



Escuela de Posgrados

**Propuesta de un recurso digital para estimular el lenguaje de
los niños de 3 a 4 años**

**Maestría en Educación, Mención en Gestión del Aprendizaje
mediado por TIC**

Autor:

Ana Karina Guachichullca Guachichullca

Director:

Dr. Paúl Esteban Crespo Martínez, PhD.

Cuenca - Ecuador

2026

Dedicatoria

Esta investigación va dedicada a Dios por ser mi sostén en cada paso de mi vida, a mi esposo, hijas, padres, abuelita, hermanas y sobrinos, por su amor y apoyo incondicional. A mi estimado Tutor por su ética, compromiso y su valioso acompañamiento académico. A los docentes por creer en mi trabajo. A los niños quienes inspiraron en mi un propósito más profundo en mi vocación.

Agradecimiento

Mis agradecimientos sinceros y con estima, primeramente, a Dios por ser mi salvador, mi guía y el portador de mi sabiduría en la realización de este trabajo.

A mi esposo y mis hijas quienes, con su apoyo incondicional, paciencia, por su comprensión en los momentos de mi ausencia y que con cada aliento y abrazo me animaron a continuar y lograr una meta más.

A mis padres, por ser el motor de mi formación, a mi abuelita, por sus oraciones de cada día, a mis hermanas y sobrinos, por estar siempre presente, escuchándome.

A mi director de tesis, gracias infinitas por su excelente guía y generosidad en compartir sus conocimientos para cumplir este trabajo con éxito.

A la institución y docentes quienes me abrieron las puertas y las facilidades para poder desarrollar esta investigación, además por la confianza de aplicar un trabajo innovador y seguir mejorando en bienestar de los más pequeños.

Finalizo detallando mis agradecimientos a mis pequeños niños quienes han sido la inspiración para lograr con éxito esta investigación ya que me permitieron entrar en su mundo y demostrar que con el apoyo de nuevos e innovadores recursos son capaces de llegar muy lejos.

Resumen

La comunicación es un elemento esencial en la vida cotidiana, ya que permite la interacción social y favorece el desarrollo integral desde la primera infancia. En este sentido, la estimulación temprana del lenguaje resulta fundamental, especialmente a través de estrategias pedagógicas innovadoras como la gamificación, la cual contribuye al fortalecimiento del vocabulario y al desarrollo de habilidades comunicativas en los infantes. Esta investigación propone un recurso digital interactivo basado en la gamificación para estimular el lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años. Metodológicamente, se adoptó un enfoque mixto, de alcance descriptivo y carácter propositivo, enmarcado en el paradigma sociocrítico, sustentado en una revisión sistemática de la literatura, aplicando el método PRISMA para la búsqueda y selección de estudios relacionados con la temática, lo que permitió incluir 40 artículos científicos. El estudio tuvo un alcance descriptivo y empleó el modelo ADDIE para el diseño de la propuesta. Asimismo, se realizó un proceso de validación mediante juicio de expertos, con la participación de 10 especialistas. Los resultados evidenciaron la identificación de falencias en el desarrollo del lenguaje y una aceptación del 80 % de la propuesta por parte de los expertos.

Palabras Clave: docentes, educación inicial, infantes, tecnología, videojuegos.

Abstract

Communication is an essential part of everyday life, as it enables social interaction and supports holistic development from early childhood. In this regard, early language stimulation is crucial, particularly through innovative teaching strategies such as gamification, which helps to build vocabulary and develop communication skills in young children. This research proposes an interactive digital resource based on gamification to stimulate language in children aged 3 to 4 years. Methodologically, a mixed-methods approach was adopted, with a descriptive scope and a propositional nature, framed within the socio-critical paradigm. This work was underpinned by a systematic review of the literature, applying the PRISMA method to search and select studies on the topic, which enabled the inclusion of 40 scientific articles. The study was descriptive in scope and employed the ADDIE model for the proposal design. Furthermore, a validation process was conducted using expert judgment, with the participation of ten specialists. The results revealed gaps in language development and 80% acceptance of the proposal by the experts.

Keywords: teachers, early education, infants, technology, video games.

Contenido	
INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO I	4
MARCO TEÓRICO	4
1. Importancia del lenguaje	4
1.1. Tipos de lenguaje	5
1.2. Dificultades en el desarrollo del lenguaje	5
1.3. Teorías del lenguaje	6
1.4. Rol del docente	9
1.5. Rol de la familia	10
1.6. Estrategias para fomentar el lenguaje	10
CAPITULO II	14
ESTADO DEL ARTE	14
CAPITULO III	17
METODOLOGÍA	17
3.1. Diseño metodológico	17
3.2. Criterios de selección	19
3.3. Criterios de calidad	19
3.4. TECNICAS E INSTRUMENTOS	20
3.5. Validación de los instrumentos	21
CAPITULO IV	23
ANÁLISIS DE RESULTADOS	23
4.1. Análisis de la triangulación	24
4.2. Análisis de la literatura	25
4.3. Análisis de las preguntas realizadas a los docentes de educación infantil mediante la Encuesta	26
4.4. Instrumento encuesta en escala Likert	26
4.4.1. VARIABLE: GAMIFICACIÓN	26
4.5. Tabulación – Variable: Estimulación del lenguaje	28
4.5.1. Dimensión: Desarrollo del lenguaje oral	28
4.6. Análisis de la Lista de cotejo	28
4.7. Tabulación de la lista de cotejo	29
4.8. Análisis literario con IRAMUTEQ	32
4.9. Descripción de la propuesta	35

4.9.1. Estructura de la propuesta.....	36
4.10. Validación.....	42
CAPÍTULO V	45
DISCUSIÓN	45
5.1. Discusión.....	45
CONCLUSIONES	50
Referencias.....	52
ANEXOS	61

Indice de tablas

Tabla 1	Cadenas de búsqueda utilizadas en la revisión sistemática	18
Tabla 2	Triangulación completa de variables empleando la encuesta y la observación.....	23
Tabla 3	Dimensión 1: Estrategia pedagógica gamificada	26
Tabla 4	Dimensión 2: Motivación y participación	26
Tabla 5	Dimensión 3: Recursos y planificación didáctica	27
Tabla 6	Dimensión 4: Pertinencia pedagógica	27
Tabla 7	Dimensión 5: Disposición al cambio metodológico	27
Tabla 8	Dimensión: Desarrollo del lenguaje oral.....	28
Tabla 9	Resultados generales	29
Tabla 10	Co-ocurrencias y relaciones semánticas.....	32
Tabla 11	Segmentación temática	34
Tabla 12	Propuesta	36
Tabla 13	Resultados de expertos	43

Índice de figuras

Figura 1 Flujograma PRISMA que explica el cribado de textos	30
Figura 2 Nube de palabras con IRAMUTEQ	34
Figura 3 Prototipo de la gamificación	38
Figura 4 Portada.....	39
Figura 5 Bienvenida	40
Figura 6 Actividad 1: La caza de palabras perdidas.....	40
Figura 7 Actividad 2: Busca el sonido escondido.....	41
Figura 8 Actividad 3: Ruleta de palabras	41
Figura 9 Actividad 4: Huellas de palabras.....	41
Figura 10 Despedida y finalización del juego	42

Índice de anexos

Anexo 1	Consentimiento informado.....	61
Anexo 2	Formato de encuesta dirigido a los docentes.	62
Anexo 3	Formato de la lista de cotejo	64
Anexo 4	Formato de validación de la propuesta.....	66

INTRODUCCIÓN

El lenguaje es una herramienta que permite interaccionar con el mundo exterior, por medio de ella se puede expresar con palabras, signos de manera oral o escrita los pensamientos, sentimientos, ideas y emociones (López y Ruz, 2024). Por ello, el docente cumple un papel fundamental como observador directo ya que, en su experiencia diaria con los niños y niñas, evidencia las dificultades en cualquiera de las áreas de desarrollo. Desde edades tempranas puede existir dificultades y en ocasiones ausencia en la comprensión y la expresión del lenguaje generando problemas de adaptación en los diferentes entornos, ocasionando problemas durante el periodo académico (Meza et al., 2024). Por lo que, la estimulación del lenguaje en la primera infancia constituye un proceso clave que favorece el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes mediante la intervención oportuna en el entorno familiar y educativo. El proceso del lenguaje promueve la comprensión, la expresión y la interacción social del niño, destacando el uso del juego, la comunicación y las actividades lúdicas como estrategias fundamentales para potenciar el desarrollo lingüístico y cognitivo (Sánchez et al., 2025).

Según el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (2020), la provincia del Azuay queda en tercer lugar con el 14,3% de los niños y las niñas con problemas de lenguaje. A partir de estos datos, en los docentes nace la preocupación e iniciativa de ayudar a niños y niñas a mejorar significativamente el desarrollo de su lenguaje considerando a la tecnología como una herramienta de apoyo.

Muchos niños presentan dificultades para pronunciar correctamente ciertos sonidos del habla, como la "r", la "s" o la "l". Estos problemas, conocidos como trastornos de articulación o del lenguaje, pueden hacer que los niños omitan, cambien o confundan fonemas al hablar, lo que en ocasiones dificulta que otras personas los entiendan y puedan mantener un diálogo fluido. Aunque es común que algunos sonidos tarden más en adquirirse, si estas dificultades se mantienen más allá de cierta edad, es importante prestarles atención, ya que podrían afectar otras áreas del desarrollo de los estudiantes.

Es fundamental intervenir y resolver estos problemas a la brevedad, ya que una pronunciación incorrecta no solo interfiere con la comunicación oral, sino que también puede impactar negativamente en el aprendizaje de la lectura y la escritura, la autoestima y las relaciones sociales del niño. Cuando no se abordan a tiempo, estos trastornos pueden persistir en la edad adulta, limitando las oportunidades académicas y profesionales. Con la orientación adecuada, la mayoría

de los niños logra corregir su forma de hablar y desarrollarse con confianza en el entorno escolar y social. Por ello, se plantea la siguiente pregunta de investigación ¿De qué manera la gamificación contribuye al desarrollo fonológico en niños de 3 a 4 años del CDI?, donde el presente trabajo tiene como objetivo general proponer una estrategia de gamificación educativa digital estructurada en niveles, con narrativa, retos progresivos y sistema de recompensas, orientada al desarrollo de habilidades lingüísticas (fonológicas, léxicas y expresivas) que estimule el lenguaje en infantes de 3 a 4 años. De esta manera, el objetivo se descompone en tres específicos: (1) Identificar las necesidades y dificultades que los infantes presentan en el lenguaje que pueden ser asistidas por tecnologías de información por medio de una revisión sistemática; (2) Proponer un diseño de una gamificación como recurso digital para la estimulación del lenguaje en Educación Inicial; y finalmente (3) Validar la propuesta de recurso digital que se basa principalmente en un juego de gamificación para la estimulación del lenguaje en Educación Inicial.

El presente trabajo presenta cinco capítulos de la siguiente manera: (1) En el primero se presenta el marco teórico donde se presentan subtemas en base a la estimulación del lenguaje por medio de la tecnología, (2) en el capítulo dos se presenta el estado de arte que son estudios que ayudan a tener credibilidad a la investigación, (3) en el capítulo tres se presenta la metodología, es decir, el proceso de recolección de información; (4) en el cuarto capítulo se exponen los resultados obtenidos en base a la aplicación de instrumentos; y finalmente, (5) en el último capítulo, se presenta la discusión, conclusiones, limitaciones y recomendaciones que se obtuvieron en todo el proceso del estudio.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

En este capítulo se aborda la base conceptual y referencial que sustenta el presente estudio, proporcionando un análisis detallado de los principales conceptos, dificultades, teorías, enfoques y estrategias relacionadas con el desarrollo del lenguaje y la tecnología en la educación inicial. A través de la revisión de diversos autores y estudios recientes, se pretende comprender cómo factores como el uso de recursos visuales, las actividades lúdicas y las tecnologías educativas influyen en la adquisición y estimulación del lenguaje en los infantes. Este apartado también abordará el papel fundamental del docente como mediador en el proceso comunicativo y educativo, así como la importancia de la formación continua para la aplicación efectiva de estas estrategias. De esta manera, el marco teórico orienta el análisis crítico y fundamenta las propuestas metodológicas del presente trabajo.

