



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**  
**UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**

**TÍTULO:**

“LOS VIDEO JUEGOS EN EL APRENDIZAJE DE LA EXPRESIÓN LINGÜÍSTICA DE LOS NIÑOS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SIMÓN RODRÍGUEZ” DE LA PARROQUIA LICÁN, CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015-2016”

Trabajo de grado previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Parvularia e Inicial

**AUTORAS:**

CARMEN LUCIA MAIGUA VALDIVIESO  
MERY ALICIA MONTES RUIZ

**TUTORA DE TESIS:**

Mgs. Patricia Bravo

**2017**

## **CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA**

**Mgs. Patricia Bravo**

TUTORA DE TESIS Y DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

**Certifica:**

Que el presente trabajo: **LOS VIDEO JUEGOS EN EL APRENDIZAJE DE LA EXPRESIÓN LINGÜÍSTICA DE LOS NIÑOS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SIMÓN RODRÍGUEZ” DE LA PARROQUIA LICÁN, CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015-2016**, de autoría de las señoras Carmen Lucía Maigua Valdivieso y Mery Alicia Montes Ruiz, ha sido dirigido y revisado durante todo el proceso de investigación, cumple con todos los requisitos metodológicos y los requerimientos esenciales exigidos por las normas generales para la graduación, para la cual, autorizo dicha presentación para su evaluación y calificación correspondiente.

Riobamba, febrero del 2017



**Mgs. Patricia Bravo**

**TUTORA**

## MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del Tribunal de graduación del proyecto de investigación de título: **LOS VIDEO JUEGOS EN EL APRENDIZAJE DE LA EXPRESIÓN LINGÜÍSTICA DE LOS NIÑOS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SIMÓN RODRÍGUEZ” DE LA PARROQUIA LICÁN, CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015-2016**, presentado por las señoras Carmen Lucía Maigua Valdivieso y Mery Alicia Montes Ruiz y dirigido por la señora tutora MsC. Patricia Bravo

Una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación escrito en la cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la UNACH.

Para constancia de lo expuesto firman:

MsC. Zoila Román  
PRESIDENTA DEL TRIBUNAL



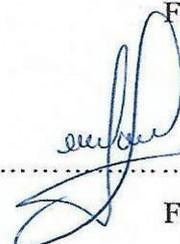
FIRMA

MsC. Nancy Valladares  
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



FIRMA

MsC. Myriam Tapia  
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



FIRMA

Mgs. Patricia Bravo  
TUTOR



FIRMA

NOTA: 9.67  
.....

## AUTORÍA

La responsabilidad del contenido de este Trabajo de Graduación, nos corresponde exclusivamente a: Carmen Lucía Maigua Valdivieso y Mery Alicia Montes Ruiz y de la tutora de tesis: Mgs. Patricia Bravo; y el patrimonio intelectual de la misma a la Universidad Nacional de Chimborazo.



.....  
Tutora: Mgs. Patricia Bravo



.....  
Carmen Lucía Maigua Valdivieso  
C.C: 0603055047



.....  
Mery Alicia Montes Ruiz  
C.C: 0602333684

## DEDICATORIA

Doy gracias al creador de todas las cosas, el que me ha dado fortaleza para continuar cuando estuve a punto de caer, por ello con toda humildad que de mi corazón puedo expresar, dedico primeramente mi trabajo a Dios, porque a lo largo de estos últimos años aprendí y estoy convencida que la perseverancia es el valor fundamental para alcanzar las metas y sueños propuestos en nuestras vidas. Dedico este triunfo con todo mi amor a mi querido esposo Miguel por su sacrificio comprensión y esfuerzo, a mis hijos Renato y Alisson por ser mi principal motivación pues ellos con su apoyo y paciencia me impulsaron a seguir y no detenerme ante nada y además fueron el cimiento para la construcción de mi vida profesional. A mis padres y hermanos en especial a mi hermana Mercedes que son las personas que me han brindado todo su apoyo y todo su amor para salir adelante y por sentar las bases de una familia maravillosa a la cual amo. A mis amigas por ser siempre un apoyo. En especial a Mery por ser una persona humilde y que siempre está dispuesta para ayudar a los demás, al fin cumplimos un sueño y una meta propuesta.

Carmen Naigua

Doy gracias a mi Dios, que fue el quien me permitió culminar con éxito esta hermosa etapa de mi vida, siempre me he sentido afortunada por la linda familia que tengo, empezando por mis padres quienes se han preocupado de mí desde el momento en que llegué a este mundo me formaron para saber cómo luchar y salir victoriosa ante las muchas adversidades de mi vida, luego mis hermanas y hermanos quienes siempre me dieron apoyo en los momentos que más he necesitado, mis cuñados, cuñadas y sobrinos quienes forman parte de la gran familia MONRUZ. A Marcelo gracias por entender que el tiempo que dedique a este proyecto demandó algunos sacrificios y que pese a esto nunca te sentiste solo y te dedicaste por completo a tu hogar. Dedico este logro a mis hijos Christian y Dennys, que son la razón de mi existencia, ellos fueron una parte muy importante de esta etapa de mi vida, gracias por cada palabra de apoyo, por cada día en familia sacrificado para ser invertido en el desarrollo de este proyecto. Carmita, una amiga es alguien que te conoce tal como eres, celebra tus alegrías, comparte tu dolor y jamás te juzga por tus errores, gracias por su paciencia y gentileza Dios permitió que culminemos este trabajo y logremos nuestra meta propuesta gracias.

Mery Montes

## AGRADECIMIENTO

En primer lugar nos gustaría agradecer a Dios, por bendecirnos para llegar hasta esta etapa de nuestras vidas, porque hiciste realidad este sueño tan anhelado. A la UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO, a la UNIDAD DE FORMACION ACADEMICA Y PROFESIONALIZACION UFAP, por darnos la oportunidad de estudiar y ser profesionales. Al MsC. Hernán Idrovo Director de la UFAP, por creer y apoyar siempre este proyecto. A nuestra directora de tesis Dra. Azucena Valle Caicedo, por todo su esfuerzo y dedicación quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación ha logrado en nosotras que podamos terminar nuestros estudios con éxito. Un profundo agradecimiento al señor Director de le Unidad Educativa Simón Rodríguez Licenciado Marco Yaulema por permitirnos realizar nuestra tesis en este establecimiento. También nos gustaría agradecer a todos nuestros profesores que durante nuestra carrera profesional han aportado con un granito de arena a nuestra formación, y nos han ayudado a culminar nuestra meta. A la Dra. Lucy María Delly por ser parte de nuestro trabajo de tesis. Son muchas las personas que han formado parte de nuestra vida profesional a las que nos gustaría agradecer su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de nuestras vidas, gracias Carmita, Paulina, Elena y Sandra

Carmen Lucía Maigua Valdivieso

Mery Alicia Montes Ruiz

## ÍNDICE GENERAL

	<b>Pág.</b>
<b>CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA</b>	i
<b>MIEMBROS DEL TRIBUNAL</b>	ii
<b>DERECHOS DE AUTORÍA</b>	iii
<b>DEDICATORIA</b>	iv
<b>AGRADECIMIENTO</b>	v
<b>ÍNDICE GENERAL</b>	vi
<b>ÍNDICE DE CUADROS</b>	x
<b>ÍNDICE DE GRÁFICOS</b>	xi
<b>RESUMEN</b>	xii
<b>SUMMARY</b>	xiii
<b>INTRODUCCIÓN</b>	1
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>MARCO REFERENCIAL</b>	3
1.1. Problema de la investigación	3
1.2. Planteamiento del problema	3
1.3. Formulación del problema	5
1.4. Preguntas directrices	6
1.5. Objetivos	6
1.5.1. Objetivo general	6
1.5.2. Objetivos específicos	6
1.6. Justificación e importancia del problema	7
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>MARCO TEÓRICO</b>	9
2.1. Antecedentes de las investigaciones realizadas con respecto al problema	9
2.2. Fundamentación Teórica	9
2.2.1. Video juegos	11

2.2.1.1.	El video juego como estrategia metodológica	12
2.2.1.2.	Utilidades de los video juegos	15
2.2.1.2.1.	Como herramienta educativa	15
2.2.1.3.	Aprender jugando: los video juegos y su potencial educativo	16
2.2.1.4.	Beneficio de los video juegos	17
2.2.1.4.1.	Reducen el envejecimiento	18
2.2.1.4.2.	Mejora la dislexia	18
2.2.1.4.3.	Mejora la visión	19
2.2.1.4.4.	Ayudan a reducir el dolor	19
2.2.1.4.5.	Mejora varios aspectos del cerebro	19
2.2.2.	Expresión lingüística	20
2.2.2.1.	Tipos de expresión lingüística	22
2.2.2.2.	Proceso de adquisición de la expresión lingüística	23
2.2.2.3.	Mecanismos que intervienen en la adquisición de la expresión lingüística	24
2.2.2.4.	Etapas de desarrollo de la expresión lingüística	25
2.2.2.5.	Fases de desarrollo de la expresión lingüística	27
2.2.2.5.1.	Período pre verbal	27
2.2.2.5.2.	Semántica	29
2.2.2.5.3.	Gramática	30
2.2.2.5.4.	Pragmática	31
2.2.2.6.	Influencias en la adquisición del lenguaje	32
2.2.2.6.1.	El idioma materno	32
2.2.2.6.2.	El sexo	32
2.2.2.6.3.	Condiciones familiares y sociales	33
2.2.2.7.	Funciones del lenguaje	34
2.2.2.7.1.	Función expresiva	35
2.2.2.7.2.	Función referencial	35
2.2.2.7.3.	Función conativa	35
2.2.2.7.4.	Función fática	36
2.2.2.7.5.	Función lúdica	36
2.2.2.7.6.	Regulador de la acción	36

2.2.2.7.7.	Función simbólica	37
2.2.2.7.8.	Función estructural	37
2.2.2.7.9.	Función social	37
2.2.2.8.	Formas de expresión lingüística	38
2.2.2.8.1.	La descripción	38
2.2.2.8.2.	La narración	39
2.2.2.9.	Expresión oral en la primera infancia	40
2.3.	Definición de términos básicos	41
2.4.	Variabes	43
2.4.1.	Variable independiente	43
2.4.2.	Variable dependiente	43
2.5.	Operacionalización de variables	44
2.5.1.	Operacionalización de la variable independiente	44
2.5.2.	Operacionalización de la variable dependiente	45

### **CAPÍTULO III**

<b>MARCO METODOLÓGICO</b>	46	
3.1.	Diseño de la investigación	46
3.2.	Tipo de investigación	46
3.3.	Del nivel de la investigación	46
3.4.	Población y muestra	47
3.5.	Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	47
3.6.	Técnicas de procesamiento para el análisis de datos	48

### **CAPÍTULO IV**

<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b>	49	
4.1.	Cuestionario aplicado a docentes de la Unidad Educativa Simón Rodríguez	49
4.2.	Ficha de observación aplicado a niños de primer grado de la Unidad Educativa Simón Rodríguez	54

<b>CAPÍTULO V</b>	
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	59
5.1. Conclusiones	59
5.2. Recomendaciones	60
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	61
<b>ANEXOS</b>	64

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>CUADRO</b>	<b>NOMBRE DEL CUADRO</b>	<b>Pág.</b>
Cuadro N° 1	Población	47
Cuadro N° 2	Utiliza aplicaciones de video juegos para incrementar vocabulario de los estudiantes	49
Cuadro N° 3	Usa video juegos para realizar ejercicios de ortografía	50
Cuadro N° 4	Utiliza los video juegos para que el niño aprenda a tomar decisiones, comunicando las mismas.	51
Cuadro N° 5	Los video juegos le han servido como herramienta para realizar juego de roles	52
Cuadro N° 6	Ocupa los video juegos como un recurso tecnológico en el aprendizaje y desarrollo de la lingüística	53
Cuadro N° 7	Participa en narraciones orales de cuentos, experiencias y anécdotas, teniendo en cuenta la coherencia en el discurso	54
Cuadro N° 8	Participa en exposiciones orales compartiendo sus vivencias	55
Cuadro N° 9	Expone oralmente situaciones cotidianas relacionadas a la naturaleza con ayuda de material complementario	56
Cuadro N° 10	Escribe con su propio código narraciones del entorno en que vive con un propósito comunicativo, y leerlas en clase	57
Cuadro N° 11	Discrimina visualmente objetos imágenes o trazos de acuerdo a sus características	58

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>GRÁFICO</b>	<b>NOMBRE DEL GRÁFICO</b>	<b>Pág.</b>
Gráfico N° 1	Utiliza aplicaciones de video juegos para incrementar vocabulario de los estudiantes	49
Gráfico N° 2	Usa video juegos para realizar ejercicios de ortografía	50
Gráfico N° 3	Utiliza los video juegos para que el niño aprenda a tomar decisiones, comunicando las mismas.	51
Gráfico N° 4	Los video juegos le han servido como herramienta para realizar juego de roles	52
Gráfico N° 5	Ocupa los video juegos como un recurso tecnológico en el aprendizaje y desarrollo de la lingüística	53
Gráfico N° 6	Participa en narraciones orales de cuentos, experiencias y anécdotas, teniendo en cuenta la coherencia en el discurso	54
Gráfico N° 7	Participa en exposiciones orales compartiendo sus vivencias	55
Gráfico N° 8	Expone oralmente situaciones cotidianas relacionadas a la naturaleza con ayuda de material complementario	56
Gráfico N° 9	Escribe con su propio código narraciones del entorno en que vive con un propósito comunicativo, y leerlas en clase	57
Gráfico N° 10	Discrimina visualmente objetos imágenes o trazos de acuerdo a sus características	58



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**  
**UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**

**RESUMEN**

El insuficiente desarrollo de la expresión lingüística de los niños, determina dificultades en el aprendizaje, esto sumado a la escasa utilización de metodologías como los videojuegos. Por lo tanto el objetivo de la investigación es determinar la influencia de los Video Juegos en el aprendizaje de la Expresión Lingüística de los niños de primero de básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” de la parroquia Licán, ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2015-2016. Desde el punto de vista teórico los video juegos son una estrategia interactiva orientada a la enseñanza que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico y el desarrollo lingüístico es un área de desarrollo que resalta el lenguaje, como forma de comunicación humana en cuanto a sus códigos y sistema de símbolos, el uso de las distintas lenguas, sus puntos en común, y su evolución. En consecuencia la investigación tiene un diseño no experimental, generando un trabajo de campo y bibliográfico, teniendo un nivel exploratorio y descriptivo. Por estas razones las técnicas utilizadas para la recolección de datos es la encuesta y la observación, las cuales fueron aplicadas a 35 niños, 25 niñas y 2 docentes. Datos que nos sirvieron para emitir las conclusiones y recomendaciones; como conclusión general tenemos que los video juegos al ser utilizados como herramienta generadora en el proceso de enseñanza aprendizaje de la expresión lingüística, tienen un impacto positivo.

