UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

FACULTAD DE CIENCIAS DE EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO.

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TEMA:

EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación

Autora.

Nayeli Estefania Maza Maza.

Tutor:

Ph.D Merino Barona Andrea Carolina Msc.

QUITO – ECUADOR

2025

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN

Yo Nayeli Estefanía Maza Maza, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre "EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS", como requisito para optar al grado de Magister en Educación y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 2 días del mes de diciembre del 2024, firmo conforme:

Autor: Nayeli Estefanía Maza Maza.

Firma:

Número de Cédula: 172779145-9.

Dirección: Pichincha, Quito, Nayón, San Francisco de Tanda.

Correo Electrónico: nayelimaza87@gmail.com

Teléfono: 0983240057.

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación "EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS" presentado por Maza Maza Nayeli Estefanía, para optar por el Título de Magister en Educación.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 07 de enero del 2025.

……

Ph.D Andrea Carolina Merino Barona MSc.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 07 de enero del 2025

Nayeli Estefanía Maza Maza
172779145-9.

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”, previo a la obtención del Título de Magister en Educación, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito,18 de enero del 2025

Firmado electrónicamente por:
ORLANDO DAVID ROJAS LONDOÑO

……..
Lcdo. Orlando David Rojas Londoño, M. Sc.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Firmado electrónicamente por:
MONICA ALEJANDRA SOSA ZUNIGA

…….
Lic. Mónica Alejandra Sosa Zúñiga M. Sc.
VOCAL

Firmado electrónicamente por:
ANDREA CAROLINA MERINO BARONA

…….
Ph.D. Andrea Carolina Merino Barona. MSc.
VOCAL

DEDICATORIA

A Dios, ya que gracias a Él he logrado concluir mi carrera, a mis padres, porque ellos siempre estuvieron a mi lado brindándome su apoyo y sus consejos para hacer de mí una buena persona, a mis hermanos y sobrinas por sus palabras de apoyo y compañía, a mi Magister Andrea Merino por brindarme su paciencia, sus enseñanzas y aprendizajes, por ser mi guía en este proceso.

Nayeli Estefania M.

AGRADECIMIENTO

A mis padres, Rosa y Victor, por acompañarme en cada paso que doy en la búsqueda de ser mejor persona y una gran profesional.

A mi abuelito Alberto y Tía Margarita, por siempre estar pendiente de mí y de cada paso que doy, por nunca dejarme sola y ser mi apoyo incondicional en todo momento.

A mis ángeles, que desde el cielo son esa luz que me dan fuerzas para continuar en este proceso.

A mis hermanos, Esteban, Rocio, por todo su apoyo incondicional, deseo que sirva de ejemplo de que todo se puede lograr con esfuerzo y dedicación.

Finalmente, a mi Esposo Byron, por siempre brindarme su apoyo y amor incondicional para seguir hacia delante y no darme por vencida.

Nayeli Estefania M.

INDICE DE CONTENIDOS

PORTADA i

TEMA i

AUTORIZACIÓN ii

APROBACIÓN DEL TUTOR iii

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD iv

APROBACIÓN TRIBUNAL v

DEDICATORIA vi

AGRADECIMIENTO vii

INDICE DE CONTENIDO viii

INDICE DE FIGURAS xii

INDICE DE TABLAS xiv

RESUMEN EJECUTIVO xv

INTRODUCCIÓN 1

Importancia y actualidad. 1

Planteamiento del problema. 6

Árbol de Problemas 7

Formulación del problema 8

Interrogantes de investigación 8

Destinatarios de la investigación 9

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN 9

Objetivo General 9

Objetivos Específicos 9

CAPITULO I 10

MARCO TEÓRICO 10

Antecedentes investigativos (Estado del arte) 10

Organizador lógico de Variables. 13
Constelación de ideas de la Variable Independiente 14
Constelación de ideas de la Variable Dependiente 14
DESARROLLO FUNDAMENTAL DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE .. 16
Herramientas Tecnológicas 16
Proceso de Enseñanza – Aprendizaje 17
Rol del docente en el proceso de enseñanza – aprendizaje 17
La Gamificación 18
Definición 18
Características de la Gamificación 19
Tipos de Gamificación 22
Importancia de la Gamificación 23
El Rol Docente en el proceso de Gamificación 24
DESARROLLO FUNDAMENTAL DE LA VARIABLE DEPENDIENTE 24
Currículo de Educación Inicial 24
Eje de Expresión y Comunicación 26
Desarrollo del Lenguaje 27
Definición 27
Funciones del lenguaje 28
Tipos de lenguaje 30
Planos de desarrollo del lenguaje 31
Rol del Docente en el Desarrollo del Lenguaje 32
CAPÍTULO II 34
DISEÑO METODOLÓGICO 34
Enfoque y diseño de la investigación 34
Modalidad 35

Tipos de investigación y métodos 35
Descripción de la muestra y el cotexto de la Investigación 36
Población..... 36
Muestra..... 36
MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES..... 37
Proceso de recolección de datos..... 41
Técnicas e instrumentos 41
Validez de los instrumentos..... 41
Confiabilidad de los instrumentos..... 42
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS..... 43
Análisis de los resultados de la encuesta a los padres de familia..... 43
Análisis de los resultados de la ficha de observación 58
Análisis de los resultados de la entrevista a la docente……..60
ANÁLISI CUALITATIVO DE LA FORMULACIÓN DEL PROBLEMA……..72
COMPROBACIÓN DE LA PREGUNTA DIRECTRIZ……72
CAPITULO III……...74
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES…….74
Conclusiones……..74
Recomendaciones……...75
CAPITULO IV……...77
PROPUESTA..... 76
Título……..78
Datos Informativos…….78
Justificación……..……..78
Objetivos……78
Objetivo General……78

Objetivos Especificos…….78
Análisis de la Factibilidad..... 78
Fundamentación Científico - Técnica……79
Metodología 80
Plan de Acción..... 80
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 88
ANEXOS 97

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Árbol de Problemas 7

Figura 2. Organizador de Variables 13

Figura 3. Constelación de ideas- Variable independiente. 14

Figura 4. Constelación de ideas - Variable dependiente. 15

Figura 5. Progreso en la adquisición de nuevas palabras 43

Figura 6. Uso de frases completas para expresar necesidades 44

Figura 7. Capacidad del niño de seguir instrucciones verbales simples 45

Figura 8. Claridad al pronunciar palabras 46

Figura 9. Interés por aprender nuevas palabras y el significado 47

Figura 10. Comunicación verbal con otros niños 48

Figura 11. Dificultades para formar oraciones con más de tres palabras 49

Figura 12. Capacidad de los niños para expresar emociones y sentimientos por medio del lenguaje 50

Figura 13. Entendimiento de preguntas por parte de los niños 51

Figura 14. Habilidad del niño para narrar eventos o contar historias 52

Figura 15. Dificultades del niño para encontrar palabras correctas al hablar 53

Figura 16. Entendimiento de conceptos abstractos como “antes y “después”..... 54

Figura 17. Habilidad del niño para mantener una conversación básica con un adulto 55

Figura 18. Mejoras en la capacidad del niño para comunicarse verbalmente desde el comienzo de la escuela 56

Figura 19. Satisfacción con el desarrollo general del lenguaje del niño 57

Figura 20. Responde a preguntas sencillas relacionadas con su entorno……..59

Figura 21. Usa frases completas de al menos 4-5 palabras al expresarse…… 60

Figura 22. Pronuncia correctamente la mayoría de los sonidos en su lengua materna……..60

Figura 23. Relata experiencias o situaciones en orden lógico (inicio, desarrollo, final)…….. 61
Figura 24. Utiliza un vocabulario variado para describir objetos, acciones, emociones……...62
Figura 25. Pronuncia palabras con fonemas específicos…….. 62
Figura 26. Participa en conversaciones manteniendo turnos y contacto visual…63
Figura 27. Identifica y nombra colores, formas, o números de manera espontánea o al ser preguntado…… 64
Figura 28. Reconoce y repite rimas o canciones infantiles con claridad……..64
Figura 29. Expresa sentimientos y emociones libremente……... 65

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de investigación de la Escuela Particular del Rocío..... 36
Tabla 2. Muestra de la Escuela Particular del Rocío..... 36
Tabla 3. La gamificación..... 37
Tabla 4. Desarrollo del lenguaje 39
Tabla 5. Alfa de Cronbach aplicada a la Encuesta de Padres de Familia 42
Tabla 6. Progreso de adquisición de nuevas palabras 43
Tabla 7. Uso de frases completas para expresar necesidades 44
Tabla 8. Capacidad del niño de seguir instrucciones verbales simples..... 45
Tabla 9. Claridad al pronunciar palabras 46
Tabla 10. Interés por aprender nuevas palabras y el significado 47
Tabla 11. Comunicación verbal con otros niños 48
Tabla 12. Dificultades para formar oraciones con más de tres palabras..... 49
Tabla 13. Capacidad de los niños para expresar emociones y sentimientos por medio del lenguaje 50
Tabla 14. Entendimiento de preguntas por parte de los niños 51
Tabla 15. Habilidad del niño para narrar eventos o contar historias..... 52
Tabla 16. Dificultades del niño para encontrar palabras correctas al hablar..... 53
Tabla 17. Entendimiento de conceptos abstractos como “antes y “después” 54
Tabla 18. Habilidad del niño para mantener una conversación básica con un adulto..... 55
Tabla 19. Mejoras en la capacidad del niño para comunicarse verbalmente desde el comienzo de la escuela..... 56
Tabla 20. Satisfacción con el desarrollo general del lenguaje del niño 57
Tabla 21. Ficha de observación a los estudiantes..... 58
Tabla 22. Guía de entrevista al psicólogo educativo..... 66
Tabla 23. Guía de entrevista a la docente tutora 68
Tabla 24. Similitud y diferencia de la entrevista……...72
Tabla 25. Plan de Acción 80

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TEMA: EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

AUTOR: Nayeli Estefanía Maza Maza

TUTOR: Ph.D. Merino Barona Andrea Carolina MSc

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de titulación se centra en el uso de la gamificación como herramienta didáctica para el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años. El problema identificado es el inadecuado uso de la gamificación por parte de los docentes, lo que limita la creatividad y el aprendizaje significativo de los estudiantes. El objetivo principal de esta investigación es describir cómo la gamificación puede potenciar el desarrollo del lenguaje en esta franja etaria. La metodología empleada incluye un enfoque mixto, con la aplicación de encuestas, entrevistas a docentes y padres, así como la ficha de observación directa a un grupo de niños. Los principales resultados obtenidos indican que la gamificación, cuando se utiliza correctamente, no solo aumenta la motivación de los niños, sino que también facilita la interacción y el aprendizaje colaborativo, lo que se traduce en un desarrollo más efectivo del lenguaje. Las conclusiones sugieren que es fundamental capacitar a los docentes en el uso de la gamificación y fomentar un ambiente de aprendizaje que promueva la colaboración entre los niños. Además, se recomienda involucrar a los padres de familia en el proceso educativo para reforzar el aprendizaje en casa. Este estudio resalta la importancia de la gamificación como un recurso valioso en la educación inicial, contribuyendo al desarrollo integral de los niños.

Palabras clave*:* desarrollo, gamificación, lenguaje.

INDOAMÉRICA TECHNOLOGICAL UNIVERSITY

GRADUATE DEPARTMENT

MASTERS IN EDUCATION

TOPIC: THE USE OF GAMIFICATION IN LANGUAGE DEVELOPMENT IN CHILDREN AGED 4 TO 5.

AUTHOR: Nayeli Estefanía, Maza Maza

TUTOR: Ph.D Merino Barona Andrea Carolina MS.c

ABSTRACT.

The present study is focused on using gamification as a teaching tool for language development in children aged 4 to 5. The problem is that teachers misuse gamification, which hinders students' creativity and meaningful learning. This research aims to describe how gamification can enhance language development in this age group. The methodology used includes a qualitative approach, with the application of surveys, interviews with teachers and parents, as well as direct observation sheets for a group of children. The results obtained show that gamification, when used properly, not only boosts children's motivation, it also facilitates interaction and collaborative learning, which leads to more effective language development. The findings suggest that teachers should be trained on using gamification and create a learning environment that fosters collaboration among children. In order to reinforce home learning, parents should be involved in the educational process. This study emphasizes the value of gamification as a valuable resource in early education, which contributes to children's integral development.

Keywords: Development, Gamification, Language.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad.

La presente investigación se desarrolla bajo la línea de investigación de praxis pedagógica, ya que, se refiere a la acción reflexiva y consciente que un docente lleva a cabo en su práctica educativa, combinando teoría y acción. En otras palabras, es el proceso mediante el cual los docentes aplican sus conocimientos y estrategias pedagógicas en el aula, al mismo tiempo que reflexionan sobre esas prácticas para mejorar y ajustarlas de acuerdo a las necesidades de los niños. También nos permite conocer que actualmente es imprescindible el desarrollo de mecanismos que posibiliten el progreso del ser humano, desde el fortalecimiento del aprendizaje empleando un modelo integral para mejorar el rendimiento estudiantil. El arte de la comunicación es muy útil para encontrar amistades, mantener buenas relaciones y aprender; es por ello por lo que se debe incursionar en las diferentes lenguas con el fin de universalizar su progreso (Bahamonde et al., 2021).

La presente investigación parte de la necesidad de ejecutar actividades innovadoras, creativas que ayuden a los niños a desarrollar las destrezas y habilidades a través de la gamificación, la cual es considerada como una estrategia didáctica y motivacional que sirve para obtener comportamientos adecuados en los estudiantes, fomentando ambientes atractivos donde los participantes se involucran obteniendo resultados de aprendizaje favorables (Ripalda et al., 2020).

La pertinencia de la presente investigación se basa en varios cuerpos normativos que amparan los procesos del campo educativo, tales como:

En la Constitución de la República del Ecuador. Art. 27. Se menciona lo siguiente:

> La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y

> comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (2008, p. 17)

Ley Orgánica de Educación intercultural. LOEI, dentro de los artículos postulados menciona:

> Principios del sistema Nacional de Educación, lit. h. Calidad y calidez menciona. "Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada, y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas niveles, subniveles o modalidades, y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos metodologías que se adapten a las necesidades y realidades fundamentales (2015, p. 12).

> Instituto Nacional de Estadística y Censo. INEC, dentro del artículo 29 menciona:

> EI Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas (2016, p.25)

El juego es pieza indispensable para gamificar las actividades que se van a efectuar en el aula, como puntuación, retos, medallas, etc. Al verse potenciada la motivación de los estudiantes, se puede mejorar el nivel de satisfacción del alumnado, y se puede ver facilitado el desarrollo de competencias clave (Educacion 3.0, 2020). Esta es una motivación extrínseca que genera compromiso externo capaz de favorecer la atención e interacción.

La gamificación no es otra cosa que instrucciones de juegos que se aplican a cualquier contexto; al emplear la gamificación se pueden crear comunidades de aprendizaje. Los docentes conocen que la gamificación es una técnica significativa

que ayuda potencialmente al proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial y que ellos disfrutarían el trabajo en aula mediante métodos efectivos para aprender y resolver situaciones (Prieto et al., 2022).

Palomino (2021) explica en cambio que la gamificación no consiste en un juego ni el uso de juguetes en el aula, ya que para eso existe un espacio propio para el desarrollo de aplicaciones como el Edutainment mismas que se centran en el uso de videojuegos pensados para conseguir resultados positivos en la educación de los infantes.

En el campo de la educación, los juegos están muy relacionados con la planificación de actividades utilizadas en el inicio de los juegos. Funciona a través del uso de la gamificación y la orientación mental, por lo que, para aumentar la motivación, el objetivo es que los niños aprendan de manera activa y participativa (Colegio San Pablo, 2021). Así, en la etapa inicial del desarrollo de los niños existen diferentes formas de expresión del lenguaje que permiten su comunicación y forma de expresión. Por otro lado, las estrategias metodológicas que aportan los docentes en la formación inicial: ayudan a potenciar las capacidades lingüísticas de los niños.

De ahí que los resultados de PISA-OCDE 2017 indican que no todos los centros están impartiendo una educación de calidad, lo que es apoyado por jóvenes que alcanzan el nivel mínimo de competencia 2 en lectura y matemáticas, siendo este el umbral mínimo a partir del cual los estudiantes pueden participar plenamente en una sociedad del conocimiento. En Estonia, Finlandia y Japón al menos el 83% de los estudiantes alcanza el nivel 2 o superior en lectura y matemáticas, mientras que en el caso de Brasil esto no le ocurre ni al 35% de los estudiantes, lo mismo ocurre con menos del 35% en Colombia y Costa Rica (Instituto Nacional de Evaluación Educativa, 2018).

Macías y Alexandra (2022) refieren que el idioma es la habilidad que tiene una persona para comunicar ideas y sentimientos por medio de la palabra. Además, constituye el uso del alfabeto por parte de una comunidad para comunicarse o escribir, siendo posible que una persona encuentre su espacio adecuado dentro de la cultura y convertirse en una parte fundamental del espacio natural. El idioma es, por tanto, una parte de la esencia de nosotros; se encuentra encarnado en las

costumbres, los hábitos, las narraciones, las raíces comunes, los conceptos, los principios y las costumbres que nos singularizan frente a los otros y que nos hacen diferentes.

Fernández (2015) por su parte, argumenta que el concepto de construcción del lenguaje, la asociación de elementos comunicativamente válidos, es una herramienta teórica rigurosa y útil en el lenguaje infantil. Las estructuras de la lengua son porque poseen una responsabilidad lingüística, de modo que una fila, un término, un conjunto de componentes, todos son capaces de ser una estructura.

El presente estudio también se apoya bajo tres enfoques importantes; a nivel macro, se cree que la utilización de los métodos de la gamificación en la enseñanza es fundamental para generar en los estudiantes una motivación intrínseca y de esta manera, lograr grandes avances en el procedimiento de enseñanza aprendizaje y por esta razón se tendrá un mejor desempeño en la escuela. Debido a eso, los profesores de todos los niveles de formación deben poner en marcha y desarrollar los métodos de la gamificación dentro de la educación inclusiva (Moran, 2019).

Desde un enfoque meso, Jaimes Delgadillo (2019) desarrolló un estudio en Colombia con el título "El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes", cuyo objetivo fue elaborar una propuesta fundamentada en el juego como promotor del aprendizaje significativo. La manera en la que se implementó la metodología fue de tipo cualitativo, con el guiño de la investigación, y contempló a 40 estudiantes de E.I. que fueron observados mediante la técnica de participación observacional.

En el contexto ecuatoriano o micro, Ortiz y Jordan, (2019), en su estudio con el tema "Aprendizaje cooperativo y gamificación", indican que desde un ambiente científico es preciso aprender por medio de las TIC, considerando que los niños/as de inicial se sienten motivados, atraídos por los videos, juegos, imágenes y audios, los cuales permiten un desarrollo integral y mediante ello implementar el aprendizaje cooperativo en la que los alumnos puedan maximizar sus aprendizajes y mejorar su concentración.

Hoy en día, el estudio de habilidades de idioma durante la primera infancia tiene una importancia capital en el progreso del entendimiento y la sociedad de los

niños. El idioma es un instrumento fundamental para la conversación, el pensamiento y el aprendizaje en particular. En consecuencia, es importante investigar métodos novedosos que incentiven el interés y la contribución de los menores en la enseñanza de su idioma natural.

De la misma manera podemos corroborar que dentro del Plan de Desarrollo 2024-2025 están fijadas las diferentes iniciativas que mantiene el gobierno, como son los Centros de Desarrollo Infantil, que antes eran denominados como Centros Infantiles de Buen Vivir, y que debido a que son de calidad y brindan un cuidado basado en el amor, es necesario proveer actividades de estimulación que potencien las habilidades de los niños, de acuerdo a sus particularidades psicológicas y físicas.

La complicación del contexto socioeconómico, cultural y político está influenciando profundamente a la comunidad. Esta intranquilidad nos impulsa a desarrollarnos, tomando las dificultades como una ocasión para transformarse y el bien común. Las corrientes actuales en el ámbito de la educación se están orientando en la creación del conocimiento, por parte de los estudiantes y los docentes; esta interrelación hace que ambos produzcan nuevos conocimientos. Las teorías de la mente de Piaget resaltan la importancia del juego, cuando reúne tres etapas de la evolución del conocimiento de las personas: (a) El juego funcional (o sensomotor); (b) El juego simbólico (encima de la ficción) y (c) Los juegos con normas (el que se realiza en grupo).

El juego como creación de conocimiento requiere de profesores que tengan otra mentalidad. Requiere de docentes que abandonen métodos tradicionales que eran efectivos en su momento; en la actualidad requiere de profesionales que sean creativos, proactivos y novedosos, que asuman nuevas características que presentas los posmodernos para afectar el desarrollo integral de los estudiantes. Indica que los especialistas en educación tienen un privilegio especial porque son ellos los que guían la enseñanza en el curso.

Esta guía dará la posibilidad de incorporar los juegos en modo de juego para socializar las reglas de la buena conducta, además de facilitar la investigación de los intereses de los estudiantes, de esta manera el sistema de educación se renovará. Vygotsky (citado en Martin, 2017) la gamificación es estimado por él mismo como

el juego tiene una influencia real sobre el progreso de la humanidad. De igual manera, la UNESCO (2008) manifiesta que el juego apoya y tiene una influencia en la enseñanza de la cual se sirve para estimular la formación de la psique.

El desarrollo del trabajo investiga aspira a proporcionar contribuciones fundamentales para la transformación usando la tecnología como palanca inmersa dentro del sistema de educación, en vista de que es necesario responsabilizarse de manera responsable por la época que vivimos, y en la que los docentes no pueden obviar, sino aceptar retos y oportunidades en provecho de los estudiantes. Por esta razón es significativo el empleo de la gamificación como método para aprender a desarrollar las habilidades de idioma en menores de 4 años, utilizando la lúdica para estimular a los estudiantes en el curso de su formación.

Planteamiento del problema.

Se debe tomar en cuenta que algunos niños al momento de ingresar a la escuela primaria tienen dificultades para comprender y desarrollar el lenguaje, debido al miedo o desconfianza al momento de comunicarse prefieren no expresarse; en otros casos se comunican más, pero no se entiende claramente lo que quieren expresar. Por otro lado, se ha evidenciado que algunos docentes no utilizan métodos efectivos que permitan a los niños desarrollar su personalidad; comprensión de la lectura y expresión del lenguaje y, a menudo, optan por limitar la participación de los niños para evitar el juicio de sus compañeros.

Ante esta problemática, este estudio será de gran ayuda para las instituciones con estudiantes que tienen dificultades en las habilidades lingüísticas en el desarrollo del lenguaje oral debido o que no están interesados en aprender y tienen una participación limitada, por lo que surge la necesidad de implementar estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje. Las herramientas tecnológicas sirven como apoyo para los docentes en la implementación de la instrucción, asegurando así que los estudiantes estén motivados para aprender, mejorando así el conocimiento y, lo más importante, mejorando la calidad del uso y el desarrollo del vocabulario.