1. Importancia del lenguaje

El lenguaje es la capacidad que tienen las personas para comunicarse por medio de signos ya sean orales, escritos o gestuales. Además, incluyen la conciencia fonológica, vocabulario, receptivo, expresivo, habilidades narrativas y el conocimiento conceptual (López y Lescay, 2023). Por medio de este, las personas se comunican entre sí, expresando sus ideas, opiniones y emociones, manteniendo siempre una organización y estructura formal. Por otra parte, el niño inicia el desarrollo de comunicación en el periodo sensorio motriz, caracterizado por el balbuceo y el llanto, mientras que en el periodo operacional los infantes comienzan a emitir los primeros fonemas (Pinargote y Meza, 2022). De esta manera, el lenguaje se torna importante, ya que permite que los infantes expresen lo que sienten y puedan manifestar sus reacciones a las diferentes situaciones a las que afronten, a la par que aprenden valores y normas para su diario vivir. El adecuado desarrollo del lenguaje en niños de 4 años ayuda a la construcción de identidad, pensamiento crítico, aprendizaje, comunicación fluida y a la convivencia e interacción con las personas de su alrededor (Rodríguez y Vega, 2024).

La estimulación del lenguaje desde edades tempranas es fundamental para el crecimiento social de los estudiantes. Por ello, el buen desarrollo del lenguaje en los niños de 4 años permite que tengan un proceso positivo en la lectura y la iniciación de la escritura, manteniendo un vocabulario amplio y una comprensión estable de la gramática. Al permitir a los estudiantes expresar de manera clara sus necesidades, se sienten comprendidos por las demás personas de su entorno transmitiendo seguridad en la conversación (Méndez y Vargas, 2022).

1.1. Tipos de lenguaje

El lenguaje es importante para que exista una comunicación adecuada, estructurada y entendible, por ello se utilizan signos para crear un mensaje y a la vez ser interpretado por otra persona. Asimismo, se toma en cuenta las necesidades de los infantes para mantener una buena comunicación. De esta manera, los autores Tobar y Tamayo (2023) mencionan los diferentes tipos de lenguaje:

En el lenguaje oral la persona se comunica por medio de palabras u sonidos organizados donde pueden transmitir pensamientos, emociones, sentimientos e ideas. Además, se basa en un conjunto de habilidades como: escuchar, hablar, comprender e interpretar los mensajes. Desde la niñez de los infantes el lenguaje oral es comprendido como un recurso principal de la expresión y un instrumento en el proceso de aprendizaje (Tobar y Tamayo, 2023).

El lenguaje escrito es una forma de comunicarse con otras personas por medio de la escritura. Este constituye un conjunto de símbolos (letras) que representan los sonidos del lenguaje oral. De la misma manera, se utilizan cartas, libros, periódicos para informar a las personas de manera clara (Tobar y Tamayo, 2023).

1.2. Dificultades en el desarrollo del lenguaje

Existen trastornos o dificultades en el lenguaje que se asocian a problemas de comunicación verbal que afectan de manera directa al aprendizaje, razonamiento, interacción social, expresión de sentimientos, emociones y necesidades (Pallares et al., 2022). Entre las dificultades del lenguaje con mayor frecuencia que existen en niños son:

El trastorno del lenguaje fonológico es la dificultad en la pronunciación de ciertos fonemas como la “S” y la “R”, lo que le impide mantener interacción y una comunicación clara con sus compañeros, docentes u otras personas, así como en el rendimiento académico. Este trastorno incluye la sustitución, omisión o adición de diversos sonidos. Por ello, es recomendable que los estudiantes acudan a terapias para mejorar la capacidad de comunicación (Pezo et al., 2024).

La tartamudez influye en la comunicación implicando interrupciones involuntarias en la fluidez del habla. En este sentido, existen repeticiones de sonidos, sílabas, frases o palabras. Además, existen bloqueos en la pronunciación de sonidos, hay repeticiones de palabras, estiramientos de sonidos, asimismo, se produce tensión física, es decir, existen tensión en los músculos como es el rostro y el cuello. Este trastorno se puede dar por genética, factores neurológicos y de desarrollo suele aparecer en la infancia en ocasiones perdura en la adolescencia y la vida adulta (Ochoa, 2022).

Una de las teorías contemporáneas más influyentes en el desarrollo del lenguaje es la de los sistemas dinámicos complejos. Según Hiver, Al-Hoorie y Evans (2022), la adquisición del lenguaje no puede entenderse como un proceso lineal o uniforme, sino como la interacción que contiene múltiples factores internos y externos que cambian con el tiempo, como el entorno lingüístico, la edad, la capacidad cognitiva y la motivación. Este enfoque permite explicar las diferencias individuales de los estudiantes en el desarrollo lingüístico y destaca la importancia del contexto como parte activa del proceso de adquisición.

Además, investigaciones recientes han confirmado que el aprendizaje fonológico depende no solo del input recibido, sino también de la percepción temporal de los fonemas. Por ejemplo, estudios con EEG en niños pequeños demostraron que los bebés tienden a adquirir primero aquellos sonidos del habla que tienen mayor duración temporal, lo cual sugiere que el desarrollo fonológico está vinculado a la maduración perceptiva del cerebro (Brennan et al., 2024). Esto complementa la idea de que la exposición temprana a un entorno rico en lenguaje favorece no solo la adquisición del vocabulario, sino también la estructuración de redes fonológicas internas (Kalinowski et al., 2025).

Por otro lado, la hipótesis del período crítico se basa en que la capacidad de aprender estructuras gramaticales con precisión nativa disminuye de forma gradual a partir de los 17 años, lo que apoya la existencia de una ventana óptima para el aprendizaje lingüístico, aunque no con límites rígidos (Hartshorne et al., 2022). Asimismo, se ha demostrado que tanto el lenguaje dirigido por adultos como el proveniente de otros niños influye significativamente en el desarrollo del lenguaje, especialmente en contextos naturales de interacción (Schick y Stoll, 2025).

1.3. Teorías del lenguaje

El lenguaje es una herramienta fundamental para que exista una comunicación y comprensión entre las personas y se adquiera información clara. Por lo que, varios autores hablan sobre la importancia del lenguaje en edades tempranas por ello, Pinargote y Meza (2022) menciona la teoría cognitivista y sociocultural:

Para Piaget (1971), es fundamental para comprender cómo los niños adquieren el lenguaje desde una perspectiva constructivista. El lenguaje se representa por medio de símbolos, ya sea este de manera individual o colaborativa, permitiendo que los infantes construyan significados y establezcan interacciones fluidas y coherentes con su entorno. El infante tiene la capacidad de organizar sus propios conocimientos de manera que los va adquiriendo voluntariamente, dándole la posibilidad de adquirir el lenguaje y comunicarse con las personas más cercanas de manera fluida manteniendo una conversación e interacción adecuada, concisa y organizada. Además,

Piaget identificó cuatro etapas del desarrollo cognitivo, dentro de las cuales el lenguaje se va construyendo progresivamente (Zampini et al., 2022).

La etapa sensoriomotriz (desde el nacimiento hasta los 2 años), el niño aún no posee lenguaje verbal, pero comienza a desarrollar la inteligencia práctica a través de la acción directa sobre el entorno. Hacia el final de esta etapa, aparece la función simbólica, lo que permite al infante empezar a usar gestos, sonidos y finalmente palabras para representar objetos o acciones ausentes. Este es el momento en que se inicia verdaderamente la adquisición del lenguaje, que surge como un reflejo del pensamiento que comienza a formar.

La etapa preoperacional (de los 2 a los 7 años), el lenguaje se desarrolla rápidamente y se convierte en una herramienta fundamental para la comunicación y la representación del pensamiento. El niño comienza a usar palabras para describir el mundo, aunque su razonamiento aún es egocéntrico, es decir, tiene dificultad para adoptar el punto de vista del otro. En esta etapa, el lenguaje está estrechamente ligado al juego simbólico, donde los niños exploran y consolidan significados a través de la imaginación.

La etapa de operaciones concretas (de 7 a 11 años), el lenguaje se hace más lógico y estructurado. El niño adquiere habilidades para clasificar, ordenar y realizar operaciones mentales sobre objetos concretos. Esto se refleja también en un uso más preciso del lenguaje, que le permite expresar ideas más complejas y comprender mejor el punto de vista de los demás, lo que mejora la comunicación interpersonal.

La etapa de operaciones formales (a partir de los 12 años), el pensamiento se vuelve abstracto, hipotético y deductivo. En este nivel, el lenguaje se utiliza no solo para describir lo concreto, sino también para debatir ideas, formular hipótesis, argumentar y razonar sobre conceptos abstractos. El adolescente puede reflexionar sobre el lenguaje mismo y usarlo para expresar pensamientos complejos, lo cual es fundamental para el aprendizaje académico y el desarrollo social.

Para Vygotsky (1981) el lenguaje se divide en el pensamiento pre-verbal (la representación) y el pensamiento pre-intelectual (la comunicación) para explicar cómo la comunicación y la representación simbólica se integran progresivamente. Por lo que, el autor hace énfasis que el lenguaje es la herramienta principal para la creación de la cultura de las personas y la interacción de los adultos con los infantes. Por medio del lenguaje, los infantes desarrollan eficazmente la función comunicativa, permitiéndoles tener contacto social con su exterior e interactuar con otras personas.

Vygotsky (1930) en la teoría de zona de desarrollo próximo (ZDP), se refiere a lo que una persona puede lograr con ayuda del docente como mediador y guía en el proceso de aprendizaje. El educador apoya a los estudiantes para que desarrollen nuevas habilidades, adquieran nuevos conocimientos y puedan realizar tareas de manera independiente. Cabe recalcar que las zonas de desarrollo se pueden conectar con la tecnología de diferentes maneras para potenciar el aprendizaje como: las plataformas de aprendizaje adaptativos, los sistemas de inteligencia artificial, que permiten identificar el nivel de desarrollo en el que se encuentra el estudiante. Las gamificaciones, videojuegos educativos permiten que los estudiantes aprendan de manera interactiva y el andamiaje digital es una herramienta que sirve de asistente virtual que apoyan al proceso de aprendizaje de cada estudiante. Dentro de esta teoría se enfatiza el papel importante que cumplen los padres de familia en el uso de estrategias y propuestas tecnológicas ya que, son mediadores directos y facilitadores digitales que ayudan a los estudiantes a navegar de manera responsable en el internet. Se resalta la importancia de tener una interacción social amplia y positiva como participar en foros educativos, fomentar el pensamiento crítico y que los padres de familia motiven a los estudiantes a aprender más.

Lev Vygotsky, menciona que el lenguaje no solo es una herramienta de comunicación, sino también un medio esencial para el desarrollo del pensamiento. Según el autor, el desarrollo del lenguaje ocurre en tres etapas que reflejan la transformación del lenguaje externo en lenguaje interno, es decir, cómo el habla social se convierte en pensamiento individual:

La primera etapa es el lenguaje social o externo, que aparece aproximadamente desde el primer año de vida. En esta etapa, el lenguaje tiene una función puramente comunicativa: el niño habla con otros para expresar deseos, necesidades o emociones. Aún no existe una conexión directa entre el lenguaje y el pensamiento reflexivo. El niño repite palabras o frases escuchadas sin una intención lógica, pero va desarrollando gradualmente la capacidad de comunicarse con los adultos y con su entorno inmediato.

La segunda etapa corresponde al lenguaje egocéntrico, que se presenta entre los 3 y 7 años. Aquí, el niño comienza a hablar en voz alta consigo mismo mientras realiza alguna actividad, como una forma de guiar sus acciones. Aunque este lenguaje no está dirigido a otros, cumple una función importante en la autorregulación del comportamiento y en el desarrollo del pensamiento. Vygotsky afirmó que este lenguaje no debe considerarse una muestra de inmadurez, sino una transición hacia el pensamiento verbal.