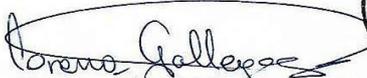


**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**  
**UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**

**Abstract**

The deficient development of the linguistic expression on children, determines learning difficulties added the low use of methodologies such as video games. Therefore, the aim of the research is to determine the influence of the Video Games in the learning of the Linguistic Expression on children of first level in "Simón Rodríguez" elementary school in Lican, Riobamba city, Chimborazo province, period 2015-2016. From the theoretical point of view, video games are interactive strategies oriented to teaching which allow to simulate learning experiences, while linguistic expression. Methodologically, it is a non-experimental research, field and bibliographic design. Exploratory and descriptive level. The used techniques for the data collection were the survey and the observation with their respective instruments. The population were 60 children of first elementary level, sections A and B. The general conclusion shows that the level of development of the linguistic expression in children in "Simón Rodríguez" first elementary level, has increased the percentage of development, this after using video games as a mediating tool in the teaching-learning process; Using an appropriate methodology suitable for the age under investigation.

Key words: Elderly, oral pathologies, oral health

  
Reviewed by: Gallegos, Lorena  
Language Center Teacher



## INTRODUCCIÓN

La presente investigación que lleva como título: Los video juegos en el aprendizaje de la Expresión Lingüística de los niños y niñas de Primero de Básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” de la parroquia Licán, ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, en esta investigación se identificó la problemática existente en la institución, lo que nos permitió formular el problema y fijar objetivos, como objetivo general se tiene Determinar la influencia de los Video Juegos en el aprendizaje de la Expresión Lingüística de los niños y niñas de primero de básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” de la parroquia Licán, ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2015-2016

La principal ventaja que ofrecen los videojuegos en la educación de los niños es que se toman precisamente como eso, como un videojuego, de tal manera que el niño de forma entretenida, y sin saberlo, pueden aprender adoptándola como una experiencia lógica

Se debe aprovechar el uso de las tecnologías que desde una edad tan temprana los niños utilizan de forma intuitiva para mejorar su educación en todo tipo de materias. Al eliminar la barrera pedagógica con el profesor, los más pequeños pueden acceder a un mundo de conocimientos de forma instantánea con los que aprender de una forma divertida, mejorando así su nivel de implicación y motivación por conseguir mejores resultados académicos.

Por lo expuesto anteriormente la presente investigación está diseñada de la siguiente manera:

**El Capítulo I** corresponde al Marco Referencial, donde está el problema, que después de haber ubicado el mismo en un contexto, se procede a buscar las posibles causas y consecuencias con miras a la resolución de este problema, planteando objetivos claros y concretos.

El **Capítulo II** contiene la contextualización del tema a través del Marco Teórico donde se hace una referencia a las fundamentaciones teóricas, donde se plantea conceptos que están relacionados con cada una de las variables de la investigación.

El **Capítulo III** está enmarcado en la Metodología, las técnicas e instrumentos de investigación y recolección de datos utilizados para el procesamiento de la información.

En el **Capítulo IV** se contempla el Análisis e Interpretación de Resultados donde se describe en aspecto cualitativo y cuantitativo, así como la presentación e interpretación de los resultados a través de cuadros estadísticos, con los cuales se verifica la hipótesis.

El **Capítulo V** contiene información relacionada a las conclusiones y recomendaciones, bibliografía y webgrafía.

# **CAPÍTULO I**

## **MARCO REFERENCIAL**

### **1.1.PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

“LOS VIDEO JUEGOS EN EL APRENDIZAJE DE LA EXPRESIÓN LINGÜÍSTICA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SIMÓN RODRÍGUEZ” DE LA PARROQUIA LICÁN, CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015-2016”

### **1.2.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

La principal ventaja que ofrecen los videojuegos en la educación de los niños es que se toman precisamente como eso, como un videojuego, de tal manera que el niño de forma entretenida, y sin saberlo, pueden aprender adoptándola como una experiencia lógica. (Huynh, 2015)

La gamificación, un término puesto en primera línea en el mundo de las tecnologías en los últimos años, ha demostrado ser un buen método para potenciar el uso de servicios o enseñanzas profesionales, serias e incluso a veces aburridas, mediante el correcto uso de un diseño entretenido y un lenguaje audiovisual intuitivo que oculte la realidad presente detrás del mismo. (Huynh, 2015)

Casi siempre la enseñanza de la expresión lingüística ha estado en la escuela ligada con métodos, es decir, a una serie de pasos que hay que seguir para alcanzar determinados resultados. Sin embargo, en la práctica no siempre los métodos resultan adecuados para lograr los aprendizajes, particularmente cuando no dan cuenta de los intereses, los rasgos culturales y lingüísticos de los niños y niñas de 5 a 6 años. Así cuando, en la enseñanza del lenguaje, se privilegia un enfoque mecanicista, se genera una resistencia de parte del niño.

Se debe tomar en cuenta que si los video juegos se los va a utilizar como un mediador de aprendizajes, estos pasarían a ser una TIC de la educación. La UNESCO aplica una estrategia amplia e integradora en la promoción de las TIC en la educación. El acceso, la integración y la calidad figuran entre los principales problemas que las TIC pueden abordar, esto depende mucho del país donde se apliquen estas estrategias, debido a que hay países muy desarrollados en estos aspectos y otros que recién incorporan las TIC como herramienta educativa. (UNESCO, 2016)

Ecuador lleva adelante la más significativa Revolución Educacional que ha conocido la historia lo que posibilita la atención educativa de la población en sentido general y específico de los niños desde las primeras edades, para lo que se han diseñado programas institucionales, que hacen posible la igualdad de oportunidades a todos los niños a recibir una atención educativa de calidad y calidez desde los primeros años de vida.

En las Instituciones educativas, la expresión lingüística de los estudiantes es limitada, se toma en cuenta más el rendimiento académico que la manera como ellos se expresan, dando como resultado, niños y niñas con un bajo vocabulario. Estudiantes y docentes han perdido el uso de técnicas y metodologías, por lo que se volvieron enemigos de las didácticas para los y las niñas para mejorar su lenguaje.

Ecuador lleva adelante la más significativa Revolución Educacional que ha conocido la historia lo que posibilita la atención educativa de la población en sentido general y específico de los niños desde las primeras edades, para lo que se han diseñado programas institucionales, que hacen posible la igualdad de oportunidades a todos los niños a recibir una atención educativa de calidad y calidez desde los primeros años de vida.

En el país existe una buena política de desarrollo infantil integral que garantiza el cumplimiento de una educación de calidad. Sin embargo se han generado preocupaciones a nivel de especialistas y maestros sobre las condiciones pedagógicas

necesarias para llevar adecuadamente el proceso de formación inicial de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, que asisten a este nivel de escolaridad, desde luego habrá que reconocer que la implementación de este ciclo obedece a reformas curriculares y al conocimiento que el niño se desarrolla en edades tempranas.

Dentro de este marco, es bien conocido que en la enseñanza si no se realiza una debida aplicación de técnicas de aprendizaje, se produciría en los niños el cansancio y desgano en aprender, provocando así el bajo rendimiento académico y la deserción escolar, en cambio sí existe una adecuada aplicación de técnicas de aprendizaje podremos decir que el nivel de desarrollo de los niños y niñas de esta sociedad sería alto.

A pesar de todo esto, gran número de docentes aún no se comprometen con su función educativa pues no fomentan en sus aulas un ambiente de armonía, no promueven en el juego un ambiente adecuado donde se imparta el conocimiento funcional para que el niño tenga mejor confianza y quiera relacionarse con sus compañeros, la no implementación del juego en su aprendizaje empuja al niño a que no sea seguro de sí mismo para enfrentarse a nueva experiencias.

En la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” de la parroquia Licán, ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, se puede notar la dificultad que tienen los niños para desarrollar la lingüística, siendo el lenguaje una parte importante del desarrollo de la persona, siendo esto una de las principales finalidades que tiene el Centro Educativo antes mencionado, cabe mencionar que esta dificultad se da desde el hogar, por la incorrecta manera de estimular que tiene la familia a los niños

### **1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo influyen los video juegos en el aprendizaje de la Expresión Lingüística de los niños y niñas de primero de básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” de la parroquia Licán, ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2015-2016?

#### **1.4. PREGUNTAS DIRECTRICES**

- ¿Utilizan video juegos los docentes, para el desarrollo de la expresión lingüística de los niños y niñas de primero de básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” de la parroquia Licán, ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2015-2016?
  
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la expresión lingüística de los niños y niñas de primero de básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” de la parroquia Licán, ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2015-2016?
  
- ¿Qué destrezas de la expresión lingüísticas son desarrolladas por el uso de los Video juegos, de los niños y niñas de primero de básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” de la parroquia Licán, ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2015-2016?

#### **1.5. OBJETIVOS**

##### **1.5.1. Objetivo general**

Determinar la influencia de los Video Juegos en el aprendizaje de la Expresión Lingüística de los niños y niñas de primero de básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” de la parroquia Licán, ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2015-2016.

##### **1.5.2. Objetivos específicos**

- Identificar si los docentes, utilizan los video juegos para el desarrollo de la expresión lingüística de los niños de primero de básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” de la parroquia Licán, ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2015-2016.

- Analizar el nivel de la expresión lingüística en los niños y niñas de primero de básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” de la parroquia Licán, ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2015-2016
- Establecer si los video juegos desarrollan la expresión lingüística en los niños y niñas de primero de básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” de la parroquia Licán, ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2015-2016

## 1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROBLEMA

La presente investigación radica su **importancia** en investigar cómo influyen los Video juegos en el desarrollo de la Expresión Lingüística de los niños y niñas Primer Grado de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” de la parroquia Licán, ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo y poder palpar el desarrollo Expresión Lingüística que tiene el uso de los Video juegos como mediador de aprendizajes.

El **impacto** de esta investigación radica en determinar cómo influyen los Video juegos en el desarrollo de la Expresión Lingüística a través del análisis e interpretación de los datos obtenidos.

Esta investigación brinda su **utilidad** puesto que la misma se da ante la necesidad de investigar el tipo de Video juegos apropiados para el desarrollo de los niños y niñas y como esto influye en el diario vivir que tienen los mismos, también servirá como apoyo teórico, metodológico, científico, para docentes, padres de familia y estudiantes.

Esta investigación es **factible** debido a que se ha encontrado una gran bibliografía para poder investigar y así lograr los objetivos planteados y despertar el debido interés de analizar el Desarrollo Integral mediante la influencia de los Videojuegos.

Los **beneficiarios** de la investigación son 60 niños y niñas de Primer Grado de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” de la parroquia Licán, junto con sus maestros y madres y padres de familia.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES REALIZADAS CON RESPECTO AL PROBLEMA.**

En relación a las investigaciones anteriores que se relacionen a alguna de las variables analizadas en esta investigación, que reposan en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, carrera de Educación Parvularia e Inicial de la Universidad de Chimborazo, se encontró tesis relacionadas como:

- LA SOBREPOTECCIÓN FAMILIAR EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “SILVIA GUEVARA PÉREZ” CANTÓN GUAMOTE, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO LECTIVO 2014 – 2015, realizada por: Luis Fausto Valente Vaquilema y José Ignacio Anilema Yautibug, quienes concluyen: Que la sobreprotección repercute en el desarrollo del Lenguaje de los niños y niñas, afectando gravemente su desarrollo, ellos sienten que no pueden hacer las cosas por si mismos, el estar siempre mimados, cuidados, observados, termina ahogándolos y volviéndolos independientes. Además no responden con agilidad a situaciones cotidianas y se evidencia que en las actividades realizadas no responden de acuerdo a los temas establecidos, ya que los padres están criando a sus hijos de manera equivocada sobreprotegiéndoles.
  
- EL USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DEL NIVEL 2 DE LA ESCUELA BÁSICA FISCAL “13 DE NOVIEMBRE”, DEL CANTÓN ALAUSÍ, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2014 – 2015, realizada por: Viviana Alejandra Quisatasi Andrade y Martha Fernanda Jara Villarroel, quienes

concluyen: La televisión, el DVD y la grabadora se identifican como los recursos tecnológicos apropiados para mejorar la adquisición de la expresión oral en los niños de Nivel 2 de a Escuela Básica Fiscal “13 de Noviembre” Luego de lo cual se saca como conclusión que los niños y niñas, antes de la aplicación de los mencionados recursos se encuentran en un bajo nivel de desarrollo de la expresión oral y después de la aplicación de los mencionados recursos se incrementa el desarrollo de la expresión oral.

- LA EXPRESIÓN VERBAL EN EL APRENDIZAJE DE LECTOESCRITURA DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “A” DE LA ESCUELA BÁSICA FISCAL “NIDIA JARAMILLO” PARROQUIA VELOZ, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2012 – 2013, realizada por: Nelly Genoveva Sagñay Atupaña y Elsa Veronica Sagñay Cunduri, quienes concluyen: Conclusión: Los docentes deben utilizar más actividades que le permitan ir desarrollando en los niños sus capacidades expresivas verbales, que les permita ir mejorando la expresión.

Los padres de familia deben involucrarse más en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus hijos utilizando los medios más adecuados para el proceso de la enseñanza con lo que ellos van interactuar más socialmente y efectivamente.

Es de gran importancia la guía de actividades y estrategias para que se aplique con los niños y al mismo tiempo sirva de ayuda para mejorar la expresión verbal en el aprendizaje de la lectoescritura, puedan relacionarse con el entorno donde se desenvuelven.

Las mismas que tienen un enfoque diferente al de esta investigación, por lo tanto se considera pertinente realizar el presente trabajo.

## **2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **2.2.1. Video juegos**

Para (Gardey & Pérez Porto, 2016):

“Video juego es una estrategia interactiva orientada a la enseñanza que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico” (Gardey & Pérez Porto, 2016).

“Los video juegos se diferencian de otras formas de entretenimiento, como ser las películas, en que deben ser interactivos; en otras palabras, los usuarios deben involucrarse activamente con el contenido. Para ello, es necesario utilizar un mando (también conocido como gamepad o joystick), mediante el cual se envían órdenes al dispositivo principal (un ordenador o una consola especializada) y estas se ven reflejadas en una pantalla con el movimiento y las acciones de los personajes” (Gardey & Pérez Porto, 2016).

“Las máquinas creadas específicamente para alojar video juegos se conocen como arcade. Hasta hace pocos años, era posible encontrarlas en muchos establecimientos de ocio. Con el avance de la tecnología, los videojuegos pasaron a ser más usuales en videoconsolas (un dispositivo que se conecta al televisor) y en ordenadores. Por esta razón, el concepto de video juego se utiliza para referirse a cualquier juego digital interactivo, independientemente de su soporte físico” (Gardey & Pérez Porto, 2016).