Árbol de Problemas

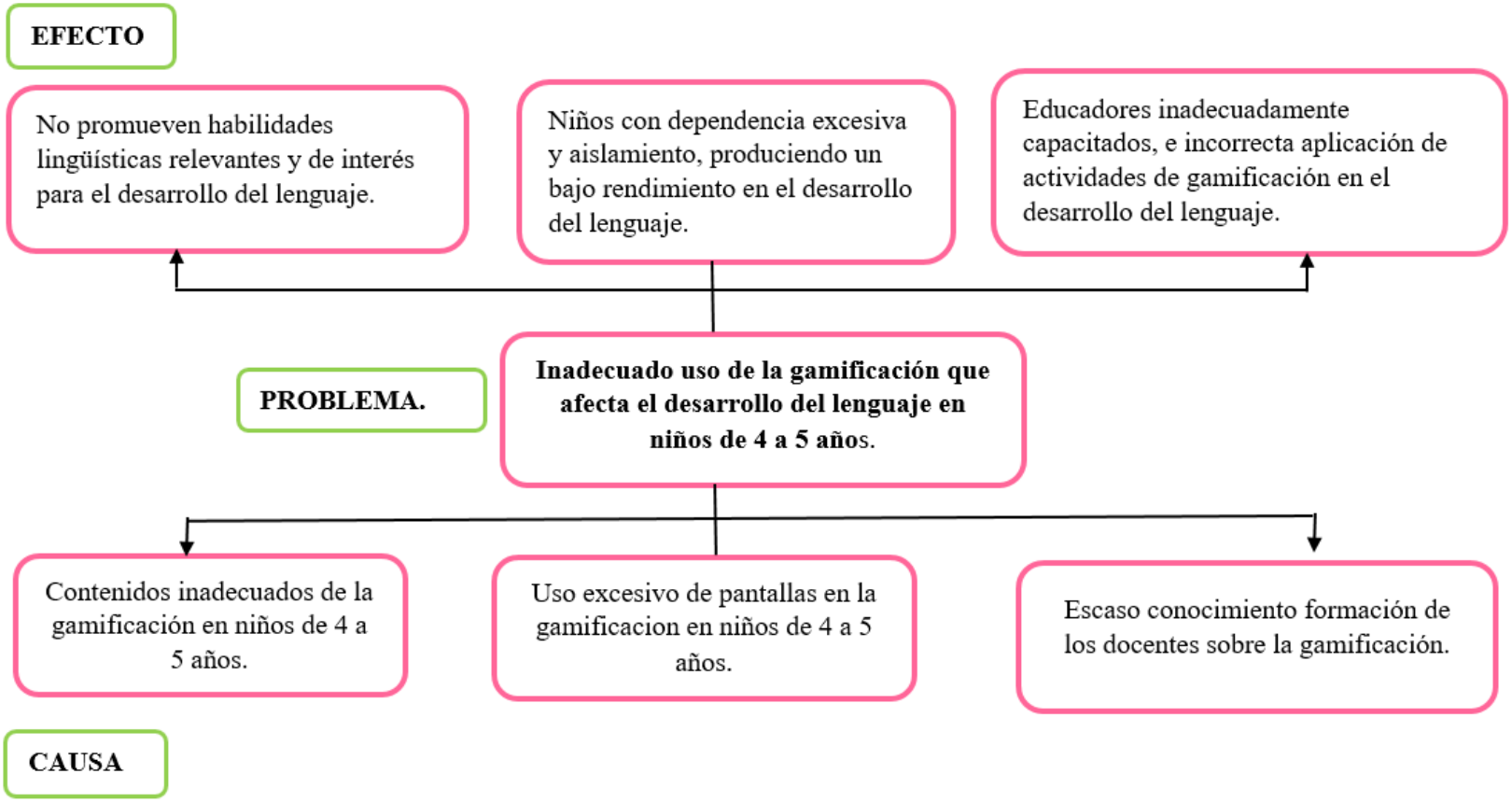

Figura 1. *Árbol de Problemas*

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Análisis crítico.

La inadecuada utilización de la gamificación por parte de los profesores significa que los estudiantes no tienen su propio espacio para ser creativos y aprender. El propósito de un espacio de aprendizaje debe ser ayudarlo a compartir, comunicar, discutir y respetar las ideas de otras personas, aprender de sus pares y recibir ayuda de ellos.

En la sociedad actual, el aprendizaje de habilidades lingüísticas en la primera infancia juega un papel importante en el desarrollo cognitivo y social de los niños. El lenguaje es una herramienta importante para la comunicación, el pensamiento y el aprendizaje. Por lo tanto, es crucial explorar formas innovadoras de promover el interés y la participación de los niños en la adquisición del lenguaje.

Cuando un niño presenta dependencia excesiva y aislamiento, esto puede tener un impacto negativo en su desarrollo del lenguaje. Este tipo de comportamiento, que generalmente se observa en niños con baja autoestima, dificultades sociales o, en algunos casos, problemas emocionales o psicológicos, puede llevar a un retraso en la adquisición de habilidades comunicativas, afectando tanto la expresión verbal como la comprensión.

El desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años es una etapa crucial en su crecimiento, de tal manera se debe contar con docentes capacitados para guiar este proceso en donde los docentes deben entender las etapas del desarrollo del lenguaje en los niños, como la expansión del vocabulario, el desarrollo de la sintaxis (estructura de las oraciones), y la mejora en la capacidad para narrar historias.

Formulación del problema

¿Cómo el inadecuado uso de la gamificación afecta el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años?

Interrogantes de investigación

- ¿Por qué es importante el uso de la gamificación en los niños de 4 a 5 años?
- ¿De qué manera se desarrolla el lenguaje en los niños de 4 a 5 años?

- ¿Cuál es la mejor alternativa para prevenir el problema del uso de la gamificación para el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años?

Destinatarios de la investigación

El presente trabajo de investigación tendrá como beneficiarios directos a los estudiantes de inicial 2 de la Escuela Particular del Rocío, en quienes se espera conseguir aprendizajes significativos mediante la gamificación. Los docentes de inicial 2, serán beneficiados al comprender el proceso adecuado para trabajar la gamificación en el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años. La institución educativa se beneficiará al conocer el correcto desarrollo de la aplicación de la gamificación en el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años, finalmente los padres de familia también se verán beneficiados observar los avances y sus hijos e hijas en su aprendizaje.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General

Analizar como la gamificación desarrolla el lenguaje en niños de 4 a 5 años en la Escuela Particular “El Rocío”.

Objetivos Específicos

- Reconocer la importancia del uso de la gamificación como estrategia para estimular el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años.
- Evaluar el nivel de lenguaje en niños de 4 a 5 años para comprender sus necesidades específicas.
- Desarrollar una alternativa de solución adecuada y eficaz de gamificación para el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes investigativos (Estado del arte)

Según el estudio realizado por Zambrano et al. (2020) la gamificación en sí tiene como objetivo facilitar el proceso de aprendizaje basado en el uso de juegos, en este caso los videojuegos se utilizan para desarrollar procesos de aprendizaje efectivos, promover la coherencia de contenidos, la integración, la motivación y aumentar la creatividad individual. Esta es usada como una técnica de aprendizaje que traslada mecánicas de juego al oficio educativo.

Peñas et al. (2020) refiere que el juego como recurso educativo, son actividades que permite al niño recrearse y divertirse, en los más pequeños son naturales, espontáneos, e innatos, no requieren de un aprendizaje anterior; conforme el niño crece, el luego será reglamentado, con normas, que requieren un inicio y un fin. Se presume que la actividad lúdica posibilita el desarrollo de habilidades, conocimientos, técnicas y características propias de los juegos; además, conlleva al menor a tener sus propias vivencias, comprehender todo lo que le sucede, y aprender acerca de cómo ganar, perder, conocer y finalmente admitir las limitaciones.

En este sentido y evidenciando la importancia del juego en el desarrollo del niño, Peñas et al. (2020) exponen que el juego y la gamificación, innova el área educativa, se requiere conocer las características de los juegos con el fin de que el

niño participe de forma divertida, espontánea y competitiva, conllevando a que el aprendizaje sea ameno y muy dinámico, dentro de un entorno digital; en este sentido el docente requiere de metodologías activas, con la intensión de motivar a los estudiantes para que exploren, creen, e inventen.

De acuerdo con Ordóñez (2022) la gamificación como estrategia didáctica implica un equilibrio entre el juego y el contenido de un curso cuyo objetivo es que los participantes retengan y utilicen el contenido en situaciones reales. La gamificación tiene varios usos en las clases debido a que genera feedback inmediato, proporciona información al docente sobre la calidad del curso, incentiva el trabajo en equipo, además de que motiva en el proceso de aprendizaje e incentiva la participación en clases.

Por consiguiente Martínez y de la Fuente (2024) nos dan a conocer que también el desarrollo psicomotor grueso del niño se produce en un sentido cefalocaudal; éste se refiere a los cambios en el cuerpo, como la capacidad de tener control de la cabeza, así también la posibilidad de sentarse, gatear, saltar, caminar, correr, subir y bajar entre otras varias actividades; y al referirse al desarrollo motor fino se da en sentido próximo distal relacionado con el control del cuerpo, como de las manos, para ello se requiere coordinación óculo manual para las actividades de tomar objetos, manipularlos, tapar, destapar, enroscar, desenroscar, y otros.

El lenguaje es el proceso biológico que emerge del desarrollo ontogenético y filogenético, permitiendo la categorización del mundo y la identificación con grupos sociales mediante formas verbales, gestuales, escritas y simbólicas (Zambrano et al., 2020). Es una herramienta fundamental para la comunicación humana y el desarrollo social, ya que nos permite interactuar con los demás, compartir información y conocimientos, además de construir relaciones y vínculos sociales (Chiquillo et al., 2019).

La etapa pre lingüística, que sucede durante los primeros meses de existencia, se identifican por emitir ruidos y balbuceos que no tienen la clara intención de comunicarse. La etapa del idioma comienza alrededor de los 2 años y se identifica por la utilización de palabras y de frases con el fin de comunicarse. Durante esta etapa, el niño/a adquiere progresivamente un vocabulario más amplio

y va aprendiendo las reglas gramaticales del lenguaje que utiliza (Molina et al. 2016). A la edad de 4 a 5 años el niño usa oraciones más extensas y complicadas, aunque comete errores de conjugación que al principio no cometía, se demuestran las reglas sintácticas (Castillo, 2022).

Organizador lógico de Variables.

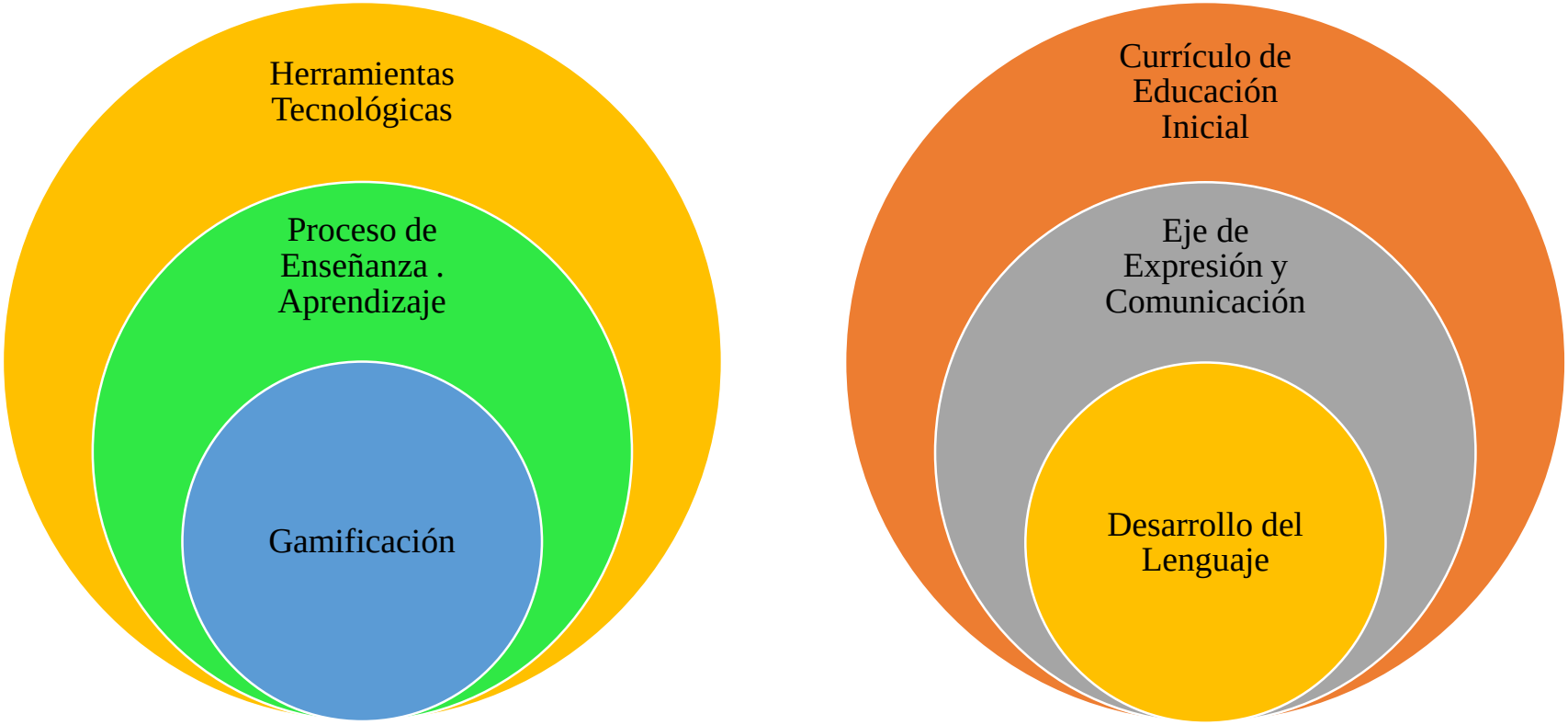

Figura 2. *Organizador de Variables*

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Constelación de ideas de la Variable Independiente

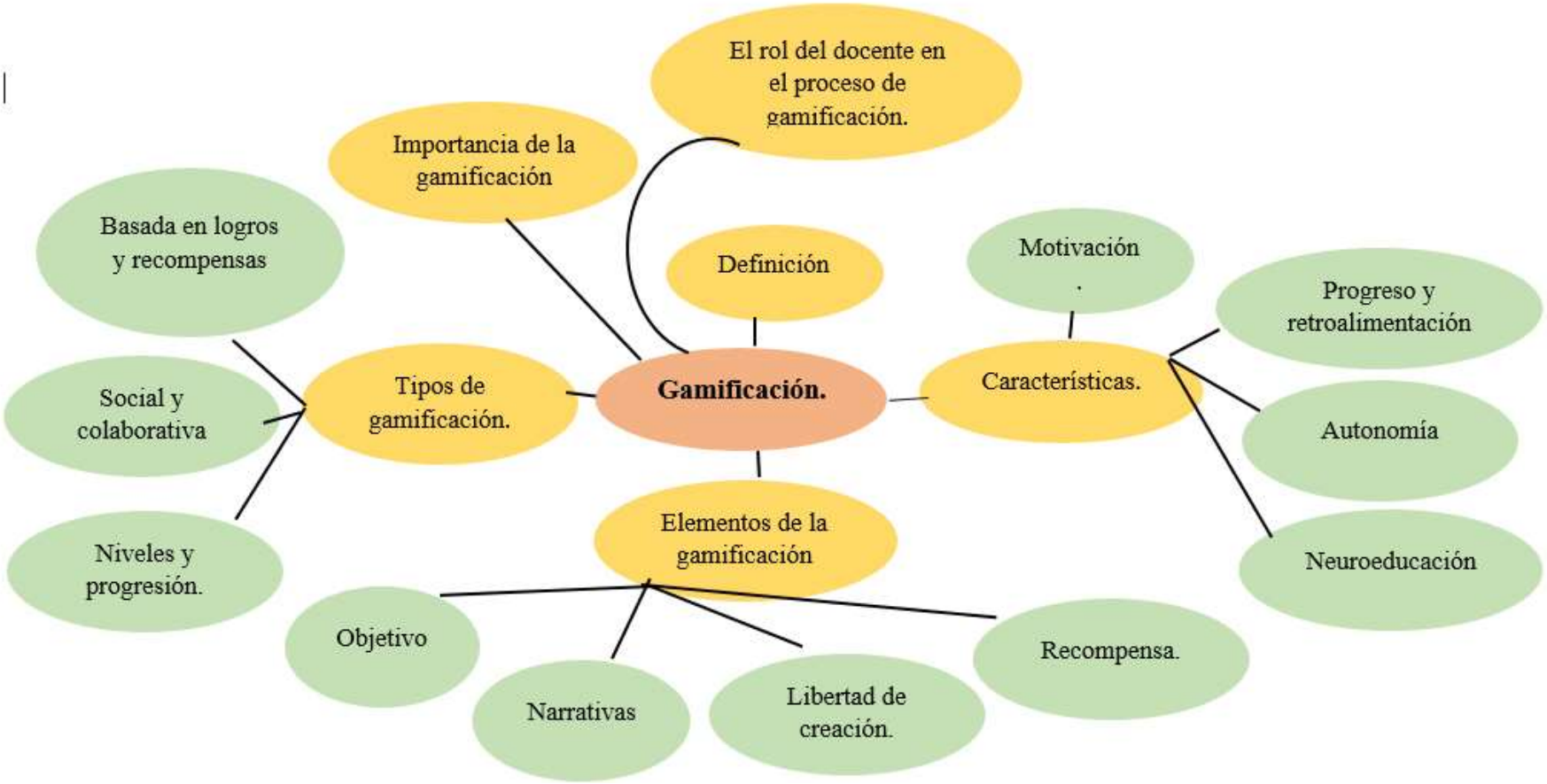

Figura 3. *Constelación de ideas- Variable independiente.*

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Constelación de ideas de la Variable Dependiente

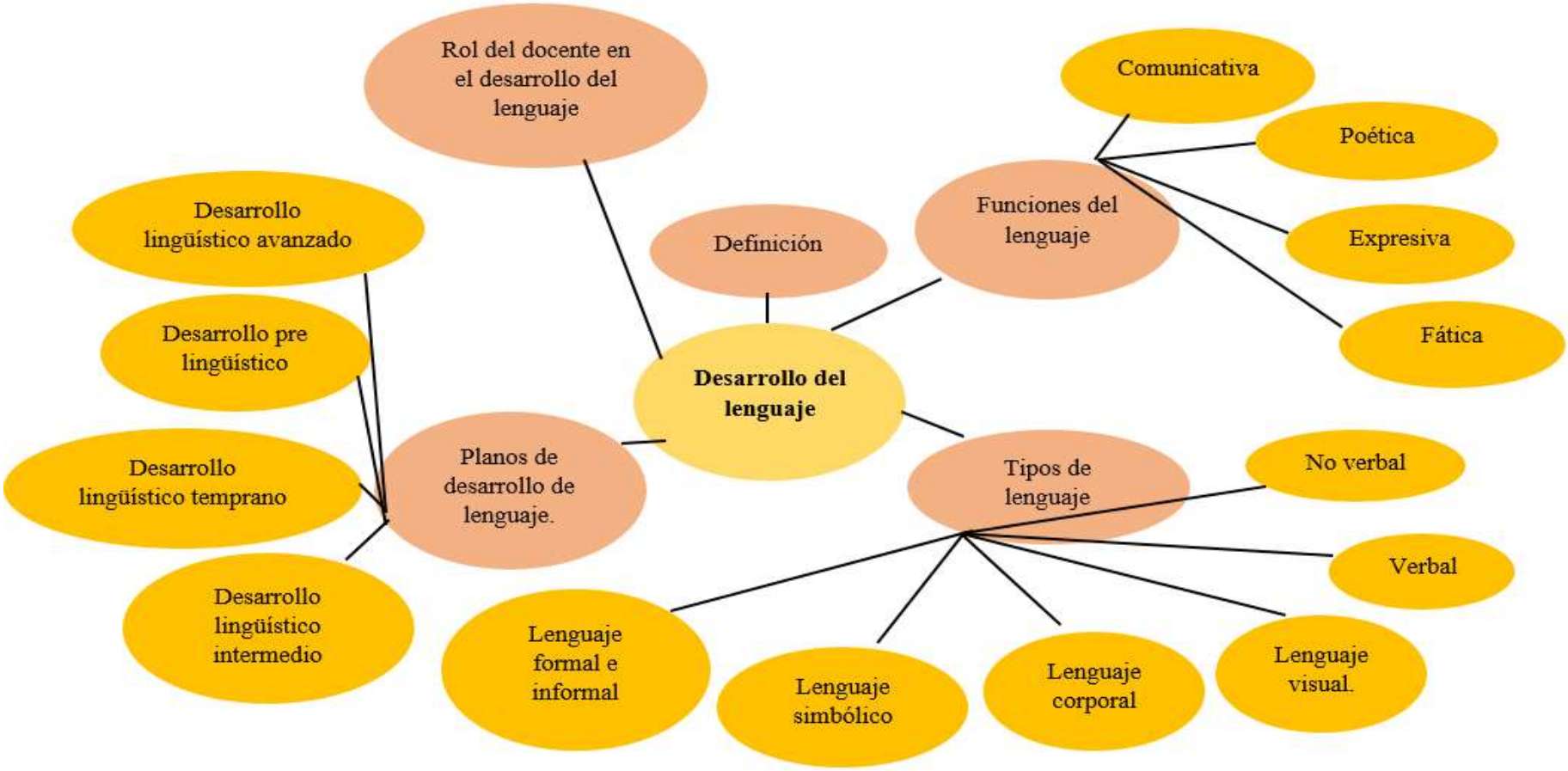

Figura 4. *Constelación de ideas - Variable dependiente.*

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

DESARROLLO FUNDAMENTAL DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

Herramientas Tecnológicas

La tecnología ha ayudado a reducir o eliminar las barreras entre personas de todo el mundo al permitir la comunicación entre muchos lugares geográficamente distintos. La velocidad de envío y recepción de mensajes acelera el ritmo de vida. Lo que antes era un complemento se ha convertido en una necesidad. Si miras a tu alrededor, verás que la tecnología ha permeado todos los aspectos de nuestras vidas, por más básicos que sean. Pero también ayuda a mejorar el nivel de vida, facilitando la satisfacción de todas sus necesidades y creando nuevos puestos de trabajo.

La tecnología de la información y la comunicación (TIC) es la forma y medio por el cual se procesa, gestiona y distribuye la información a través de elementos tecnológicos como computadoras, teléfonos y televisión. Las TIC se crean como resultado de los avances tecnológicos en el campo de la informática y las computadoras. comunicación. Las TI son un grupo de tecnologías que permiten la creación, procesamiento y transmisión de información expresada en diversos formatos de codificación, como texto, imágenes y audio (Belloch, 2019)

Son los programas y aplicaciones que se pueden encontrar en Internet y ayudan a realizar una variedad de tareas, incluida la organización de datos, presentaciones y actividades de aprendizaje, así como la búsqueda y presentación de información. Los diferentes campos de acción de las herramientas digitales permiten que las tareas se completen de manera más rápida y eficiente. Son elecciones que facilitan la enseñanza por ello. Sampere (2018) menciona que las herramientas digitales mantienen su importancia en:

- Presentan una oportunidad para mejorar la capacidad de los profesores para impartir conocimientos a los estudiantes.
- Debido a esto, el proceso de enseñanza cambia porque se vuelve más dinámico y adaptable, despertando el interés de los estudiantes.
- Al permitir que los estudiantes gestionen su propio aprendizaje mediante el uso de herramientas como CANVA o Kahoot, contribuye a la personalización de la educación.

- Permiten la colaboración de los estudiantes y la interacción con el maestro al permitir el trabajo en equipo entre compañeros de clase.

Proceso de Enseñanza – Aprendizaje

La filosofía de la enseñanza ha evolucionado con el tiempo desde pasiva y monótona, donde solo el maestro asume la responsabilidad total de la enseñanza, a proactiva, permitiendo a los estudiantes tomar la iniciativa, interactuando con los estudiantes y cambiando roles (Osorio et al., 2021). Los métodos de enseñanza definen una serie de actividades que son diferentes de los métodos de enseñanza en los que los docentes proporcionan información y los estudiantes procesan y prueban conocimientos importantes (López & Albornoz, 2021).