La tercera etapa es la del lenguaje interno, que se consolida después de los 7 años. En esta fase, el habla egocéntrica se internaliza y se convierte en pensamiento verbal. El niño ya no

necesita hablar en voz alta para organizar sus ideas o resolver problemas, sino que lo hace de manera interna, utilizando el lenguaje como herramienta para planificar, razonar, reflexionar y aprender. Esta etapa es clave en el desarrollo cognitivo, ya que permite al individuo utilizar el lenguaje para pensar de manera abstracta y compleja.

1.4. Rol del docente

El acompañamiento de los docentes en la etapa inicial de los infantes es crucial para un mejor desarrollo del lenguaje. Además, es importante que si tengo un objetivo claro al que se quiere llegar y despertar en los estudiantes el interés y la curiosidad por medio de actividades dinámicas para que tengan aprendizajes significativos. Asimismo, deben ser docente investigadores, capacitados y preocupados en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los infantes. Por ello, es indispensable que los docentes tengan propuestas educativas innovadoras, llamativas y reflexivas que ayuden al desarrollo integral desde edades tempranas de los infantes para maximizar la capacidad lingüística (Rico y Ponce, 2022). Así como menciona Vygotsky donde destaca que el desarrollo del lenguaje no ocurre de forma automática, sino dentro de un contexto social y cultural específico. La interacción con adultos y con otros niños, el acceso a un lenguaje rico y significativo, y el acompañamiento adecuado durante las actividades de aprendizaje, son factores esenciales para que estas etapas se desarrollen correctamente.

Ley (2022) menciona que al utilizar los cuentos o la metodología del juego los infantes amplían su vocabulario y mantienen una comunicación fluida con una participación y voluntaria; permitiendo la adquisición de habilidades y destrezas que aportan al lenguaje. Los docentes cumplen un rol importante dentro del proceso de lenguaje por lo que los infantes requieren estímulos para que tengan una comunicación fluida sin presiones por medio de juegos o actividades lúdicas donde los infantes desarrollen sus habilidades y destrezas lingüísticas. Se deben crear espacios adecuados para que los infantes mantengan una interacción con los demás compañeros de clases, asimismo, para que se sientan seguros y aprendan de mejor manera.

El rol de los educadores es referente para los estudiantes, ya que brinda la posibilidad de que los infantes adquieran el lenguaje y lo pongan en práctica en el contexto. Las planificaciones de los docentes deben tener el objetivo de fortalecer las habilidades comunicativas de los infantes. Asimismo, de que las demás autoridades de las instituciones tengan la iniciativa de crear rincones de lectura, dramatización permitiendo el acercamiento a los libros, fábulas, cuentos, etc. De esta manera, se fortalece el lenguaje verbal y no verbal, donde los estudiantes expresen sus ideas, pensamientos, emociones y vayan desarrollando el pensamiento crítico (Rivera, 2021).

1.5. Rol de la familia

Dentro de la educación, la familia es el pilar fundamental en el proceso de aprendizaje de los infantes, puesto que son el primer lugar donde ellos aprenden y adquieren conocimientos nuevos, así como varias destrezas. Los infantes al relacionarse e interactuar con las demás personas de su entorno ponen en práctica sus habilidades lingüísticas con el objetivo de comunicarse y satisfacer sus necesidades. Por esta razón el estímulo que den los padres a sus hijos desde la casa es de suma importancia en el proceso de adquisición del lenguaje desde los primeros años de vida. Al realizar actividades del diario vivir, mantener conversaciones simples y comprensibles con un lenguaje básico permite que los estudiantes logren comunicarse con los demás (Tobar y Tamayo, 2023).

De acuerdo con Sarmiento et al., (2021), la familia es el primer agente socializador y el principal ámbito de crecimiento comunicativo de los infantes. El contexto familiar debe promover un ambiente sano, seguro para que los infantes tengan un buen desarrollo personal y social. Por otra parte, contribuyen de forma directa a la adquisición de las habilidades sociales que son necesarias para el desarrollo social de los infantes creando un ambiente de aprendizaje. El entorno familiar debe contener actividades estimulantes que ayuden a la adquisición del lenguaje en los estudiantes desde edades tempranas.

1.6. Estrategias para fomentar el lenguaje

Los autores Delgado et al. (2022) mencionan que la gamificación es una estrategia o técnica de aprendizaje basado en un juego interactivo que tiene el objetivo de que los estudiantes pongan en práctica sus conocimientos, mejoren sus destrezas y competencias dentro del aula de clase. Cabe mencionar que esta estrategia motiva a los estudiantes a aprender de manera lúdica por medio de recompensas. Además, la gamificación permite que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos, vocabulario nuevo e interactúen con las personas internas y externas. Esta herramienta es un apoyo para los docentes en el proceso de enseñanza de los estudiantes haciendo que el aprendizaje sea significativo.

Las TIC sirven como un recurso didáctico y de aprendizaje dentro de la educación para que los infantes aprendan de manera innovadora y llamativa, Peralta et al.,(2023). Por otro lado, la tecnología favorece al sistema educativo y a los estudiantes puesto que, desarrollan habilidades y destrezas según su edad. Los recursos tecnológicos permiten que los alumnos trabajen de manera cooperativa, manteniendo una mejor comprensión de conceptos, adquiriendo nuevos aprendizajes y mejorando la comunicación entre los docentes y alumnos. Para ello, es necesario que las TIC se incorporen según las necesidades de los alumnos y de esta manera conseguir una educación de calidad e igualitaria. Además, los docentes deben estar capacitados por medio

de talleres el uso adecuado de la tecnología y de esta manera optimizar a un mejor aprendizaje. (Cascales y Encarnación, 2020).

La tecnología dentro de la educación ofrece nuevas oportunidades y herramientas para mejorar el proceso de aprendizaje y enseñanza. Las TIC permite el acceso a la información por medio de recursos en línea, como los artículos, videos y bibliotecas digitales. Además, las plataformas digitales de aprendizaje se pueden adaptar a las necesidades y diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes, proporcionando contenidos y actividades que se ajustan a las habilidades y preferencias de cada alumno (Argüello, 2022).

La tecnología abre nuevos escenarios de interacción entre las personas y dentro de la educación entre los docentes y estudiantes de esta manera fomentando un aprendizaje significativo. Asimismo, la tecnología ayuda a la transformación de las practicas docentes ayudándoles a crear estrategias y actividades innovadoras, creativas y llamativas para que los estudiantes aprendan de mejor manera. Por medio de la tecnología los estudiantes adquieren conocimientos nuevos, desarrollan diferentes destrezas y habilidades tecnológicas. Además, las herramientas digitales permiten que todos los estudiantes sean incluidos en las actividades sin importar sus condiciones físicas, económicas o sociales, permitiéndoles tener una educación de calidad (Zambrano y Chancay, 2024).

También, presenta aspectos negativos dentro de la educación puesto que, los estudiantes pasan mucho tiempo frente a las computadoras sin ningún tipo de supervisión de un adulto. El uso excesivo del tic afecta al rendimiento académico de los estudiantes, también una disminución de tiempo con la familia lo que ocasiona conflictos familiares. Los estudiantes pasan demasiado tiempo en videojuegos, redes sociales, videos, que la mayoría de ellos no contribuyen al aprendizaje y a la adquisición de conocimientos significativos (Gutiérrez et al., 2022).

Asimismo, es importante dentro de la educación para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Existen desafíos y dificultades al utilizar la tecnología ya que, el uso excesivo de las herramientas digitales puede causar adicción, ansiedad, depresión, trastornos de sueño, cyberbullying, afectando a la salud mental y emocional. La tecnología puede afectar en la disminución de la interacción social con otras personas y a la participación activa en las horas de clase (Fraga et al., 2024).

Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) han revolucionado los procesos educativos al facilitar entornos interactivos y personalizados que promueven el aprendizaje activo y significativo. Según Martínez y Gómez (2022), las TAC permiten que los estudiantes puedan acceder a los diferentes recursos digitales para fomentar la colaboración y desarrollar

competencias digitales esenciales para el siglo XXI. Estas tecnologías no solo ofrecen herramientas para la adquisición de conocimientos, sino que también potencian habilidades cognitivas superiores como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad, integrando el aprendizaje con contextos reales y relevantes.

La implementación de TAC en la educación promueve una enseñanza centrada en el estudiante, en la que el docente actúa como mediador y facilitador del aprendizaje (Rodríguez y Pérez, 2022). La adaptabilidad de estas tecnologías permite atender las necesidades individuales de cada alumno, respetando sus ritmos y estilos de aprendizaje. De esta manera, las TAC contribuyen a una educación más inclusiva y equitativa, superando barreras geográficas y socioeconómicas, y favoreciendo la participación activa de los estudiantes en su propio proceso educativo.

Tubon et al. (2024) la adquisición del lenguaje permite que los infantes tengan una representación por medio de símbolos por ello, propone el juego como instrumento de representación o esquematización representativa; permitiendo a los niños y niñas a desarrollar de manera adecuada su cognición y poder expresar de manera fluida y organizada sus pensamientos, emociones y sentimientos. Por medio de la representación simbólica permite a las personas distinguir los objetos, conceptos e imágenes como signo lingüístico.

El juego es una metodología de enseñanza y aprendizaje que se deben incluir dentro de la educación puesto que los infantes desde edades tempranas desarrollan diversas características como la creatividad, la imaginación, potencia el desarrollo del cuerpo, de los sentidos y en el proceso de adquisición del lenguaje ayudándole al niño a lograr tener nuevas habilidades y destrezas que le servirán en la escuela como en la vida cotidiana. Asimismo, permite a los niños a desenvolverse de mejor manera en las actividades que se realicen dentro y fuera del aula de clase, de esta manera, logran trabajar de manera autónoma y colaborativa.

Para el autor Men et al. (2023) indica que por medio del juego los estudiantes desde edades tempranas desarrollan características como la creatividad, la imaginación, potencia el desarrollo del cuerpo, los sentidos y sobre todo les ayuda en la adquisición de nuevo vocabulario. El juego online permite a que los infantes se desenvuelvan mejor en las actividades académicas y diarias así mismo, les ayuda a que trabajen de manera independiente y colaborativa. De la misma manera, es una estrategia de aprendizaje que permite que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos y participen de manera activa en las diferentes actividades por medio de actividades virtuales ya sean: rompecabezas, competencias, encontrar el tesoro, entre otras.

La guía didáctica es un recurso de apoyo para los docentes, donde se debe determinar el objetivo al que se desea llegar, permitiendo al docente planificar, organizar y dirigir de manera fácil el proceso de enseñanza y aprendizaje de los infantes. Los materiales que se utilicen dentro de la guía didáctica deben motivar y hacer que los infantes comprendan de mejor manera los temas a tratar, asimismo, deben ser flexibles y adaptables según las necesidades de cada estudiante manteniendo actividades dinámicas y llamativas (Ostaiza et al., 2022).

Los juegos serios son diseñados de manera personalizada para que los estudiantes se entretengan y aprendan de manera divertida por medio de un juego para mejorar la experiencia de aprendizaje. Además, estos juegos son herramientas efectivas para mejorar el aprendizaje, la enseñanza, la participación de los infantes, la motivación y la igualdad. Los juegos serios son diseñados con un propósito educativo específico que se basa en facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas de una manera interactiva (Pozo y Valverde, 2024).

Los video juegos serios permiten que los infantes se involucren de manera activa en las actividades escolares; fomentan el pensamiento crítico, la resolución de problemas, trabajos independientes y colaborativos. Por otra parte, los juegos se pueden personalizar y adaptar según las necesidades educativas que tenga la institución.

CAPITULO II

ESTADO DEL ARTE

Dentro del capítulo II se presentan estudios sobre la tecnología en educación y la gamificación vinculados al ámbito de educación inicial y básica fundamentales que sirven de soporte a la presente investigación. En esta sección se desglosan artículos locales, nacionales e internacionales, lo que resulta significativo para la realización del mismo. Los artículos incluidos en esta sección fueron los que se relacionan con el desarrollo del lenguaje, la tecnología, los juegos serios y la gamificación. Los autores Morocho y Cabrera (2022) en su estudio enfatizan el uso de pictogramas para la estimulación del lenguaje en los infantes. Por medio de la revisión de estudios y la aplicación de entrevistas se puede evidenciar que el uso de pictogramas en educación inicial permite que los infantes adquieran el lenguaje oral, expresión verbal de sus pensamientos, emociones e ideas. Por medio de esta estrategia, los niños adquieren nuevas palabras y conocimientos, de esta manera mantienen un amplio vocabulario. Así mismo, los autores destacan que la formación de los docentes debe de ser continua y deben utilizar los pictogramas como un apoyo para el lenguaje en los infantes.