“Los video juegos pueden ser muy distintos entre sí, tanto en complejidad como en calidad gráfica y en temática. Así como ocurre con el cine y la música, existe una larga y compleja lista de géneros y subgéneros, y la clasificación de un mismo título puede variar según quien lo analice” (Gardey & Pérez Porto, 2016).

“El rol social del video juego suele estar en discusión. En principio eran considerados como un divertimento para niños y adolescentes, pero la franja etaria se ha ampliado considerablemente en los últimos años. Muy a menudo los video juegos son vistos como una pérdida de tiempo y una fuente de distracción,

especialmente por personas que jamás los han probado; por otro lado, muchos expertos destacan sus valores educativos y pedagógicos” (Gardey & Pérez Porto, 2016).

El video juego es la herramienta tecnológica interactiva, que nos ayuda a desarrollar muchos ámbitos del niño, siempre y cuando esta sea usada de la manera correcta. Por ser una herramienta entretenida, no presta ningún problema en su implementación, pues llama la completa atención del estudiante.

El o la docente debe saber que video juego debe implementar para desarrollar diferentes cosas, pues existen diversos tipos de juegos, los cuales al no ser enmarcados en el aspecto educativo, no van a tener ningún rédito para el estudiante en su desarrollo integral.

Un videojuego o juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola, un dispositivo handheld (un teléfono móvil, por ejemplo) los cuales son conocidos como "plataformas". Aunque, usualmente el término "video" en la palabra "videojuego" se refiere en sí a un visualizador de gráficos rasterizados hoy en día se utiliza para hacer uso de cualquier tipo de visualizador (Fandom, 2016).

#### **2.2.1.1. El video juego como estrategia metodológica**

La utilización de los videojuegos como herramientas en las escuelas responde a una necesidad de uso, ya que la mayoría de los estudiantes participan activamente en este tipo de actividad de forma habitual. La complejidad de la mayor parte de los videojuegos actuales permiten desarrollar no sólo aspectos motrices sino, sobre todo, procedimientos tales como las habilidades para la resolución de problemas, la toma de decisiones, la búsqueda de información, la organización, etc. Desde el punto de vista afectivo, los juegos ejercen una importante motivación y pueden utilizarse para

el trabajo de aspectos relativos a la autoestima. Además de los videojuegos, recientemente la industria multimedia ha empezado a diseñar los denominados juegos educativos. ¿Qué diferencia hay entre unos y otros? Una primera respuesta es bastante obvia, la intencionalidad: en los videojuegos la intención es entretener, divertir, pero los juegos educativos se diseñan para que el niño aprenda a través de una actividad aparentemente lúdica, la conjunción puede suponer la aceptación y comprensión de términos de difícil asimilación para determinadas edades.

Pero, ¿hay que diseñar videojuegos específicos para educación? ¿Qué ocurre con los no diseñados para tal fin, no enseñan nada? Evidentemente los videojuegos diseñados para actividades docentes van a presentar una serie de contenidos, destrezas y actitudes mucho más orientadas a las premisas de los currículos académicos, pero eso no quiere decir que el resto de videojuegos, en teoría diseñados sólo para entretener, no puedan aportar riqueza cultural o nuevas destrezas a los alumnos.

Es importante tener en cuenta que los videojuegos representan micro – estados educativos, ya que cada uno sigue unas reglas y unos principios particulares. Representan un proceso que Marx llamó la “creatividad del capitalismo”, que conduce a diseños cada vez mejores para el buen aprendizaje y, de hecho, al buen aprendizaje de cosas desafiantes. Se trata de encontrar “la teoría del aprendizaje humano incorporada a los buenos videojuegos” (Gee, 2004) desde el campo de la teoría cognitiva, la que se encarga de estudiar cómo aprenden más y mejor los seres humanos.

Los juegos educativos se presentan en muchos casos como una alternativa a los videojuegos, incluso existe una colección de juegos en cuya carátula se dice "la alternativa inteligente a los videojuegos", pero no deben hacerse distinciones a este nivel sino una regulación por parte del Estado o del Ministerio de Educación que reconozca una serie de parámetros mínimos de calidad educativa en la gran cantidad de oferta de videojuegos “educativos” o de alto valor social e integrador que existen ya en el mercado. Este tipo de medidas facilitaría el cambio de imagen que necesita

este sector para empezar a ser tomado en serio como una herramienta tan válida como puede ser cualquier instrumento cultural y ser incorporado de una manera natural a las aulas, como ya se hace con el cine, la música, la literatura

En definitiva, los videojuegos:

- ✓ Permiten aprender diferentes tipos de habilidades y estrategias.
- ✓ Ayudan a dinamizar las relaciones entre los niños del grupo, no sólo desde el punto de vista de la socialización sino también en la propia dinámica de aprendizaje.
- ✓ Permiten introducir el análisis de valores y conductas a partir de la reflexión de los contenidos de los propios juegos.

No todos los videojuegos son válidos como herramientas didácticas, deben de contener una serie de elementos que faciliten y mejoren las técnicas curriculares utilizadas normalmente para desarrollar los contenidos que el docente quiere impartir. Para facilitar la selección de un juego hemos de tener en cuenta:

- ✓ La edad para la que van destinados los juegos sea la adecuada y los contenidos no apropiados, ya que las indicaciones que dan los fabricantes a veces no son demasiado acertadas. Aunque últimamente la selección PEGI (<http://www.pegi.info/es/>), de control de edades de contenidos, ha solucionado en gran parte este problema, todavía queda mucho que mejorar en este aspecto.
- ✓ El tiempo que le vamos a dedicar al juego. Hay juegos que se requieren varias sesiones para acabarlos mientras que en otros las partidas pueden durar únicamente algunos minutos.
- ✓ Los contenidos del juego antes de ponerlo a disposición de los alumnos. Los juegos que presentan una violencia directa, elementos de sexismo, intolerancia, racismo...etc. no deben utilizarse como juegos habituales, aunque son los más adecuados para tratar específicamente temas de valores que pueden servir para introducir aspectos de reflexión y crítica especialmente en alumnos de ciclo superior de primaria y enseñanza secundaria.

- ✓ El diseño de actividades. Estableciendo una diferenciación entre las actividades de exploración de videojuego, el análisis de las exigencias del juego, las actividades de síntesis en el uso de estrategias e instrumentos y la evaluación de los resultados obtenidos.

### **2.2.1.2. Utilidades de los video juegos**

#### **2.2.1.2.1. Como herramientas educativas**

Diversos expertos han señalado el valor del video juego como herramientas para inculcar conocimientos. Gros, B. y sus colaboradores (1997) escriben: Pensamos que los juegos de ordenador constituyen un material informático de gran valor pedagógico, y enumeran una serie de características:

- ✓ Se trata de materiales con una capacidad de motivación muy alta.
- ✓ Mejoran los aspectos procedimentales del trabajo de los estudiantes.
- ✓ Son muy flexibles dado que se pueden utilizar en diferentes asignaturas y de manera transversal.
- ✓ Proporcionan elementos para mejorar la autoestima de los estudiantes.
- ✓ Es un material que está a disposición tanto de los estudiantes como del profesorado.

Los juegos educativos se presentan en los últimos tiempos como una alternativa a los video juegos violentos. Incluso existe una colección de juegos cuya carátula versa la alternativa inteligente a los video juegos violentos.

A pesar de las cuestiones positivas, se deben tener en cuenta todos aquellos aspectos negativos, como el uso ilimitado y no vigilado, así como la falta de compromiso, responsabilidad o esfuerzo con actividades que no estén relacionadas con el juego. Por ello, lo ideal es no perder de vista que aunque los video juegos están en función del entretenimiento, son utilizados como herramientas para posibilitar o potencializar el aprendizaje, lo cual se logrará

siempre y cuando exista un buen uso y control por parte de los usuarios o los responsables de éstos (Escuela Normal de Educadoras "Maestra Estefanía Castañeda", 2015).

Un video juego educativo es un material multimedia interactivo por medio del cual se puede aprender uno o varios temas. Una característica importante de un video juego educativo es que el conocimiento es adquirido de una forma implícita, es decir, las personas inmersas en el juego, en una primera instancia no se percatan de estar recibiendo una serie de conocimientos concretos, sino que se van apropiando de estos en el transcurso natural del video juego. Introducir el videojuego como un material didáctico en el aula ha sido tema de discusión por muchos años en donde podemos encontrar sus partidarios y detractores, estos últimos impulsados por etiquetamientos generalizados e injustificados hacia los video juegos con temáticas de violencia, adicción, aislamientos y sexismos; pero realmente no hay estudios científicos que demuestren que el uso de este tipo de video juegos pueda desencadenar conductas agresivas o patológicas en los jugadores. Según Fergus (2010), es todo lo contrario, el video juegos actuará como un medio para descargar tensiones produciendo un efecto tranquilizador que disminuirá las posibilidades del jugador para cometer un acto violento, ¿Es el video juegos el que desencadena conductas violentas o son jugadores violentos los que acceden a este tipo de contenidos? (Escuela Normal de Educadoras "Maestra Estefanía Castañeda", 2015).

### **2.2.1.3. Aprender jugando: los video juegos y su potencial educativo**

No hay lugar a dudas, a los niños les gusta jugar. Tampoco es novedad que se puede aprender jugando. Un juego puede resultar tanto o más enriquecedor que cualquier otra actividad siempre y cuando el mismo ofrezca oportunidades de aprendizaje y sea abordado con la orientación y guía necesarias para aprovechar su valor educativo (Escuela Normal de Educadoras "Maestra Estefanía Castañeda", 2015).

Los video juegos son juegos digitales interactivos, se trata de softwares ejecutables en dispositivos electrónicos diversos tales como computadoras, teléfonos móviles, consolas, tabletas entre otros.

En general los video juegos recrean entornos y situaciones en los que el jugador (o varios jugadores) pueden controlar personajes e interactuar con el entorno para alcanzar un objetivo determinado. Los objetivos varían en cada juego, desde hacer más goles que el equipo contrario para ganar un partido de fútbol, conquistar un país, evitar un desastre natural, alcanzar una cantidad determinada de puntos, sortear obstáculos para llegar a un destino o encontrar un tesoro (Escuela Normal de Educadoras "Maestra Estefanía Castañeda", 2015).

Los video juegos ofrecen experiencias potencialmente educativas al permitir:

- ✓ Adquirir nuevos conocimientos.
- ✓ Poner en práctica conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales.
- ✓ Desarrollar habilidades psicomotrices, así como la coordinación mano-vista.
- ✓ Desarrollar habilidades de pensamiento crítico, estrategia y toma de decisiones.
- ✓ Adquirir habilidades relacionadas con el mundo digital.
- ✓ Desarrollar actitudes de superación y autoestima.
- ✓ Aprender a compartir y colaborar con el otro.
- ✓ Potenciar la fantasía, la imaginación y la creatividad.

Los video juegos resultan potentes estrategias metodológicas que favorecen el aprendizaje significativo y constructivo en un entorno lúdico y digital que tanto motiva e interesa a los estudiantes.

#### **2.2.1.4. Beneficio de los video juegos**

Los video juegos son considerados como entretenimiento o hasta como una

pérdida de tiempo, para aquellos que no los disfrutaban en lo absoluto. Pero diferentes estudios revelan la forma en la que los video juegos resultan ser beneficiosos para la salud, desde ayudar con dolores hasta hacerte más inteligente, hablando en un sentido, claro (Calameo, 2016).

Estos son algunos de los beneficios que los video juegos ocasionan en la salud:

#### **2.2.1.4.1. Reducen el envejecimiento**

Jugar video juegos desafiantes para el cerebro por lo menos dos horas a la semana puede ralentizar el envejecimiento del cerebro, asociado a la edad natural de este mismo. Un estudio de la Universidad de Iowa que involucró a 681 personas de más de 50 años de edad reveló que jugar 10 horas de un video juegos especializado ayudó a reducir el desgaste del cerebro por un equivalente de hasta 7 años en algunos casos (Calameo, 2016).

Al desafiar al cerebro a diversas tareas, se ejercita como los músculos del cuerpo, ayudando a reducir su desgaste y otras enfermedades mentales asociadas con el envejecimiento.

#### **2.2.1.4.2. Mejora la dislexia**

Un estudio de la Universidad de Padua presentó evidencia de que video juegos rápidos y movidos pueden ayudar en la lectura de niños con dislexia. Para probar esto se usó el video juego Rayman Raving Rabbids y un video juegos con jugabilidad lenta. Después de jugar se pusieron a prueba las habilidades de lectura de los niños, descubriendo que los niños que jugaron Rayman tuvieron mejor resultado. Los científicos concluyen que al jugar videojuegos de acción el sentido de atención del niño mejora, una habilidad crucial para la lectura (Calameo, 2016).

#### **2.2.1.4.3. Mejora la visión**

Al jugar video juegos como Call of Duty, nuestra habilidad para distinguir entre diferentes brillos mejora, considerada una de las aptitudes visuales más importantes, usada cuando manejamos en la noche. Los expertos creen que el proceso de localizar y apuntar a enemigos ayuda a ejercitar los ojos de los jugadores y con enemigos saliendo de imprevistos, también mejora la habilidad de procesar datos visualmente (Escuela Normal de Educadoras "Maestra Estefanía Castañeda", 2015).

#### **2.2.1.4.4. Ayudan a reducir el dolor**

Investigadores han presentado evidencia de que los video juegos, especialmente los que tienen énfasis en la realidad virtual, han sido efectivos en reducir la ansiedad y el dolor causado por enfermedades crónicas o por un procedimiento médico. El estudio demostró que personas con enfermedades como el cáncer demuestran menos estrés y miedo al inducirse en un video juego de realidad virtual, así mismo, personas tratadas por quemaduras notaron una reducción en sus dolores del 30% al 50% (Calameo, 2016).

Esto es ocasionado porque el cerebro se ocupa en otro sentido en lugar de enfocarse en el dolor, además de que jugar libera endorfinas en el cerebro, un químico generalmente asociado con la felicidad y nos ayuda a reducir la incomodidad

#### **2.2.1.4.5. Mejora varios aspectos del cerebro**

Para entender mejor cómo funciona el cerebro, un estudio puso a 23 adultos de 25 años a jugar Super Mario 64 por 30 minutos al día en un transcurso de dos meses, así como a un grupo que no jugaría video juegos para nada. Examinando los cerebros de los dos grupos usando imágenes por resonancia magnética, se encontró que las personas jugadoras incrementaron su materia gris en el

hipocampo derecho, la corteza prefrontal derecha y el cerebelo, áreas responsables de la navegación espacial, la formación de memoria, planeación estratégica y la relación mano-ojo (Escuela Normal de Educadoras "Maestra Estefanía Castañeda", 2015).

### **2.2.2. Expresión lingüística**

La Lingüística es la ciencia que estudia el lenguaje, como forma de comunicación humana en cuanto a sus códigos y sistema de símbolos, el uso de las distintas lenguas, sus puntos en común, y su evolución. La lengua oral precedió al lenguaje escrito, y la aparición de éste, revolucionó de tal modo la cultura por la posibilidad de documentar los hechos, que originó la Historia. La Lingüística es un concepto más amplio que el de Gramática (Serrano, 2016).