El aprendizaje ocurre dentro y fuera del entorno educativo. En resumen, se trata de incorporar y utilizar nuevas ideas aprendidas internamente (Peiró, 2020). Las relaciones estudiante-profesor son cruciales para el aprendizaje en escuelas y otros entornos educativos. El aprendizaje y la educación son inseparables en la vida de todas las personas.

Ambos procesos giran en torno a un círculo central: procesos de aprendizaje que los combinan para formar un único significado. El proceso de aprendizaje incluye cuatro elementos: profesores, estudiantes, contenidos y diferentes entornos (actividades escolares/aula). Cada una de estas razones puede ser más o menos respetable dependiendo de cuán importantes sean para un contexto particular (Enseñanza Virtual, 2017)**.**

Esto significa que el proceso de aprendizaje se define como la relación entre estudiante y docente. Las lecciones se organizan de acuerdo con el plan de estudios y las necesidades identificadas durante la evaluación y la formación docente. La educación inclusiva, colaborativa y centrada en el estudiante requiere la participación de la comunidad en la impartición y el apoyo de la educación.

Rol del docente en el proceso de enseñanza – aprendizaje

El rol del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental, ya que actúa como mediador entre el conocimiento y los estudiantes. Su labor no se limita a transmitir información, sino que fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y

el desarrollo de habilidades en un entorno participativo (Ortiz et al., 2018). Al adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, el docente garantiza que el aprendizaje sea inclusivo y significativo, promoviendo la curiosidad y la motivación intrínseca.

Además, el docente desempeña un papel clave como guía y facilitador, utilizando metodologías activas que promuevan la construcción del conocimiento de manera colaborativa. Diseña experiencias de aprendizaje que vinculan los contenidos con la realidad de los estudiantes, asegurando que los conceptos sean aplicados en contextos prácticos (Vahos et al., 2019). De este modo, se fortalece la capacidad de los alumnos para resolver problemas y enfrentarse a los desafíos del entorno.

Finalmente, el docente también es un modelo a seguir, ya que su actitud, valores y estrategias impactan significativamente en el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Al establecer un ambiente de respeto y confianza, fomenta relaciones positivas que favorecen el aprendizaje (Suárez-Palacio et al., 2018). Este rol va más allá del aula, involucrando también el trabajo con las familias y la comunidad para garantizar un proceso educativo integral.

La Gamificación

Definición

La gamificación es una estrategia educativa que utiliza elementos de juego en entornos ajenos al juego, como la educación, el trabajo y la atención médica, para aumentar la motivación y el compromiso de todos y mejorar el aprendizaje y el rendimiento (Prieto J. , 2020). Se fundamenta en la mezcla de principios, métodos y características del juego en forma de competencia, recepción de premios, grados de avance, dificultades y retroalimentación instantánea, que genera un contexto más grato y gratificante.

Este método tiene como objetivo transformar las actividades y tareas cotidianas en experiencias más dinámicas y motivadoras que fomenten la participación y el compromiso de los usuarios (Prieto J. , 2020). Cuando se hace uso de componentes del juego como puntos, niveles, insignias y premios, la gamificación provoca comportamientos específicos, incentiva la resolución de dificultades, incentiva la colaboración y subyace a las personas en un contexto más

comunicativo y amazónico, con el fin de aumentar la retención de los conocimientos.

La gamificación no implica necesariamente la creación de un juego completo, sino más bien la aplicación selectiva de elementos jugables en situaciones no relacionadas con el entretenimiento para aumentar la motivación y el compromiso (Educacion 3.0, 2020). El objetivo principal es crear experiencias significativas y motivadoras que puedan adaptarse a diferentes situaciones y mejorar el aprendizaje, la productividad y el compromiso, y los juegos pueden lograr objetivos específicos en estos entornos y adaptarse. Aproveche su alegría y motivación internas.

Cualquier actividad realizada en contexto de la gamificación busca lograr tres claros objetivos: por un lado, la fidelización con el alumno, al crear un vínculo con el contenido que se está trabajando (Educacion 3.0, 2020).Finalmente, quiere optimizar y recompensar al alumno en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje. Aquellos que usan la gamificación afirman que aporta ingredientes muy atractivos para sus alumnos y que, gracias a su uso, obtienen mejores resultados en algunas actividades.

Características de la Gamificación

La mayoría de los proyectos de gamificación presentan las principales características que se describen a continuación.

- Motivación

La motivación es sin duda una de las características más importantes de la gamificación. Porque esta herramienta es fundamental para motivar a los alumnos y regular el comportamiento de quienes implementan proyectos de gamificación (Bringas, 2021). Uno de los ejemplos más claros y sencillos para explicar la motivación para realizar cambios duraderos en el comportamiento del alumno es que en la mayoría de los videojuegos puedes ganar, pero nunca perder permanentemente.

Eso significa que necesitas encontrar un cierto equilibrio. Los juegos no deben ser ni demasiado difíciles ni demasiado fáciles para que los jugadores y los

alumnos estén siempre motivados para mejorar. En otras palabras, la gamificación aumenta la motivación porque disfrutas el proceso (Prieto et al., 2022). Esta primera de muchas características de la gamificación nos permite realizar actividades y acciones interesantes que antes se consideraban difíciles, tediosas y aburridas.

- Progreso y retroalimentación

Al compartir sus experiencias y avances durante y después del juego, los alumnos se sienten más motivados para mostrar su progreso. Además, reforzar los conocimientos durante y después del proceso es una parte importante de la gamificación, ya que la retroalimentación ayuda a los alumnos a desarrollar habilidades de resolución de problemas sin darse por vencidos ante los problemas que puedan surgir (Prieto et al., 2022).

- Autonomía

Por último, pero no menos importante, una característica clave de la gamificación es la autonomía, porque sin autonomía, los estudiantes no obtendrán una sensación de control a través de las actividades y juegos que se les enseñan. Con la autonomía los alumnos hacen lo que creen apropiado sin sentirse obligados a hacer algo en una actividad que no quieren hacer (Prieto et al., 2022). Se gestiona la libertad de tomar decisiones y responsabilizarse de las elecciones, y esta característica permite a los alumnos disfrutar de la actividad y ser leales.

- Neuroeducación.

La neuroeducación en la gamificación combina principios de las neurociencias, la pedagogía y la psicología para optimizar el aprendizaje a través del juego. Este enfoque se basa en cómo el cerebro aprende mejor cuando está motivado, comprometido y emocionalmente involucrado, lo que convierte a la gamificación en una herramienta poderosa en contextos educativos (Ramírez 2014).

Elementos de la gamificación.

- Objetivo.

La gamificación es una técnica que incorpora elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación o el ámbito profesional, con el fin de mejorar la motivación, el compromiso y la eficacia en la realización de diversas actividades.

Los principales objetivos de la gamificación son:

1. Aumentar la motivación: Al introducir mecánicas de juego, se busca que las tareas sean más atractivas, incentivando a los participantes a involucrarse activamente.
2. Fomentar el aprendizaje: La gamificación facilita la asimilación de conocimientos y el desarrollo de habilidades al presentar los contenidos de manera interactiva y lúdica.
3. Promover la participación y el compromiso: Al establecer metas claras y ofrecer recompensas, se incentiva a los individuos a participar de manera constante y comprometida en las actividades propuestas.

- Narrativa.

La narrativa en la gamificación es un componente esencial que aporta contexto y significado a las actividades, transformándolas en experiencias más envolventes y motivadoras. Al integrar una historia o temática coherente, se facilita la conexión emocional de los participantes con la dinámica propuesta, incrementando su compromiso y participación (Rodríguez et al.,2017).

- Libertad de creación.

La libertad de creación en la gamificación se refiere a la capacidad que tienen los diseñadores o implementadores de sistemas gamificados para crear experiencias personalizadas, adaptadas a objetivos específicos y a las características de los usuarios, sin estar estrictamente limitados a reglas predefinidas o estructuras convencionales.

Algunos aspectos clave de la libertad de creación en la gamificación incluyen:

1. Diseño Personalizado: Los creadores pueden moldear la experiencia de juego de acuerdo con las necesidades y los intereses del público objetivo. Esto puede incluir la personalización de niveles, recompensas, desafíos, historia o narrativa.
2. Flexibilidad en los Elementos de Juego: Hay una gran libertad para incorporar diversos elementos de juegos, como puntos, medallas, tablas de clasificación, misiones, competencias, entre otros, adaptándolos al contexto o el propósito educativo, empresarial o social.
3. Adaptación y Evolución: La libertad de creación también permite que el sistema gamificado evolucione con el tiempo, incorporando feedback de los usuarios y mejorando la experiencia de juego para mantener el interés y la motivación.

- Recompensa.

De acuerdo con Ordoñez (2022), en la gamificación existen recompensas que son un componente esencial para motivar, involucrar y retener a los usuarios en una experiencia. Las recompensas se utilizan para incentivar comportamientos deseados, reforzar logros y mantener la motivación a lo largo del proceso. Pueden tomar muchas formas, dependiendo del contexto y de los objetivos de la gamificación

Tipos de Gamificación

La gamificación no es lineal, dado que existen diferentes tipos de gamificación mismos que deben adaptarse a las necesidades y objetivos que busca el docente solventar, a continuación, se presentan los principales tipos de gamificación y cómo se aplican en el contexto de la formación educativa.

- La gamificación se basa en logros y recompensas

Como sugiere el nombre, este tipo de gamificación se enfoca en alcanzar metas y desafíos personales. Este método es perfecto para fomentar el crecimiento y el progreso personal, ya que los usuarios pueden establecer objetivos de aprendizaje personales y recibir recompensas cuando los alcancen (Martínez & de la Fuente, 2024).

- La gamificación es social y colaborativa

Esta gamificación también es conocida como como gamificación colaborativa, dado que se basa en el trabajo en equipo; esto evidenciado en que los estudiantes deben trabajar en conjunto para superar desafíos y lograr objetivos comunes. Es importante mencionar que este tipo de gamificación es importante en el entrenamiento grupal para el desarrollo de diferentes habilidades (Martínez & de la Fuente, 2024).

- La gamificación se basa en niveles y progresión.

Este tipo de gamificación divide el proceso en diferentes etapas o niveles que el usuario debe completar uno a uno para avanzar a la siguiente etapa (Martínez & de la Fuente, 2024). A medida que completes cada hito, enfrentarás desafíos cada vez más complejos y recibirás recompensas que fortalecerán tu progreso y te motivarán a continuar.

Importancia de la Gamificación

La gamificación tiene muchas ventajas, y se encuentran estrechamente relacionadas con el crecimiento de habilidades como la creatividad o el trabajo en equipo, las habilidades son cruciales para el crecimiento y la empleabilidad futura de un estudiante porque muchos empleadores las valoran más que el conocimiento puramente académico (Colegio San Pablo, 2021).

Ortiz, et al., (2018) en su artículo “Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión” mencionan que los beneficios de la gamificación son diversos, ya que, estos proveen de diversión dentro del aula lo cual permite al estudiante y al docente una mayor conexión durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de que la gamificación propicia una serie de beneficios para la concentración y para el desarrollo del campo de las nuevas tecnologías, dado que, las TIC hoy en día son una fuente de aprendizaje virtual que ha incluido la gamificación como uno de los ambientes de aprendizaje virtuales con mayor búsqueda para los internautas (Colegio San Pablo, 2021).

Además, estas habilidades se desarrollan en un entorno divertido, motivador y educativo a través de videojuegos y game-based learning. Con herramientas que fomentan el "aprender jugando", la gamificación crea un entorno de aprendizaje

estimulante para los estudiantes, separando siempre lo que van a aprender de lo que van a hacer.

El Rol Docente en el proceso de Gamificación

El rol del docente en el proceso de gamificación es clave para garantizar que esta estrategia sea efectiva y significativa en el aprendizaje. Más que implementar dinámicas lúdicas, el docente debe diseñar actividades estructuradas que conecten los elementos del juego con los objetivos educativos (Benítez & Granda, 2022). Esto implica seleccionar mecánicas como puntos, niveles o recompensas que motiven a los estudiantes, mientras aseguran que estas estén alineadas con el desarrollo de habilidades específicas y contenidos curriculares.

Como facilitador, el docente debe monitorear y guiar la participación activa de los estudiantes en el entorno gamificado. Esto requiere un equilibrio entre la diversión y el aprendizaje, promoviendo un ambiente donde los alumnos puedan experimentar, cometer errores y aprender de ellos (Gómez Martínez, 2017). Además, el docente debe fomentar la colaboración y la sana competencia, para que todos los estudiantes se sientan incluidos y comprometidos, independientemente de sus habilidades iniciales (Ojeda & Zaldivar, 2023).

Por último, el docente asume el papel de evaluador, observando no solo los resultados, sino también el proceso. Analiza cómo la gamificación impacta en la motivación, el compromiso y el desarrollo de competencias de los estudiantes, ajustando las estrategias cuando sea necesario (Jalca & Hermann, 2023). De esta manera, el docente garantiza que la gamificación no sea un fin en sí misma, sino una herramienta para enriquecer el aprendizaje y promover un crecimiento integral.

DESARROLLO FUNDAMENTAL DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

Currículo de Educación Inicial

El currículo de educación preescolar se enfoca en el desarrollo integral de los niños en los primeros años de vida, desde el nacimiento hasta los seis años. Este período es vital para el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico de los niños y el plan de estudios ha sido diseñado para proporcionar un entorno de aprendizaje

rico en estimulación y experiencias significativas (Ministerio de Educacion , 2019). Los objetivos del plan de estudios se centran en la adquisición de habilidades básicas y el desarrollo de valores fundamentales en la vida futura de los niños, como la independencia, la integración social, la creatividad y la curiosidad.

En términos de contenido, el programa preescolar se organiza en torno a áreas clave del desarrollo como la comunicación y el lenguaje, la conciencia ambiental, la expresión artística y el desarrollo motor. Estas áreas están interconectadas y tratadas de manera integral, lo que permite a los niños explorar y aprender a través del juego, la experimentación y la interacción social (Ministerio de Educacion, 2016). El plan de estudios también incorpora elementos de diversidad cultural e inclusión social, garantizando que todos los niños, independientemente de su origen, tengan acceso a una educación de alta calidad.

El papel del docente en la educación primaria es fundamental. Los profesores en esta etapa deben facilitar el aprendizaje creando un ambiente seguro, amigable y estimulante para los niños. Además de impartir conocimientos, los educadores de la primera infancia deben ser capaces de observar y responder a las necesidades individuales de cada niño, adaptando actividades y estrategias de enseñanza para promover el desarrollo óptimo de cada niño (SITEAL, 2019). Para llevar a cabo eficazmente esta tarea, es necesario formar y desarrollar continuamente a los docentes.

La participación familiar en el programa de educación preescolar también es un factor importante. Los padres y tutores son los primeros educadores de sus hijos y su cooperación con el centro educativo es fundamental para garantizar la coherencia en el aprendizaje en casa y en la escuela (Paucar, 2021). El plan de estudios fomenta una alianza entre familias y educadores, donde la comunicación abierta y el respeto mutuo son esenciales para apoyar el desarrollo integral del niño.

Los planes de estudios preescolares deben ser flexibles y adaptables a las necesidades cambiantes de los niños y a los contextos en los que viven. La evaluación en esta etapa no debe centrarse en los resultados del aprendizaje sino en el desarrollo del niño, rastreando su progreso en diferentes áreas de desarrollo. Un programa de educación infantil bien diseñado no sólo prepara a los niños para la

educación formal sino que también sienta las bases para el aprendizaje permanente, la felicidad y la participación activa en la sociedad.

Eje de Expresión y Comunicación

Los ejes de expresión y comunicación en el programa educativo tienen como objetivo desarrollar las habilidades lingüísticas y comunicativas de los niños desde edades tempranas. Estos ejes son fundamentales para que los niños interactúen con su entorno, expresen sus pensamientos y sentimientos y construyan relaciones sociales (Chiriboga, 2020). La capacidad de comunicarse se desarrolla paulatinamente y se enriquece a través de diversas formas de expresión, como el habla, los gestos, el cuerpo, el arte y lo digital.

El primer eje, relacionado con la expresión verbal, incluye el desarrollo del lenguaje hablado y escrito. Aquí los niños aprenden a escuchar, comprender, hablar, leer y escribir. El programa del curso desarrolla la capacidad de adquirir un vocabulario rico y variado, utilizar la gramática correcta así como la capacidad de narrar y describir experiencias (Solis, 2023). Las actividades proporcionadas están diseñadas para brindar a los niños una sensación de seguridad al expresarse, lo cual es importante para su autoestima y su capacidad para participar activamente en los entornos escolares y sociales.

El segundo eje se centra en la expresión artística, incluidas las artes visuales, la música, la danza y el teatro. A través de estas formas de expresión, los niños pueden comunicar ideas, sentimientos y experiencias de forma creativa. El arte permite a los niños desarrollar su imaginación, desarrollar la sensibilidad estética y comprender mejor el mundo que les rodea (ESPE, 2021). Además, la expresión artística promueve el desarrollo de habilidades como la motricidad fina, la coordinación y el trabajo en equipo.

El tercer eje es la comunicación no verbal, que incluye el uso de gestos, expresiones faciales y lenguaje corporal. Este tipo de comunicación es importante porque complementa y enriquece la expresión verbal. Los niños aprenden a interpretar y utilizar señales no verbales para comunicarse eficazmente con los demás, lo cual es importante para la interacción social y el desarrollo emocional

(ESPE, 2021). Comprender la comunicación no verbal también ayuda a los niños a ser más empáticos y comprender mejor las emociones de los demás.

El eje de los medios digitales está adquiriendo cada vez más importancia en el panorama educativo actual. Este eje incluye la alfabetización digital, a través de la cual los niños aprenden a utilizar las herramientas tecnológicas de manera segura y responsable. La tecnología ofrece nuevas formas de comunicación y autoexpresión, como crear contenido digital, participar en plataformas de aprendizaje en línea e interactuar con recursos multimedia (Solis, 2023). La incorporación de medios digitales al plan de estudios prepara a los niños para participar en un mundo cada vez más conectado y tecnológico, brindándoles las habilidades que necesitan para navegar y contribuir a la sociedad en el futuro.

Desarrollo del Lenguaje

Definición

El desarrollo del lenguaje es el proceso mediante el cual los humanos adquieren la capacidad de comprender y producir un lenguaje para la comunicación. Este proceso comienza en el nacimiento y continúa durante toda la infancia, incluida la adquisición de habilidades lingüísticas, así como la adquisición de reglas gramaticales y la ampliación del vocabulario (Earlylearning, 2021). El desarrollo del lenguaje es un aspecto importante del desarrollo humano porque permite a las personas interactuar con su entorno, expresar pensamientos y sentimientos y construir relaciones sociales.

El desarrollo del lenguaje está influenciado por una combinación de factores biológicos, cognitivos y ambientales. Los niños están biológicamente predispuestos a aprender el lenguaje y esta capacidad se activa mediante la interacción con el entorno. La exposición al idioma que se habla en su entorno, el apoyo de los padres y tutores y la participación en situaciones de comunicación cotidianas son esenciales para que los niños desarrollen habilidades lingüísticas (NIH, 2021). A medida que los niños crecen, pasan por diferentes etapas del desarrollo del lenguaje, desde el balbuceo inicial hasta la capacidad de mantener conversaciones complejas.

El desarrollo del lenguaje implica no sólo aprender a hablar sino también comprender el lenguaje, incluida la capacidad de interpretar y responder a las

palabras y expresiones de los demás. Además, el desarrollo del lenguaje incluye tanto el lenguaje hablado como el escrito a medida que los niños aprenden a leer y escribir con el tiempo, lo que ayuda a mejorar sus habilidades de comunicación (ATAI, 2019). Este proceso es importante para el éxito académico y social y está estrechamente relacionado con el desarrollo cognitivo general, lo que influye en la forma en que los niños piensan, resuelven problemas y experimentan el mundo que los rodea.

Funciones del lenguaje

Las funciones del lenguaje son las diferentes formas de utilizar el lenguaje para comunicar y expresar ideas, emociones y conceptos. Las funciones más importantes incluyen la función de referencia, cuyo propósito es proporcionar información objetiva sobre el mundo (Narro, 2022). Esta función se utiliza para describir eventos, situaciones y características del entorno y es esencial en la comunicación cotidiana, así como en contextos educativos y científicos.

Otra función importante es la función emocional o expresiva, que permite al hablante expresar sus sentimientos, emociones y actitudes personales. Gracias a esta función, los humanos pueden expresar alegría, tristeza, enojo, sorpresa y otros estados emocionales, que son esenciales en las interacciones sociales y en la construcción de relaciones entre las personas (Coelho, 2020). Esta característica se observa en expresiones como exclamaciones, determinadas entonaciones y el uso de adjetivos modificadores.

Por lo que, la función de denominación o función líder se utiliza para influir en el comportamiento del oyente. Esta función se expresa en comandos, preguntas, sugerencias y solicitudes y es necesaria en situaciones donde el objetivo es recibir una respuesta o acción del interlocutor. La función de denominación es común en contextos de enseñanza, publicidad y la vida cotidiana cuando buscamos dirigir o dirigir el comportamiento de los demás a través del lenguaje.

- Comunicativa.

La función comunicativa del lenguaje es el papel que desempeñan las expresiones y enunciados del lenguaje en el proceso de comunicación. Se trata de los propósitos que se persiguen al comunicar, ya sea de manera verbal o no verbal.

Para entender la función comunicativa del lenguaje, es importante tener en cuenta las intenciones de los hablantes y los objetivos que persiguen.

- Poética.

La función poética es un recurso del lenguaje que se centra en la forma del mensaje, en los recursos literarios y en los estilismos empleados para transmitir información. Se utiliza para producir un efecto estético. La función poética se usa principalmente en la literatura, pero también en el habla coloquial, los juegos de palabras y los trabalenguas.

Características

1. Se centra en la forma del mensaje
2. Se utiliza para producir un efecto estético
3. Se vale de recursos literarios como la rima, la aliteración, la metáfora, la metonimia, la sinécdoque, el símil y la hipérbole
4. Es propia de la lengua literaria, pero también del habla coloquial

- Expresiva.

La función expresiva del lenguaje, también conocida como función emotiva, se enfoca en la transmisión de los sentimientos, emociones, pensamientos o deseos del emisor. En esta función, lo importante no es tanto la información que se transmite, sino la manera en que el emisor manifiesta sus vivencias internas a través del lenguaje.

- Fatica.

La función fática del lenguaje, según el modelo de Roman Jakobson (1928), se refiere a aquellas expresiones o frases que tienen como propósito establecer, mantener, verificar o cerrar el canal de comunicación entre el emisor y el receptor. No se centran en el contenido del mensaje, sino en asegurar que la comunicación pueda tener lugar de forma efectiva.