Farfán y Meza (2023) en su trabajo destacan la utilización de la guía metodológica para la estimulación del lenguaje en los infantes. Por medio de la revisión de otros estudios, se evidencia que la guía didáctica es una estrategia pedagógica que permite que los infantes participen activamente en las actividades. Así mismo, los autores mencionan que las actividades lúdicas son eficaces para que los estudiantes interactúen con las personas de su alrededor y mantengan una conversación fluida. Los resultados evidenciaron que es indispensable que se diseñe una guía metodológica que sirva de apoyo a los docentes en el uso de estrategias y actividades para mejorar el desarrollo del lenguaje.

Las autoras Basurto y Mendoza (2023) en su estudio mencionan que es importante implementar estrategias lúdicas al momento de impartir clases. Los autores confirman que por medio de esta estrategia los infantes participan de manera activa, mejoran su vocabulario, se expresan de mejor manera e interactúan con los demás compañeros sin dificultades. Los resultados que se obtuvieron fueron que la mayoría de los estudiantes tienen dificultades en la expresión del lenguaje, por lo que los docentes deben aplicar varias estrategias metodológicas para estimular el lenguaje.

El trabajo titulado “Estrategia metodológica para el Desarrollo del lenguaje de los estudiantes de educación inicial II” realizado por Vera y Castro (2022) en Manabí, tuvo como objetivo diseñar

un plan que permita apoyar el mejor desenvolvimiento de los alumnos de Educación Inicial II de la Unidad Educativa Prócer Manuel Quiroga, en el concerniente a su lenguaje la metodología que se utilizó fue mixta de enfoque cuantitativo y cualitativo. Asimismo, se desarrolló a partir de los métodos bibliográfico inductivo-deductivo y sintético analítico. Los resultados evidenciaron la falta de utilización de actividades que apoyen a el mejoramiento de la comunicación de los niños.

Rubio (2023) menciona a los recursos educativos abiertos (REA) como parte de la formación inicial docente. Por medio de la revisión de materiales educativos digitales, se evidencia que la tecnología cumple un papel importante en la educación ya que, por medio de esta, los estudiantes aprenden de mejor manera manteniendo un aprendizaje significativo. De la misma manera, la tecnología es un apoyo docente donde se puede motivar a los estudiantes a aprender de manera interactiva y ampliando su vocabulario. Los resultados fueron que la mayoría de los estudiantes ven a REA como una propuesta innovadora, por ello se propone una línea de investigación para elaborar nuevas estrategias en la formación inicial del profesorado.

Las autoras Chujandama et al., (2023) mencionan que las estrategias lúdicas son una herramienta importante en el proceso de desarrollo del lenguaje de los infantes lo cual, realizan una revisión de la literatura mediante una búsqueda sistemática en diferentes bases de datos sobre las estrategias centradas en el juego para niños de educación inicial. Los resultados reflejaron que el juego simbólico es un recurso y una estrategia que permite la adquisición y el desarrollo del lenguaje desde la primera infancia. Además, en el estudio destacan la existencia de futuros desafíos para los docentes con respecto a la incorporación adecuada de las estrategias dentro de las aulas de inicial así mismo, de las herramientas de evaluación para saber el impacto que provocan en el área del lenguaje.

La comunicación desde edades tempranas es importante desarrollarla, por ello las autoras Cascales y Carrillo (2020) mencionan que la tecnología es un apoyo dentro de la educación puesto que, permite que los infantes desarrollen el lenguaje de manera divertida. Dentro de la investigación se realizaron encuestas dirigidas a los docentes de educación inicial en base a la tecnología los resultados que se obtuvieron fueron que por medio del tic los infantes desarrollan de manera fácil el lenguaje expresivo, comprensivo y el vocabulario se amplía de esta manera, logran mantener conversaciones sencillas.

Con el tiempo la educación ha evolucionado en el tema de incorporar las TIC al impartir clases. En este sentido, Intriago et al. (2022) manifiestan que el uso de las herramientas digitales innovadoras da paso a un aprendizaje significativo. Para ello, realizaron una búsqueda de artículos en diferentes bases de datos para saber la influencia que tiene las TIC en el lenguaje.

Los resultados evidencian que al aplicar estrategias con un recurso digital mejora el desarrollo del lenguaje y la comprensión lectora, asimismo, se estimulan a otras habilidades como la creatividad y el autoaprendizaje.

El desarrollo del lenguaje en la primera infancia es importante para que los infantes al pasar el tiempo no tengan dificultades para pronunciar ciertas palabras y fonemas. De acuerdo con Quinaluisa et al. (2024) la implementación de la tecnología ha transformado y mejorado el proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que en el estudio realizaron una revisión documental de investigaciones actualizadas y analizaron el impacto de la tecnología en el aprendizaje general de los estudiantes para identificar los beneficios y limitaciones que existen. Los resultados reflejaron que el uso adecuado de la tecnología potencia el aprendizaje, mejorando la interacción de los estudiantes con el docente de la misma manera, además, fortalece la inclusión educativa y permite identificar las limitaciones, desigualdades y la falta de capacitación en los docentes en la utilización de los recursos digitales.

La tecnología ha transformado las metodologías de enseñanza directamente en el área del lenguaje, puesto que facilitan un aprendizaje más dinámico, interactivo, autónomo y significativo. Lozada et al. (2024) indican que las herramientas digitales permiten que el aprendizaje sea personalizado y que los estudiantes adquieran competencias digitales esenciales para fortalecer su lenguaje. Además, en el estudio recalcan que existe falta de formación docente con respecto a las TIC, por lo que realizaron una revisión sistemática con el método PRISMA sobre el impacto de las TIC en la enseñanza del lenguaje. Los resultados que obtuvieron se traducen a que las TIC son una herramienta fundamental para fortalecer la participación de los estudiantes, los recursos virtuales permiten que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más flexible y se adapte a las necesidades de cada estudiante.

Después del análisis de la literatura revisada se evidencia que existe un interés por la aplicación de estrategias lúdicas para la estimulación del lenguaje, aunque la mayoría de estudios se centran en enfoques generales y no se profundizan en el diseño de recursos digitales (juegos, gamificación) específicamente para las edades de 3 a 4 años. Esta carencia revela un vacío investigativo en base a la integración de la tecnología adecuados para el nivel de inicial. El presente estudio busca abordar dicha brecha mediante la elaboración de la propuesta de un recurso digital para la estimulación del lenguaje.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

La metodología que fue empleada en este estudio permitió establecer un enfoque sistemático y riguroso para alcanzar los objetivos propuestos, garantizando la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos. En este apartado se describen los métodos, técnicas e instrumentos que se utilizaron para la recolección y análisis de la información, así como el enfoque de investigación adoptado. Asimismo, se detalló la población y muestra seleccionada, los criterios de inclusión y exclusión, y el procedimiento seguido durante el desarrollo del estudio.

3.1. Diseño metodológico

La presente investigación fue de tipo propositiva con un enfoque mixto cuali-cuanti presentando un alcance descriptivo debido a que se busca caracterizar la situación actual respecto al empleo de la gamificación y el desarrollo de lenguaje sin manipular las variables. Cuenta con un diseño no experimental debido a que no se realiza intervención directa sobre las variables, sino que se observan en su contexto natural.

La recolección de información que se llevó a cabo en un Centro de desarrollo infantil (CDI) público directo del MIES ubicado en la ciudad de Cuenca, parroquia Cañaribamba, sector Perezpata. La institución cuenta con ocho docentes, dos en cada área, lo cual está dividida en jornada vespertina y matutina. Específicamente se trabajó con el área cuatro que comprende niños de 3 a 4 años, se seleccionaron 7 docentes para la encuesta ya que, son del nivel de educación inicial.

El diseño de investigación y desarrollo (I+D) está bajo el paradigma sociocrítico, debido a su fuerte vinculación con las ciencias sociales, a la vez que busca comprender las conductas propias de la comunidad, permitiendo analizar, interpretar y comprender la realidad de manera pensante y participativa (Piña, 2023). En el estudio se aplicó PRISMA 2020 para la revisión sistemática de literatura y reporte de la información obtenida (Huaraca et al., 2025).

Para tal efecto, se consideró el papel de la revisión bibliográfica mediante la literatura de los últimos 5 años. La cadena de búsqueda sobre los artículos de la aplicación de la tecnología de los juegos serios, gamificación fue aplicada en los repositorios: (1) Scielo, (2) Dialnet, (3) Scopus, (4) Web of Science, (5) SAGE, (6) Revista científica multidisciplinar y (7) Ebsco Host. Referentes a los últimos 5 años desde el 2020 al 2025, en idioma español e inglés. Se utilizaron palabras claves para la búsqueda de artículos: TIC, educación, juegos serios, desafíos de tecnología, gamificación, lenguaje, estimulación, propuestas digitales.

La búsqueda se realizó en repositorios académicos desde el año 2020 al 2025 en Computers Applied, Scopus, Apa PsycInfo, Web of science y Redalyc, utilizando palabras clave en inglés (serious games, gamification, systematic review of gamification) y en español (juegos serios, gamificacion revision sistematica de la gamificacion). La tabla 1 resume las cadenas aplicadas por cada base de datos científica considerada en el trabajo.

Tabla 1 Cadenas de búsqueda utilizadas en la revisión sistemática

Base de datos	Cadena aplicada
Scielo	"estimulación del lenguaje" AND "niños" NOT (adolescentes OR adultos) estimulación del lenguaje en niños.
Dialnet	"recurso digital" AND ("niños de 3 años" OR "niños de 4 años" OR "juegos") AND lenguaje recurso digital para niños de 3 a 4 años para desarrollar el lenguaje
Scopus	"tecnología educativa" AND "desarrollo del lenguaje" AND niños Tecnología educativa para el desarrollo del lenguaje en niños.
Web of Science	("propuesta educativa" OR "intervención pedagógica") AND ("gamificación" OR "recurso digital") AND lenguaje propuesta educativa con gamificación o recurso digital para mejorar el lenguaje en niños
SAGE	"estimulación del lenguaje" AND "niños" NOT (adolescentes OR adultos) Estimulación del lenguaje en infantes
Revista científica multidisciplinar	"recurso digital" AND "desarrollo del lenguaje" AND niños recurso digital para el desarrollo del lenguaje en niños.
Ebsco Host	("gamificación" OR "juegos serios") AND "estimulación del lenguaje" gamificación y juegos serios para estimular el lenguaje infantil.

Nota: resumen de la cadena de búsqueda

La búsqueda bibliográfica se llevó a cabo en diferentes bases de datos y repositorios académicos durante el período comprendido entre 2020 y 2025, con el propósito de identificar estudios relacionados con el uso de tecnologías y herramientas digitales en el ámbito educativo. Para garantizar una cobertura amplia y pertinente de la literatura científica, se consultaron bases de datos reconocidas.

Las estrategias de búsqueda fueron diseñadas a partir de palabras clave relacionadas con la temática de estudio y adaptadas a las características de cada base de datos. Para ello, se emplearon operadores booleanos como AND, OR y NOT, los cuales permitieron combinar

términos específicos y optimizar la recuperación de información relevante. Entre las principales cadenas utilizadas se incluyeron expresiones relacionadas con la estimulación del lenguaje, recursos digitales, tecnología educativa, gamificación, juegos serios y desarrollo del lenguaje en niños.

Una vez ejecutadas las búsquedas en cada una de las bases de datos seleccionadas, se procedió a la recopilación de los registros obtenidos. Posteriormente, se realizó un proceso de depuración para eliminar documentos duplicados y aquellos que no cumplían con los criterios de inclusión establecidos para la investigación. Los estudios restantes fueron sometidos a una revisión detallada de títulos, resúmenes y textos completos con el fin de determinar su pertinencia respecto al objetivo planteado.