En el siglo XX, Noam Chomsky desarrolla la corriente del generativismo, que entiende a la lengua como una consecuencia del procesamiento mental del hablante y en la capacidad genética (o innata, dicho de otro modo) para incorporar y hacer uso de una determinada lengua.

Y todo ello lleva a que tampoco se pueda olvidar la figura del lingüista Simon Dik que es de origen holandés y que destaca porque forma parte de otra corriente dentro de este ámbito que nos ocupa. En concreto nos estamos refiriendo a la escuela funcionalista que se puede definir como aquella rama que establece que el lenguaje no puede ser estudiado y analizado de manera independiente, sino que hay que tener en cuenta para ello también lo que es el uso que se le da al mismo.

Este hecho trae consigo el que dentro de la escuela funcionalista, en la que Dik es una de sus máximas figuras gracias a sus ideas y trabajos como el titulado Functional Grammar, se le otorgue un gran valor a cuestiones o elementos tales como la variación lingüística o la pragmática. Campo este último que se dedica a

estudiar cómo el contexto en el que se encuentre el individuo influye en la manera de interpretar el significado en cuestión del lenguaje.

El lenguaje es una invención del género humano y es el principal medio de comunicación entre las personas. Los seres humanos tenemos la necesidad de relacionarnos con nuestros semejantes con diversos propósitos: para expresar necesidades, deseos, sentimientos, conocimientos e información (Tinajero & Ordoñez, 2011).

Es fundamental que los niños y niñas reciban estímulos de lenguaje desde el nacimiento, puesto que está es la manera de aproximarlos a la naturaleza social y comunicativa del ser humano (Tinajero & Ordoñez, 2011).

La maduración de las habilidades comunicativas está íntimamente vinculada con el desarrollo del pensamiento, con la regulación y modelado de la conducta, con el aprendizaje de la lectura y la escritura y con la formación de vínculos afectivos entre la madre, el padre y el bebé, así como también del bebé para consigo mismo (Tinajero & Ordoñez, 2011).

Desde el punto de vista del desarrollo emocional, la palabra tiene un valor simbólico profundo. El hombre es un ser de palabra y las palabras representan no sólo los pensamientos y sentimientos conscientes, sino también aspectos o facetas de nuestro subconsciente (Tinajero & Ordoñez, 2011).

En el lenguaje cotidiano, el humano hace uso del lenguaje verbal y no verbal para comunicarse. El lenguaje verbal incluye el habla y la escritura (el diálogo, la información en la radio, la televisión, la prensa, Internet, etc.). El resto de los recursos de comunicación tales como imágenes, diseños, dibujos, símbolos, músicas, gestos, tono de voz, etc., forman parte del lenguaje no verbal.

Al lenguaje lo podemos ver desde dos puntos de vista:

- Desde el cultural definimos el lenguaje como un fenómeno.

- Desde el biológico es una función sobreimpuesta.

Para el experto en cuestiones lingüísticas Ferdinand de Saussure, el lenguaje está compuesto por la lengua (es el idioma, un modelo general y constante para quienes integran una determinada colectividad lingüística) y el habla (la materialización momentánea de ese recurso; una acción individual y voluntaria que se lleva a cabo mediante la fonación y la escritura).

Antes de desarrollar sus capacidades en forma extendida, el ser humano desarrolla un pre lenguaje, un rudimentario sistema de comunicación que se hace evidente durante los primeros años de vida y que implica capacidades tanto de carácter neurofisiológico como psicológico, tales como la percepción, la motricidad, la imitación y la memoria (<http://definicion.de/lenguaje/>, 2013).

#### **2.2.2.1. Tipos de expresión lingüística.**

El lenguaje corporal es un tipo de lenguaje no verbal, porque ciertos movimientos corporales pueden transmitir mensajes e intenciones. Dentro de esta categoría existe el lenguaje gestual, un sistema de gestos y movimientos cuyo significado está fijado por convenio, y se utiliza en la comunicación de las personas con discapacidad en el habla y/o audición.

El lenguaje mixto es el uso del lenguaje verbal y no verbal, al mismo tiempo. Por ejemplo, un libro de historietas integra, al mismo tiempo, imágenes, símbolos y diálogos.

Dependiendo del contexto social en el que se produce el lenguaje, el hablante puede usar el lenguaje formal (producido en situaciones que requieren el uso de la lengua estándar, por ejemplo, en las aulas o las reuniones de trabajo) o informal (se utiliza cuando hay intimidad entre los hablantes, utilizando expresiones coloquiales).

Los lenguajes artificiales (que están diseñados para servir a un propósito específico,

por ejemplo, la lógica matemática o la informática) también se llaman lenguajes formales. El lenguaje de programación es un lenguaje formal que consiste en la creación de códigos y reglas específicas que procesan instrucciones para los ordenadores.

Existen otros tipos de lenguaje, como el lenguaje político, es la forma en la que se comunican los políticos y la política; el lenguaje científico, es la forma en la que se comunican los científicos y la ciencia; el lenguaje musical, es la forma en la que se comunica música, utilizando pentagramas, figuras, ritmos, acordes, melodías, escalas, modos, etc. (<http://definicion.de/lenguaje/>, 2013).

#### **2.2.2.2. Proceso de adquisición de la expresión lingüística**

El lenguaje se aprende en el hogar, CIBV (Centro Infantil del Buen Vivir), CEI (Centro de Educación Inicial), de manera natural a través de las interacciones entre el adulto y el infante y de los estímulos del entorno inmediato. De acuerdo con las investigaciones de Mandel (MANDEL, 1989) los niños exploran el uso del lenguaje sin la necesidad de ningún tipo de instrucción formal y son capaces de seleccionar palabras para expresar sus propósitos.

Distintos autores coinciden en el que el niño utiliza el lenguaje como herramienta para su relación con las demás personas así como para satisfacer sus necesidades materiales, controlar el comportamiento de otros, expresar su propia identidad y adquirir nuevos conocimientos (Halliday, 1973).

La necesidad que los niños pequeños tienen de comunicarse constituye una gran motivación para aprender el lenguaje, el mismo que es adquirido de manera natural, sin ser partido en sonidos aislados (Goodman, 1986).

Es interesante observar el proceso de adquisición del lenguaje. Los niños pequeños exploran las diversas posibilidades de las palabras y se expresan de manera

comprensible mucho antes de conocer las reglas de construcción de oraciones y frases (Tinajero & Ordoñez, 2011).

El desarrollo del lenguaje y el desarrollo de la inteligencia tienen una relación muy estrecha, aportando a la idea de que a medida que ésta se va desarrollando permite un acercamiento con la realidad, por lo tanto el lenguaje se constituye en el instrumento básico dentro del conocimiento de la persona. El desarrollo intelectual se caracteriza básicamente por la reacción al estímulo, por la incorporación de los acontecimientos en un sistema de almacenamiento que permite la reacción por analogía de las situaciones en que participamos, va creciendo paulatinamente el número de palabras y símbolos de lo hecho o de lo que se va hacer, el desarrollo intelectual depende del producto de la relación entre el educador y el educando, siempre se considerará que el lenguaje facilita la enseñanza ya que no solo es el medio que permite el intercambio, sino que gracias a este instrumento el estudiante puede utilizarlo para mejorar su ambiente (Zabalza, 2010).

### **2.2.2.3. Mecanismos que intervienen en la adquisición de la expresión lingüística**

En el proceso de adquisición del lenguaje se ponen en funcionamiento numerosas estructuras y procesos que, combinándose, dan origen a un complejo sistema como es el lenguaje hablado.

Cada una de estas estructuras constituye un módulo que se encarga de llevar a cabo una determinada función, la cual posee una base orgánica determinada, compuesta por un grupo de neuronas o circuitos de memoria.

Lo importante en esta organización es el hecho de cada una de estas estructuras pueden ser afectada en forma total o parcial, mientras que las demás pueden resultar intactas, lo que se conoce como fraccionabilidad de modelo neuro lingüístico y en un concepto fundamental para encarar el tratamiento de un trastorno de lenguaje, porque nos permite, en caso individualizar cual es el módulo afectado, intentar

compensar su función con otro que se encuentra intacto, generando un nuevo circuito donde se conduce la información.

Esto se logra por el principio de plasticidad neuronal, que permite que una zona del cerebro sea utilizada para una función diferente de la original. Esta función se sigue cumpliendo más allá del período de adquisición del lenguaje, pero cada vez la flexibilidad es menor (Alessandri, 2011).

#### **2.2.2.4. Etapas de desarrollo de la expresión lingüística**

De acuerdo con las referencias anteriores y tomando en cuenta los aportes de diferentes investigadores, dividimos el desarrollo del lenguaje en dos etapas principales:

- Etapa pre lingüística
- Etapa Lingüística

Cada una de estas etapas va marcando el surgimiento de nuevas propiedades y cualidades fonéticas, sintácticas y semánticas a medida que el niño crece tal como describiremos a continuación

Etapa Pre-Lingüística.- Denominada también como la etapa pre verbal, comprende los 10 a 12 meses de edad. Se caracteriza por la expresión buco-fonatoria que tiene un valor comunicativo. Otros la consideran como la etapa del nivel fónico puro, debido a que el infante emite sólo sonidos onomatopéyicos (Libro de la educadora, 2005).

Durante esta etapa, que abarca el primer año de vida, la comunicación que establece el niño con su familia, especial y particularmente con la madre, es afectiva y gestual, de allí que para estimularlo lingüísticamente la madre debe utilizar, junto con el lenguaje verbal también el gestual, la palabra debe acompañar siempre al gesto y a las actividades de la madre con el hijo.

Esta etapa pre verbal hasta hace poco despertaba escaso interés de los especialistas, pero gracias a las investigaciones actuales, hoy sabemos que tiene un valor relevante y trascendental en la configuración de las bases del desarrollo lingüístico, puesto que tanto las expresiones vocales (sonidos o grupos de sonidos de simple significación) como las expresiones verbales (sonidos, grupos de sonidos palabras aisladas, etc.) influyen de modo determinante en el desarrollo posterior de la comunicación lingüística del niño (Libro de la educadora, 2005).

Esta etapa comprende, a su vez sub etapas o estadios con características particulares que van de acuerdo con la secuencia cronológica del desarrollo integral del niño, las que pasamos a enunciar:

- ✓ Del nacimiento al mes y dos meses de edad
- ✓ De tres a cuatro meses de edad
- ✓ De cinco a seis meses de edad
- ✓ De los siete a los ocho meses de edad
- ✓ De los nueve a los diez meses de edad
- ✓ De los once a doce meses de edad. (Libro de la educadora, 2005).

Etapa Lingüística.- Este período se inicia con la expresión de la primera palabra, a la que se le otorga una legítima importancia como el primer anuncio del lenguaje cargado de un propósito de comunicación (Libro de la educadora, 2005).

Sin embargo no se puede decir con precisión cuándo comienza, cuándo este anuncio del lenguaje se practica y confirma, cuándo se puede hablar de la “primera palabra” Por eso la fecha de su aparición está diversamente fijada, ya que los estudios al respecto se basan mayormente en las informaciones que dan las madres.

Hay que señalar, además, que las niñas son las que empiezan hablar un poco antes que los niños, por otro lado, aparte del sexo tomando como referencia las peculiaridades individuales, un niño puede demorarse más que otros en una etapa y

pasar rápidamente por otra, condicionando la aparición de la primera palabra en los niños en cronologías distintas (Libro de la educadora, 2005).

No obstante, los diferentes especialistas estiman que la mayoría de los niños que van a hablar, tal vez el 90 por ciento de ellos ,dicen sus primeras palabras, para cuando tienen 15 a 18 meses, aunque esta afirmación no es exacta o concluyente por las razones antes expuestas (Libro de la educadora, 2005).

De allí que la etapa lingüística se considera en forma un tanto amplia, aproximadamente el 12vo mes (un año de edad) pasando el niño de las variadísimas emisiones fonéticas del período pre lingüístico a la adquisición de fonemas propiamente dichos en el plano fonológico (articulaciones fonemáticas), perfeccionándose también el aspecto semántico y sintáctico de las palabras a medida que el niño crece.

Dentro del período lingüístico se consideran las siguientes sub etapas:

- ✓ De los doce a los catorce meses de edad.
- ✓ De los quince a los dieciocho meses de edad
- ✓ De los dieciocho a los veinticuatro meses de edad
- ✓ De los dos a los tres años de edad
- ✓ De los tres años a los cinco años de edad
- ✓ De los seis a los siete años de edad (Libro de la educadora, 2005).

#### **2.2.2.5. Fases de desarrollo de la expresión lingüística.**

##### **2.2.2.5.1. Período pre verbal.**

La importancia del período pre verbal en el desarrollo del lenguaje ha sido objeto de interés tanto de los teóricos de la discontinuidad, que consideran las capacidades pre verbal no relacionadas con el lenguaje posterior, como de los teóricos de la

continuidad, que consideran que el desarrollo del lenguaje surge de la anterior comunicación no verbal (Libro de la educadora, 2005).

Las investigaciones sobre la percepción precoz del lenguaje han mostrado que los bebés nacen con una percepción categoría de muchos contrastes de la lengua, incluyendo algunos que no tienen lugar en su propia lengua materna. La exposición a los contrastes específicos de su propia lengua agudiza su capacidad para diferenciar esos contrastes, mientras disminuye la capacidad de diferenciar otros contrastes. Los bebés prefieren el habla a cualquier otro sonido, y especialmente la entonación ascendente y descendente que muchos adultos usan cuando hablan con los niños pequeños esta habla maternal también aumenta su capacidad para hacer diversas diferenciaciones en el habla.

Los primeros sonidos que emiten los recién nacidos son llantos y ruidos fisiológicos.

Los sonidos de arrullo aparecen hacia los 2 meses. El balbuceo iterativo o laleo aparece hacia los 6 meses e incluye una amplia variedad de sonidos.

Hacia el final del primer año, el balbuceo se convierte en algo más parecido al habla en cuanto a sus sonidos y entonaciones.

Los gestos cumplen muchas funciones pragmáticas para los bebés; los gestos pre verbales toman inicialmente la forma de peticiones y de comunicación referencial y posteriormente funcionan como símbolos para etiquetar objetos, hechos y atributos. Los primeros gestos característicos apoyan el punto de vista cognoscitivo de que la comunicación gestual y oral se basa en los avances del desarrollo cognoscitivo (Libro de la educadora, 2005).

Las primeras palabras sólo reemplazan gradualmente al balbuceo, los gestos y otras formas de comunicación no verbal. La combinación de las aportaciones parece apoyar un consenso creciente de que el período pre verbal es importante para el desarrollo posterior del lenguaje (Libro de la educadora, 2005).