Tipos de lenguaje

- **Lenguaje verbal**: Es el tipo de lenguaje más utilizado y se divide en dos formas: oral y escrito. El lenguaje verbal oral implica el uso de palabras habladas para comunicarse, mientras que el lenguaje verbal escrito utiliza símbolos o letras para representar palabras en un formato legible (Etece, 2022). Este tipo de lenguaje permite una comunicación precisa y detallada, y es fundamental en la educación, la literatura, y la mayoría de las interacciones humanas.
- **Lenguaje no verbal**: Este tipo de lenguaje abarca todos los medios de comunicación que no utilizan palabras. Incluye gestos, expresiones faciales, postura corporal, contacto visual, y el uso del espacio personal (proxémica) (Etece, 2022). El lenguaje no verbal es crucial en la comunicación, ya que complementa y enriquece el mensaje verbal, ayudando a transmitir emociones y actitudes que las palabras por sí solas no pueden expresar completamente.
- **Lenguaje visual**: Este tipo de lenguaje se refiere a la comunicación a través de imágenes, colores, formas y símbolos visuales. El lenguaje visual es muy utilizado en el arte, el diseño gráfico, la publicidad y la educación (Etece, 2022). Las señales de tránsito, los diagramas, los íconos en aplicaciones digitales y las obras de arte son ejemplos de cómo se utiliza el lenguaje visual para transmitir mensajes de manera efectiva.
- **Lenguaje corporal**: A menudo considerado parte del lenguaje no verbal, el lenguaje corporal se centra específicamente en los movimientos del cuerpo, como gestos, posturas y expresiones faciales, que comunican información. Es fundamental en la interpretación de las intenciones y emociones de una persona, y juega un papel importante en la interacción social (Etece, 2022).
- **Lenguaje simbólico**: Este tipo de lenguaje utiliza símbolos para representar ideas, conceptos o creencias. Los símbolos pueden ser letras, números, íconos, señales o rituales que tienen un significado específico dentro de un grupo cultural o social (Etece, 2022). Un ejemplo de lenguaje simbólico es el uso de banderas, que representan a países o ideales.

- **Lenguaje formal e informal**: El lenguaje formal es aquel que sigue reglas gramaticales y estructuras más complejas, siendo utilizado en contextos profesionales, académicos o ceremoniales. Por otro lado, el lenguaje informal es más relajado y se emplea en situaciones cotidianas, como conversaciones entre amigos o familiares (Etece, 2022). Ambos tipos de lenguaje son importantes y se utilizan dependiendo del contexto de la comunicación.

Planos de desarrollo del lenguaje

El desarrollo del lenguaje en los niños se lleva a cabo en varios planos o etapas, cada uno de los cuales se caracteriza por avances específicos en las habilidades comunicativas. Estos planos no son rígidos y pueden superponerse, ya que cada niño desarrolla el lenguaje a su propio ritmo, influenciado por factores ambientales, biológicos y sociales.

El primer plano es el desarrollo prelingüístico, que abarca desde el nacimiento hasta aproximadamente los 12 meses de edad. Durante esta etapa, los bebés comienzan a comunicarse a través de sonidos, gestos, y el llanto. A medida que crecen, empiezan a balbucear y a producir sonidos que se asemejan a las palabras, como "mamá" o "papá". Este balbuceo es fundamental, ya que representa el inicio de la producción verbal y la experimentación con los sonidos del lenguaje (Coelho, 2020). Los bebés también desarrollan habilidades de escucha y respuesta a los estímulos auditivos, lo que es esencial para el aprendizaje posterior del lenguaje.

El segundo plano es el desarrollo lingüístico temprano, que ocurre entre los 12 y los 24 meses de edad. En esta etapa, los niños empiezan a utilizar palabras sueltas con significado, y a medida que se acercan a los dos años, comienzan a formar frases simples de dos o tres palabras. Este periodo se caracteriza por una rápida expansión del vocabulario y el inicio de la comprensión y uso de estructuras gramaticales básicas (ESPE, 2021). Los niños empiezan a utilizar el lenguaje no solo para nombrar objetos y personas, sino también para expresar deseos y necesidades, lo que marca un avance significativo en su capacidad de comunicación.

El tercer plano es el desarrollo lingüístico intermedio, que se extiende aproximadamente entre los 2 y los 4 años de edad. Durante este tiempo, los niños experimentan un crecimiento exponencial en sus habilidades lingüísticas. Empiezan a formar oraciones más complejas, a utilizar tiempos verbales, y a comprender y usar preguntas, negaciones, y otros aspectos de la gramática. Su capacidad para entender y participar en conversaciones también mejora considerablemente, y comienzan a narrar experiencias y relatar historias con una estructura más organizada (Ministerio de Educacion , 2019). Este es un período crucial para el desarrollo de la comunicación social y la interacción con los demás.

El cuarto plano es el desarrollo lingüístico avanzado, que comienza alrededor de los 4 años y se extiende hasta los 6 o 7 años. En esta etapa, los niños refinan sus habilidades lingüísticas, adquiriendo un mayor dominio del vocabulario, la gramática y la sintaxis. Comienzan a utilizar el lenguaje de manera más abstracta, entendiendo y utilizando metáforas, comparaciones, y otros recursos literarios (Coelho, 2020). Su capacidad de narración se vuelve más sofisticada, y son capaces de mantener conversaciones más largas y complejas.

Rol del Docente en el Desarrollo del Lenguaje

Los docentes desempeñan un papel clave en el desarrollo del lenguaje porque son mediadores en el proceso de comunicación y crean entornos ricos en estímulos lingüísticos. Utilizando estrategias específicas, este enfoque apoya la adquisición y el uso del lenguaje hablado y escrito, adaptado a las necesidades y características de cada niño (Bernal et al., 2024). Los docentes deben fomentar la interacción constante, haciendo preguntas, leyendo textos y conversando para ampliar el vocabulario y mejorar la capacidad de expresar ideas.

Además, los docentes también realizan actividades para mejorar gradualmente las habilidades lingüísticas, crear experiencias divertidas como narraciones, canciones y juegos que fomenten la comprensión del lenguaje y la productividad (Martínez & de la Fuente, 2024). Además de observar y evaluar las etapas de desarrollo de cada niño, identificar posibles dificultades y proponer medidas oportunas para superar las barreras en el aprendizaje del lenguaje.

Finalmente, los docentes deben crear un entorno inclusivo donde todos los niños pueden expresar libremente sus opiniones sin miedo a cometer errores. A través de una actitud positiva y alentadora, crea un espacio de confianza que anima a los niños a participar activamente en las actividades de comunicación (López & Lescay, 2023). De esta manera, los docentes no sólo apoyan el desarrollo del lenguaje sino que también fortalecen la autoestima y las habilidades sociales de los estudiantes.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

El trabajo mantiene un enfoque mixto, dado que fue desarrollado mediante la teoría desde el fundamento pedagógico con la parte positiva del mismo. Dicho enfoque, también conocido como enfoque epistemológico, se refiere a una perspectiva teórica y filosófica que se centra en el estudio y comprensión de cómo se genera y se adquiere el conocimiento (Ochoa, et al., 2020). En esencia, se ocupa de las preguntas fundamentales sobre el conocimiento, cómo se justifica, cómo se valida y cómo evoluciona. Este enfoque mixto se basa en la epistemología, que es una rama de la filosofía que se dedica a analizar la naturaleza y la validez del conocimiento.

Aborda temas como la verdad, la evidencia, la lógica y la argumentación para establecer la validez de las afirmaciones de conocimiento. El enfoque mixto es fundamental en la filosofía, la epistemología y la psicología cognitiva, y también tiene relevancia en la educación, ya que influye en cómo diseñamos estrategias de enseñanza y evaluación del conocimiento (Romero, et al., 2020).

A su vez, la investigación utilizó un paradigma mixto el cual combina métodos cualitativos y cuantitativos para la recolección de datos necesarios para conocer más respecto al problema de investigación (Casas et al., 2003). En este caso se utilizó una encuesta semiestructurada para los padres de familia, una entrevista

semiestructurada para los docentes de la institución y una ficha de observación para los niños.

Modalidad

La modalidad de la investigación fue básica la cual refiere a la implementación de principios fundamentales y métodos esenciales que guían una investigación, con un enfoque en la obtención de conocimiento aplicado a problemas específicos (Sampieri y Mendoza, 2020). En la permitió utilizar elementos de juego, como recompensas, niveles y desafíos, dentro de entornos educativos para incentivar el aprendizaje lingüístico. Esta estrategia se empleó para medir cómo estos elementos influyen en la motivación, retención de vocabulario y habilidades de comunicación en los estudiantes.

Tipos de investigación y métodos

Para el desarrollo de la investigación se emplearon los siguientes métodos teóricos, el primero es el método de análisis y síntesis que de acuerdo con Rodríguez y Pérez (2020) explican que está metodología de análisis y la síntesis funcionan como una unidad dialéctica. La síntesis, que se lleva a cabo con base en los hallazgos del análisis, crea el análisis combinando los rasgos y cualidades de cada componente del todo.

En relación con el primer método se utilizó el método bibliográfico él cual se basa en la recopilación, análisis y síntesis de información obtenida de fuentes escritas, como libros, artículos científicos y documentos académicos (Velasco y Martinez, 2017). Este enfoque permitirá construir un marco teórico sólido, identificar antecedentes y fundamentar el estudio en conocimientos previos, lo que facilita la comprensión del problema investigado.

Además, se utilizó la investigación de campo que implica la recolección directa de datos en el lugar donde ocurre el fenómeno estudiado (Casas et al., 2003). A través de observaciones, encuestas o entrevistas, se busca obtener información primaria y detallada que permita comprender la realidad del objeto de estudio desde la experiencia directa y en su contexto natural.

Finalmente, se utilizó la investigación descriptiva que tiene como objetivo caracterizar un fenómeno, situación o grupo de estudio, detallando sus atributos, comportamiento o evolución (Bringas, 2021).

Descripción de la muestra y el contexto de la Investigación

Población

La población, de acuerdo con Westreicher (2020) se entiende como "un conjunto de personas o animales de la misma especie que se encuentran en un momento y lugar determinado" (p. 1). Para la investigación en curso la población corresponde a los estudiantes de la Escuela Particular del Rocío.

Tabla 1. *Población de investigación de la* Escuela Particular del Rocío

Ítem	Participantes	Numero	Porcentajes %
1	**Docentes**	35	14.05 %
2	**Estudiantes**	90	36.14 %
3	**Padres de Familia**	124	49.79 %
	Total	**249**	**100,00%**

Fuente: Secretaria de la Escuela Particular del Rocío

Muestra

La Muestra se define por Lugo (2017) como "una parte o subconjunto de elementos que se seleccionan previamente de una población para realizar un estudio" (p. 5).

Tabla 2. Muestra de la Escuela Particular del Rocío

Ítem	Participantes	Número	Porcentajes %
1	**Docentes**	2	4.76 %
2	**Estudiantes**	5	11.90 %
3	**Padres de Familia**	35	83.33 %
	Total	**42**	**100,00%**

Fuente: Secretaria de la Escuela Particular del Rocío

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente

Tabla 3. *La gamificación*

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Es una estrategia educativa que utiliza elementos de juego en entornos ajenos al juego, como la educación, el trabajo y la atención médica, para aumentar la motivación y el compromiso de todos y mejorar el aprendizaje y el rendimiento (Prieto J. , 2020).	Características	Motivación	¿Por qué es importante mantener a los niños motivados durante las actividades de desarrollo del lenguaje?	**Técnica:** Encuesta **Instrumento:** Banco de Preguntas a los Padres
		Progreso y Retroalimentación	¿Cómo ayuda la retroalimentación inmediata a mejorar el aprendizaje de los niños en actividades de lenguaje?	
		Autonomía	¿De qué manera la autonomía puede beneficiar el desarrollo del lenguaje en los niños?	
		Neuroeducación	¿Cómo influye el conocimiento sobre el desarrollo del cerebro en la creación de actividades de lenguaje para niños?	
	Elementos de la Gamificación	Recompensa	¿Cómo pueden las recompensas motivar a los niños en el aprendizaje de nuevas palabras?	

		Libertad de creación	¿Por qué es importante permitir que los niños sean creativos en actividades gamificadas de lenguaje?	
		Narrativas	¿Cómo puede una historia o narrativa hacer que las actividades de lenguaje sean más atractivas para los niños?	
		Metas	¿Por qué establecer metas claras es esencial en las actividades de gamificación para el desarrollo del lenguaje?	
		Objetivo	¿Cuál es el propósito principal de usar gamificación en el desarrollo del lenguaje?	
	Tipos de Gamificación	Basada en logros y recompensas	¿Qué tipo de logros y recompensas pueden motivar a los niños a mejorar sus habilidades lingüísticas?	
		Social y colaborativa	¿Cómo pueden las actividades de gamificación colaborativas mejorar la interacción verbal entre los niños?	
		Niveles y progresión	¿Por qué es importante que las actividades de gamificación para niños tengan niveles y progresión?	

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Variable Dependiente

Tabla 4. *Desarrollo del lenguaje*

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
El desarrollo del lenguaje es el proceso mediante el cual los humanos adquieren la capacidad de comprender y producir un lenguaje para la comunicación. Este proceso comienza en el nacimiento y continúa durante toda la infancia, incluida la adquisición de habilidades lingüísticas, así como la adquisición de reglas gramaticales y la ampliación del vocabulario (Earlylearning, 2021).	Funciones del Lenguaje	Comunicativa	¿Cómo usamos el lenguaje para transmitir información a otras personas?	**Técnica:** Encuesta **Instrumento:** Banco de Preguntas a los Padres
		Poética	¿En qué situaciones usamos el lenguaje de manera creativa, como en los poemas o canciones?	
		Expresiva	¿Cómo utilizamos el lenguaje para expresar nuestras emociones y sentimientos?	
		Fática	¿Por qué es importante el lenguaje cuando saludamos o mantenemos una conversación fluida?	
	Tipos del Lenguaje	Verbal	¿Qué diferencias hay entre el lenguaje verbal y otros tipos de comunicación?	
		No Verbal	¿Qué ejemplos de lenguaje no verbal podemos encontrar en la vida cotidiana?	

	Planos de Desarrollo del Lenguaje	Cognitivo	¿De qué manera el desarrollo cognitivo de un niño influye en su capacidad para aprender nuevas palabras?	
		Social	¿Cómo interactuar con otras personas ayuda al desarrollo del lenguaje en los niños?	
		Comunicativo	¿Por qué es importante que los niños practiquen el lenguaje en situaciones de comunicación reales?	

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Proceso de recolección de datos

Técnicas e instrumentos

Encuesta

Casas, et al. (2003) explican que “La técnica de encuesta es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz” (p. 527). Por lo cual, está técnica servirá para realizar preguntas con una respuesta estandarizada de acuerdo con los indicadores que se propongan en cada caso.

Entrevista

Díaz, et al. (2013) definen la entrevista como “una conversación que se propone con un fin determinado distinto al simple hecho de conversar" (p. 165). Siendo un instrumento técnico de gran utilidad en la investigación cualitativa, para recabar datos. Esta entrevista permitirá recabar información propiamente de las docentes respecto a la forma de trabajo y de comprensión de acuerdo con el desarrollo del lenguaje.

Ficha de Observación

Según Díaz, et al. (2013), la observación es definida como "un proceso sistemático que permite recopilar información directamente del fenómeno en su contexto natural" (p. 172). Este instrumento es de gran utilidad en la investigación cualitativa, ya que posibilita registrar comportamientos y dinámicas en tiempo real. La ficha de observación será empleada para recabar datos directamente de los estudiantes, con el objetivo de analizar su desempeño y progreso en relación con el desarrollo del lenguaje.

Validez de los instrumentos

Para la validación de los instrumentos se utilizará como técnica la validación de expertos, lo cual permitirá comprobar el grado de eficiencia y de factibilidad de la encuesta y como esta puede aplicarse a los padres de familia. Los instrumentos fueron validados mediante la valoración de expertos, en este caso fue validado por la Psicóloga Estefanía Talavera.

Confiabilidad de los instrumentos

La confiabilidad del instrumento de recolección de datos se evaluó utilizando el coeficiente alfa de Cronbach, que es una medida comúnmente utilizada para determinar la consistencia interna de un conjunto de ítems en una escala. En este estudio, se aplicó el alfa de Cronbach a las encuestas diseñadas para evaluar el uso de la gamificación y su impacto en el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años.

Tabla 5. *Alfa de Cronbach aplicada a la Encuesta de Padres de Familia*

Ítem	Correlación con el Total	Varianza del Ítem	Varianza Total	Alfa de Cronbach si se Elimina el Ítem
Ítem 1: Motivación	0.65	0.25	1.50	0.82
Ítem 2: Interacción	0.70	0.30	1.50	0.80
Ítem 3: Aprendizaje	0.75	0.28	1.50	0.79
Ítem 4: Participación	0.68	0.27	1.50	0.81
Total				**0.85**

Los resultados obtenidos mostraron un coeficiente de alfa de Cronbach de 0.85, considerada como buena lo que indica una alta confiabilidad del instrumento, ya que un valor superior a 0.70 es generalmente considerado aceptable en investigaciones sociales. Este nivel de confiabilidad sugiere que los ítems del cuestionario son coherentes entre sí y que el instrumento es adecuado para medir las variables de interés en la población estudiada. Por lo tanto, se puede afirmar que los datos recolectados son confiables y reflejan de manera precisa las percepciones de los padres y docentes sobre el uso de la gamificación en el contexto educativo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para una mayor perspectiva respecto a los resultados obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos diseñados para el desarrollo de la investigación.

Análisis de los resultados de la encuesta a los padres de familia

1. ¿Cómo describiría el progreso de su hijo(a) en la adquisición de nuevas palabras durante el último año?

Tabla 6. *Progreso de adquisición de nuevas palabras*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Muy rápido	6	17 %
b) Moderado	20	57 %
c) Lento	5	14 %
d) No ha habido progreso	4	12 %
Total	**35**	**100 %**

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

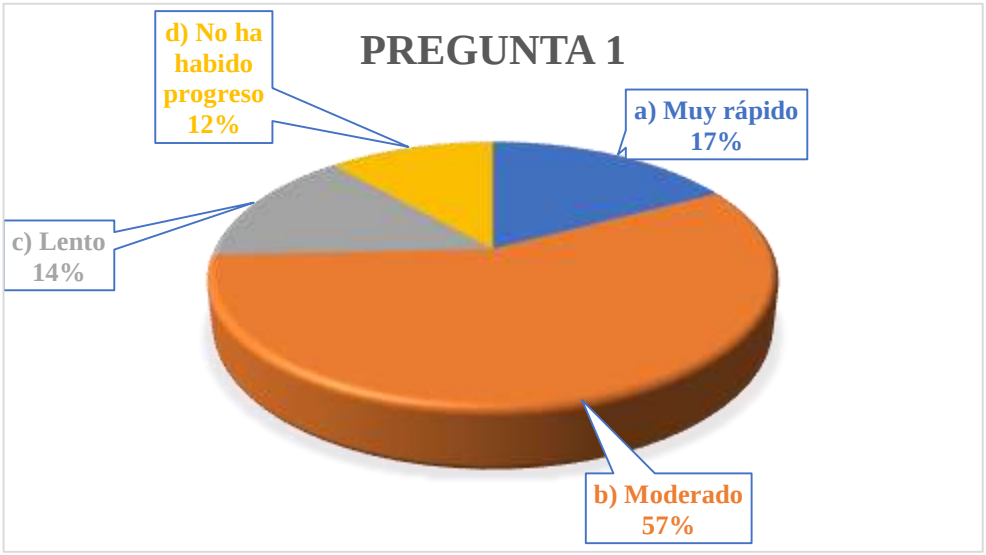

Figura 5. *Progreso en la adquisición de nuevas palabras*

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

Análisis e Interpretación:

De los 35 padres encuestados, que corresponden al 100%, el 57% ha tenido un progreso moderado en la adquisición de nuevas palabras durante el último año;

mientras que el 17% ha mostrado un avance muy rápido, el 14% ha tenido un progreso lento y el 12% no ha mostrado ningún avance. Se concluye que, en general, el progreso en el desarrollo del lenguaje ha sido mayormente moderado, lo que sugiere que, aunque la mayoría de los niños está avanzando en su adquisición de nuevas palabras, un grupo significativo tiene un ritmo más lento o estancado, lo que podría requerir atención específica.

2. ¿Con qué frecuencia su hijo(a) usa frases completas para expresar sus necesidades?

Tabla 7. *Uso de frases completas para expresar necesidades*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Siempre	9	26 %
b) Frecuentemente	21	60 %
c) Ocasionalmente	5	14 %
d) Raramente	0	0 %
Total	**35**	**100 %**

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

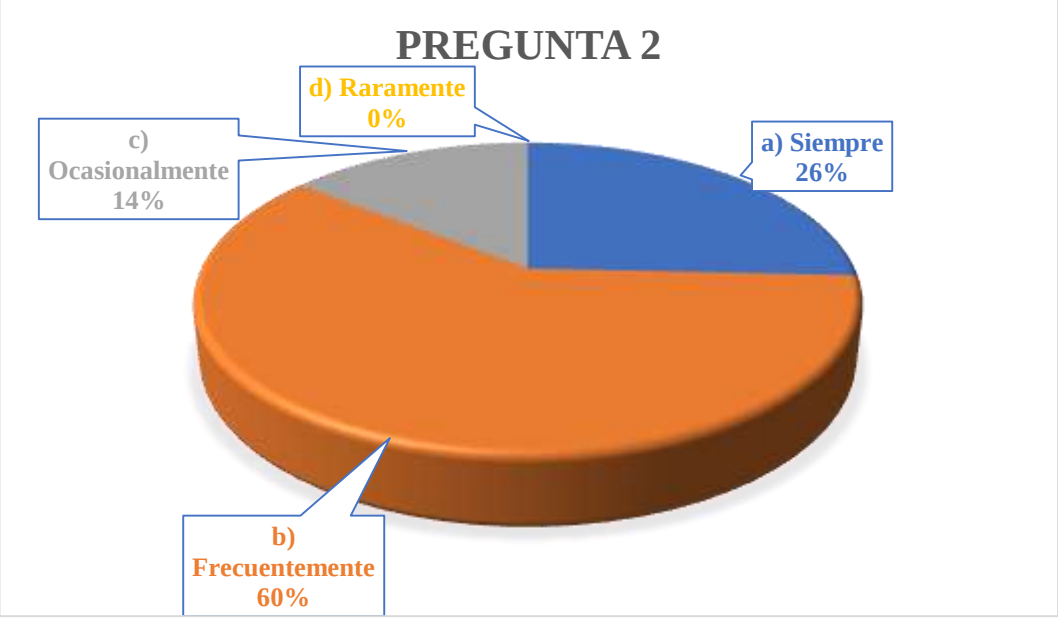

Figura 6. *Uso de frases completas para expresar necesidades*

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

Análisis e Interpretación:

De los 35 padres encuestados, que representan el 100%, el 60% usa frecuentemente frases completas para expresar sus necesidades, mientras que el 26% lo hace siempre y el 14% lo hace ocasionalmente. Se concluye que la mayoría de los niños ha desarrollado la habilidad de usar frases completas de manera consistente, lo que indica un buen nivel en la capacidad de comunicación, aunque un pequeño grupo aún lo hace de manera ocasional.

3. ¿Cómo percibe la capacidad de su hijo(a) para seguir instrucciones verbales simples?