Como resultado de este proceso, se seleccionaron los artículos que cumplían con los criterios metodológicos y temáticos definidos en la revisión. La información extraída de estos estudios permitió analizar las diferentes propuestas tecnológicas y recursos digitales orientados al fortalecimiento del desarrollo del lenguaje infantil, proporcionando evidencia científica actualizada sobre su aplicación, beneficios y resultados en contextos educativos.

3.2. Criterios de selección

Para la selección de artículos se aplicó diferentes criterios de inclusión que fueron los siguientes:

- Artículos publicados en los últimos 5 años (Entre 2021 y 2026).
- Artículos que analizan el impacto de la tecnología y las herramientas tecnológicas en educación.
- Artículos que abordan la temática de competencias tecnológicas.
- Artículos que incluían el estudio del rol de los docentes y familia.

Se excluyeron documentos como:

- Artículos que no cumplen con un rigor metodológico que garantice la validez de los resultados.
- Artículos no relacionados con el ámbito educativo.
- Artículos que visualizaban limitaciones en accesibilidad.

3.3. Criterios de calidad

Con el propósito de asegurar la calidad, pertinencia y rigor académico de la documentación analizada en el presente estudio, se establecieron criterios específicos de selección de las fuentes bibliográficas. Primero, se consideraron exclusivamente artículos publicados en revistas

científicas reconocidas en los ámbitos de la educación, tecnología educativa, juegos digitales, gamificación y los entornos virtuales de aprendizaje.

Segundo, se incluyeron únicamente trabajos que fueron sometidos a procesos de revisión por pares académicos, lo cual garantiza la validez metodológica, solidez teórica y confiabilidad de resultados. De la misma manera, se priorizaron investigaciones que aportan evidencia empírica, propuestas innovadoras sobre el uso de tecnologías digitales, juegos virtuales y estrategias de gamificación aplicadas al contexto educativo. La aplicación de estos criterios permitió seleccionar fuentes relevantes, actualizadas y coherentes con los objetivos del estudio, contribuyendo a la construcción de un marco teórico sólido y a la adecuada fundamentación de los análisis y conclusiones desarrolladas en esta investigación.

Del mismo modo, al inferir en el enfoque mixto cuali-cuanti expresa que los datos recolectados partirán de la evidencia observable y de las consideraciones de los docentes para ser transformados en datos cuantitativos que expresen porcentajes para poder ser analizados. La población de estudio que se ha considerado consta de 20 estudiantes en edades de 3 a 4 años del centro infantil a los que se aplicó la lista de cotejo mediante la observación directa con el fin de identificar el nivel del desarrollo del lenguaje oral; del mismo modo se contó con 7 docentes a quienes se aplicó la encuesta en escala de Likert con el propósito de conocer su percepción con respecto a la gamificación y la estimulación del lenguaje evidenciando la perspectiva de los docentes desde la práctica educativa.

3.4. TECNICAS E INSTRUMENTOS

Después del cumplimiento ético de la investigación, a partir de la invitación formal a las instituciones educativas y la firma del consentimiento informado de los participantes (*anexo 1*), se ejecutaron las técnicas con sus debidos instrumentos, la investigación se ejecutó en tres momentos en correspondencia con los objetivos específicos planteados en el estudio.

En primera instancia, se realizó la revisión de la literatura por medio del método PRISMA para la elaboración de la propuesta. Lo cual, el autor Verdú et al. (2023) menciona que es el proceso de búsqueda y análisis crítico de la literatura con relación al tema de investigación. Tiene el objetivo de resumir la información de un fenómeno de manera parcial. Para ello se contemplaron tres pasos: (1) el primero se identificó los artículos que nos sirven y respaldan al estudio; (2) el segundo paso se realizó el proceso de cribado donde se eliminaron artículos ya sea por duplicados, por no cumplir ciertos parámetros de los criterios de inclusión y exclusión u otros aspectos, y (3) en el último paso se seleccionaron los artículos que cumplen con todos los requisitos y los cuales fueron incluidos dentro del estudio.

El método PRISMA el cual contiene 27 elementos de verificación y un diagrama de 3 fases. La tabla contiene los siguientes ítems: Título, Resumen, Introducción, Métodos, Resultados, Discusión y Financiación, con el propósito de contar con un marco teórico y estado del arte relevante (Page et al., 2023).

Además, se planteó un análisis textométrico para identificar variables que puedan ser útiles en el desarrollo de la propuesta, ya que permite analizar los textos de manera sistemática identificando patrones y estructuras (Olave, 2019).

En segunda instancia se realizó una encuesta a siete docentes del CDI, lo que permitió obtener información sobre el tema de interés que se necesita profundizar. El instrumento empleado fue una encuesta en escala de Likert para conocer y analizar las interpretaciones de los resultados más importantes; dicho instrumento está estructurado y organizado en dimensiones con las siguientes categorías de respuesta para posterior medir la percepción docente de manera cuantificable.

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

La encuesta se presenta en el Anexo 2.

También se empleó en tercera instancia la técnica de la Observación directa en el salón de clases a 20 infantes del CDI con el propósito de establecer una sistematización del fenómeno observado (Sánchez et al., 2020). identificando las falencias que tienen los infantes en el lenguaje. Tiene como propósito establecer una sistematización del fenómeno observado (Sánchez et al., 2020). La técnica fue aplicada con el propósito de identificar las falencias que tienen los infantes en el lenguaje, *Anexo 3*. El instrumento utilizado fue la lista de cotejo que consta de 15 ítems organizado en función de las conductas observables vinculadas al desarrollo del lenguaje.

3.5. Validación de los instrumentos

La validez de los instrumentos expuestos fue determinada mediante Juicio de expertos, los mismos que evaluaron la claridad y coherencia de los ítems con relación a las variables y verifica la fiabilidad del estudio así mismo, se obtiene opiniones de personas con conocimiento sobre el tema. Aguilar (2023) menciona que los expertos proporcionan información verídica sobre el

fenómeno a investigar. Para la validación por expertos se utilizó el método por conveniencia ya que, es una técnica no probabilística que consiste en seleccionar a los participantes por su fácil acceso y disponibilidad para el investigador. Además, permite obtener información de manera rápida y práctica, facilitando la recolección de datos (Andrade, 2021).

Del mismo modo, considerando la naturaleza del instrumento, el número de ítems y la distribución de las respuestas, se estimó un alfa de Cronbach de 0,82, lo que evidencia una adecuada consistencia interna. Este valor se encuentra dentro de los rangos aceptables en investigaciones educativas, donde coeficientes superiores a 0,70 son considerados satisfactorios. La calidad de la lista de cotejo fue validada mediante el juicio de expertos y una prueba piloto para ajustar los ítems.

Para la interpretación de los resultados se utilizó el modelo de análisis por dimensiones ya que, permite reducir, organizar y comprender los datos cualitativos de los estudios investigados, lo que facilita la interpretación coherente de la información en función de los objetivos del estudio.

Se realizó una triangulación de resultados, ya que permite comparar contrastar y validar los datos obtenidos de investigaciones cualitativas por medio de diferentes métodos como la observación y las encuestas. Permite comparar y contrastar la información obtenida en la encuesta donde se enfatiza en los docentes y la observación con la realidad del aula; el objetivo de este propósito es confirmar si ambas fuentes coinciden y se complementan respecto al uso de la gamificación y la estimulación del lenguaje.

De esta manera, aprueban que el estudio tenga validez y credibilidad. Esta triangulación se aplicó mediante la comparación y contraste de la información obtenida a través de distintos métodos de recolección de datos, específicamente la observación directa, y la encuesta. En primer lugar, se recopilaban datos de cada técnica de manera independiente; posteriormente, estos fueron organizados y analizados de forma conjunta, identificando coincidencias, diferencias y patrones relevantes entre las respuestas de los participantes y los registros obtenidos. Este proceso permitió integrar la información desde diversas perspectivas, asegurando la consistencia de los hallazgos y fortaleciendo la validez de los resultados del estudio.

CAPITULO IV

ANÁLISIS DE RESULTADOS

En esta sección se presentan los principales resultados obtenidos a partir del análisis de la información recopilada durante el desarrollo del estudio. Los datos han sido organizados de manera clara y coherente con los objetivos de investigación, permitiendo identificar patrones, tendencias y aspectos relevantes sobre el desarrollo del lenguaje en los infantes. Los hallazgos se exponen de forma objetiva, con sus debidas interpretaciones, y servirán como base para el análisis y la discusión posterior.

¿De qué manera la gamificación contribuye al desarrollo fonológico en niños de 3 a 4 años del CDI?

Para la triangulación de las variables se organizó en una matriz de cuatro elementos:

- Categoría/dimensión
- Resultados de la encuesta
- Resultados de la observación
- Interpretación

Los resultados de la triangulación se presentan en la tabla 2, expuesta a continuación.

Tabla 2 Triangulación completa de variables empleando la encuesta y la observación

Dimensión de análisis	Resultados de la encuesta	Resultados de la observación	Análisis interpretativo
Gamificación como estrategia	Más del 75% de docentes están de acuerdo en que la gamificación favorece el aprendizaje	No se evidenció aplicación directa de estrategias gamificadas	Existe una brecha entre conocimiento y práctica pedagógica; Existe interés docente, pero falta implementación
Motivación y participación	El 81% considera que la gamificación	El 80% de conductas	La motivación no es constante, lo que sugiere ausencia de estrategias

	incrementa la motivación	observadas se presentan "A veces"	dinámicas sostenidas que se apoyen de la gamificación
Uso de recursos y tecnología	Existe una alta valoración de recursos digitales (más del 80%)	No se observó uso de herramientas digitales	Existe una debilidad en la integración tecnológica en el aula
Estimulación del lenguaje	Existe una percepción media (46% positiva, 33% neutral)	El 80% de habilidades lingüísticas se presentan "A veces"	Se confirma que el desarrollo del lenguaje no está consolidado; lenguaje en proceso.
Expresión e interacción oral	Los docentes consideran que promueven el lenguaje	Se evidencia baja frecuencia de participación espontánea	Las estrategias actuales no logran estimular la comunicación activa
Disposición docente al cambio	El 72% de docentes dispuesto a innovar	Existe prácticas tradicionales predominantes	Existe apertura al cambio, pero falta implementación efectiva

4.1. Análisis de la triangulación

La triangulación de los resultados obtenidos pone en evidencia que las docentes reconocen la importancia del empleo de la gamificación como estrategia que permita innovar en el aula, no obstante, su uso y aplicación se denota limitada, generando una brecha entre la teoría y la práctica educativa.

De la misma manera, se evidencia que el desarrollo de lenguaje no es completamente satisfactorio debido a que las habilidades comunicativas se expresan o manifiestan de manera ocasional. Del mismo modo se identifica la escasa utilización de recursos digitales limitando el aspecto de innovación en los procesos de enseñanza.

Por lo tanto, en el contexto que se desarrolla la investigación, la implementación de estrategias gamificadas apoyada en recursos digitales se presenta como una alternativa pertinente en mira de mejorar la participación en el aula y la motivación, ambas enfocadas en el desarrollo del lenguaje de los estudiantes.

4.2. Análisis de la literatura

El juego virtual es un método de enseñanza llamativo e interesante para los estudiantes puesto que, desarrollan la creatividad e imaginación. Asimismo, los infantes se desenvuelven de manera independiente en las tareas académicas, participando de manera activa. Las actividades se basan en rompecabezas, parejas de tarjetas, memoria, recompensas, entre otros, estos aportan de manera significativa en la adquisición de nuevos conocimientos (Tao et al., 2021). Por otro lado, la guía didáctica permite a los docentes planificar de manera organizada y creativa las actividades diarias. Se utiliza material didáctico que los estudiantes puedan manipular y explorar permitiéndoles construir su propio conocimiento (Pino y Urías, 2020).

Por último, la gamificación es una estrategia educativa basado en el juego donde los estudiantes desarrollan de mejor manera sus habilidades y destrezas. La gamificación por medio de puntos y recompensas los estudiantes adquieren conocimientos y nuevo vocabulario (García et al., 2021). Estas aplicaciones o estrategias de enseñanza son importantes implementarlas dentro de la educación y aplicarlas desde educación infantil para que los estudiantes se socialicen con la tecnología y aprendan de manera más dinámica.