#### **2.2.2.5.2. Semántica.**

El desarrollo semántico es el estudio de cómo adquiere el niño las palabras y su significado. Al principio, los niños adquieren las palabras lentamente. Pero cuando su léxico alcanza unas 50 palabras habladas, su vocabulario generalmente aumentan drásticamente y rápidamente: la llamada explosión nominal. La comprensión de las palabras habitualmente precede a su producción, y tanto niños como adultos entienden muchas más palabras de las que utilizan al hablar, los nombres forman la mayoría del primer léxico de los niños pero incluso desde muy pronto, hay diferencias entre los niños en la proporción de nombres que utilizan, probablemente debido a factores como la clase social, el género y el orden de nacimiento (Libro de la educadora, 2005).

Los errores en el lenguaje infantil ayudan a explicar los procesos de aprendizaje. La sobre extensión, un error común, parece tener lugar por dos razones: a veces los niños no entienden un concepto, a veces les falta el vocabulario necesario para expresar el concepto. Las restricciones son menos comunes en la producción de palabras que las generalizaciones, aunque se dan con frecuencia en la comprensión. Los niños, a veces, rellenan vacíos de su vocabulario acuñando palabras nuevas. También pueden utilizar sus expresiones de una palabra como holofrases que expresan un significado similar a una frase completa.

Se han propuesto diversos modelos de desarrollo semántico. Algunos investigadores han examinado la capacidad de los niños para usar información gramatical para inferir el significado de las palabras nuevas. Estudios experimentales indican que las indicaciones gramaticales de una diversidad de tipos pueden resultar útiles. Otros investigadores han indicado que son necesarias varias predisposiciones o restricciones para explicar cómo descarta el niño los muchos significados lógicamente posibles de una palabra. La teoría del contraste léxico se basa en dos ideas: los niños consideran que las palabras nuevas tienen significados diferentes de las palabras conocidas y adoptan generalmente los significados aceptados por encima de significados más individualizados. El modelo de exclusividad mutua sostiene que

los niños creen que los objetos pueden tener un solo nombre (Libro de la educadora, 2005).

El aprendizaje por parte de los niños de las etiquetas de categorías se ve facilitado por el modelado de los padres, sea directo o en el transcurso de la interacción diaria. Y algún etiquetado se da en el contexto de los guiones, o rutinas diarias, donde los espacios sirven como estructuras para aprender categorías de los objetos.

### **2.2.2.5.3. Gramática.**

La gramática es el estudio de las reglas de la estructura de la lengua. Estas reglas incluyen mecanismos tales como el orden de las palabras (sintaxis), la inflexión y la entonación. El incremento de la gramática puede verse al crecer incesantemente el habla de los niños en longitud y complejidad. Las producciones de dos palabras, que aparecen hacia el final del segundo año, muestran frecuentemente reglas construidas alrededor de palabras individuales, por ejemplo, combinar no está con diversos nombres. Al hacerse más largas las frases, surge el habla telegráfica. Cuando los niños aprenden las reglas flexivas, las hiper regularizan, aplicando las formas regulares incluso a los verbos irregulares. Las primeras frases de los niños son sistemáticas y gobernadas por reglas, pero los investigadores no se ponen de acuerdo sobre si lo que cuenta en su naturaleza sistemática es el conocimiento semántico o gramatical (Libro de la educadora, 2005).

Se han propuesto muchas explicaciones sobre cómo evoluciona la gramática. La hipótesis del desencadenante o automatismo semántico mantiene que el niño utiliza su conocimiento de la semántica (por ejemplo: que los objetos actúan sobre los objetos) para adivinar las reglas de la sintaxis (por ejemplo: la categoría de los nombres y los verbos). Por el contrario, los teóricos innatistas mantienen que el lenguaje de los niños refleja el conocimiento sintáctico y no simplemente semántico desde el principio, y que el conocimiento innato sobre los principios de la gramática hace posible la adquisición del lenguaje (Libro de la educadora, 2005).

Una alternativa al conocimiento innato son las estrategias lingüísticas innatas. Los principios operativos para adquirir el lenguaje proceden del estudio de muchas lenguas y se apoyan en observaciones e investigaciones experimentales sobre el aprendizaje infantil de la lengua. El modelo de competencia, que se centra en cómo se seleccionan los indicios de estructura gramatical, encuentra apoyo en las simulaciones de ordenador referentes al cambio gramatical.

Se han investigado también las influencias del entorno en el desarrollo de la gramática. Tanto adultos como niños usan un lenguaje maternal al dirigirse a los bebés, por ejemplo: los intentos de unir el uso de este estilo simplificado de habla con progresos en el desarrollo del lenguaje han obtenido un éxito ambiguo (Libro de la educadora, 2005).

La imitación puede adoptar diversas formas. Las más importantes para el aprendizaje de la lengua parecen ser las formas expandidas, diferidas y selectivas, que les sirven a algunos niños para introducir nuevas construcciones gramaticales. Otro factor es el feedback (retroalimentación). Aunque los padres raramente responden a los enunciados gramaticales de los niños con desaprobación, generalmente expanden, reformulan o preguntan para aclarar los enunciados mal formados. Esas respuestas se ha comprobado que tienen cierto valor para el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas.

#### **2.2.2.5.4. Pragmática.**

La pragmática es el estudio de los usos sociales del lenguaje. Se basa en el punto de vista funcionalista de que los niños están motivados para adquirir el lenguaje con el propósito de conseguir una comunicación más efectiva de sus deseos y necesidades (Libro de la educadora, 2005).

Las habilidades de comunicación efectiva implican capacidades como hablante y capacidades como oyente. La habilidad para comunicarse efectivamente implica aprender las reglas del discurso. La de respetar los turnos de palabra es una regla del

discurso más fácilmente adquiridas por los bebés. Otras, como la regla de la obviedad de la respuesta, son más difíciles de aprender y no son evidentes en los niños hasta varios años después.

La comunicación social referencial tiene lugar cuando un hablante envía un mensaje que el oyente comprende. La comunicación efectiva de este tipo implica capacidades del hablante, como ajustar sus mensajes a las demandas del oyente y del contexto, ya capacidades del oyente, como reconocer y comunicar cuando los mensajes son ambiguos (Libro de la educadora, 2005).

#### **2.2.2.6. Influencias en la adquisición del lenguaje**

Estas influencias pueden modificar la velocidad o calidad de la adquisición del lenguaje y pueden proceder de:

##### **2.2.2.6.1. El idioma materno.**

Conviene saber tomarlas en cuenta y recordar que si bien el biglosismo (adquisición de una segunda lengua tras la adquisición previa y total de la lengua materna) parece carecer de consecuencias, no ocurre ciertamente lo mismo cuando se trata de bilingüismo (adquisición simultánea de dos lenguas). La mayoría de los autores coinciden en opinar que el niño obligado a afrontar esta doble y simultánea adquisición padecerá por ello, mientras que el tema sigue siendo debatido por otros (Libro de la educadora, 2005).

##### **2.2.2.6.2. El sexo.**

La opinión materna asegura que las niñas empiezan a hablar antes que los niños. Esta afirmación popular parece ser cierta hasta la edad de los 6 años, momento a partir del cual son por el contrario los niños quienes parecen poseer un vocabulario más rico.

El hecho podría ser debido a la tendencia general demostrada por los niños, la cual apunta a la constitución de un sistema lingüístico más precario pero más personal que imitativo en su iniciación, lo cual tendrá por efecto proporcionarle ulteriormente un instrumento más eficaz. Esta noción sólo tiene por supuesto un carácter de generalidad, implicando así numerosas excepciones (Libro de la educadora, 2005).

### **2.2.2.6.3. Condiciones familiares y sociales.**

Pueden condicionar igualmente la adquisición del lenguaje por el aspecto de sollicitaciones numéricas (capaces de hacer que un segundo hijo se beneficie de la conversación de mayor número de personas dentro del grupo familiar) o bien culturales (según el nivel y la riqueza cultural del grupo socio-familiar al que el niño pertenece) (Libro de la educadora, 2005).

Binet distingue dos tipos mentales, dependientes del mayor o menor espacio que las incidencias pensamiento/lenguaje hayan ocupado en el funcionamiento intelectual:

- Un tipo sensoactorial, que privilegia los factores no específicamente humanos.
- Un tipo lingüespeculativo, en el que predominan los factores humanos, es decir, el pensamiento/lenguaje.

Estos dos tipos tienen solamente valor de esquema, pero Piaget insiste en la existencia de un desfase entre el desarrollo de estos dos tipos mentales, lo cual da a entender que el niño deberá ir armonizando incesantemente en su desarrollo dos evoluciones paralelas.

Bloomfield ha explicado la noción de polisemia, evocada anteriormente con cinco puntos importantes:

- ✓ Bajo el efecto de diferentes estímulos, el niño pronuncia y repite unos sonidos vocales como rasgo hereditario. La vibración de cada sonido incide sobre el tímpano e induce una repetición bucal del mismo.

- ✓ El adulto generalmente la madre, suele seleccionar un sonido y, designando un objeto, induce al niño a asociarle alguno de los sonidos de su balbuceo personal más habitual (imitación).
- ✓ Este fenómeno entre adulto y niño continúa hasta que se convierte en un hábito. Ha nacido para el niño la palabra, la cual, aunque no suene como tal para el adulto, lo es para el pequeño.
- ✓ Este hábito adquirido en torno a una palabra induce el fenómeno de otras nuevas, derivadas de la primera. El vocablo nacido de cierto hábito puede surgir para otros, pero si la relación de causa y efecto no es evidente no por ello deja de existir. El niño queda desde entonces dispuesto para la explicación abstracta o de sustitución: nombra una cosa incluso cuando esta no está presente.
- ✓ El mensaje del niño se irá perfeccionando a través de sus resultados (Libro de la educadora, 2005).

Ombredanne distingue cinco usos esenciales del lenguaje: uso afectivo, uso lúdico, uso práctico, uso representativo, uso dialéctico.

Estas variables se irían sucediendo progresivamente sin nunca eliminarse, y acabarían coincidiendo más tarde en el lenguaje constituido del adulto. Existiría, sin embargo, una jerarquía de usos, inferior para los tres primeros y superior para los dos últimos.

Piaget ha propuesto otras explicaciones:

Es sabido que existen para él tres grandes períodos del desarrollo intelectual, a saber:

- ✓ Desde la inteligencia sensorio motriz del nacimiento hasta los 18 meses.
- ✓ Desde las operaciones concretas hasta el 12° año.
- ✓ A partir de la inteligencia formal que se culmina con el final de la adolescencia.

### **2.2.2.7. Funciones del lenguaje**

El lenguaje cumple múltiples funciones, tanto desde el punto de vista individual, en

el desarrollo general del individuo, como desde el punto de vista colectivo, en lo que se refiere a la integración de las personas en el medio social (Alessandri, 2011).

Las siguientes funciones si no son desarrolladas pueden ocasionar diferentes trastornos del lenguaje. Las principales funciones del lenguaje son:

#### **2.2.2.7.1. Función expresiva o emotiva**

Es la que permite al niño expresar sus emociones y pensamientos. Cuando un niño no logra expresar sus emociones por medio del lenguaje, lo hará a través de la acción y pueden entonces aparecer problemas de conducta, o de adaptación social, agresividad, frustración, negativismo (Alessandri, 2011).

Algo similar sucede cuando no puede comunicar sus pensamientos o los demás no entienden lo que él quiere decir y aparecen rabietas, supuestos caprichos o conductas de aislamiento.

#### **2.2.2.7.2. Función referencial**

Se refiere a los contenidos de los mensajes que se transmiten, a la formación que puede producirse por medio del lenguaje oral.

Cuando un niño no posee la capacidad verbal adecuada a su edad estará limitado en la información que puede recibir y transmitir por intermedio del lenguaje, necesitando quizás otras vías complementarias para acceder y producir información (Alessandri, 2011).

#### **2.2.2.7.3. Función conativa**

Es la que se centra en el otro, busca lograr una respuesta del otro. Está centrada en el destinatario, el que recibe el mensaje que vamos a transmitir, con la carga emotiva y psicológica que lleva.

Un déficit de comprensión del lenguaje y sus usos, hará difícil interpretar esta función, generando dificultades de la adaptación social del niño (Alessandri, 2011).

#### **2.2.2.7.4. Función fática**

Consiste en mantener el contacto entre los interlocutores, lo que permite generar situaciones de dialogo y lograr que se establezca la verdadera comunicación.

Cuando el nivel lingüístico entre dos hablantes no es parejo, es más difícil poder cumplir esta función, y es precisamente lo que le ocurre a un niño con dificultades del lenguaje al comunicarse con sus compañeros (Alessandri, 2011).

#### **2.2.2.7.5. Función lúdica**

Permite satisfacer las necesidades de juego y creación en los niños y adultos. En toda la etapa de desarrollo el lenguaje se utiliza como instrumento lúdico, desde el juego vocal de los bebes hasta los doble sentido de los adolescentes (Alessandri, 2011).

Un niño con menores posibilidades de acceso al lenguaje pierde no solo la posibilidad de jugar, sino también la de integrarse al grupo de su pertenencia.

#### **2.2.2.7.6. Regulador de la acción**

Sobre todo a través del lenguaje interior que un niño pequeño se manifiesta por el monólogo colectivo con el que se describe la actividad que hacen o van hacer, pero sin dirigirse al otro sino a sí mismo.

Recién aproximadamente a los 7 años se independiza el lenguaje interior del exterior. Esta posibilidad permite al niño planear sus acciones y solucionar problemas (Alessandri, 2011).

#### **2.2.2.7.7. Función simbólica**

Permite la representación de la realidad por medio de la palabra. Es indispensable, esta función para lograr el pensamiento abstracto solo explicable por el lenguaje.

Por ello, de acuerdo con el nivel de lenguaje alcanzado se corresponderá un grado diferente de abstracción y representación de la realidad (Alessandri, 2011).

#### **2.2.2.7.8. Función estructural**

Esta función permite acomodar información a los saberes anteriores, generando estructuras del pensamiento que posibiliten la rápida utilización de la información cuando es requerida (Alessandri, 2011).

En el caso de un trastorno del lenguaje, puede suceder que el niño posea cierta información y le resulte difícil llegar a ella porque fue “mal archivada” en su estructura de memoria, por ejemplo (Alessandri, 2011).

#### **2.2.2.7.9. Función social**

La que permite establecer relaciones sociales entre los diferentes hablantes en diferentes ámbitos de situaciones.

La imposibilidad de comunicación hace que muchas veces quienes la padecen sean discriminados socialmente por poder relacionarse con el resto de los individuos (Alessandri, 2011).

La adquisición de estas funciones en esta edad son de suma importancia puesto que si al niño o niña le falta alguna puede provocar trastornos del lenguaje, lo que desencadenará a que el niño no tenga una socialización adecuada puesto que el lenguaje es la principal herramienta para este proceso.