Tabla 8. *Capacidad del niño de seguir instrucciones verbales simples*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Muy buena	28	80 %
b) Buena	2	6 %
c) Regular	5	14 %
d) Deficiente	0	0 %
Total	**35**	**100 %**

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

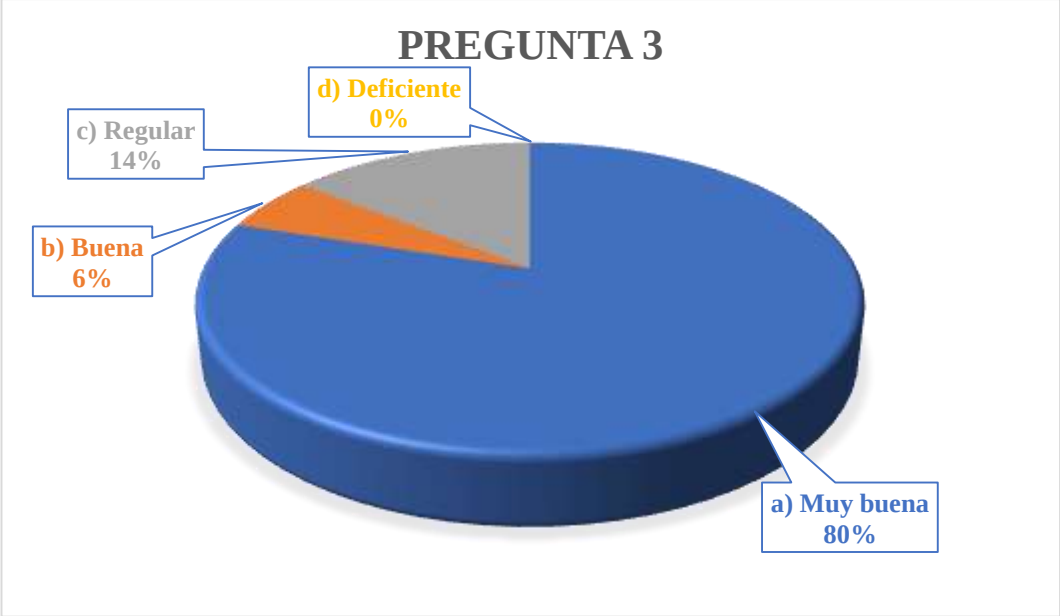

Figura 7. *Capacidad del niño de seguir instrucciones verbales simples*

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

Análisis e Interpretación:

De los 35 padres encuestados, que corresponden al 100%, el 80% percibe que la capacidad de sus hijos para seguir instrucciones verbales simples es muy buena, mientras que el 6% la considera buena y el 14% la califica como regular. Se concluye que la gran mayoría de los niños tiene una capacidad destacada para seguir instrucciones verbales simples, aunque un pequeño porcentaje presenta dificultades que podrían requerir atención adicional para mejorar esta habilidad.

4. ¿Qué tan claro(a) es su hijo(a) al pronunciar palabras?

Tabla 9. *Claridad al pronunciar palabras*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Muy claro(a)	3	8 %
b) Bastante claro(a)	15	43 %
c) Algo claro(a)	15	43 %
d) Poco claro(a)	2	6 %
Total	**35**	**100 %**

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

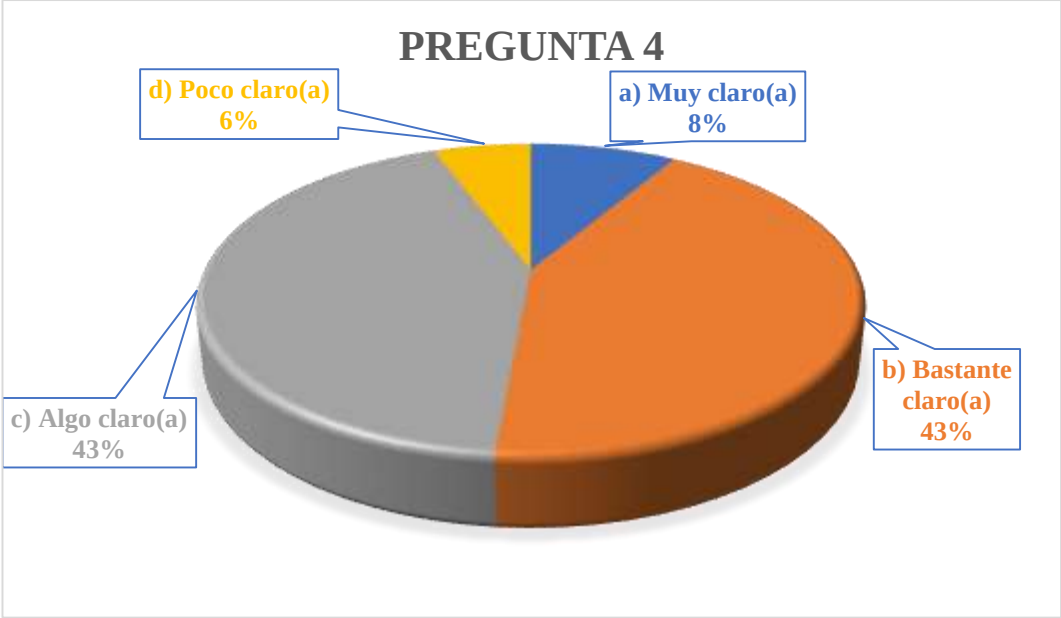

Figura 8. *Claridad al pronunciar palabras*

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

Análisis e Interpretación:

De los 35 padres encuestados, que representan el 100%, el 43% percibe que sus hijos pronuncian las palabras de manera bastante clara, mientras que otro 43% considera que lo hacen algo claro. Solo el 8% indica que su hijo(a) es muy claro al pronunciar palabras, y el 6% menciona que es poco claro. Se concluye que, aunque la mayoría de los niños presenta una pronunciación comprensible, hay margen para mejorar la claridad en algunos casos, ya que un porcentaje significativo no alcanza una pronunciación completamente clara.

5. ¿Ha notado que su hijo(a) muestra interés por aprender nuevas palabras y su significado?

Tabla 10. *Interés por aprender nuevas palabras y el significado*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Sí, mucho	30	86 %
b) Sí, algo	5	14 %
c) Poco interés	0	0 %
d) No muestra interés	0	0 %
Total	**35**	**100 %**

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

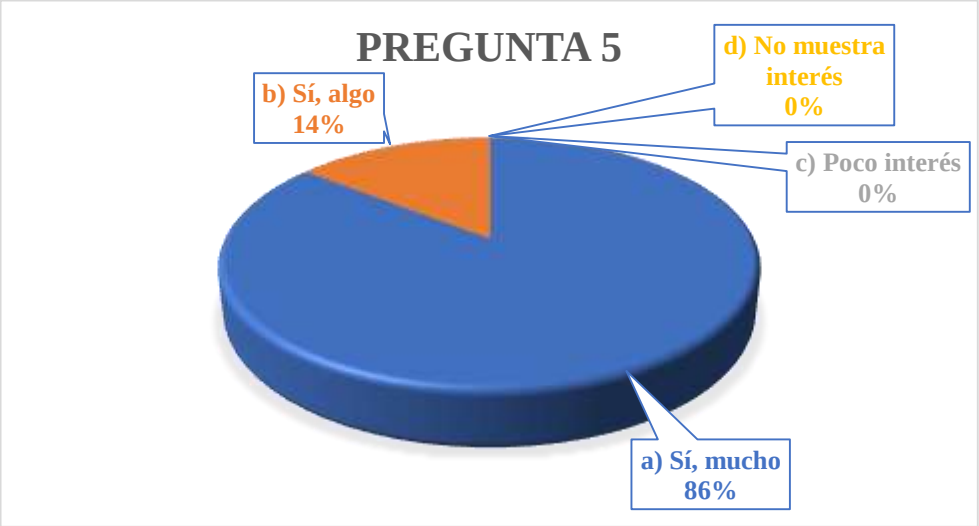

Figura 9. *Interés por aprender nuevas palabras y el significado*

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

Análisis e Interpretación:

De los 35 padres encuestados, que corresponden al 100%, el 86% ha notado que su hijo(a) muestra mucho interés por aprender nuevas palabras y su significado, mientras que el 14% reporta que muestran algo de interés. Ninguno de los encuestados indicó que sus hijos tienen poco o ningún interés en aprender nuevas palabras. Se concluye que la gran mayoría de los niños está altamente motivada por ampliar su vocabulario, lo cual es un indicador positivo para su desarrollo lingüístico.

6. ¿Qué tan a menudo su hijo(a) se comunica verbalmente con otros niños de su edad?

Tabla 11. *Comunicación verbal con otros niños*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Muy a menudo	4	11 %
b) A menudo	20	57 %
c) Ocasionalmente	10	29 %
d) Raramente	1	3 %
Total	**35**	**100 %**

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

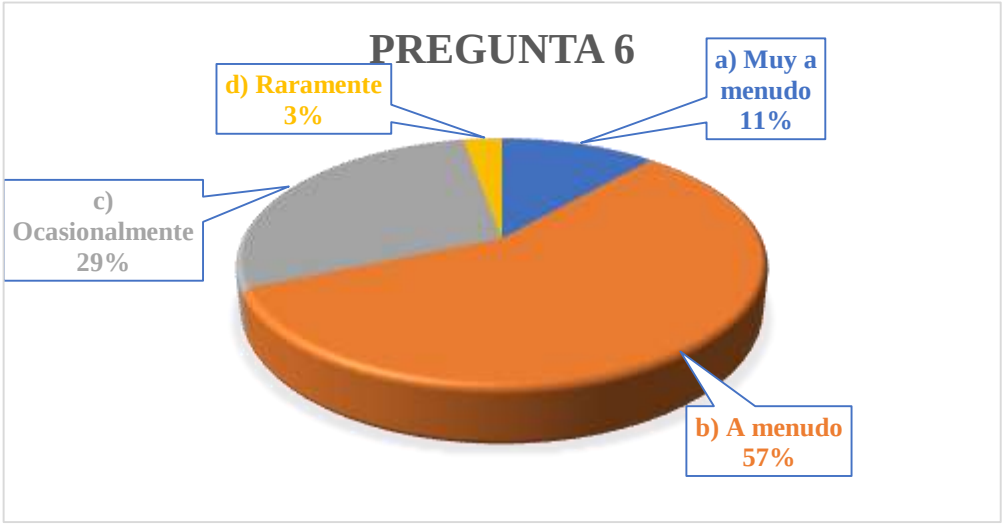

Figura 10. *Comunicación verbal con otros niños*

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

Análisis e Interpretación:

De los 35 padres encuestados, que representan el 100%, el 57% señala que sus hijos se comunican verbalmente con otros niños de su edad a menudo, mientras que el 11% indica que lo hacen muy a menudo. Un 29% menciona que la comunicación es ocasional y el 3% indica que sucede raramente. Se concluye que la mayoría de los niños tiene una interacción verbal frecuente con sus pares, aunque una porción significativa lo hace de manera más esporádica, lo que podría influir en su desarrollo social y comunicativo.

7. ¿Considera que su hijo(a) tiene dificultades para formar oraciones con más de tres palabras?

Tabla 12. *Dificultades para formar oraciones con más de tres palabras*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) No, ninguna dificultad	19	54 %
b) Pocas dificultades	7	20 %
c) Algunas dificultades	9	26 %
d) Muchas dificultades	0	0 %
Total	**35**	**100 %**

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

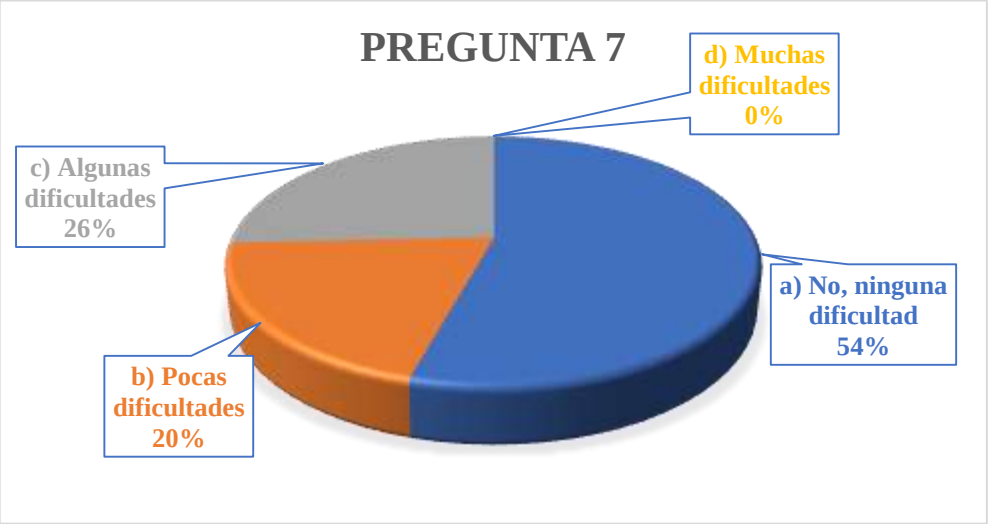

Figura 11. *Dificultades para formar oraciones con más de tres palabras*

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

Análisis e Interpretación:

De los 35 padres encuestados, que corresponden al 100%, el 54% considera que sus hijos no tienen ninguna dificultad para formar oraciones con más de tres palabras, mientras que el 20% menciona que tienen pocas dificultades y el 26% indica que enfrentan algunas dificultades. Ninguno de los encuestados reportó muchas dificultades. Se concluye que, aunque la mayoría de los niños no presenta problemas significativos en la formación de oraciones, un grupo relevante todavía enfrenta ciertos desafíos que podrían requerir apoyo adicional.

8. ¿Cómo describiría la capacidad de su hijo(a) para expresar emociones y sentimientos a través del lenguaje?

Tabla 13. *Capacidad de los niños para expresar emociones y sentimientos por medio del lenguaje*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Muy buena	30	86 %
b) Buena	5	14 %
c) Regular	0	0 %
d) Deficiente	0	0 %
Total	**35**	**100 %**

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

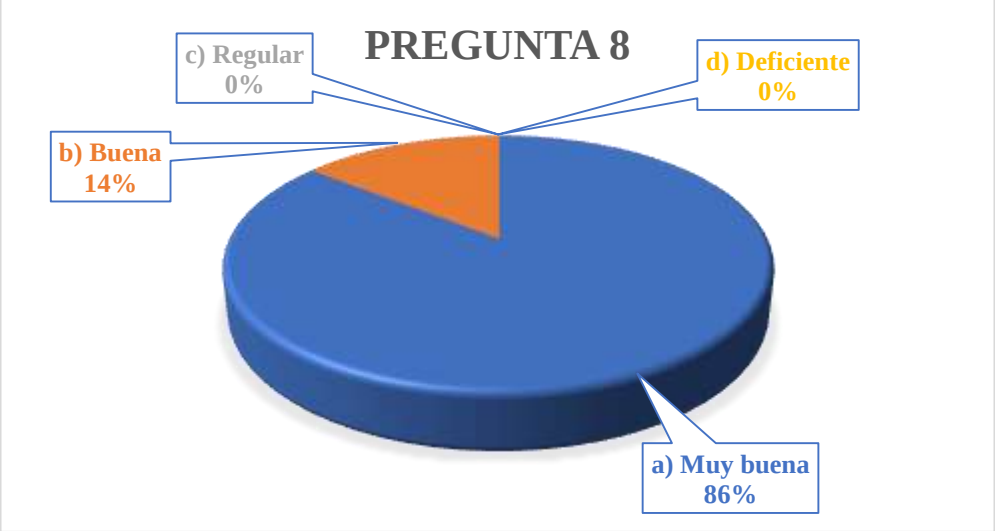

Figura 12. *Capacidad de los niños para expresar emociones y sentimientos por medio del lenguaje*

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

Análisis e Interpretación:

De los 35 padres encuestados, que corresponden al 100%, el 86% describe la capacidad de sus hijos para expresar emociones y sentimientos a través del lenguaje como muy buena, mientras que el 14% la considera buena. Ninguno de los encuestados reportó que sus hijos tengan una capacidad regular o deficiente. Se concluye que la gran mayoría de los niños muestra una habilidad notable para expresar sus emociones y sentimientos mediante el lenguaje, lo cual es un indicador positivo para su desarrollo emocional y comunicativo.

9. ¿Qué tan bien entiende su hijo(a) las preguntas que se le hacen?

Tabla 14. *Entendimiento de preguntas por parte de los niños*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Siempre las entiende	10	29 %
b) Frecuentemente las entiende	21	60 %
c) Ocasionalmente las entiende	4	11 %
d) Raramente las entiende	0	0 %
Total	**35**	**100 %**

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

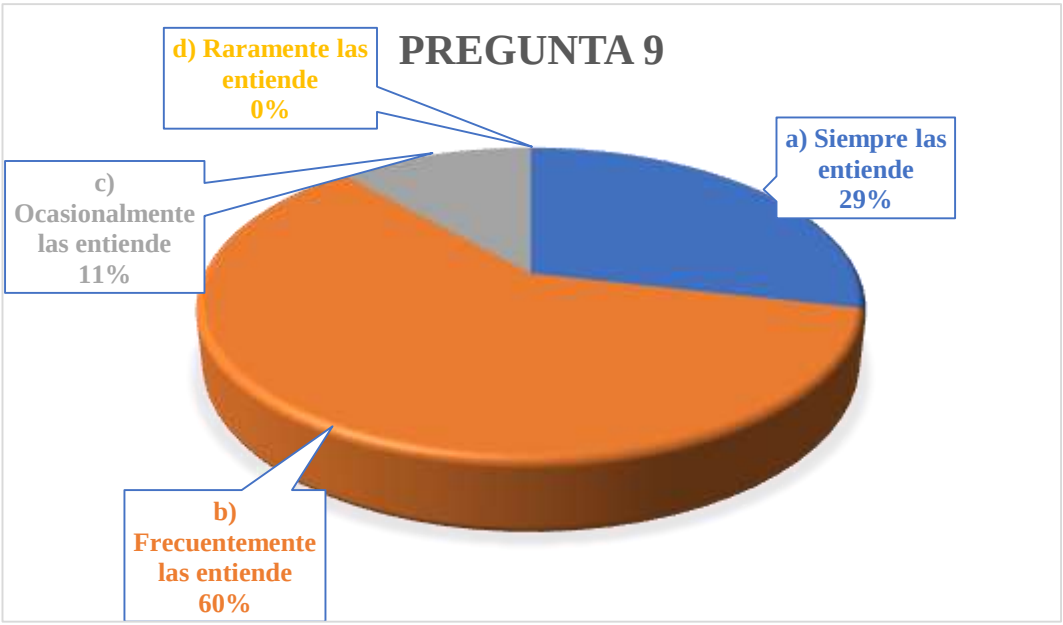

Figura 13. *Entendimiento de preguntas por parte de los niños*

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

Análisis e Interpretación:

De los 35 padres encuestados, que representan el 100%, el 60% indica que sus hijos frecuentemente entienden las preguntas que se les hacen, mientras que el 29% señala que siempre las entienden. Un 11% menciona que las entienden ocasionalmente, y ninguno reporta que las entiendan raramente. Se concluye que la mayoría de los niños tiene una buena capacidad para comprender preguntas, aunque algunos aún muestran ciertas dificultades en situaciones específicas.

10. ¿Cómo percibe la habilidad de su hijo(a) para narrar eventos o contar historias?

Tabla 15. *Habilidad del niño para narrar eventos o contar historias*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Muy buena	7	20 %
b) Buena	8	23 %
c) Regular	15	43 %
d) Deficiente	5	14 %
Total	**35**	**100 %**

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

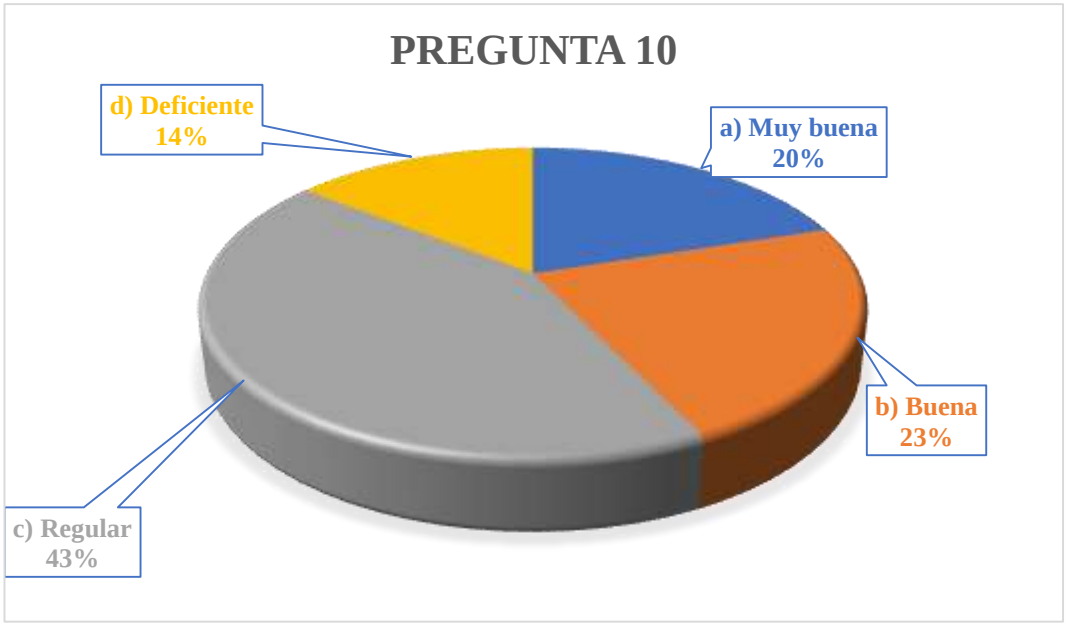

Figura 14. *Habilidad del niño para narrar eventos o contar historias*

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

Análisis e Interpretación:

De los 35 padres encuestados, que corresponden al 100%, el 43% percibe la habilidad de sus hijos para narrar eventos o contar historias como regular, mientras que el 23% la considera buena y el 20% la describe como muy buena. Un 14% opina que la habilidad es deficiente. Se concluye que, aunque algunos niños tienen una buena capacidad para narrar, una parte significativa aún presenta un desempeño regular o deficiente en esta habilidad, lo que sugiere áreas potenciales para desarrollo y mejora.

11. ¿Considera que su hijo(a) tiene dificultades para encontrar las palabras correctas al hablar?

Tabla 16. *Dificultades del niño para encontrar palabras correctas al hablar*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) No, ninguna dificultad	5	14 %
b) Pocas dificultades	25	72 %
c) Algunas dificultades	5	14 %
d) Muchas dificultades	0	0 %
Total	**35**	**100 %**

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

Figura 15. *Dificultades del niño para encontrar palabras correctas al hablar*

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

Análisis e Interpretación:

De los 35 padres encuestados, que representan el 100%, el 72% considera que sus hijos tienen pocas dificultades para encontrar las palabras correctas al hablar, mientras que el 14% señala que no tienen ninguna dificultad y otro 14% indica que tienen algunas dificultades. Ninguno reporta muchas dificultades. Se concluye que la mayoría de los niños enfrenta solo algunas dificultades menores para encontrar las palabras adecuadas, lo que sugiere que, en general, tienen una capacidad bastante buena para expresarse verbalmente.

12. ¿Qué tan bien su hijo(a) comprende conceptos abstractos como "antes" y "después"?