Se evidenció que el juego virtual sirve como un método de enseñanza llamativo e interesante, con una frecuencia del 34,6 % dentro del corpus analizado, destacando su capacidad para desarrollar la creatividad 28,3 % y la imaginación 25,7 % de los estudiantes. Además, el 31,5 % indicaron que los infantes se desenvuelven de forma independiente y activa con las herramientas digitales. Las actividades más representativas fueron los rompecabezas, relaciones de tarjetas, juegos de memoria y recompensas, las cuales obtuvieron un 29,8 % en los textos revisados, evidenciando su aporte significativo a la adquisición de nuevos conocimientos.

Asimismo, un 24,9 % se relacionó con el rol docente, destacando la importancia de planificar actividades de manera organizada y creativa a través de recursos digitales. Finalmente, la gamificación es estrategia educativa clave en la que los puntos, recompensas y desafíos potencian la motivación estudiantil lo cual, dio un 30,2 % y facilitan la adquisición de nuevo vocabulario (27,9 %), consolidando el aprendizaje significativo a través del juego.

En este sentido, el objetivo de la revisión de literatura permitió identificar las principales prácticas educativas, enfoques teóricos y experiencias exitosas relacionadas con el uso del juego virtual, la guía didáctica y la gamificación. Además, permitió reconocer cómo estas estrategias despiertan el interés de los estudiantes, los motivan a continuar aprendiendo y orientan la construcción de una propuesta educativa fundamentada en evidencias previas, considerando los elementos metodológicos y experimentales más relevantes desarrollados por otros autores.

4.3. Análisis de las preguntas realizadas a los docentes de educación infantil mediante la Encuesta.

En la tabulación correspondiente a la recolección de datos se detalla en las siguientes tablas agrupadas por dimensiones donde se analiza los porcentajes correspondientes que favorecen o no a la encuesta realizada.

4.4. Instrumento encuesta en escala Likert

4.4.1. VARIABLE: GAMIFICACIÓN

Tabla 3 Dimensión 1: Estrategia pedagógica gamificada

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	10	29%
De acuerdo	17	49%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	3%
Totalmente en desacuerdo	6	17%
Total	34	100%

Nota: Resumen de la escala Likert

La mayoría de los docentes (78%) se encuentra de acuerdo o totalmente de acuerdo en que la gamificación favorece el aprendizaje, sin embargo, existe un 17% de rechazo, lo que indica que aún hay resistencia o desconocimiento sobre su aplicación.

Tabla 4 Dimensión 2: Motivación y participación

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	8	38%
De acuerdo	9	43%
Totalmente en desacuerdo	4	19%
Total	21	100%

Nota: resumen de motivación y participación

El 81% de los docentes reconoce que la gamificación mejora la motivación y participación, esto confirma su potencial como estrategia activa en la educación inicial.

Tabla 5 Dimensión 3: Recursos y planificación didáctica

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	9	43%
De acuerdo	8	38%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	5%
Totalmente en desacuerdo	3	14%
Total	21	100%

Nota: Resumen de los resultados de los recursos y planificación didáctica

El 81% de aceptación indica que los docentes reconocen la importancia de planificar y usar recursos especialmente digitales, aunque no necesariamente los aplican.

Tabla 6 Dimensión 4: Pertinencia pedagógica

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	6	43%
De acuerdo	6	43%
Totalmente en desacuerdo	2	14%
Total	14	100%

Nota: Resumen de los resultados de la dimensión 4

El 86% considera que la gamificación es adecuada para educación inicial, lo que valida completamente la propuesta.

Tabla 7 Dimensión 5: Disposición al cambio metodológico

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	9	26%
De acuerdo	16	46%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	6%
Totalmente en desacuerdo	8	23%
Total	35	100%

Nota: resumen de los resultados de la dimensión 5

El 72% muestra disposición al cambio, lo cual es clave, por lo tanto, los docentes si quieren innovar a pesar de que aún existe un pequeño grupo que se resiste constando en el 23%.

4.5. Tabulación – Variable: Estimulación del lenguaje

4.5.1. Dimensión: Desarrollo del lenguaje oral

Tabla 8 Dimensión: Desarrollo del lenguaje oral

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	5	7%
De acuerdo	27	39%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	23	33%
En desacuerdo	8	12%
Totalmente en desacuerdo	7	10%
Total	70	100%

Nota: resultados del desarrollo del lenguaje oral

Los resultados evidencian que solo el 46% tiene una percepción positiva clara, un 33% se mantiene neutral y un 22% presenta percepciones negativas; esto significa: que el desarrollo del lenguaje no es sólido, existe incertidumbre docente y hay necesidad de intervención pedagógica.

4.6. Análisis de la Lista de cotejo

La lista de cotejo se llevó a cabo con el propósito de identificar, registrar y analizar de manera sistemática las dificultades que presentan los infantes en el área del lenguaje dentro del contexto áulico. Para ello, se diseñó el instrumento que permitió recoger información durante el desarrollo de actividades como lectura con pictogramas, conversaciones guiadas, ejercicios de pronunciación de fonemas y dinámicas con canciones.

Además, se establecieron categorías de análisis relacionadas con el uso de la tecnología y su incidencia en la estimulación del lenguaje. Entre estas se consideraron: la aplicación de la tecnología, el tipo de recurso utilizado, la interacción con juegos y dinámicas de aprendizaje, la estimulación del lenguaje, el momento de la clase en el que se implementó la tecnología, la proyección del docente, el tipo de uso de la tecnología (dirigido, colaborativo o autónomo), la motivación y respuesta del estudiante, así como los aspectos favorables, desafíos, limitaciones y posibles mejoras en la implementación de recursos digitales.

4.7. Tabulación de la lista de cotejo

Tabla 9 Resultados generales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	12	80%
Siempre	3	20%
Total	15	100%

Nota: Resumen de los resultados generales.

Los resultados obtenidos mediante la lista de cotejo evidencian que la mayoría de las conductas relacionadas con la estimulación del lenguaje en los niños de 3 a 4 años se presentan con una frecuencia de “A veces” en un 80%, mientras que solo el 20% se manifiesta de forma constante “Siempre”.

Del mismo modo, no se registraron conductas en la categoría “Nunca”, lo cual indica que los niños poseen ciertas habilidades comunicativas en desarrollo; sin embargo, las mismas no se encuentran consolidadas.

Entre las conductas que se presentan con mayor frecuencia “A veces” destacan la capacidad de responder cuando se les habla directamente, comprender instrucciones sencillas y mantener la atención, lo que evidencia un nivel básico de comprensión oral.

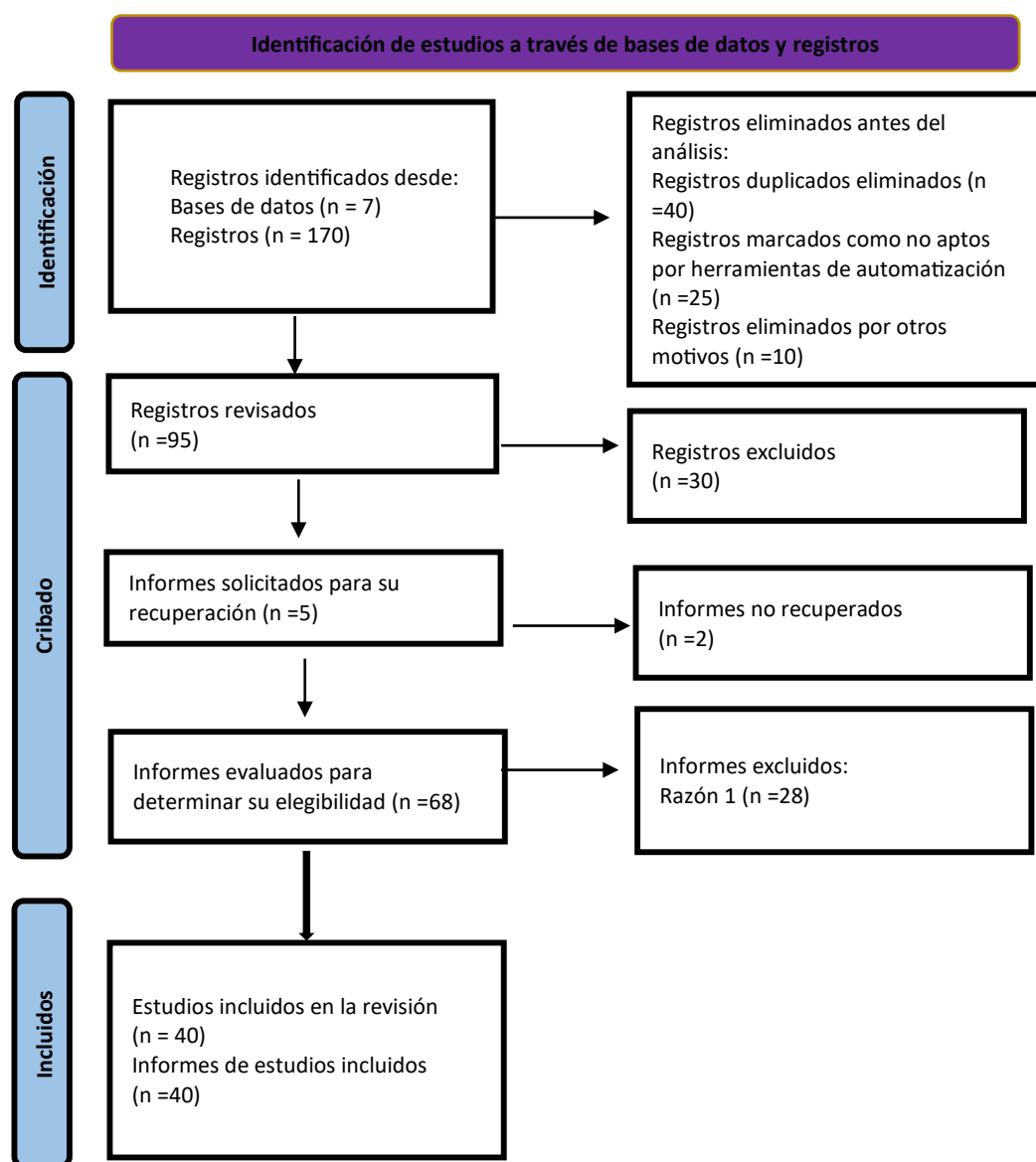
No obstante, aspectos más complejos como la expresión espontánea, la interacción verbal, el uso de nuevas palabras y la iniciativa comunicativa se presentan únicamente de manera ocasional, reflejando la necesidad de fortalecer el desarrollo del lenguaje oral en los infantes.

En este contexto, los resultados de la observación permiten identificar necesidades pedagógicas concretas, entre ellas la diversificación de recursos digitales, la incorporación de estrategias gamificadas y el fortalecimiento de la interacción activa del estudiante en el proceso de aprendizaje. De igual manera, la revisión de la literatura respalda que el uso del juego y la gamificación, cuando se implementa de manera planificada, contribuye significativamente a incrementar la motivación, la participación y el desarrollo del lenguaje en niños y niñas.

Finalmente, el proceso de análisis y sistematización de la información permitió construir un sustento empírico sólido que orienta el diseño de la propuesta educativa, la cual busca responder

a las necesidades identificadas mediante la integración de recursos tecnológicos interactivos y estrategias que promuevan la gamificación. A continuación, se presenta el diagrama de flujo PRISMA correspondiente al análisis realizado, la cual permitió organizar de manera transparente el proceso de selección de estudios. En el diagrama se detallan las fases de identificación, cribado, elegibilidad e inclusión, evidenciando el número de registros encontrados, los descartados y las razones de exclusión, hasta llegar a los estudios finalmente analizados en la investigación.

Figura 1 Flujograma PRISMA que explica el cribado de textos



Este proceso de cribado permitió delimitar un corpus coherente para el análisis literario centrado en el impacto de las herramientas digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los artículos seleccionados serán utilizados para extraer frecuencias léxicas (palabras más utilizadas), concurrencias temáticas (relación entre conceptos o temas) y segmentaciones discursivas (unidades de sentido dentro del texto) mediante software especializado como IRaMuTeQ. Este software permite obtener resultados significativos facilitando la identificación de patrones lingüísticos y temáticos en los artículos.