De igual manera al carecer de estas funciones el niño se va a volver introvertido, tímido, miedoso, sin poder expandir su entorno de amistades puesto que no podría relacionarse con ellos de la mejor manera.

#### **2.2.2.8. Formas de expresión lingüística**

El concepto de comunicación tiene dos aspectos: Contenido y expresión

El contenido es el mensaje y la expresión es la forma que adopta.

Son formas de la expresión:

- La descripción.
- La narración.
- La argumentación.
- La exposición.

##### **2.2.2.8.1. La descripción**

Es un dibujo hecho con palabras. Puede referirse a una persona, animal, un lugar o una cosa. La descripción de una persona es una especie de retrato y puede referirse a sus rasgos físicos, o puede referirse a sus rasgos morales.

Cuando la descripción se refiere a:

- ✓ Los rasgos físicos es llamada prosopografía.
- ✓ Los rasgos morales es llamada etopeya.

La descripción emplea el Adjetivo, su función consiste en enseñar las cualidades concretas y abstractas del sustantivo al cual se refiere.

Para hacer una descripción se necesita:

- ✓ Escoger los rasgos principales. De preferencia los detalles concretos.

- ✓ Calificar o determinar los rasgos escogidos con adjetivos y comparaciones que reproduzcan en la mente del lector la imagen destacada.
- ✓ Ordenar los adjetivos para que produzcan mayor impacto en el lector.

#### **2.2.2.8.2. La narración**

Es el relato de uno o varios sucesos, los hechos se ordenan para que adquieran un nuevo significado.

El orden puede ser:

- ✓ Cronológico: se presentan los hechos como sucedieron.
- ✓ Climático: se presentan los hechos de manera que recreen la atmósfera que el autor desea, suspenso, terror, etc.
- ✓ La narración puede ser de distintos tipos:
  - ✓ Narración subjetiva: el narrador es uno de los personajes del relato
  - ✓ Narración objetiva: el narrador es un observador de los sucesos.
  - ✓ Narración histórica: el relato se refiere a un hecho pasado.
  - ✓ Narración realista: el relato está referido a los hechos tal como se presentan en la realidad.
  - ✓ Narración fantástica: se refiere a hechos inverosímil ares, que no suceden en la realidad.
  - ✓ Narración de ciencia ficción: se refiere a hechos futuros.

Los distintos tipos de narraciones pueden cambiarse de manera que sean Histórico-realistas, subjetivo-históricos, objetivo realista, etc., algunas combinaciones no podrían hacerse, realista-ciencia ficción.

La narración emplea fundamentalmente verbos, lo que pasa (acción), sustantivos: a quien le pasa (persona), en donde le pasa (lugar).

Para hacer una buena narración es preciso:

- ✓ Observar los hechos
- ✓ Escoger los hechos más importantes y desechar los secundarios.
- ✓ Ordenar los hechos que despierten el interés del lector.

La descripción y la narración se acompañan y complementan. Casi nunca aparecen por separado.

#### **2.2.2.9. Expresión oral en la primera infancia**

La educación Inicial en el país se encuentra dividida en dos sub niveles, el primero que está conformado por los niños y niñas de 0 a 3 años el cual es reglamentado por el MIES y el segundo conformado por las niñas y niños de 3 a 6 años subnivel que lo lleva a cabo el MINEDUC, ministerios que trabajan conjuntamente en lo que se refiere al currículo de Educación Inicial.

Es así que en este currículo al lenguaje se lo trabaja inmerso en uno de los 3 ejes de desarrollo el cual se denominada Eje de Expresión y comunicación, del cual se derivan ámbitos de aprendizaje dedicando uno de estos al desarrollo del lenguaje, este ámbito se llama *Ámbito de la Manifestación del Lenguaje Verbal y no Verbal*, en el mismo que se abordan aspectos relacionados con la adquisición del lenguaje.

El desarrollo del lenguaje tiene un especial protagonismo en la infancia temprana, no sólo por el gran avance de esta capacidad, sino también por la importancia que esta habilidad tiene en el desarrollo de otros aspectos: el pensamiento y la inteligencia, las relaciones con su entorno y consigo mismo, por tanto, el desarrollo del lenguaje va a ser un aspecto clave, que se vuelve línea de acción básica sobre todo en el primer y segundo año de vida

La niña y el niño desde que nace es un ser social. El habla no es sólo una cuestión de aprendizaje, sino que se relaciona con la calidad de las interrelaciones con las personas que le rodean y con la maduración de todos los órganos que intervienen en la producción del habla.

La comunicación es la función principal del lenguaje por eso es fundamental generar en las niñas y niños la necesidad de comunicarse, para esto hay que estimular la discriminación auditiva, hay que enriquecer el vocabulario y fortalecer la comprensión de la lengua materna, a través de sencillas estrategias como: mirar mientras se le habla, sonreír y narrarle todo lo que ve y toda las acciones mientras se lo alimenta, baña, cambia de ropa, etc. así el lenguaje se torna en hilo conductor de toda actividad en los primeros años de vida.

Pero para comunicarse es fundamental enriquecer del vocabulario, mientras más rico sea el lenguaje más amplias serán las posibilidades de interactuar con los demás.

Para la adquisición del lenguaje social es preciso conversar permanentemente, esto permite la comprensión de patrones de su lengua materna, de su construcción gramatical y de su fonética.

En estas edades, permite a las niñas y niños comprender lo que los adultos le dicen o solicitan, a lo que responden inicialmente, con expresiones gestuales y posteriormente, a final de los 36 meses de edad, mediante la expresión oral, utilizando no solo palabras, sino también oraciones simples que se van haciendo cada vez más complejas hasta alcanzar las formas del lenguaje expresivo.

La actividad y la comunicación entre adultos y niñas y niños generan el proceso de apropiación de la experiencia histórico-cultural, es decir, como el niño y la niña hacen suyo el conocimiento, los valores de la sociedad en que viven. Apropiarse de la cultura, presupone un proceso activo, constructivo, que tiene sus particularidades y sus resultados. Los niños aprenden haciendo, y comunicándose.

### **2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.**

- **Adicción:** Hábito de conductas peligrosas o de consumo de determinado productos, en especial drogas, y del que no se puede prescindir o resulta muy difícil hacerlo por razones de dependencia psicológica o incluso fisiológica.

- **Cerebelo:** Parte posterior del encéfalo, constituida por una masa de tejido nervioso y que se encarga de la coordinación muscular y otros movimientos no controlados por la voluntad.
- **Descripción:** su función consiste en enseñar las cualidades concretas y abstractas del sustantivo al cual se refiere
- **Dislexia:** Alteración de la capacidad de leer por la que se confunden o se altera el orden de letras, sílabas o palabras.
- **Estrategia:** Serie de acciones muy meditadas, encaminadas hacia un fin determinado.
- **Estrés:** Estado de cansancio mental provocado por la exigencia de un rendimiento muy superior al normal; suele provocar diversos trastornos físicos y mentales.
- **Función lingüística:** Se denominan funciones del lenguaje aquellas expresiones del mismo que pueden transmitir las actitudes del emisor (del hablante, en la comunicación oral y del escritor, en la comunicación escrita) frente al proceso comunicativo
- **Hipocampo:** Prominencia encefálica situada en la pared externa de los ventrículos laterales del cerebro.
- **Lingüística:** La Lingüística es la ciencia que estudia el lenguaje, como forma de comunicación humana en cuanto a sus códigos y sistema de símbolos, el uso de las distintas lenguas, sus puntos en común, y su evolución. La lengua oral precedió al lenguaje escrito, y la aparición de éste, revolucionó de tal modo la cultura por la posibilidad de documentar los hechos, que originó la Historia. La Lingüística es un concepto más amplio que el de Gramática.

- **Narración:** Es el relato de uno o varios sucesos, los hechos se ordenan para que adquieran un nuevo significado.
  
- **Simular:** Presentar una cosa haciendo que parezca real.
  
- **Video juego:** es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico

## **2.4. VARIABLES**

### **2.4.1. Variable independiente**

Video juegos

### **2.4.2. Variable dependiente**

Expresión lingüística

## 2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

### 2.5.1. OPERACIONALIZACIÓN VARIABLE INDEPENDIENTE: VIDEO JUEGOS

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTO
Es una estrategia interactiva orientada a la enseñanza que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico (Gardey & Pérez Porto, 2016).	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Estrategia interactiva</li> <li>➤ Enseñanza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utiliza aplicaciones de video juegos para incrementar vocabulario de los estudiantes.</li> <li>➤ Usa video juegos para realizar ejercicios de ortografía.</li> <li>➤ Utiliza los video juegos para que el niño aprenda a tomar decisiones, comunicando las mismas.</li> <li>➤ Los video juegos le han servido como herramienta para realizar juego de roles.</li> <li>➤ Ocupa los video juegos como un recurso tecnológico en el aprendizaje y desarrollo de la lingüística.</li> </ul>	<p><b>Técnica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuesta</li> </ul> <p><b>Instrumento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cuestionario</li> </ul>

## 2.5.2. OPERACIONALIZACIÓN VARIABLE DEPENDIENTE: EXPRESIÓN LINGÜÍSTICA

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTO
<p>Es un área de desarrollo que resalta el lenguaje, como forma de comunicación humana en cuanto a sus códigos y sistema de símbolos, el uso de las distintas lenguas, sus puntos en común, y su evolución. (Serrano, 2016)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lenguaje</li> <li>➤ Comunicación</li> <li>➤ Códigos</li> <li>➤ Símbolos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Participa en narraciones orales de cuentos, experiencias y anécdotas, teniendo en cuenta la coherencia en el discurso.</li> <li>➤ Participa en exposiciones orales compartiendo sus vivencias.</li> <li>➤ Expone oralmente situaciones cotidianas relacionadas a la naturaleza con ayuda de material complementario</li> <li>➤ Escribe con su propio código narraciones del entorno en que vive con un propósito comunicativo, y leerlas en clase.</li> <li>➤ Discrimina visualmente objetos imágenes o trazos de acuerdo a sus características.</li> </ul>	<p><b>Técnica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación</li> </ul> <p><b>Instrumento</b></p> <p>✓ Ficha de observación</p>

## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

**No experimental.-** permitió la búsqueda sistemática de los valores y datos, no hay un control directo de la variable independiente, debido a que sus manifestaciones ya han ocurrido. Se hacen inferencias sobre las relaciones de las variables

#### 3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

**De Campo.-** Ya que se pudo observar y palpar directamente la problemática existente, mediante la incorporación de ejercicios y también la aplicación de la ficha de observación.

**Bibliográfica Documental.-** porque se basa en información bibliográfica e investigaciones anteriores de diversos autores, lo que permitirá consultar libros, textos, investigaciones anteriores.

#### 3.3 DEL NIVEL DE INVESTIGACIÓN

**Exploratoria.-** Porque se recabó información por parte de los niños y niñas, con el fin de obtener datos necesarios para la investigación y así comprobar o no la hipótesis planteada.

**Descriptiva.-** al realizar el registro, análisis e interpretación de las condiciones existentes, por medio de la aplicación de la ficha de observación, lo cual nos sirvió para establecer qué tipo de influencia tiene la variable independiente sobre la variable dependiente.

### 3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

#### POBLACIÓN

Estudiantes de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez

#### MUESTRA

CUADRO N° 1. Muestra.

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
Niños	35	56%
Niñas	25	40%
Docentes	2	4%
<b>TOTAL</b>	<b>62</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad Educativa “Simón Rodríguez”

**Elaborado por:** Carmen Maigua y Mery Montes

### 3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para la recolección de datos se trabajó con:

➤ **Técnicas.**

**Encuesta:** recibió la información y opiniones de los entrevistados, en este caso de docentes, en relación a las ilustraciones literarias y el desarrollo cognitivo; para de esta manera percibir la realidad que interesó a la investigación.

**Observación:** esta técnica permitió analizar directamente la influencia que tuvo la aplicación de los video juegos como mediador del desarrollo de la lingüística mediante guías, cuaderno de notas, cámara, fotografías.

➤ **Instrumento.**

**Cuestionario:** Es un instrumento de la investigación que se utilizó para recabar información de los docentes sobre la utilización de los video juegos en la enseñanza de la expresión lingüística , el cual nos muestra la realidad en la que se encuentra el tema a ser tratado, dándonos los indicios de la causa del problema a tratarse.

**Ficha de observación:** Es un instrumento de la investigación el cual recopiló la información de los indicadores evaluados acerca de la expresión lingüística de los niños, datos que sirvieron en la tabulación y graficación de la investigación.

### **3.6 TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS DE DATOS**

Para el procesamiento de la información se procedió de la siguiente manera:

- Análisis preliminar de carácter narrativo de los hechos
- Instancia de codificación donde se realiza un primer ordenamiento de indicadores con sus respectivas categorías y unidades de medición, si es preciso
- Establecer la cadena lógica de evidencias y factores, proporcionando significados al relacionar las categorías
- Construir matrices y formatos donde se vaya organizando la información obtenida según variables, categorías o indicadores.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

#### 4.1.CUESTIONARIO APLICADO A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA SIMÓN RODRÍGUEZ

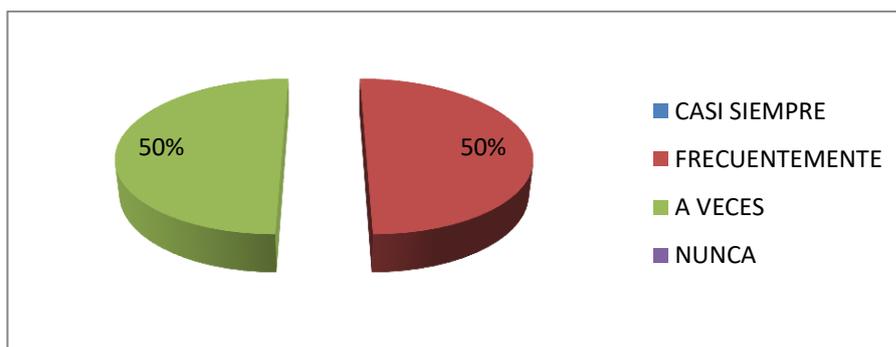
**Cuadro N° 1. Utiliza aplicaciones de video juegos para incrementar vocabulario de los estudiantes**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CASI SIEMPRE	0	0%
FRECUENTEMENTE	1	50%
A VECES	1	50%
NUNCA	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Carmen Maigua y Mery Montes

**Fuente:** Unidad Educativa Simón Rodríguez

**Gráfico N° 1. Utiliza aplicaciones de video juegos para incrementar vocabulario de los estudiantes.**



**Elaborado por:** Carmen Maigua y Mery Montes

**Fuente:** cuadro N°1

**Análisis.** Los resultados demuestran que un docente que representa el 50% de la población, frecuentemente utiliza aplicaciones de video juegos para incrementar vocabulario de los estudiantes, mientras que el otro docente los utiliza a veces. Esto se puede deber a la falta de conocimientos de parte de los docentes para aplicar video juegos como estrategias.