Tabla 17. *Entendimiento de conceptos abstractos como "antes y "después"*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Muy bien	30	86 %
b) Bien	5	14 %
c) Regular	0	0 %
d) Mal	0	0 %
Total	**35**	**100 %**

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

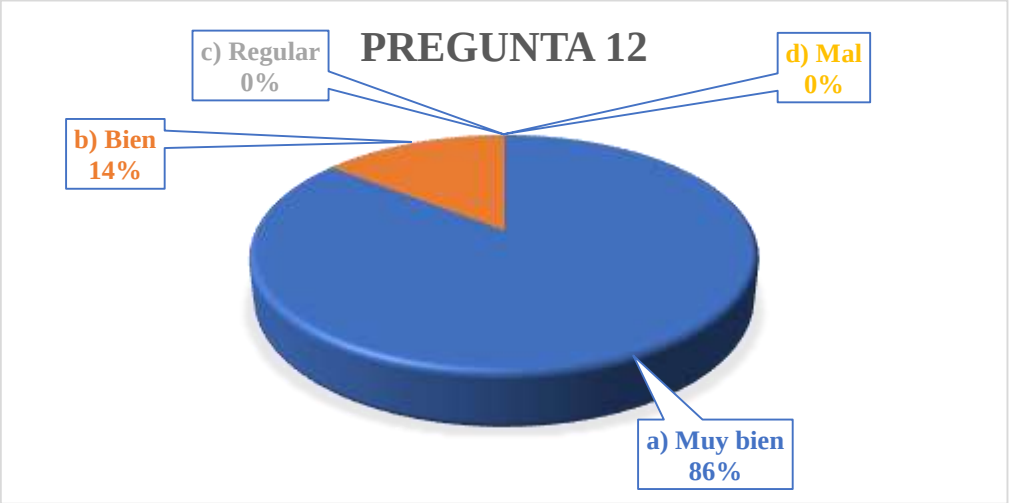

Figura 16. *Entendimiento de conceptos abstractos como "antes y "después"*

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

Análisis e Interpretación:

De los 35 padres encuestados, que corresponden al 100%, el 86% considera que sus hijos comprenden muy bien conceptos abstractos como "antes" y "después", mientras que el 14% los percibe como bien. Ninguno reporta que la comprensión de estos conceptos sea regular o mala. Se concluye que la mayoría de los niños tiene una capacidad sólida para entender conceptos abstractos, lo que refleja un buen desarrollo en el área de la cognición temporal.

13. ¿Cómo describiría la habilidad de su hijo(a) para mantener una conversación básica con un adulto?

Tabla 18. *Habilidad del niño para mantener una conversación básica con un adulto*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Muy buena	8	23 %
b) Buena	27	77 %
c) Regular	0	0 %
d) Deficiente	0	0 %
Total	**35**	**100 %**

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

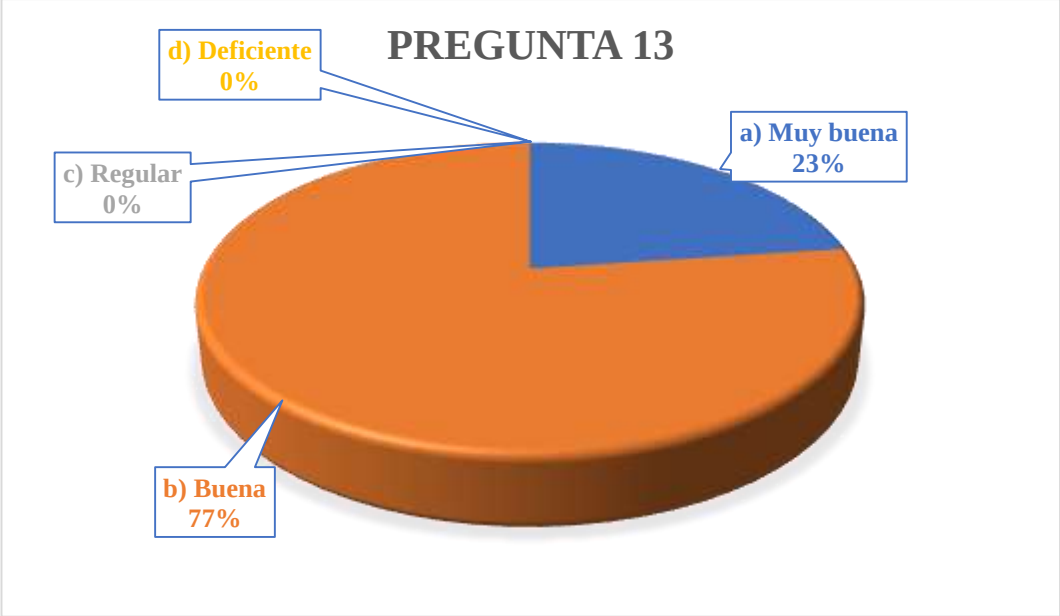

Figura 17. *Habilidad del niño para mantener una conversación básica con un adulto*

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

Análisis e Interpretación:

De los 35 padres encuestados, que representan el 100%, el 77% describe la habilidad de sus hijos para mantener una conversación básica con un adulto como buena, mientras que el 23% la considera muy buena. Ninguno de los encuestados reporta que la habilidad sea regular o deficiente. Se concluye que la mayoría de los niños tiene una capacidad efectiva para mantener conversaciones básicas con adultos, indicando un desarrollo positivo en habilidades de comunicación.

14. ¿Ha observado mejoras en la capacidad de su hijo(a) para comunicarse verbalmente desde que comenzó la escuela?

Tabla 19. *Mejoras en la capacidad del niño para comunicarse verbalmente desde el comienzo de la escuela*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Sí, muchas mejoras	24	69 %
b) Sí, algunas mejoras	11	31 %
c) Pocas mejoras	0	0 %
d) Ninguna mejora	0	0 %
Total	**35**	**100 %**

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

Figura 18. *Mejoras en la capacidad del niño para comunicarse verbalmente desde el comienzo de la escuela*

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

Análisis e Interpretación:

De los 35 padres encuestados, que corresponden al 100%, el 69% ha observado muchas mejoras en la capacidad de sus hijos para comunicarse verbalmente desde que comenzaron la escuela, mientras que el 31% ha notado algunas mejoras. Ninguno de los encuestados reportó pocas o ninguna mejora. Se concluye que todos los niños han mostrado avances en su habilidad de comunicación verbal desde el inicio de su escolarización, lo que refleja un impacto positivo del entorno educativo en su desarrollo lingüístico.

15. ¿Qué tan satisfecho(a) está con el desarrollo general del lenguaje de su hijo(a) hasta ahora?

Tabla 20. *Satisfacción con el desarrollo general del lenguaje del niño*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Muy satisfecho(a)	20	57 %
b) Satisfecho(a)	10	29 %
c) Poco satisfecho(a)	5	14 %
Total	**35**	**100 %**

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

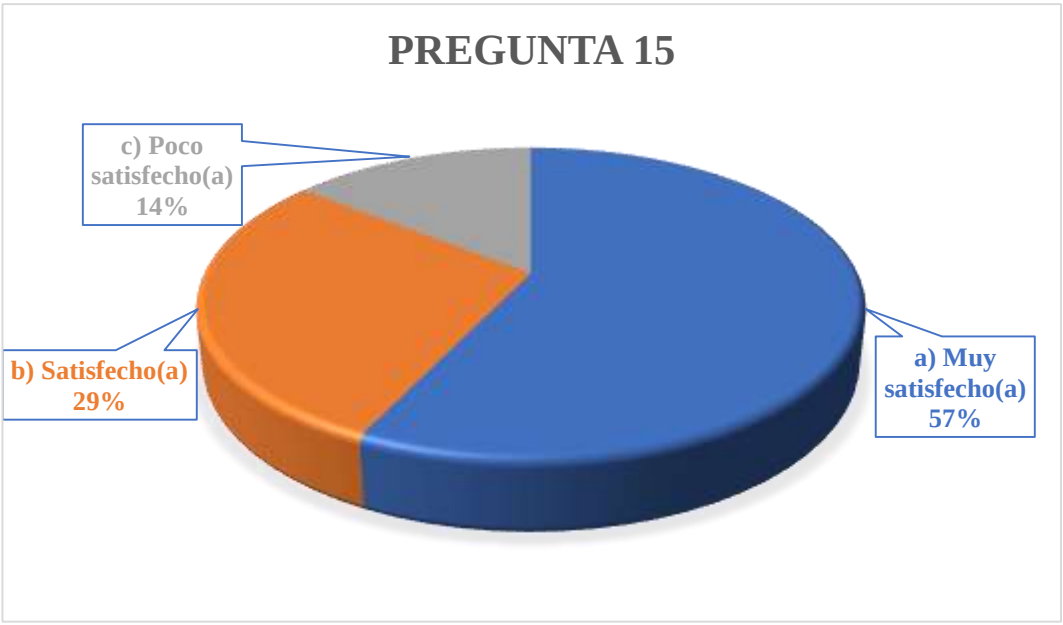

Figura 19. *Satisfacción con el desarrollo general del lenguaje del niño*

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia

Análisis e Interpretación:

De los 35 padres encuestados, que representan el 100%, el 57% está muy satisfecho con el desarrollo general del lenguaje de sus hijos, mientras que el 29% está satisfecho y el 14% está poco satisfecho. No se reporta ninguna respuesta indicando insatisfacción total. Se concluye que la mayoría de los padres está contenta con el progreso en el desarrollo del lenguaje de sus hijos, aunque una minoría expresa cierta insatisfacción, lo que podría indicar áreas para mejorar o ajustes adicionales.

Análisis de los resultados de la ficha de observación

Tabla 21. *Ficha de observación a los estudiantes*

Ítems	**Siempre.**					**Casi siempre.**					**A veces.**					**Nunca.**				
1 Responde a preguntas sencillas relacionadas con su entorno	X	X				X	X				X									
2 Usa frases completas de al menos 4-5 palabras al expresarse						X	X	X			X	X								
3 Pronuncia correctamente la mayoría de los sonidos en su lengua materna.						X	X				X	X	X							
4 Relata experiencias o situaciones en orden lógico (inicio, desarrollo, final).						X	X	X	X		X									
5 Utiliza un vocabulario variado para describir objetos, acciones o emociones	X	X				X	X				X									
6 Pronuncia palabras con fonemas específicos (rápido, sabor, trabajo, arriba, gracias)	X					X					X	X				X				
7 Participa en conversaciones manteniendo turnos y contacto visual.	X	X	X			X	X													
8 Identifica y nombra colores, formas, o números de manera	X	X				X	X				X									

espontánea o al ser preguntado																				
9 Reconoce y repite rimas o canciones infantiles con claridad.	X					X	X				X	X								
10 Expresa sentimientos y emociones libremente.	X	X				X	X				X									

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Fuente: Observación directa a los estudiantes de 4 a 5 años

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En el ítem 1, se puede evidenciar que 2 estudiantes que corresponde al 40% de siempre, 2 estudiantes que representa el 40% de casi siempre y 1 estudiante que representa el 10% de a veces, responden a preguntas sencillas relacionadas con su entorno.

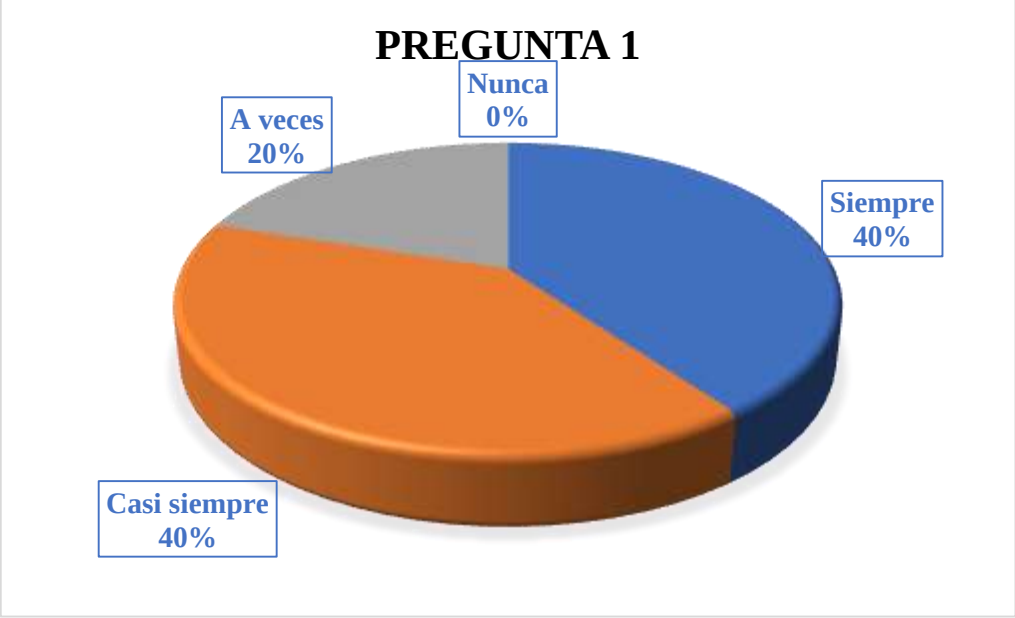

Figura 20. *Responde a preguntas sencillas relacionadas con su entorno*

Fuente: Ficha de observación

En el ítem 2, se puede evidenciar que 3 estudiantes que corresponde al 60% de casi siempre, 2 estudiantes que representa el 40% de a veces, usa frases completas de al menos 4-5 palabras al expresarse.

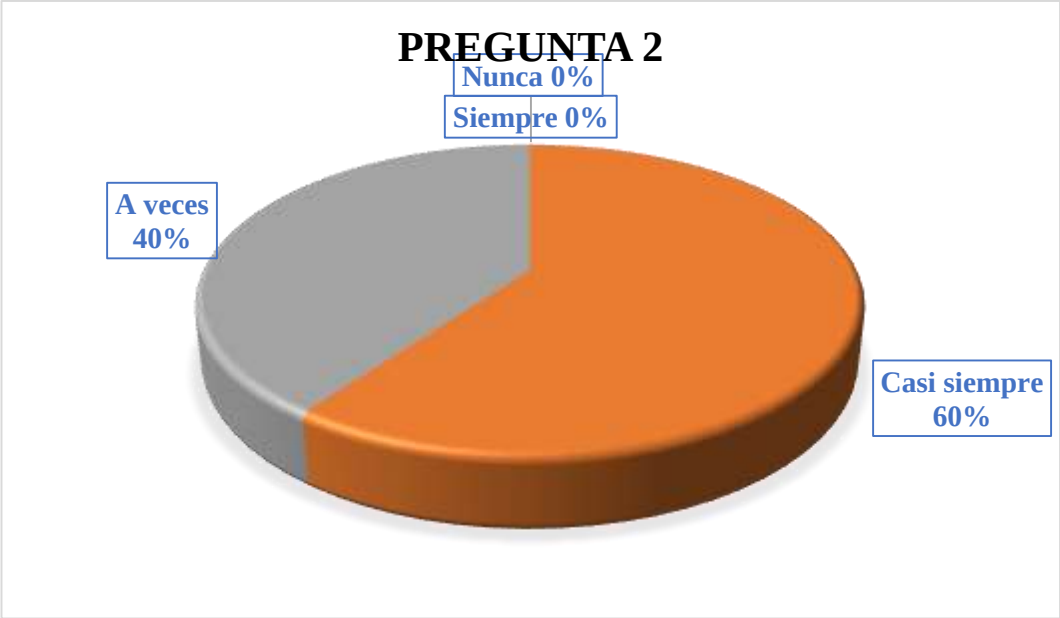

Figura 21. *Usa frases completas de al menos 4-5 palabras al expresarse.*

Fuente: Ficha de observación

En el ítem 3, se puede evidenciar que 2 estudiantes que corresponde al 40% de casi siempre, 3 estudiantes que representa el 60% de a veces, Pronuncia correctamente la mayoría de los sonidos en su lengua materna.

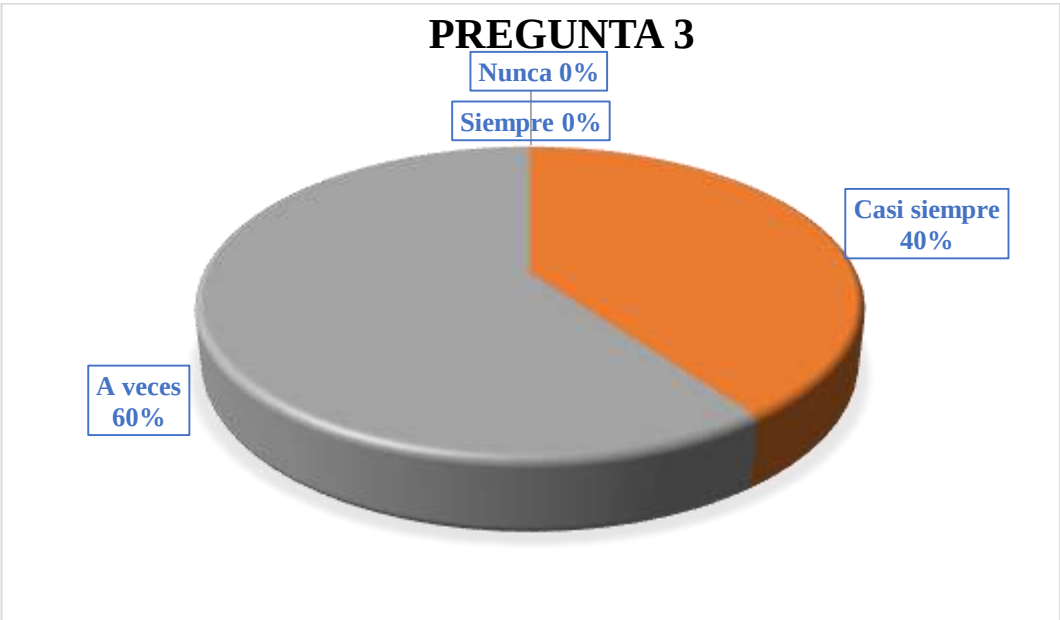

Figura 22. *Pronuncia correctamente la mayoría de los sonidos en su lengua materna*

Fuente: Ficha de observación

En el ítem 4, se puede evidenciar que 4 estudiantes que corresponde al 80% de casi siempre, 1 estudiante que representa el 20% de a veces, relata experiencias o situaciones en orden lógico (inicio, desarrollo, final).

Figura 23. *Relata experiencias o situaciones en orden lógico (inicio, desarrollo, final)*
Fuente: Ficha de observación

En el ítem 5, se puede evidenciar que 2 estudiantes que corresponde al 40% de siempre, 2 estudiantes que representa el 40% de casi siempre, y 1 estudiante que representa el 20% de a veces, utiliza un vocabulario variado para describir objetos, acciones o emociones.

Figura 24. *Utiliza un vocabulario variado para describir objetos, acciones, emociones.*

Fuente: Ficha de observación.

En el ítem 6, se puede evidenciar que 1 estudiante que corresponde al 20% de siempre, 1 estudiante que representa el 20% de casi siempre, 2 estudiantes que representa el 40% de a veces, y 1 estudiante que representa el nunca, pronuncia palabras con fonemas específicos (rápido, sabor, trabajo, arriba, gracias).

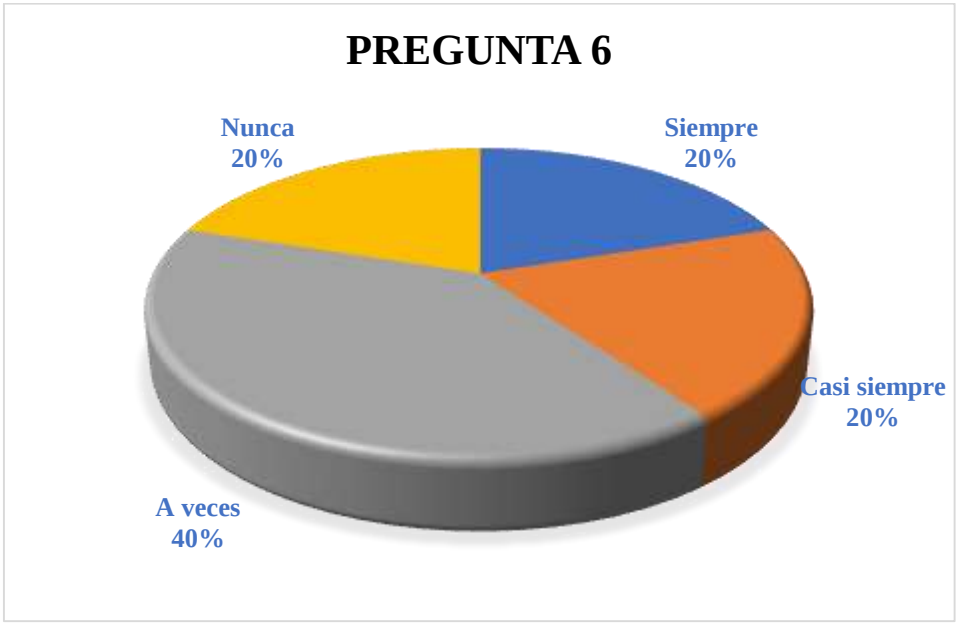

Figura 25. *Pronuncia palabras con fonemas específicos.*

Fuente: Ficha de observación.

En el ítem 7, se puede evidenciar que 3 estudiantes que corresponde al 60% de siempre, 2 estudiantes que representa el 40% de casi siempre, participa en conversaciones manteniendo turnos y contacto visual.

Figura 26. *Participa en conversaciones manteniendo turnos y contacto visual.* .

Fuente: Ficha de observación.

En el ítem 8, se puede evidenciar que 2 estudiantes que corresponde al 40% de siempre, 2 estudiantes que representa el 40% de casi siempre, y 1 estudiante que representa el 20% a veces, identifica y nombra colores, formas, o números de manera espontánea o al ser preguntado.

Figura 27. *Identifica y nombra colores, formas, o números de manera espontánea o al ser preguntado.* .

Fuente: Ficha de observación.

En el ítem 9, se puede evidenciar que 1 estudiante que corresponde al 20% de siempre, 2 estudiantes que representa el 40% de casi siempre, y 2 estudiantes de a veces que representa el 40%, reconoce y repite rimas o canciones infantiles con claridad.

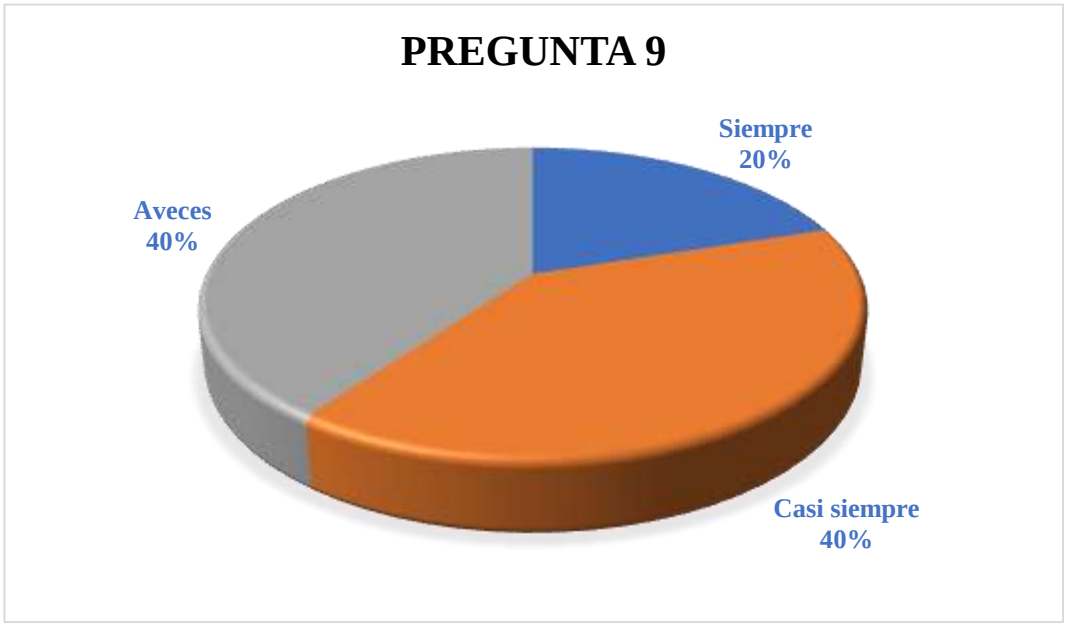

Figura 28. *Reconoce y repite rimas o canciones infantiles con claridad.* .