En la primera fase de identificación se realizó una búsqueda sistemática de información en 7 bases de datos científicas, de las cuales se obtuvieron inicialmente 170 registros relacionados con el tema de investigación. Dentro de esta etapa se tuvo como objetivo reunir la mayor cantidad de evidencia científica disponible para después aplicar los criterios de selección establecidos.

Se realizó una depuración inicial de los resultados encontrados. En esta fase se eliminaron 40 registros duplicados, es decir, artículos que aparecían repetidos en más de una base de datos. Asimismo, se descartaron 25 registros identificados como no aptos de manera manual, debido a que no cumplían con los aspectos requeridos para la revisión. Además, se excluyeron 10 registros por otros motivos, tales como inconsistencias en la información, falta de acceso al documento o ausencia de relación con el tema de estudio. Como resultado de este proceso de depuración, quedaron 95 registros revisados, los cuales fueron considerados para la siguiente etapa del proceso de selección.

En la segunda etapa de cribado se realizó una revisión preliminar de los 95 registros seleccionados, donde se analizaron los títulos, resúmenes y palabras clave de cada estudio. El objetivo fue determinar su pertinencia respecto a la pregunta de investigación y los criterios de inclusión establecidos. Durante esta revisión se excluyeron 30 registros, debido a que no cumplían con los requisitos metodológicos o temáticos definidos para la investigación. Tras esta evaluación inicial, permanecieron 5 informes solicitados para su recuperación, los cuales fueron considerados relevantes y susceptibles de análisis más profundo.

De los 5 informes identificados como elegibles, se procedió a gestionar la obtención de los textos completos para su evaluación detallada. Sin embargo, durante este proceso se registraron 2 informes no recuperados, debido a limitaciones de acceso o disponibilidad de los documentos. Seguidamente, se logró recuperar y disponer de 68 informes completos, los cuales fueron sometidos a una evaluación exhaustiva para determinar su elegibilidad dentro de la revisión.

En la etapa de evaluación y elegibilidad los 68 informes recuperados fueron analizados de manera detallada mediante la aplicación de los criterios de inclusión y exclusión previamente

definidos en el estudio. Como resultado de esta evaluación, se excluyeron 28 informes, correspondientes a la razón de exclusión previamente establecida en el protocolo de revisión. Estos documentos no cumplieron completamente con los criterios necesarios para formar parte de la muestra final.

Finalmente, en la inclusión de estudios se incluyeron 40 artículos en la revisión sistemática. Estos estudios constituyeron la muestra definitiva utilizada para el análisis y síntesis de la evidencia científica. En consecuencia, el proceso permitió pasar de un total inicial de 170 registros identificados a 40 estudios incluidos, garantizando un procedimiento riguroso, transparente y metodológicamente sólido para la selección de la literatura científica analizada en la investigación.

En síntesis, el proceso de selección de la literatura se desarrolló siguiendo las directrices del diagrama PRISMA. Inicialmente se identificaron 170 registros provenientes de 7 bases de datos científicas. Tras la eliminación de registros duplicados y otros documentos no pertinentes, se revisaron 95 registros, de los cuales 30 fueron excluidos durante el cribado. Posteriormente se solicitaron 70 informes para recuperación, logrando obtener 68 documentos completos para su evaluación. Luego de aplicar los criterios de elegibilidad, se excluyeron 28 informes y finalmente se incluyeron 40 estudios en la revisión sistemática, constituyendo la base científica sobre la cual se desarrolló el análisis de la investigación.

4.8. Análisis literario con IRAMUTEQ

Dentro de la frecuencia léxica los textos analizados comparten un campo semántico centrado específicamente en la educación, tecnología educativa, herramientas tecnológicas, gamificación, estimulación del lenguaje, lo cual orienta a un análisis pedagógico y metodológico en los contextos educativos sobre las formas de enseñanza.

Tabla 10 Co-ocurrencias y relaciones semánticas.

Término B	Término C	Relación semántica
Tecnología	Educativa	Uso pedagógico de herramientas digitales.
Gamificación	Motivación	Estrategia para estimular el lenguaje.
Docentes/Familia	Innovación	Rol activo en la transformación pedagógica.
Evaluación	Formativa	Uso de TIC para retroalimentación continua.

Nota. Relaciones semánticas.

Los artículos presentan patrones de concurrencia entre conceptos como: 1) la tecnología y la comprensión asociados a la educación y 2) al lenguaje con una relación semántica de la integración de la tecnología en las aulas y los procesos pedagógicos para contribuir en la estimulación del lenguaje. Estas relaciones reflejan preocupaciones sobre la calidad educativa al no integrar de manera responsable la tecnología en el proceso de enseñanza. El uso de la tecnología es fundamental para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes ayudándoles en la estimulación del lenguaje y en otras áreas de desarrollo (Allam et al., 2023). El 29,1 % muestran que el impacto de la tecnología depende de la responsabilidad y uso adecuado de los docentes y padres de familia.

El análisis expone un patrón común: la tecnología educativa brinda un potencial formativo significativo, aunque el impacto depende de la responsabilidad y uso adecuado de los docentes y familias. Los principales retos que existen en la educación son: 1) la falta de capacitación a los docentes sobre la tecnología y sus herramientas, 2) la desigualdad digital ya que, la mayoría de escuelas no cuentan con las herramientas tecnológicas adecuadas y 3) la implementación de los recursos digitales sin cambiar las prácticas de relación, interacción y pedagogía tradicional. Donde el 38,4 % reflejan que existe una relación entre la tecnología y la comprensión asociados con el lenguaje y la integración de la tecnología dentro del aula de clase.

Dentro del nivel de abstracción y densidad conceptual se puede evidenciar que existen conceptos repetitivos como: 1) aprendizaje, 2) estimulación del lenguaje, 3) estrategias didácticas, 4) interacción digital, y 5) competencias digitales.

Para la selección de artículos se tomó en cuenta la secuencia similar de la mayoría:

1. Introducción contextualizada: se plantea la necesidad de innovación educativa con la implementación de la tecnología.
2. Marco teórico: se fundamenta el uso de TIC en teorías del aprendizaje, aspectos positivos y negativos de la tecnología, rol de los docentes y familia.
3. Metodología aplicada: estudios descriptivos, mixtos o de caso.
4. Resultados: se evidencian mejoras en motivación, participación y rendimiento al integrar la tecnología en las aulas de clase.
5. Conclusiones: se recomienda la integración de tecnología como estrategia pedagógica, no solo para la estimulación del lenguaje, sino también para el desarrollo de otras áreas cognitivas.

Dentro de la segmentación temática se encuentran las categorías de los artículos seleccionados y el número de artículos que se relacionan al mismo tema.

Tabla 11 Segmentación temática.

Categoría	N. artículos relacionados
Tecnología educativa	50
Gamificación	21
Evaluación formativa	25
Educación infantil	33
Estimulación del lenguaje	41

Nota: Se presentan la segmentación temática y las relaciones.

En la tabla se presentan el número de artículos seleccionados y los que se relacionan entre sí por medio de categorías. De esta manera se pueden identificar los artículos más relevantes sobre la tecnología, la gamificación aplicada dentro de la educación.

Figura 2 Nube de palabras con IRAMUTEQ

El análisis realizado mediante Iramuteq permitió identificar los grupos de palabras con mayor frecuencia y densidad conceptual dentro del corpus de artículos seleccionados, evidenciando la relación temática existente entre las investigaciones. Dentro del nivel de abstracción se destacan conceptos recurrentes como aprendizaje, estimulación del lenguaje, estrategias didácticas, interacción digital y competencias digitales, los cuales conforman el eje central del discurso académico analizado. Estas palabras se interconectan entre sí, mostrando que el uso de la tecnología, la gamificación y del juego digital está estrechamente vinculado al aprendizaje significativo y al desarrollo del lenguaje en contextos educativos.

De manera similar a lo que ocurre en estudios sobre juegos serios, donde la palabra *game* aparece como el término dominante y se asocia directamente con *learning* y *design*, en el presente análisis se evidencia que los conceptos de aprendizaje y estimulación del lenguaje se encuentran fuertemente relacionados con las estrategias didácticas digitales. Esto sugiere que, para que una propuesta educativa basada en juegos virtuales o gamificación sea efectiva, es indispensable considerar el diseño pedagógico, la interacción y la intencionalidad didáctica del recurso, elementos que se repiten constantemente en los artículos revisados. La representación en forma de “lluvia de palabras” refleja cómo estos términos se agrupan, se relacionan y se refuerzan entre sí, evidenciando una tendencia clara hacia metodologías activas mediadas por la tecnología. Finalmente, las conclusiones coinciden en recomendar la integración de la tecnología como estrategia pedagógica no solo para la estimulación del lenguaje, sino también para el desarrollo de otras áreas cognitivas.

4.9. Descripción de la propuesta

La presente propuesta surge a partir de los resultados obtenidos en la investigación, donde se evidenció que los niños presentan un desarrollo del lenguaje en proceso y que los docentes, aunque reconocen la importancia de la gamificación, no la aplican de manera sistemática.

El recurso gamificado estará diseñado para servir como una herramienta de apoyo educativo. La gamificación incluirá las especificaciones para los docentes de educación infantil para que puedan integrar en sus planificaciones micro curriculares diarias. De esta manera, se pretende garantizar la coherencia entre los objetivos de aprendizaje, las actividades propuestas y los indicadores de desarrollo propios del nivel inicial.

En este contexto, el uso de Storyjumper permite integrar elementos visuales, narrativos e interactivos que favorecen la participación activa de los niños, promoviendo la expresión oral, el enriquecimiento del vocabulario y la comprensión verbal, de esta manera, la gamificación se incorpora mediante dinámicas como retos, recompensas y niveles, generando un entorno motivador que fortalece el aprendizaje significativo.

El diseño de la gamificación se basa en principios del aprendizaje activo y significativo, promoviendo experiencias que combinen el juego virtual con el desarrollo de habilidades lingüísticas como la comprensión, la expresión oral y el vocabulario en un entorno dinámico, interactivo y motivador. Finalmente, la propuesta busca estimular el lenguaje desde edades tempranas, fortalecer las competencias digitales de los docentes y ofrecer una alternativa metodológica que contribuya a la innovación educativa, al mismo tiempo que se promueve una enseñanza más atractiva, inclusiva y centrada en las necesidades del niño.

En la propuesta, es indispensable explicar los elementos que estructuran el juego educativo y que garantizan su efectividad pedagógica. En primer lugar, el rol del docente se centra en actuar como mediador y facilitador del aprendizaje, guiando a los infantes durante el desarrollo de las actividades, brindando apoyo oportuno, retroalimentación positiva y realizando ajustes según las necesidades individuales, especialmente en aspectos como la pronunciación, el vocabulario y la comprensión auditiva. Por su parte, el rol del jugador corresponde al niño, quien participa de manera activa en la gamificación mediante la exploración, la interacción con los recursos digitales y la resolución de retos sencillos que estimulan el lenguaje a través de ejercicios vocales, identificación de sonidos, letras y construcción de frases cortas.

Asimismo, la narrativa del juego cumple una función esencial, ya que la historia presentada permite captar la atención de los infantes y mantener su motivación durante el proceso de aprendizaje, haciendo que las actividades resulten divertidas y significativas. A esta narrativa se integran otros factores clave como el diseño gráfico emotivo, caracterizado por colores llamativos y elementos visuales acordes a la edad, que favorecen la comprensión y el interés. De igual manera, los sistemas de calificación, recompensas y retos como estrellas, gemas o puntos refuerzan positivamente el aprendizaje, incrementan el compromiso y estimulan la participación constante. Estos componentes, identificados y analizados en la literatura científica, constituyen elementos fundamentales para el diseño de una gamificación educativa que promueva aprendizajes significativos y el desarrollo del lenguaje en la primera infancia.

4.9.1. Estructura de la propuesta

PROPUESTA DE ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE PARA NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS

Tabla 12 Propuesta

Edad	3 a 4 años
Área:	Lenguaje
Título	Cuentos interactivos gamificados para la estimulación del lenguaje en niños de 3 a 4 años mediante StoryJumper
Objetivo general	Estimular el lenguaje en niños de 3 a 4 años de edad por medio de la gamificación con actividades lúdicas y divertidas para que los infantes adquieran aprendizajes significativos.