**Interpretación.** Se denota que los docentes tienen bajas habilidades con el uso de las TIC's, es decir que no las incorporan al proceso de enseñanza aprendizaje.

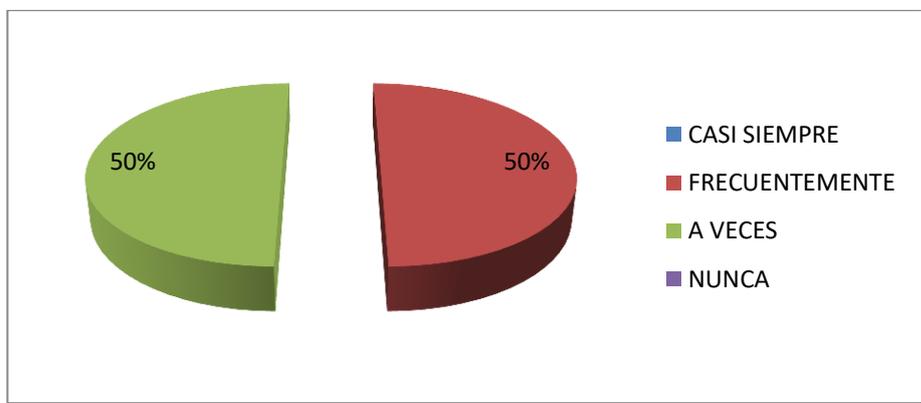
**Cuadro N° 2. Usa video juegos para realizar ejercicios de ortografía.**

	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>CASI SIEMPRE</b>	0	0%
<b>FRECUENTEMENTE</b>	1	50%
<b>A VECES</b>	1	50%
<b>NUNCA</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	2	100%

**Elaborado por:** Carmen Maigua y Mery Montes

**Fuente:** ficha de observación

**Gráfico N° 2. Usa video juegos para realizar ejercicios de ortografía.**



**Elaborado por:** Carmen Maigua y Mery Montes

**Fuente:** cuadro N°2

**Análisis.** En la pregunta realizada a los docentes se observa que un docente que representa el 50% de la población frecuentemente usa los video juegos para realizar ejercicios de ortografía, en tanto que el otro docente que es el otro 50% de la población los utiliza a veces. Esto se puede dar por la falta de experticia de parte de los docentes para aplicar nuevas estrategias en este caso los video juegos.

**Interpretación.** Se observa que los docentes no tienen la experticia para aplicar nuevas estrategias en este caso los video juegos, como una herramienta para adquirir y mejorar la ortografía.

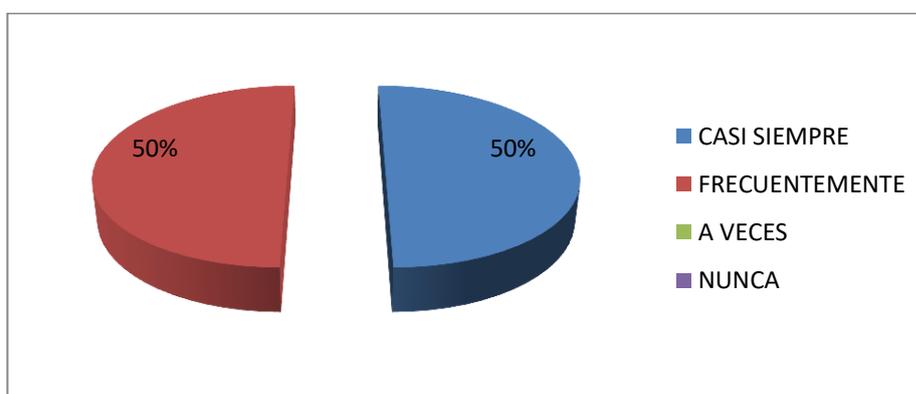
**Cuadro N° 3.** Utiliza los video juegos para que el niño aprenda a tomar decisiones, comunicando las mismas.

	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>CASI SIEMPRE</b>	1	50%
<b>FRECUENTEMENTE</b>	1	50%
<b>A VECES</b>	0	0%
<b>NUNCA</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	2	100%

**Elaborado por:** Carmen Maigua y Mery Montes

**Fuente:** Unidad Educativa Simón Rodríguez

**Gráfico N° 3.** Utiliza los video juegos para que el niño aprenda a tomar decisiones, comunicando las mismas.



**Elaborado por:** Carmen Maigua y Mery Montes

**Fuente:** cuadro N°3

**Análisis.** De acuerdo a los resultados obtenidos se evidencia que un docente que representa el 50% de la población frecuentemente utiliza los video juegos para que el niño aprenda a tomar decisiones, mientras que el otro docente los utiliza casi siempre. Esto se da porque los docentes han visto en los video juegos una estrategia adecuada y de fácil aceptación.

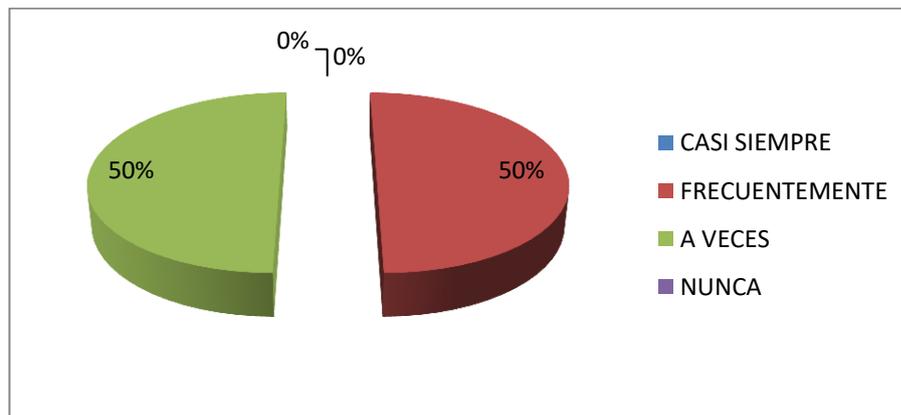
**Interpretación.** Los docentes después de observar que los video juegos tienen una aceptación positiva en los alumnos, han empezado a utilizar como mediador de aprendizajes.

**Cuadro N° 4. Los video juegos le han servido como herramienta para realizar juego de roles.**

	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>CASI SIEMPRE</b>	0	0%
<b>FRECUENTEMENTE</b>	0	0%
<b>A VECES</b>	2	100%
<b>NUNCA</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	2	100%

**Elaborado por:** Carmen Maigua y Mery Montes  
**Fuente:** Unidad Educativa Simón Rodríguez

**Gráfico N° 4. Los video juegos le han servido como herramienta para realizar juego de roles.**



**Elaborado por:** Carmen Maigua y Mery Montes  
**Fuente:** cuadro N°4

**Análisis.** Los resultados demuestran que los dos docentes q a veces han utilizado los video juegos como herramienta para realizar el juego de roles con los niños. El uso mínimo de esta herramienta se da por la falta de conocimiento de parte de los docentes para generar este tipo de aprendizajes.

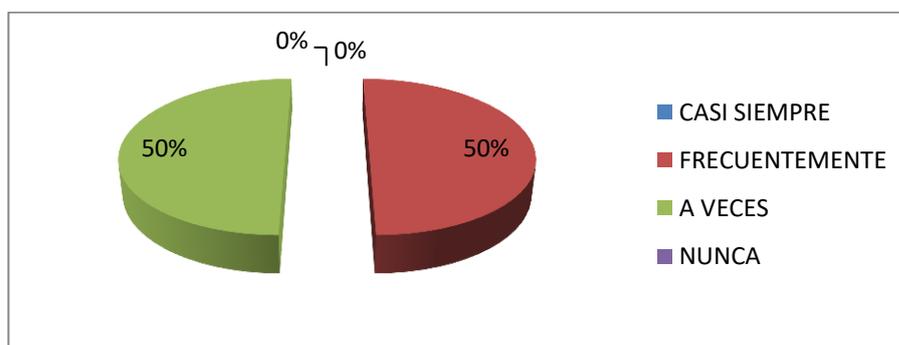
**Interpretación.** Se manifiesta que los docentes no tienen suficientes conocimientos ni la experticia para generar aprendizajes mediante el uso de los video juegos.

**Cuadro N° 5. Ocupa los video juegos como un recurso tecnológico en el aprendizaje y desarrollo de la lingüística.**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CASI SIEMPRE	0	0%
FRECUENTEMENTE	1	50%
A VECES	1	50%
NUNCA	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Carmen Maigua y Mery Montes  
**Fuente:** Unidad Educativa Simón Rodríguez

**Gráfico N° 5. Ocupa los video juegos como un recurso tecnológico en el aprendizaje y desarrollo de la lingüística.**



**Elaborado por:** Carmen Maigua y Mery Montes  
**Fuente:** cuadro N°5

**Análisis.** En base de los resultados se observa que un docente que representa el 50% de la población frecuentemente ocupa los video juegos como una recurso en el desarrollo de la lingüística, mientras que el otro docente los utiliza a veces.

**Interpretación.** Se evidencia que los docentes todavía no se acoplan a las nuevas tecnologías existentes, y lo beneficioso que puede ser la utilización de la misma, en este caso el desarrollo de la lingüística, por ende no saben diseñar actividades acordes ni concretas en estos temas.

#### 4.2.FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADO A NIÑOS DE PRIMER GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SIMÓN RODRÍGUEZ

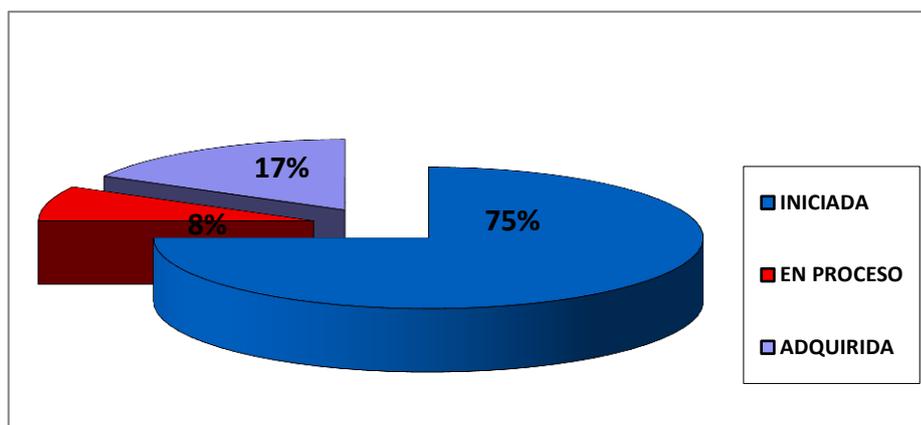
**Cuadro N° 6. Participa en narraciones orales de cuentos, experiencias y anécdotas, teniendo en cuenta la coherencia en el discurso.**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	45	75%
EN PROCESO	5	8%
ADQUIRIDA	10	17%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Carmen Maigua y Mery Montes

Fuente: Unidad Educativa Simón Rodríguez

**Gráfico N° 6. Participa en narraciones orales de cuentos, experiencias y anécdotas, teniendo en cuenta la coherencia en el discurso.**



Elaborado por: Carmen Maigua y Mery Montes

Fuente: cuadro N°6

**Análisis.** Los resultados demuestran que 45 niños que representan el 75% de la población han iniciado la destreza de participar en narraciones orales de cuentos, experiencias y anécdotas, teniendo en cuenta la coherencia en el discurso; mientras que 5 niños que representa el 8% están en proceso de adquirirla y 10 niños que representan el 17% han adquirido esta destreza

**Interpretación.** Esto se debe a que los niños y niñas no han recibido una correcta estimulación para desarrollar las destrezas lingüísticas, como es participar en cuentos.

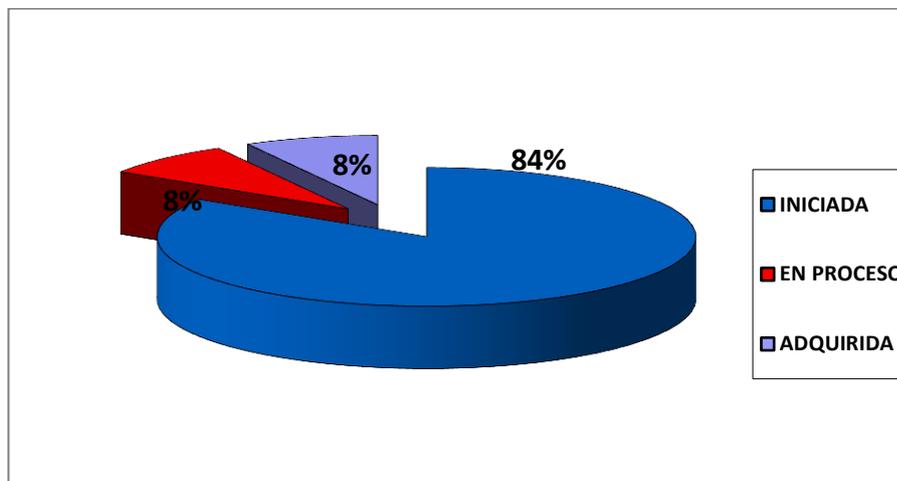
**Cuadro N° 7. Participa en exposiciones orales compartiendo sus vivencias.**

	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>INICIADA</b>	50	84%
<b>EN PROCESO</b>	5	8%
<b>ADQUIRIDA</b>	5	8%
<b>TOTAL</b>	60	100%

**Elaborado por:** Carmen Maigua y Mery Montes

**Fuente:** Unidad Educativa Simón Rodríguez

**Gráfico N° 7. Participa en exposiciones orales compartiendo sus vivencias.**



**Elaborado por:** Carmen Maigua y Mery Montes

**Fuente:** cuadro N°7

**Análisis.** Después de haber aplicado la ficha de observación observamos que 50 niños que es el 84% de la población han iniciada la adquisición de esta destreza evaluada; mientras que 5 niños que es el 8% están en proceso de adquirirla y 5 niños que es el 8% han adquirido la destreza, esto se debe al uso de diferentes herramientas en el proceso de enseñanza.

**Interpretación.** Se puede palpar que los niños todavía no participan en exposiciones orales, es decir que no se está utilizando una herramienta generadora de conocimientos, como son los video juegos.