Fuente: Ficha de observación.

En el ítem 10, se puede evidenciar que 2 estudiantes que corresponde al 40% de siempre, 2 estudiantes que representa el 40% de casi siempre, y 1 estudiante de a veces que representa el 20%, expresa sentimientos y emociones libremente.

Figura 29. *Expresa sentimientos y emociones libremente.* .

Fuente: Ficha de observación.

Análisis de los resultados de la entrevista a la docente

Tabla 22. *Guía de entrevista al psicólogo educativo*

Nombre: Daniel Alejandro Cabascango	**Título del Experto Entrevistado:** Psicólogo Educativo	
Codificación / **Pregunta**	**ANÁLISIS CUALITATIVO DEL INVESTIGADOR**	
	Respuesta	**Interpretación General**
1.- ¿Cuáles son los principales desafíos que ha observado en los niños al momento de desarrollar habilidades lingüísticas en el aula?	Los principales desafíos son el evitar que el niño tenga una respuesta similar a la vista en casa, por lo que si los adultos pronuncian mal las palabras, lo niños también, así también fomentar el hábito de comunicación es otra dificultad ya que en ocasiones hay padres que no motivan a la comunicación de sus hijos con ellos ni con su entorno	El análisis de las respuestas revela varios desafíos significativos en el desarrollo del lenguaje infantil en el aula. Un problema recurrente es la influencia del entorno familiar, donde los niños replican errores lingüísticos de los adultos y enfrentan una falta de estimulación comunicativa si los padres no fomentan la interacción verbal. Además, los niños que están acostumbrados a comunicarse mediante gestos en lugar de palabras muestran
2.- ¿Podría describir situaciones específicas en las que los niños muestran dificultades para comprender o seguir instrucciones verbales?	Se dificulta cuando el infante tiene un ambiente en el que no requiere de la comunicación y se guían por gestos, haciendo que el niño se vea limitado y empiece a replicar lo mismo en otros ambientes	

3.- ¿Cómo maneja usted las diferencias en el desarrollo del lenguaje entre los niños en su clase, y qué estrategias utiliza para apoyar a aquellos con mayores dificultades?	El entorno se maneja de manera empática, desde la comprensión de las diferencias individuales. En cuanto al apoyo se manejan prácticas de juego como dinámicas en las que los niños comenten una buena comunicación como los juegos cooperativos, grupales y motivando a la comunicación entre pares.	dificultades para seguir instrucciones verbales en contextos educativos. Sin embargo, persisten problemas específicos como el rotacismo y otros errores articulatorios que requieren atención especializada. Para mejorar el desarrollo del lenguaje, se sugieren cambios en la capacitación docente y la provisión de material didáctico adecuado, dado que los niños en el rango de 4 a 5 años aprenden mejor a través de recursos concretos.
4.- En su experiencia, ¿cuáles son las causas más comunes de los problemas de articulación y pronunciación que ha notado en los niños?	Lo más frecuente entre los problemas es el rotacismo, falta de estimulación de lenguaje en su hogar, de tal manera no se fomenta un dialogo adecuado a su edad, y tampoco corrigen errores al momento de comunicarse	
5.- ¿Qué cambios o recursos cree que serían necesarios para mejorar el entorno del aula y facilitar un mejor desarrollo del lenguaje en los niños?	Los cambios que se requieren son una mayor capacitación en la intervención de las dificultades del lenguaje y como recurso se requiere de mayor material didáctico ya que los niños de entre 4 a 5 años aprenden a través de material concreto.	

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Fuente: Entrevista al psicólogo de la Institución

Tabla 23. *Guía de entrevista a la docente tutora*

Nombre: Lizeth Andino Chacaguasay	**Título del Experto Entrevistado:** Docente Parvularia	
Codificación / **Pregunta**	**ANÁLISIS CUALITATIVO DEL INVESTIGADOR**	
	Respuesta	**Interpretación General**
1.- ¿Cuáles son los principales desafíos que ha observado en los niños al momento de desarrollar habilidades lingüísticas en el aula?	Uno de los principales desafíos es la variabilidad en el nivel de desarrollo del lenguaje. Algunos niños llegan al aula con un vocabulario más amplio y mayor fluidez verbal, mientras que otros presentan dificultades para expresar ideas de manera clara. También es común encontrar problemas en la articulación y en la estructuración de oraciones, lo que puede dificultar su participación activa en actividades grupales.	Los principales desafíos en el desarrollo del lenguaje en el aula están relacionados con la diversidad en los niveles de habilidad lingüística, donde algunos niños enfrentan dificultades en la articulación, comprensión y estructuración de ideas. Estos problemas suelen tener causas como la falta de estimulación en el hogar, factores fisiológicos o influencias del entorno familiar. Para abordar estas diferencias, los docentes implementan estrategias individualizadas, como el uso de recursos visuales y actividades
2.- ¿Podría describir situaciones específicas en las que los niños muestran dificultades para comprender o seguir instrucciones verbales?	Un ejemplo frecuente ocurre durante actividades grupales, como juegos o tareas en equipo, donde algunos niños no logran entender instrucciones complejas o en varios pasos. Por ejemplo, si les pido "tomen el libro, abran la página diez y dibujen una	

	figura", algunos niños solo realizan una parte de la instrucción. Esto suele deberse a dificultades en la memoria auditiva o en la comprensión de estructuras verbales complejas.	grupales que fomentan la colaboración. Sin embargo, se identifica la necesidad de contar con materiales didácticos variados, capacitación docente y apoyo interdisciplinario para optimizar el desarrollo del lenguaje. Estas acciones permitirían superar las barreras existentes y promover un aprendizaje inclusivo y equitativo en el aula.
3.- ¿Cómo maneja usted las diferencias en el desarrollo del lenguaje entre los niños en su clase, y qué estrategias utiliza para apoyar a aquellos con mayores dificultades?	Trato de individualizar el apoyo, asignando actividades adaptadas al nivel de cada niño. Utilizo recursos visuales, como tarjetas con imágenes o gestos, para reforzar las instrucciones verbales. Además, realizo actividades en parejas o pequeños grupos, donde los niños con mayor desarrollo lingüístico puedan modelar el lenguaje para sus compañeros. También dedico tiempo extra para trabajar de manera específica con aquellos que presentan más dificultades.	
4.- En su experiencia, ¿cuáles son las causas más comunes de los problemas de articulación y pronunciación que ha notado en los niños?	Las causas más comunes suelen ser la falta de estimulación en el hogar, donde no se fomenta el diálogo o la lectura desde edades tempranas. También he observado casos relacionados con problemas fisiológicos, como frenillo lingual corto o	

	dificultades auditivas que no han sido detectadas a tiempo. En algunos casos, la influencia del entorno lingüístico, como el uso frecuente de diminutivos o errores de pronunciación en casa, también afecta el desarrollo del lenguaje.	
5.- ¿Qué cambios o recursos cree que serían necesarios para mejorar el entorno del aula y facilitar un mejor desarrollo del lenguaje en los niños?	Sería fundamental contar con más materiales didácticos, como libros de cuentos ilustrados, grabaciones de audio y recursos interactivos que estimulen el lenguaje de manera atractiva. Además, un entorno más estructurado, con rincones específicos para actividades lingüísticas, podría ser muy beneficioso. También sería ideal recibir capacitación constante sobre estrategias innovadoras para el desarrollo del lenguaje y tener acceso a un equipo multidisciplinario, como terapeutas del lenguaje, para trabajar de manera conjunta con los niños que lo necesiten.	

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Fuente: Entrevista a la docente tutora

Análisis de similitudes y diferencias en la entrevista.

Tabla 244. *Similitud y diferencia de la entrevista.*

Semejanzas	**Diferencias.**
Se pudo evidenciar que los docentes entrevistados, mantienen criterios similares en las preguntas 2,3,4,5, nos comenta que si los niños tienen un entorno adecuado se manejara su lenguaje de una manera empática, desde la comprensión de las diferencias individuales. En cuanto al apoyo se manejan prácticas de juego como dinámicas en las que los niños comenten una buena comunicación como los juegos cooperativos, grupales y motivando a la comunicación entre pares, también nos menciona que los docentes debe tener material didáctico y concreto para el manejo de lenguaje de los niños.	Mientras en la pregunta 1 los docentes entrevistados mantienen diferentes criterios, un docente nos dice que los padres de familia pronuncian erróneamente las palabras y los niños repiten igual equivocadamente y de tal manera igual van a cometer el mismo error en la escuela mientras se comunican con sus compañeros. Mientras otro docente nos dice que los niños llegan al aula con un vocabulario más amplio con mayor fluidez de comunicación. Aunque también se presenta problemas en la articulación y estructura de oraciones y esto hace que tengan dificultad para su participación activa en actividades grupales.

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

Fuente: Entrevista a los docentes.

ANÁLISIS CUALITATIVO DE LA FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

COMPROBACIÓN DE LA PREGUNTA DIRECTRIZ

Para comprobar la veracidad de la pregunta presentada en la formulación del problema que menciona **¿Cómo el inadecuado uso de la gamificación afecta el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años?** Para lo cual se realiza un análisis cualitativo de la aplicación de los instrumentos diseñados a los padres indígenas y a la docente encargada.

Interrogante N.º 1: ¿Por qué es importante el uso de la gamificación en los niños de 4 a 5 años?

De la encuesta aplicada a los padres de familia, en las preguntas 2, 6 y 9 se evidencia que los padres reconocen la importancia de la gamificación como una herramienta que no solo hace el aprendizaje más atractivo, sino que también fomenta la participación de los niños. Los padres mencionan que, al utilizar juegos y actividades lúdicas, sus hijos muestran un mayor interés por aprender y se sienten

más motivados para participar en actividades relacionadas con el lenguaje. Esto sugiere que la gamificación puede ser un recurso valioso para mejorar la experiencia educativa y el desarrollo del lenguaje en esta etapa crucial.

Interrogante N.º 2: ¿De qué manera se desarrolla el lenguaje en los niños de 4 a 5 años?

En la entrevista realizada a la docente, se destacó que el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años se produce a través de la interacción social y la práctica constante. La docente mencionó que, al implementar actividades gamificadas, los niños tienen más oportunidades de comunicarse entre sí, lo que les permite practicar y mejorar sus habilidades lingüísticas. Además, en la encuesta aplicada a los padres de familia en las preguntas 3, 7 y 11, se observa que los niños que participan en actividades lúdicas tienden a utilizar un vocabulario más amplio y a expresarse con mayor claridad, lo que refuerza la idea de que el juego es fundamental para el desarrollo del lenguaje.

Interrogante N.º 3: ¿Cuál es la mejor alternativa para prevenir el problema del uso de la gamificación para el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años?

De la encuesta aplicada a los padres de familia, en las preguntas 4, 8 y 12 se puede evidenciar que es crucial proporcionar a los docentes una formación adecuada sobre el uso de la gamificación. Los padres también expresaron en la encuesta, en las preguntas 1, 5 y 10, que consideran necesario que los docentes cuenten con estrategias claras y efectivas para implementar la gamificación en el aula. Esto sugiere que la mejor alternativa para prevenir problemas en el uso de la gamificación es desarrollar estrategias que incluya ejemplos prácticos y recursos que les permitan integrar la gamificación de manera efectiva en el desarrollo del lenguaje de los niños.

CAPÍTULO III

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- La investigación ha demostrado que la gamificación es una estrategia efectiva para estimular el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años. Los padres y docentes reconocen que el uso de actividades lúdicas no solo hace el aprendizaje más atractivo, sino que también fomenta la participación activa de los niños, lo que resulta en un mayor interés y motivación para aprender. Esto sugiere que la gamificación puede ser un recurso valioso para mejorar la experiencia educativa y el desarrollo lingüístico en esta etapa crucial
- La gamificacion es importante porque combina elementos lúdicos con estrategias educativas, optimizando el desarrollo lingüístico, en una etapa clave de su desarrollo cognitivo y emocional. Las actividades gamificadas proporcionan oportunidades para que los niños se comuniquen entre sí, lo que les permite practicar y mejorar sus habilidades lingüísticas. Además, se observó que los niños que participan en actividades lúdicas tienden a utilizar un vocabulario más amplio y a expresarse con mayor claridad, lo que refuerza la idea de que el juego es fundamental para el desarrollo del lenguaje
- Se pudo determinar que los niños tienes tienen falencias en los ámbitos de lenguaje, social, ya que los niños al momento de expresarse, o describir objetos, no tienen una adecuada pronunciación, esto se debe a que los padres

de familia no corrigen a sus hijos al momento que su hijo esta comunicándose o expresándose erróneamente, también los niños no tienen una comunicación participativa con sus demás compañeros, y con su entorno, esto se debe que los niños tienen temor a expresar, sus emociones, sentimientos y esto se confirma con el criterio de los padres de familia que nos dice que los docentes deben tener una formación adecuada sobre el uso de la gamificación. También los padres expresaron la necesidad de que los docentes cuenten con estrategias claras y efectivas para implementar la gamificación en el aula. Esto implica desarrollar estrategias que incluyan ejemplos prácticos y recursos que les permitan integrar la gamificación de manera efectiva en el desarrollo del lenguaje de los niños. De esta manera, se pueden prevenir problemas relacionados con el uso ineficaz de la gamificación.

- Se reconoce que la gamificación se presenta como una herramienta fundamental para el desarrollo del lenguaje en la primera infancia, y su implementación adecuada puede potenciar significativamente las habilidades lingüísticas de los niños. Se ve la necesidad de aplicar una guía como alternativa de solución, apoyada en la gamificacion para el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años.

Recomendaciones

- Se recomienda que los docentes y padres integren de manera intencionada y regular estrategias de gamificación en las actividades de aprendizaje del lenguaje para niños de 4 a 5 años. Esto puede incluir juegos interactivos, dinámicas grupales y herramientas digitales diseñadas para esta edad, asegurándose de que las actividades sean apropiadas para su nivel de desarrollo. Además, es importante combinar la gamificación con un enfoque pedagógico estructurado que permita medir los avances en el desarrollo lingüístico, garantizando que estas estrategias no solo sean atractivas, sino también efectivas para fortalecer las habilidades de comunicación en esta etapa crucial.
- Se sugiere que las instituciones educativas y los padres adopten la gamificación como parte integral de las actividades de aprendizaje en niños

de 4 a 5 años. Es crucial diseñar actividades lúdicas que estimulen la interacción entre los niños, promoviendo el uso de un vocabulario diverso y la práctica de estructuras lingüísticas en contextos significativos. Además, se sugiere capacitar a los docentes para implementar estrategias gamificadas de manera efectiva y monitorear el progreso lingüístico de los niños. Esto garantizará que el juego no solo sea una herramienta de entretenimiento, sino también un recurso poderoso para el desarrollo cognitivo, emocional y lingüístico en esta etapa fundamental.

- Se recomienda desarrollar un plan integral de formación para docentes y padres de familia enfocado en el uso de la gamificación como estrategia para abordar las falencias identificadas en el desarrollo del lenguaje y la socialización en niños de 4 a 5 años. Este plan debe incluir: capacitación para los docentes, orientación para padres, diseño de actividades gamificadas, evaluación y seguimientos. Al implementar estas recomendaciones, se puede fortalecer la participación activa de los niños, mejorar su pronunciación, ampliar su vocabulario y reducir el temor a expresarse, promoviendo así su desarrollo integral.
- Se recomienda elaborar y aplicar una guía práctica que integre estrategias de gamificación orientadas específicamente al desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años. Esta guía debería incluir: Juegos interactivos y dinámicos, uso de recursos tecnológicos, enfoque adaptado a la edad, evaluación progresiva, Participación activa de los padres de familia. Esta guía no solo debería servir como un recurso educativo, sino también como una herramienta motivadora que despierte en los niños el interés por explorar y enriquecer su lenguaje de manera natural y lúdica.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

Título

"Guía de Estrategias Didácticas basadas en la Gamificación para fomentar el desarrollo del Lenguaje en niños de 3 a 4 años de edad"

Datos Informativos

Nombre de la Institución: Escuela Particular "El Rocío"

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Guamaní

Dirección: Calle C OE7-105 y Décima Tercera

Teléfono: 02-2693478/ 0988359423

Jornada: Matutina

Tipo: Particular

Nivel: Inicial 2

Número de docentes: 35

Número de estudiantes: 170

Correo electrónico institucional: escuelaelrocio@hotmail.com

Justificación

La propuesta tiene como propósito central ayudar a los docentes a mejorar el desarrollo de las habilidades de lenguaje de los infantes, ayudando a superar las dificultades que presentan estos al momento de comunicarse con adultos o entre niños ya que, esto impide un desarrollo oportuno del niño tanto en el aula como en el mundo exterior, demostrando así que estas habilidades son extremadamente importantes al momento de realizar diversas actividades dentro del ámbito escolar.

La educación debe tener en cuenta que el desarrollo de las habilidades de lenguaje son herramientas integrales y necesarias en el desarrollo del proceso de aprendizaje, ya que incide directamente en el rendimiento escolar, y debe tener en cuenta todos los aspectos encaminados a fomentar el uso del lenguaje de manera correcta.

Asumir el compromiso de responsabilidad por parte de los docentes e implementar los procesos que propicien un aprendizaje significativo a través de actividades relacionadas con el desarrollo de las habilidades de lenguaje mientras juegan promueve a las mismas para que los estudiantes se interesen en buscar el equilibrio entre la práctica y la teoría para una educación integral.

Objetivos

Objetivo General

Implementar una guía didáctica con actividades basadas en la gamificación que apoyen la labor docente, con el fin de promover el desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes, fomentando la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo a través de dinámicas lúdicas y retadoras.

Objetivos Específicos

- Socializar la guía a autoridades y docentes para comprender las posibilidades que encuentra al momento de su aplicación.
- Aplicar la guía didáctica para el desarrollo de habilidades de lenguaje en niños de 4 a 5 años.
- Evaluar la eficacia de la guía didáctica en niños de 4 a 5 años de la Escuela Particular del “Rocio”.

Análisis de la Factibilidad

Con la finalidad de señalar la viabilidad del diseño y aplicación de la guía didáctica con estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades de lenguaje dirigido a docentes, se considera que la propuesta contó con todas las herramientas, conocimientos y habilidades por parte de la investigadora. Haciendo énfasis en que se ha realizado una constante revisión de los contenidos dentro de la tesis. Así también, se considera la accesibilidad a recursos económicos que posee la investigadora, además de la decisión de trabajo con recursos tecnológicos permitiendo así la disminución de costos. Finalmente, cabe destacar que la factibilidad humana en este caso fue optima debido a que se contaba con el apoyo de la tutora de tesis, así como la directora, docentes, estudiantes y padres de familia de la institución en la cual se realizó el estudio.

Fundamentación Científico – Técnica

Definición de una Guía Didáctica

La Guía Didáctica no es un material de estudio sino una herramienta que crea un "entorno de diálogo" entre el estudiante y el contenido para ofrecerle diferentes formas de mejorar la comprensión y el aprendizaje autónomo, posee diferentes objetivos como son motivar, orientar, facilitar la comprensión, promover la interacción y orientar al alumno hacia el aprendizaje autónomo (Pino & Urías, 2020).

Estructura de una Guía Didáctica

De acuerdo con lo Pino y Urías (2020) una guía didáctica posee la siguiente estructura:

1. *Información:* año, escuela, materia, tema, grupo clase, comité, docente
2. *Índice:* relacionado con los temas a cubrir en la guía
3. *Objetivos generales y específicos:* del(los) tema(s) que se tiene(n) que aprender
4. *Contenidos:* breve explicación temática como ubicación del tema dentro del diseño curricular, su importancia, marco teórico, biografía del(los) autor(es)

sobre el(los) que se trabajará, inscripción teórica del mismo. Se sugiere en especial revisar brevemente los contenidos de la guía anterior y explicar teóricamente la correlación sobre el tema en cuestión.

5. *Materiales de estudio:* qué lecturas debe realizar el estudiante, textos, partes de textos, videos.
6. *Estrategias de aprendizaje* para llevar a la aprehensión de los contenidos de la asignatura.
    a. Autoevaluación.
    b. Soluciones a ejercicios de autoevaluación.
    c. Resolución de problemas.
    d. Elaboración de resúmenes, mapas conceptuales, tablas, trabajos de desarrollo.
    e. Respuestas a preguntas abiertas.
    f. Otras formas de incentivar el estudio independiente.

Metodología

Para la aplicación de la guía de estrategias metodológicas se utilizará la metodología de campo ya que, las estrategias se trasladan a la Escuela Particular "El Rocío" con la colaboración de los docentes y la autora, para el desarrollo de un campo constructivista más amplio para los docentes y el desarrollo de los estudiantes.

Plan de Acción

Tabla 25. *Plan de Acción*

Etapas	Objetivos	Actividades	Recursos	Indicador de Logro
Planificación	Crear una guía didáctica con actividades basadas en la gamificación que ayuden al docente en el desarrollo de las	Investigación sobre metodologías de gamificación aplicables a niños de 3 a 4 años. Selección de juegos y	- Recursos digitales - Materiales de papelería (carteles, juegos, etc.) - Información sobre	La guía didáctica es completada y validada por un equipo de expertos en educación infantil.

	habilidades de lenguaje dentro del aula para los niños de 3 a 4 año. Objetivos Específicos	actividades adecuadas para el desarrollo del lenguaje.	gamificación educativa.	
Socialización	Identificar las necesidades de los estudiantes en cuanto al desarrollo de habilidades de lenguaje.	- Encuestas a docentes sobre los retos y necesidades del aula en cuanto al desarrollo del lenguaje. - Reunión con los padres para conocer el contexto lingüístico familiar.	- Encuestas - Entrevistas con docentes y padres.	Se realiza un diagnóstico inicial de las necesidades lingüísticas de los niños.
Ejecución	Diseñar actividades que permitan el desarrollo de habilidades de lenguaje mediante una metodología didáctica para el apoyo de los niños de 3 a 4 años.	- Crear juegos de palabras, canciones, y dinámicas interactivas que fomenten la expresión verbal y la comprensión del lenguaje. - Realización de actividades lúdicas.	- Juegos didácticos - Cuentos, canciones, materiales visuales y sonoros.	Los niños participan activamente en las actividades y mejoran la expresión y comprensión de su lenguaje.
Evaluación	Implementación de una guía didáctica para	- Implementación de la guía didáctica en el	- Guía didáctica - Recursos	Evaluación cualitativa y cuantitativa

	los docentes que ayude con la enseñanza y desarrollo de habilidades de lengua con metodologías didácticas.	aula. - Observación del desempeño de los niños en las actividades de lenguaje. - Retroalimentación de los docentes.	educativos adicionales (tarjetas, juegos).	del progreso en el desarrollo del lenguaje en los niños.

Elaborado por: Nayeli Estefanía Maza (2024)

GUÍA DIDÁCTICA
DE ESTRATEGIAS BASADAS EN LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DEL LENGUAJE.

ELABORADO POR: NAYELI ESTEFANIA MAZA MAZA

OBJETIVO GENERAL: Proponer y facilitar la implementación de estrategias didácticas innovadoras basadas en la gamificación, con el fin de promover el desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes, fomentando la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo a través de dinámicas lúdicas y retadoras.

OBJETIVOS ESPECIFICOS.

- Fomentar la motivación y el interés por el aprendizaje del lenguaje mediante el uso de dinámicas lúdicas que generen un ambiente de competencia sana y colaboración entre los estudiantes.
- Desarrollar habilidades lingüísticas clave (lectura, escritura, expresión oral y comprensión auditiva) a través de actividades gamificadas que estimulen la práctica continua y el dominio progresivo de estas competencia.
- Estimular la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes a través de juegos que involucren la resolución de problemas, la toma de decisiones y el trabajo en equipo en contextos lingüísticos diversos.