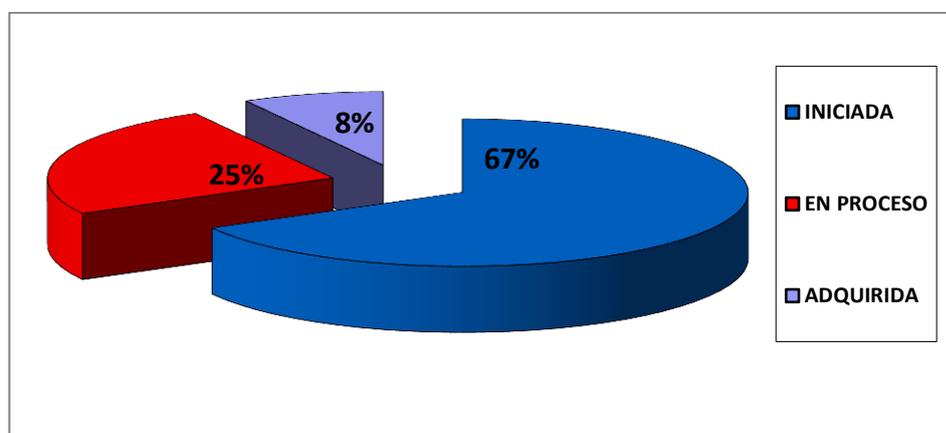
**Cuadro N° 8. Expone oralmente situaciones cotidianas relacionadas a la naturaleza con ayuda de material complementario.**

	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>INICIADA</b>	40	67%
<b>EN PROCESO</b>	15	25%
<b>ADQUIRIDA</b>	5	8%
<b>TOTAL</b>	60	100%

**Elaborado por:** Carmen Maigua y Mery Montes

**Fuente:** Unidad Educativa Simón Rodríguez

**Gráfico N° 8. Expone oralmente situaciones cotidianas relacionadas a la naturaleza con ayuda de material complementario.**



**Elaborado por:** Carmen Maigua y Mery Montes

**Fuente:** cuadro N°8

**Análisis.** En la destreza exponer oralmente situaciones cotidianas relacionadas a la naturaleza con ayuda de material complementario los resultados demuestran que 40 niños que es el 67% de la población están iniciando la adquisición de esta destreza; mientras que 15 niños que es el 25% están en proceso de adquirirla y 5 niños que es el 8% han adquirido la destreza

**Interpretación.** El niño al no estar siendo estimulado por una herramienta entretenida y educativa al mismo tiempo, no es capaz de adquirir destrezas con más facilidad. Como maestros se debe implementar cosas novedosa en el diario trajinar.

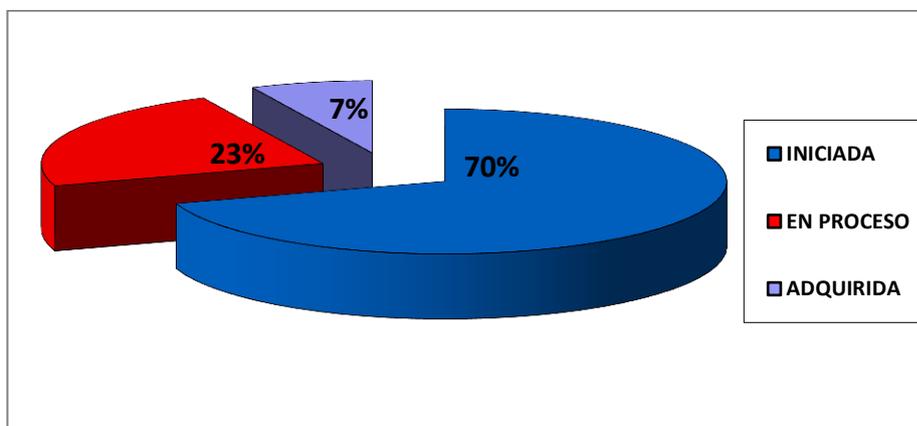
**Cuadro N° 9. Escribe con su propio código narraciones del entorno en que vive con un propósito comunicativo, y leerlas en clase.**

	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>INICIADA</b>	42	70%
<b>EN PROCESO</b>	14	23%
<b>ADQUIRIDA</b>	4	7%
<b>TOTAL</b>	60	100%

**Elaborado por:** Carmen Maigua y Mery Montes

**Fuente:** Unidad Educativa Simón Rodríguez

**Gráfico N° 9. Escribe con su propio código narraciones del entorno en que vive con un propósito comunicativo, y leerlas en clase**



**Elaborado por:** Carmen Maigua y Mery Montes

**Fuente:** cuadro N°9

**Análisis.** Los resultados demuestran que 42 niños que representan el 70% de la población han iniciado la adquisición de esta destreza de participar en narraciones orales de cuentos, experiencias y anécdotas, teniendo en cuenta la coherencia en el discurso; mientras que 14 niños que representa el 23% están en proceso de adquirirla y 4 niños que es el 7% han adquirido la destreza

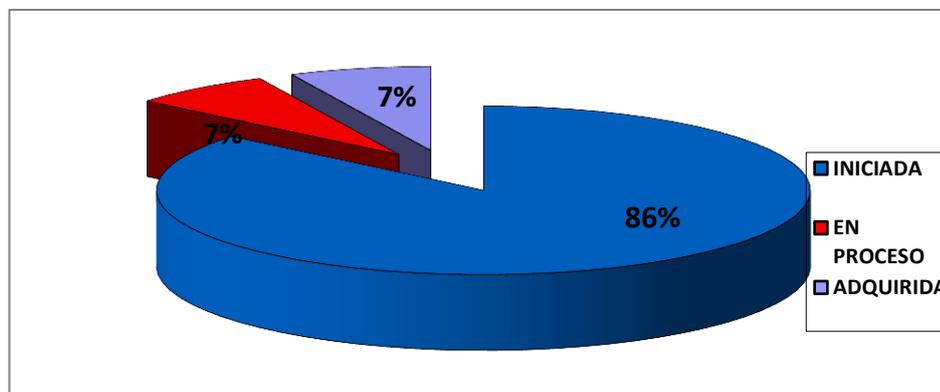
**Interpretación.** Las TIC's, han pasado a ser en la educación una herramienta indispensable, muy versátil y de fácil uso, lamentablemente muchos docentes no la utilizan como una herramienta generadora de conocimientos.

**Cuadro N° 10. Discrimina visualmente objetos imágenes o trazos de acuerdo a sus características.**

	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>INICIADA</b>	52	86%
<b>EN PROCESO</b>	4	7%
<b>ADQUIRIDA</b>	4	7%
<b>TOTAL</b>	60	100%

**Elaborado por:** Carmen Maigua y Mery Montes  
**Fuente:** Unidad Educativa Simón Rodríguez

**Gráfico N° 10. Discrimina visualmente objetos imágenes o trazos de acuerdo a sus características.**



**Elaborado por:** Carmen Maigua y Mery Montes  
**Fuente:** cuadro N°10

**Análisis.** Podemos observar que 52 niños de los 60 niños evaluados que es el 86% de la población han iniciado la adquisición de la destreza evaluada; mientras que 4 niños que representa el 7% están en proceso de adquirirla y 4 niños que es el 7% han adquirido la destreza

**Interpretación.** Al estar frente a una pantalla de una televisión o un computador, los niños atienden de mejor manera, lo que debe ser explotado para presentarles imágenes educativas por medio de los video juegos.

## CAPÍTULO V

### 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1.CONCLUSIONES

- ✓ Los docentes no utilizan video juegos para el desarrollo de la expresión lingüística de los niños y niñas, como por ejemplo juegos de ortografía, juego de roles, de imitación; debido a la versatilidad de los mismos, pues no necesitan motivación alguna, pues el uso de los mismos pasa a serlo, por lo que el estudiante presta mayor atención y por ende mejor asimilación de los conocimientos.
- ✓ El nivel de desarrollo de la expresión lingüística en los niños y niñas del primero de básica de la unidad educativa “Simón Rodríguez”, ha subido el porcentaje de desarrollo, esto después de utilizar los video juegos como una herramienta mediadora en el proceso de enseñanza aprendizaje; mediante una metodología apropiada e idónea para la edad investigada.
- ✓ Las destrezas de la expresión lingüística que son desarrolladas con el uso de los video juegos son: Participar en narraciones orales de cuentos, experiencias y anécdotas, teniendo en cuenta la coherencia en el discurso, Participar en exposiciones orales compartiendo sus vivencias, Exponer oralmente situaciones cotidianas relacionadas a la naturaleza con ayuda de material complementario, Escribir con su propio código narraciones del entorno en que vive con un propósito comunicativo, y leerlas en clase, Discriminar visualmente objetos imágenes o trazos de acuerdo a sus características. Y estas ayudan al niño a alcanzar un desarrollo óptimo integral.

## 5.2.RECOMENDACIONES

- ✓ Aprovechando que los niños son nativos tecnológicos se debería manejar el uso de herramientas tecnológicas para conseguir el desarrollo integral de los estudiantes.
- ✓ La expresión lingüística es el medio de generar relaciones con la sociedad por el cual transmitimos ideas, sentimientos, pensamientos, emociones, entre otras cosas, por lo que es necesario desarrollarlo y potenciarlo mediante diferentes estrategias y herramientas metodológicas, como son los video juegos.
- ✓ Se debe incorporar al diario vivir de los niños video juegos adecuados para generar avances en su ámbito cognitivo, los mismos que deberán ser supervisados por los padres de familia y docentes de los niños y niñas.

## BIBLIOGRAFÍA

- ✓ Alessandri, M. L. (2011). Trastornos del Lenguaje. Buenos Aires: LESA.
- ✓ Calameo. (2016). Calameo. Recuperado el 17 de 05 de 2016, de Calameo: <http://es.calameo.com/read/00124427285a2f98bf8e7>
- ✓ Definición.DE. (2016). Definición.DE. Recuperado el 17 de 05 de 2016, de Definición.DE: <http://definicion.de/videojuego/>
- ✓ Escuela Normal de Educadoras "Maestra Estefanía Castañeda". (3 de 10 de 2015). La tecnología Aplicada a los centros Escolares. Licenciatura en educación preescolar. Recuperado el 17 de 05 de 2016, de La tecnología Aplicada a los centros Escolares. Licenciatura en educación preescolar: <http://acmg.weebly.com/unidad-1/potencial-educativo-de-los-videojuegos1>
- ✓ Fandom. (2016). Nintendo Wiki. Obtenido de Nintendo Wiki: [http://es.nintendo.wikia.com/wiki/Videojuego\\_\(concepto\)](http://es.nintendo.wikia.com/wiki/Videojuego_(concepto))
- ✓ Gardey, A., & Pérez Porto, J. (2016). Definición.DE. Recuperado el 17 de 05 de 2013, de Definición.DE: <http://definicion.de/videojuego/>
- ✓ Goodman. (1986). Whats wholw lenguaje new HAmphshire: HEINEMANN.
- ✓ Halliday. (1973). explorations in the function of lenguaje. Lonrés: EDWARD ARNOLD.
- ✓ <http://definicion.de/lenguaje/>. (25 de 10 de 2013). Recuperado el 25 de 10 de 2013, de <http://definicion.de/lenguaje/>

- ✓ Huynh, J. B. (06 de 08 de 2015). Hipertextual. Obtenido de Hipertextual: <https://hipertextual.com/presentado-por/vodafone-one/jean-baptiste-huynh>
  
- ✓ Libro de la educadora. (2005). Libro de la educadora. Barcelona: EUROMEXICO S.A.
  
- ✓ MIES. (2013). Política Pública de Desarrollo Infantil Integral. En MIES, Política Pública de Desarrollo Infantil Integral (pág. 17). Ecuador: MIES.
  
- ✓ MINEDUC. (2016). MINEDUC. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/tecnologia-para-la-educacion/>
  
- ✓ Monclova, O. (s.f.). <http://www.batanga.com/gamer/5461/beneficios-de-los-videojuegos-para-la-salud>. Obtenido de <http://www.batanga.com/gamer/5461/beneficios-de-los-videojuegos-para-la-salud>: <http://www.batanga.com/gamer/5461/beneficios-de-los-videojuegos-para-la-salud>
  
- ✓ Ricardo Tejeiro Salguero, Manuel Pelegrina del Rio, Jorge Luis Gomez Villavicencio. (2009). Efectos Psicosociales. En M. P. Ricardo Tejeiro Salguero, Efectos Psicosociales (pág. 236).
  
- ✓ Ricardo Tejeiro Salguero, Manuel Pelegrina del Rio, Jorge Luis Gomez Villavicencio. (2009). Efectos Psicosociales. En M. P. Ricardo Tejeiro Salguero, Efectos Psicosociales (págs. 245-246).
  
- ✓ Serrano, R. (23 de 07 de 2016). Analizando la lingüística. Obtenido de Analizando la lingüística: <http://lenguacultural.blogspot.com/>
  
- ✓ Tinajero, A., & Ordoñez, M. d. (2011). Estimulación temprana inteligencia emocional y cognitiva. Colombia: GRUPO CULTURAL.

- ✓ UNESCO. (2016). UNESCO. Obtenido de UNESCO:  
<http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>
  
- ✓ Zabalza, M. A. (2010). Didáctica de la educación Infantil. Madrid: NARCEA.

# ANEXOS



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**  
**UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONAL**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**  
**CUESTIONARIO A LOS DOCENTES DEL PRIMER GRADO DE LA**  
**UNIDAD EDUCATIVA SIMÓN RODRÍGUEZ**

**Objetivo:** La presente encuesta tiene como objetivo recoger datos de la utilización de los video juegos en la enseñanza de la expresión lingüística en los niños de primer grado de la Unidad Educativa Simón Rodríguez.

La encuesta es anónima, por lo tanto le solicitamos contestar de manera sincera.

<b>N°</b>	<b>ITEM</b>	<b>CASI SIEMP RE</b>	<b>FRECENT EMENTE</b>	<b>A VEC ES</b>	<b>NUNC A</b>
1	Utiliza aplicaciones de video juegos para incrementar vocabulario de los estudiantes				
2	Usa video juegos para realizar ejercicios de ortografía.				
3	Utiliza los video juegos para que el niño aprenda a tomar decisiones, comunicando las mismas.				
4	Los video juegos le han servido como herramienta para realizar juego de roles.				
5	Ocupa los video juegos como un recurso tecnológico en el aprendizaje y desarrollo de la lingüística.				

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**

**UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONAL**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**

**FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE LA**  
**UNIDAD EDUCATIVA SIMÓN RODRÍGUEZ**

**Objetivo:** La presente ficha tiene como objetivo recoger datos de desarrollo de la expresión lingüística de los niños y niñas del primer año de básica de la Unidad Educativa Simón Rodríguez.

<b>ITEM</b>	<b>INICIADA</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>ADQUIRIDA</b>	<b>TOTAL</b>
Participa en narraciones orales de cuentos, experiencias y anécdotas, teniendo en cuenta la coherencia en el discurso				
Participa en exposiciones orales compartiendo sus vivencias				
Expone oralmente situaciones cotidianas relacionadas a la naturaleza con ayuda de material complementario				
Escribe con su propio código narraciones del entorno en que vive con un propósito comunicativo, y leerlas en clase				
Discrimina visualmente objetos imágenes o trazos de acuerdo a sus características				



**Fuente:** Unidad Educativa Simón Rodríguez



**Fuente:** Unidad Educativa Simón Rodríguez



**Fuente:** Unidad Educativa Simón Rodríguez



**Fuente:** Unidad Educativa Simón Rodríguez