JUEGO DE PAREJAS DE IMÁGENES Y PALABRAS.

Objetivo: Fomentar la asociación de imágenes con palabras, ampliando el vocabulario de los niños.
Tiempo: 20 minutos.
Recursos: Tarjetas con imágenes de objetos familiares y tarjetas con sus nombres escritos.
Desarrollo:

- Los niños deben emparejar cada imagen con su palabra correspondiente.
- A medida que avanza, se puede complicar el juego añadiendo nuevas palabras y objetos menos conocidos.
- Al final de cada ronda, los niños pronuncian en voz alta las palabras emparejadas.

BINGO DE PALABRAS.

Objetivo: Reforzar la identificación y pronunciación de palabras de uso común.
Tiempo: 15 minutos.
Recursos: Cartones de bingo con palabras y fichas de colores.
Desarrollo:

- Se entregan cartones de bingo con palabras simples y comunes.
- El docente dice una palabra y los niños deben buscarla en su cartón, si la tienen, colocando una ficha sobre ella y la repiten en voz alta.
- Gana quien complete una fila o columna.

LA CAZA DEL TESORO DE PALABRAS.

Objetivo: Promover la comprensión auditiva y el reconocimiento de palabras.
Tiempo: 30 minutos.
Recursos: Pistas en papel con palabras simples, una caja de "tesoros" (dulces, juguetes pequeños).
Desarrollo:

- Los niños reciben pistas que describen objetos escondidos en el aula.
- Deben encontrar el objeto correcto, luego deben pronunciar correctamente la palabra asociada.
- Cada objeto encontrado les acerca mas al "tesoro" final, fomentando la búsqueda activa de palabras.

CANCIONES CON GESTOS.

Objetivo: Desarrollar el lenguaje a través de la repetición y el ritmo, vinculando palabras con gestos.
Tiempo: 15 minutos.
Recursos: Canciones infantiles con letras sencillas y movimientos coreográficos.
Desarrollo:

- Se les debe enseñar a los niños una canción en la que cada palabra clave esta acompañada de un gesto o movimiento.
- Los niños deben repetir la canción siguiendo el ritmo y los gestos.
- A medida que cantan, asocian las palabras concretas, reforzando la comprensión de acciones y pronunciación.

EL CUENTO RODANTE.

Objetivo: Desarrollar la creatividad y la narración oral mediante la creación conjunta de una historia.
Tiempo: 25 minutos.
Recursos: Un dado con imágenes, pizarra, marcadores.
Desarrollo:

- Los niños lanzan un dado con imágenes, y según la imagen que salga, deben continuar la historia que se va construyendo en equipo.
- Cada niño añade una oración a la historia, y debe repetir lo que sus compañeros dijeron anteriormente, de tal manera asi practican la memoria y la secuencia del lenguaje.

EL DOMINÓ DE LAS RIMAS.

Objetivo: Mejorar la conciencia fonológica a través de la identificación de las palabras que riman.
Tiempo: 29 minutos.
Recursos: Fichas de dominó con imágenes de palabras que riman.
Desarrollo:

- Se reparten fichas de dominó que tienen imágenes de palabras que riman (gato/sombrero, rata/batata).
- Los niños deben colocar una ficha junto a otra que rime con la imagen.
- Cada vez que coloquen una ficha, deben pronunciar en voz alta la palabra correspondiente, lo que les ayuda a reconocer las rimas y sonidos similares en el lenguaje.

APLICACIONES EDUCATIVAS PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE.

Nombre de la aplicación: App Bergman, leer y contar.
Objetivo: Desarrollar una herramienta interactiva y educativa que permita a los usuarios, especialmente a niños o personas en proceso de aprendizaje, mejorar sus habilidades de lectura, comprensión lectora y matemáticas a través de la práctica y la interacción con contenidos dinámicos y atractivos."
Recursos: Dispositivo móvil, internet.
Desarrollo:

- Ingresar a google play store.
- Buscar la aplicación app Bergman, leer y contar.
- Poner la opción de instalar.
- Una vez instalada la aplicación, pueden interactuar en los diferentes apartados que nos brinda la aplicación.

Rúbrica de Evaluación

Criterio	Nivel 1: Iniciado	Nivel 2: En proceso	Nivel 3: Dominado
Participación en la Actividad	El niño muestra poco interés en la actividad, necesita ayuda constante para involucrarse.	El niño participa de manera intermitente, requiere algunas indicaciones para mantenerse en la actividad.	El niño participa activamente durante toda la actividad sin necesidad de ayuda adicional.
Comprensión de instrucciones	El niño tiene dificultad para seguir las instrucciones, necesita explicaciones repetidas.	El niño sigue la mayoría de las instrucciones pero necesita aclaraciones en algunos momentos.	El niño sigue las instrucciones correctamente y de manera autónoma durante toda la actividad.
Asociación de Palabras e Imágenes	El niño presenta dificultad para asociar palabras con imágenes o sonidos.	El niño asocia algunas palabras con imágenes, pero necesita apoyo para completar las asociaciones.	El niño asocia correctamente palabras con imágenes o sonidos de manera consistente.
Pronunciación de palabras	El niño tiene dificultades para pronunciar las palabras y no las repite correctamente.	El niño pronuncia algunas palabras correctamente, pero necesita ayuda en varias ocasiones.	El niño pronuncia correctamente la mayoría de las palabras sin ayuda, mejorando con la repetición.
Creatividad y Expresión Verbal	El niño no logra expresarse de manera clara y necesita apoyo constante para formar oraciones o contar historias.	El niño forma oraciones sencillas y se expresa con alguna ayuda del adulto o compañeros.	El niño se expresa de manera clara y forma oraciones completas o historias con autonomía.
Reconocimiento de Rimas o Sonidos Similares	El niño tiene dificultades para reconocer rimas o sonidos que parecen entre sí.	El niño reconoce algunas rimas o sonidos similares, pero necesita apoyo para identificar más.	El niño identifica y pronuncia rimas o sonidos similares con facilidad y autonomía.
Memoria auditiva	El niño tiene dificultades para recordar palabras o secuencias presentadas en las actividades.	El niño recuerda algunas palabras o secuencias pero necesita apoyo o repetición frecuente.	El niño recuerda con facilidad las palabras o secuencias presentadas, mostrando buena memoria auditiva.
Interacción con compañeros	El niño no se relaciona o interactúa con otros, necesita mucho apoyo para colaborar.	El niño interactúa con algunos compañeros, pero necesita indicaciones para colaborar correctamente.	El niño interactúa de manera positiva y fluida con sus compañeros, colaborando activamente en equipo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ATAI. (2019). *ETAPAS EN LA ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE*. https://atenciontemprana-atai.es/novedad/etapas-en-la-adquisicion-del-lenguaje/23

Bahamonde, C., Serrat, E., & Vilá, M. (2021). Intervención en Trastorno del Desarrollo del Lenguaje (TDL): una revisión sistemática (2000-2020). *Revista de Investigación en Logopedia, 11*, 21-38.

Belloch, C. (2019). LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN. *Revista de Educación*, 1-4.

Benítez , S. (15 de Abril de 2021). *Interecodal*. https://www.upf.edu/web/ecodal/glosario-lista-de-cotejo#:~:text=Una%20lista%20de%20cotejo%2C%20tambi%C3%A9n,esos%20criterios%20se%20han%20cumplido.

Benítez, O., & Granda, S. (2022). Gamificación La gamificación en la matemática como herramienta potenciadora en el trabajo docente. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva, 1*(1), 66-81. https://doi.org/10.56200/mried.v1i1.2124

Bernal, A., Haro, E., Reyes, C., Arequipa, A., Zamora, I., Sandoval, M., & Campoverde, V. (2024). La Gamificación como Estrategia Pedagógica en la Educación Matemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8*(3), 6435-6565. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11834

Bringas, E. C. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Revista vinculando*. https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes

Casas, J., Repullo, J., & Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los

datos (I). *Revista Atención Primaria, 31*(8), 527-538. https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-articulo-la-encuesta-como-tecnica-investigacion--13047738

Castro Maldonado, J., Gómez Macho, L., y Camargo Casallas, E. (2023). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Tecnura, 27(75)*. 140-174.

Chiriboga, A. (2020). *Caracterización de los ejes de desarrollo y aprendizaje y ámbitos subnivel 1*. https://prezi.com/p/i-kn_u_6abyu/caracterizacion-de-los-ejes-de-desarrollo-y-aprendizaje-y-ambitos-subnivel-1/#:~:text=expresi%C3%B3n%20y%20comunicaci%C3%B3n-,Eje%20de%20expresi%C3%B3n%20y%20comunicaci%C3%B3n,desarrollo%20de%20las%20habilidades%20motrices

Coelho, F. (2020). *Funciones del Lenguaje*. https://www.significados.com/funciones-del-lenguaje/

Colegio San Pablo. (09 de Abril de 2021). *CEU*. https://www.colegioceumonteprincipe.es/blog/beneficios-de-la-gamificacion-en-el-aula/

Conopoima, Y. (2020). Herramientas tecnológicas ajustadas, al proceso de enseñanza y aprendizaje. *Espíritu Emprendedor TES, 4(3)*, 37-48. https://doi.org/https://doi.org/10.33970/eetes.v4.n3.2020.200

Díaz Bravo, L., Torruco García, U., Martínez Hernández, M., & Varela Ruiz, M. (2013). a entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica, 2*(7), 162-167. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009#:~:text=La%20entrevista%20se%20define%20como,investigaci%C3%B3n%20cualitativa%2C%20para%20recabar%20datos.

Earlylearning. (2021). *Desarrollo del Lenguaje*. https://earlylearningco.org/pautas/edades-de-3-5-anos/desarrollo-del-lenguaje/

Educacion 3.0. (2020). *¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?* https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/

Educación, M. d. (2023). ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2022-00040-A. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/12/MINEDUC-MINEDUC-2022-00040-A.pdf

Enseñanza Virtual. (2017 de Septiembre de 2017). *E Learning Masters*. http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/

ESPE. (2021). *Caracterización de ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje*. https://view.genially.com/6102db9b2361e20d774a806d/interactive-content-caracterizacion-de-ejes-y-ambitos-de-desarrollo-y-aprendizaje

Etece. (2022). *Tipos de lenguaje*. https://concepto.de/tipos-de-lenguaje/

Giani, C. (06 de Julio de 2022). *Concepto.de*. Retrieved 02 de Febrero de 2023, from https://www.ejemplos.co/observacion/#:~:text=La%20observaci%C3%B3n%20es%20la%20acci%C3%B3n,la%20composici%C3%B3n%20de%20una%20c%C3%A9lula.

Gómez Martínez, L. (2017). Desarrollo cognitivo y educación formal: análisis a partir de la propuesta de LS Vygotsky. *Universitas philosophica, 34(69)*, 53-75. https://doi.org/https://doi.org/10.11144/javeriana.uph34-69.dcef

Hernandez-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2020). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.

Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2018). *Resultados de PISA para el Desarrollo.*

Jalca, W., & Hermann, A. (2023). REVISIÓN SISTEMÁTICA: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DOCENTE EN LA EDUCACIÓN MEDIA EN EL CONTEXTO SUDAMERICANO.

REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN, *7*(12), 239-250.

Lara Arcos, L. A. (2021). *Las estrategias pedagógicas virtuales en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de primer año de bachillerato*. [Tesis de Maestría]. Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica. 117p. https://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/2841

Lara Guerrero, J. (1997). Estrategias para un aprendizaje significativo-constructivista. http://hdl.handle.net/10366/70692

López, J., & Lescay, D. (2023). Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de Inicial. *Varona*(76). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1992-82382023000100001&lng=es&tlng=es

López, W., & Albornoz, Y. (2021). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS B-LEARNING PARA EL APRENDIZAJE DE QUÍMICA EN TERCER AÑO DE EDUCACIÓN MEDIA TÉCNICA. *Educere*, *25*(81), 549-566. https://www.redalyc.org/journal/356/35666225017/35666225017.pdf

Lorenzo, C. R. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. *Educação (Santa Maria. Online)*, *31(1)*. 11-22.

Lugo, Z. (2017). *Diferenciador*. https://www.diferenciador.com/poblacion-y-muestra/#:~:text=Poblaci%C3%B3n%20se%20refiere%20al%20universo,poblaci%C3%B3n%20para%20realizar%20un%20estudio.

Macías, S. Y., & Alexandra, M. I. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del nivel preescolar. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0, 26*, 551-576. https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1676

Manovalles, V. (12 de Octubre de 2019). *Grupo Aspasia*. Retrieved 02 de Febrero de 2023, from https://grupoaspasia.com/es/glosario/metodo-de-investigacion-

deductivo/#:~:text=El%20m%C3%A9todo%20deductivo%20es%20un,de%20una%20serie%20de%20principios.

Martínez, A., & de la Fuente, R. (2024). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica.* Universidad de La Rioja.

Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Dialektika: Revista De Investigación Filosófica Y Teoría Social, 2(3),* 17-26. https://doi.org/https://doi.org/10.24215/23468866e030

Mendoza, Y. D. (2017). Aprendizaje autónomo y competencias. *Dominio de las Ciencias, 3(1),* 241-253.

Ministerio de Educacion . (2019). *GUÍA METODOLÓGICA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL*. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implentacion-del-curriculo.pdf

Ministerio de Educacion. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf

Morales, N. (2015). Investigación exploratoria: tipos, metodología y ejemplos. *Recuperado de https://www. lifeder. com/investigacion-exploratoria.*

Moreira, M. A., y Eliane, A. (2000). Aprendizaje significativo. 149-181.

Narro, I. (2022). *¿Cuáles son las funciones del lenguaje?* https://www.conamat.com/blog/cuales-son-las-funciones-del-lenguaje#:~:text=Estas%20funciones%20fueron%20denominadas%20como,y%20funci%C3%B3n%20se%C3%B1alativa%20o%20apelativa.

NIH. (2021). *Etapas del desarrollo del habla y el lenguaje*. https://www.nidcd.nih.gov/es/espanol/etapas-del-desarrollo-del-habla-y-el-lenguaje

Ojeda, O., & Zaldivar, M. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Docentes 2.0, 16*(1), 5-11. https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332.

Ordóñez, M. (2022). *La Gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje - enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica.* Universidad Politécnica Salesiana: https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf

Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*(44), 1-17. https://doi.org/https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773

Osorio, L., Vidanovic, A., & Final, M. (2021). ELEMENTOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Y SU INTERACCIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO. *Qualitas*, 12-24. https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117/124#:~:text=Por%20otra%20parte%2C%20se%20establece,de%20ense%C3%B1anza%2C%20evaluaci%C3%B3n%20y%20contexto.

Palomino, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa, 39*(1), 169-188.

Paucar, J. (2021). *Curriculo de-educacion-inicial*. https://es.slideshare.net/slideshow/curriculo-deeducacioninicial-250884467/250884467

Peñas, M., Guevara, C., Erazo, J., & García, D. (2020). Gamificación en Centros de Desarrollo Infantil. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 5*(1), 570-588.

Pino, R. E., & Urías, G. d. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia? *Revista Scientific, 5*(18), 371-392. https://doi.org//10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.20.371-392

Ponce, J. K. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias, 7(1),* 712-724.

Prieto, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación, 32*(1), 73-99.

Prieto, J. M., Gómez, J. D., & Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare, 26*(1), 251-273.

Reyes, G. R. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza–aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6(5),* 75-86. https://doi.org/10.23857/pc.v6i5.2632

Ripalda, V., Macías, J., & Sánchez, M. (2020). Rincón de lectura, estrategia en el desarrollo del lenguaje. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 4*(14), 127-138.

Rivera Ríos, A. R., Galdós Sotolondo, S. Á., y Espinoza Freire, E. E. (2020). Educación intercultural y aprendizaje significativo: un reto para la educación básica en el Ecuador. *Conrado, 16(75).* 390-396. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000400390&lng=es&tlng=en.

Rodríguez, A., & Pérez, A. O. (2020). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista EAN*(82), 179-200. https://doi.org/https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647

Rodriguez, J. (2022). Herramientas digitales y ciudadanía digital en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Chincheros. *Apurímac*, 2022. https://hdl.handle.net/20.500.12692/97225

Romero, O., Finol, M., & Cevallos, C. (2020). Enfoques epistemológicos en la enseñanza a estudiantes con discapacidad en la educación superior. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional, 5*(9), 103-116. https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7554418

Salazar, J. A. (2006). Sobre el estatuto epistemológico de las ciencias de la educación. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales, (11)*, 139-157.

Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. D., y Loor-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporónea. *Dominio de las Ciencias, 2(3 Especial)*, 127-137. https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v2i3%20Especial.298

Sampere, E. (12 de Agosto de 2018). *Grupo Geard*. https://grupogeard.com/pe/blog/educacion/herramientas-digitales-importantes/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20son%20las%20herramientas%20digitales,en%20el%20proceso%20de%20aprendizaje.

Sampieri, R., y Mendoza, C. (2020). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.

SITEAL. (2019). *Currículo Educación Inicial*. https://siteal.iiep.unesco.org/bdnp/965/curriculo-educacion-inicial

Solis, A. (2023). *educacion-inicial - Eje de expresión y comunicación*. https://educacion-inicial.es.tl/Eje-de-expresi%F3n-y-comunicaci%F3n.htm#google_vignette

Suárez-Palacio, P. A., Vélez-Múnera, M., y Londoño-Vásquez, D. A. (2018). Las herramientas y recursos digitales para mejorar los niveles deliteracidad y el rendimiento académico de los estudiantes de primaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte, (54)*, 184-198.

Torres, A. (2016). *La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel*. Portal Psicología y Mente. https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel

UNESCO. (2016). *Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Garantizar une aducación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades*

de aprendizaje permanente para todos. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa

Vahos, L. G., Muñoz, L. E., y Londoño-Vásquez, D. A. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentros, 17(02),* 118-131.

Valle, A., Manrique, L., y Revilla, D. (2022). La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación. https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/184559

Velasco, M., y Martinez, M. (2017). Muestreo probabilístico y no probabilístico. *Licenciatura en, 3*. https://www.gestiopolis.com/wp-content/uploads/2017/02/muestreo-probabilistico-no-probabilistico-guadalupe.pdf

Westreicher, G. (1 de Junio de 2020). *Economipedia*. https://economipedia.com/definiciones/poblacion.html

Zambrano, A., Lucas, M., Luque, K., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias, 6*(3), 349-369. https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402

ANEXOS

Anexo 1. *Encuesta para los padres de familia*

Encuesta para los Padres de Familia

Tema: EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

Investigador: Nayeli Estefanía Maza Maza

Instrucciones: Responda cada una de las interrogantes con una X

1. ¿Cómo describiría el progreso de su hijo(a) en la adquisición de nuevas palabras durante el último año?

- a) Muy rápido
- b) Moderado
- c) Lento
- d) No ha habido progreso

2. ¿Con qué frecuencia su hijo(a) usa frases completas para expresar sus necesidades?

- a) Siempre
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Raramente

3. ¿Cómo percibe la capacidad de su hijo(a) para seguir instrucciones verbales simples?

- a) Muy buena
- b) Buena
- c) Regular
- d) Deficiente

4. ¿Qué tan claro(a) es su hijo(a) al pronunciar palabras?

- a) Muy claro(a)
- b) Bastante claro(a)
- c) Algo claro(a)

- d) Poco claro(a)

5. ¿Ha notado que su hijo(a) muestra interés por aprender nuevas palabras y su significado?

- a) Sí, mucho
- b) Sí, algo
- c) Poco interés
- d) No muestra interés

6. ¿Qué tan a menudo su hijo(a) se comunica verbalmente con otros niños de su edad?

- a) Muy a menudo
- b) A menudo
- c) Ocasionalmente
- d) Raramente

7. ¿Considera que su hijo(a) tiene dificultades para formar oraciones con más de tres palabras?

- a) No, ninguna dificultad
- b) Pocas dificultades
- c) Algunas dificultades
- d) Muchas dificultades

8. ¿Cómo describiría la capacidad de su hijo(a) para expresar emociones y sentimientos a través del lenguaje?

- a) Muy buena
- b) Buena
- c) Regular
- d) Deficiente

9. ¿Qué tan bien entiende su hijo(a) las preguntas que se le hacen?

- a) Siempre las entiende
- b) Frecuentemente las entiende
- c) Ocasionalmente las entiende

- d) Raramente las entiende

10. ¿Cómo percibe la habilidad de su hijo(a) para narrar eventos o contar historias?

- a) Muy buena
- b) Buena
- c) Regular
- d) Deficiente

11. ¿Considera que su hijo(a) tiene dificultades para encontrar las palabras correctas al hablar?

- a) No, ninguna dificultad
- b) Pocas dificultades
- c) Algunas dificultades
- d) Muchas dificultades

12. ¿Qué tan bien su hijo(a) comprende conceptos abstractos como "antes" y "después"?

- a) Muy bien
- b) Bien
- c) Regular
- d) Mal

13. ¿Cómo describiría la habilidad de su hijo(a) para mantener una conversación básica con un adulto?

- a) Muy buena
- b) Buena
- c) Regular
- d) Deficiente

14. ¿Ha observado mejoras en la capacidad de su hijo(a) para comunicarse verbalmente desde que comenzó la escuela?

- a) Sí, muchas mejoras
- b) Sí, algunas mejoras

- c) Pocas mejoras
- d) Ninguna mejora

15. ¿Qué tan satisfecho(a) está con el desarrollo general del lenguaje de su hijo(a) hasta ahora?

- a) Muy satisfecho(a)
- b) Satisfecho(a)
- c) Poco satisfecho(a)

Anexo 2. *Entrevista a docentes*

Entrevista para los Docentes

Tema: EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

Investigador: Nayeli Estefanía Maza Maza

Instrucciones: Responda cada una de las interrogantes de acuerdo con su percepción

Banco de Preguntas:

1. ¿Cuáles son los principales desafíos que ha observado en los niños al momento de desarrollar habilidades lingüísticas en el aula?
2. ¿Podría describir situaciones específicas en las que los niños muestran dificultades para comprender o seguir instrucciones verbales?
3. ¿Cómo maneja usted las diferencias en el desarrollo del lenguaje entre los niños en su clase, y qué estrategias utiliza para apoyar a aquellos con mayores dificultades?
4. En su experiencia, ¿cuáles son las causas más comunes de los problemas de articulación y pronunciación que ha notado en los niños?
5. ¿Qué cambios o recursos cree que serían necesarios para mejorar el entorno del aula y facilitar un mejor desarrollo del lenguaje en los niños?

Anexo 3. Ficha de observación de los estudiantes

Ficha de Observación para los Estudiantes

Tema: EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

Investigador: Nayeli Estefanía Maza Maza

N.º	Ítems de Observación	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1	Responde a preguntas sencillas relacionadas con su entorno.				
2	Usa frases completas de al menos 4-5 palabras al expresarse.				
3	Pronuncia correctamente la mayoría de los sonidos en su lengua materna.				
4	Relata experiencias o situaciones en orden lógico (inicio, desarrollo, final).				
5	Utiliza un vocabulario variado para describir objetos, acciones o emociones.				
6	Pronuncia palabras con fonemas específicos (rápido, sabor, trabajo, arriba, gracias)				
7	Participa en conversaciones manteniendo turnos y contacto visual.				
8	Identifica y nombra colores, formas, o números de manera espontánea o al ser preguntado.				
9	Reconoce y repite rimas o canciones infantiles con claridad.				
10	Expresa sentimientos y emociones libremente.				