Objetivos específicos	1. Estimular el lenguaje en niños de 3 a 4 años por medio de una gamificación interactiva. 2. Estimular la comprensión auditiva y la construcción de frases cortas. 3. Desarrollar el vocabulario, la pronunciación y la fluidez verbal por medio de actividades lúdicas. 4. Usar recompensas y retos para aumentar la motivación y el compromiso.
Análisis de necesidades	La mayoría de los infantes tienen dificultades en la pronunciación de ciertos fonemas y palabras lo que, les dificulta poder comunicarse con las personas y mantener conversaciones de manera fluida. Tienen dificultades para mencionar sus necesidades.
Desarrollo del contenido	Crear una actividad de gamificación educativa que se basan en actividades cortas con respecto a la estimulación del lenguaje, entre ellas: Ejercicios vocales Interpretación de sonidos Identificación de sonidos Identificación de letras Flujo de usuario: tendrá una pantalla de bienvenida seguida de un menú principal donde el niño pueda acceder a las actividades. A partir de allí, el usuario avanzará por diferentes niveles organizados, iniciando con actividades básicas como la identificación de sonidos y letras, y avanzando hacia ejercicios más complejos como la interpretación de sonidos, ejercicios vocales y la construcción de palabras o frases cortas. Cada actividad incluirá instrucciones claras, apoyo visual y auditivo. Diseño de pantallas (mockups): creación de interfaces visuales amigables, dinámicas y adaptadas a niños de 3 a 4 años, con el uso de colores llamativos, imágenes, pictogramas, íconos grandes y audios que faciliten la comprensión. Las pantallas se basan en

	inicio, selección de actividades, desarrollo de ejercicios (señalar, encerrar la respuesta correcta, unir con líneas, encontrar parejas), retroalimentación (aciertos y errores) y visualización de recompensas obtenidas, como gemas, estrellas o puntos extras. Lógica del juego: esta se organiza en niveles secuenciales basadas en la pronunciación de fonemas, palabras y en la expresión de necesidades. Por ello, cada nivel integrará actividades cortas enfocadas en la estimulación del lenguaje, tales como ejercicios vocales, interpretación e identificación de sonidos y reconocimiento de letras. Las dinámicas de interacción incluirán acciones como seleccionar, unir, encerrar o emparejar elementos, manteniendo coherencia con el desarrollo del contenido. Además, se incorporará un sistema de recompensas que refuerce el aprendizaje y la motivación del niño.
Implementación	Las actividades se realizarán de diferente manera, puesto que en algunas deben señalar, encerrar la respuesta correcta, unir con líneas, encontrar las parejas. Por cada respuesta correcta los infantes obtendrán recompensas como: gemas, estrellas o puntos extras.
Evaluación	Se evaluará cómo los estudiantes utilicen la tecnología. Se evaluará el uso de vocabulario, fluidez, pronunciación, participación, trabajo en equipo/autónoma y motivación. En caso de tener mucha dificultad, se realizarán ajustes de acorde a las dificultades que presenten cada niño.

Nota: Diseño instruccional de la propuesta.

Figura 3 Prototipo de la gamificación

<https://www.storyjumper.com/book/read/189205701/69dd2fe60bd05>



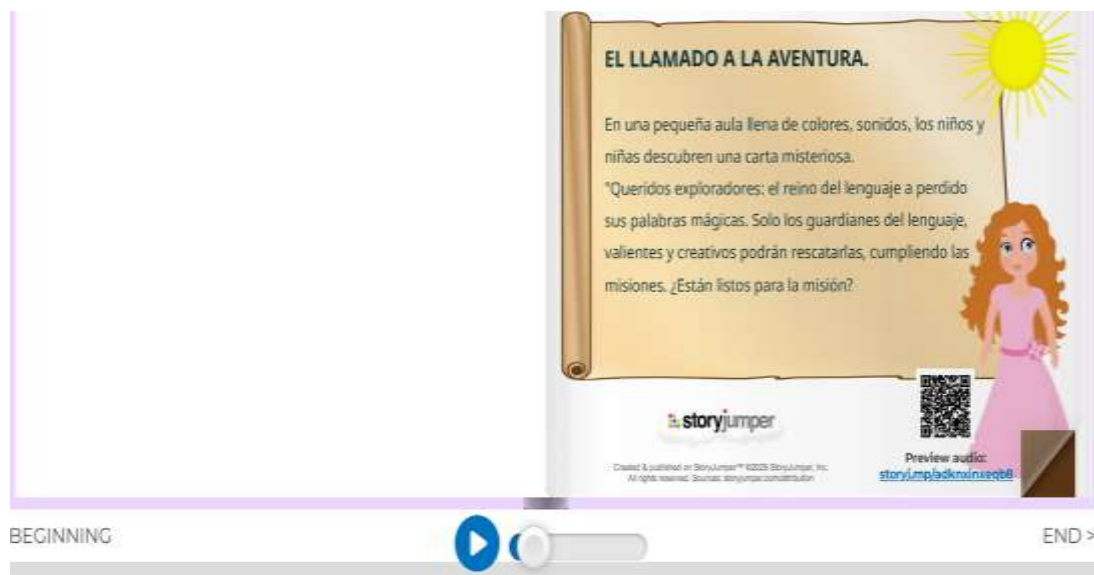
La propuesta contempla la creación de una secuencia de interfaces visuales que representan el funcionamiento del recurso digital (gamificación), las cuales están adaptadas a niños de 3 a 4 años dentro del área de lenguaje. Estas pantallas han sido diseñadas considerando el objetivo general de estimular el lenguaje mediante la gamificación, incorporando elementos visuales atractivos como colores llamativos, pictogramas, íconos de gran tamaño y apoyo auditivo que faciliten la comprensión. La secuencia inicia con una pantalla de bienvenida, seguida de un menú principal que permite acceder a las diferentes actividades.

Figura 4 Portada



Se presenta “El llamado a la aventura” que se basa en un mensaje sobre los desafíos que deben cumplir, asimismo debajo de la carta se puede dar click en “play” para escuchar el mensaje.

Figura 5 Bienvenida



Posteriormente, se presenta la selección de niveles organizados de forma progresiva, iniciando con actividades básicas como la identificación de sonidos y letras, y avanzando hacia ejercicios más complejos como la interpretación de sonidos, ejercicios vocales y la construcción de palabras o frases cortas, en concordancia con los objetivos específicos planteados.

Figura 6 Actividad 1: La caza de palabras perdidas



Cada actividad incorpora instrucciones claras, apoyo visual y auditivo, y responde a las necesidades identificadas, especialmente en relación con las dificultades en la pronunciación de fonemas y la expresión de necesidades. Además, debajo de cada hoja hay el botón para avanzar con el siguiente nivel.

Figura 7 Actividad 2: Busca el sonido escondido



Figura 8 Actividad 3: Ruleta de palabras



Figura 9 Actividad 4: Huellas de palabras



De igual manera, se incluyen pantallas de recompensas donde los niños obtienen gemas, estrellas o puntos extras, fortaleciendo su motivación y compromiso.

Para finalizar se presentan la pantalla de finalización felicitando a los participantes por cumplir cada juego.

Figura 10 Despedida y finalización del juego



4.10. Validación

Dentro de la validación de la propuesta se encargaron de validar 10 expertos investigadores. La selección de los expertos participantes en el estudio se fundamenta en criterios relacionados con su trayectoria académica, experiencia profesional y dominio del área temática abordada en la investigación.

La selección de los expertos se fundamenta en criterios como su trayectoria académica, experiencia profesional, producción investigativa y dominio en áreas relacionadas con la educación infantil, el uso de tecnologías educativas y la estimulación del lenguaje. Estos especialistas aportan juicios críticos y valoraciones fundamentadas que permiten evaluar la calidad, pertinencia y aplicabilidad de la propuesta. Asimismo, y en cumplimiento de principios éticos, se resguarda la confidencialidad de los participantes, omitiendo datos personales y describiendo únicamente su nivel de experticia.

Para fortalecer la validez del proceso, se propone la aplicación de métodos de validación reconocidos, como el coeficiente de validez de contenido con el método Delphi, los cuales permite sistematizar la valoración de los expertos y obtener consensos más precisos. El Delphi posibilita la retroalimentación interactiva hasta alcanzar consenso en las valoraciones emitidas.

En cuanto a los criterios de validación, estos deben definirse de manera explícita y estructurada, considerando aspectos como: la pertinencia pedagógica de la propuesta, la coherencia metodológica, la claridad de los objetivos, la usabilidad del recurso digital, la adecuación a la edad (3 a 4 años), el nivel de motivación que genera, la promoción de la participación activa, la efectividad en la estimulación del lenguaje, y el rol del docente como mediador del aprendizaje. Estos criterios fueron integrados en un instrumento de validación diseñado específicamente para la evaluación de la propuesta (ver anexo 4), permitiendo una valoración más objetiva y sistemática.

Uno de los principales riesgos identificados durante el proceso de validación fue la falta de respuesta por parte de algunos expertos, lo que puede afectar la consistencia de los resultados y dificultar la obtención de conclusiones sólidas. No obstante, para mitigar esta limitación, se recurrió a la revisión de literatura científica, con el fin de complementar el análisis y respaldar teóricamente los aspectos no cubiertos por la validación directa.

Tabla 13 Resultados de expertos

Criterios de evaluación	Resultados
La propuesta presenta objetivos claros y coherentes.	Cumple. Los expertos consideran que los objetivos están redactados de manera precisa y tienen relación con el tema y la problemática identificada.
El recurso educativo permite el aprendizaje significativo.	Cumple. Mencionan que las actividades favorecen la construcción de conocimientos a partir de experiencias lúdicas y tecnológicas.

Las actividades propuestas estimulan el desarrollo del lenguaje.	Cumple. Las estrategias planteadas promueven la participación activa también, la expresión oral, la ampliación de vocabulario y la interacción comunicativa.
El recurso se integra adecuadamente al proceso de enseñanza–aprendizaje.	Cumple. Mencionan que la propuesta puede incorporarse fácilmente a la planificación pedagógica del nivel inicial.
La propuesta es adecuada para la edad de 3 a 4 años.	Cumple. Los contenidos y actividades responden a las características evolutivas de los niños de esta edad.
El nivel de complejidad de las actividades es acorde a la edad.	Cumple parcialmente. Los expertos recomiendan ajustar algunas actividades para facilitar su ejecución autónoma por parte de los niños.
La propuesta motiva la atención y participación activa de los niños.	Cumple. Los recursos lúdicos y tecnológicos generan interés y favorecen la participación constante.
El recurso tecnológico es claro, accesible y seguro.	Cumple. Los expertos consideran que su manejo es sencillo y apropiado para el contexto educativo y más en nivel inicial.
La propuesta presenta posibilidades de mejora y adaptación.	Cumple. Los expertos consideran que su manejo es sencillo y apropiado para el contexto educativo.
Se evidencia el rol del docente como mediador del aprendizaje.	Cumple. La propuesta destaca la orientación, acompañamiento y seguimiento del docente durante las actividades.

Nota: resultados de los expertos sobre la propuesta.

Los expertos recomiendan ajustar a futuro más actividades de refuerzo para niños con diferentes estilos de aprendizaje. Además, mencionan que se debe tener la supervisión constante del docente durante el uso del recurso. Por último, menciona que se debe fortalecer la participación de las familias mediante actividades complementarias.

Por otro lado, los expertos determinaron que la propuesta es pertinente, viable y adecuada para favorecer la estimulación del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años. Asimismo, destacaron el valor de la integración de recursos lúdicos y tecnológicos como estrategias innovadoras para fortalecer el aprendizaje, la comunicación y estimular el lenguaje en la educación inicial.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

La presente sección integra la discusión de los resultados obtenidos con base en la teoría revisada y los objetivos del estudio, permitiendo analizar de manera crítica los hallazgos más relevantes. El estudio permitió establecer un análisis comparativo de la información obtenida sobre la práctica docente y el uso de la tecnología dentro de las aulas de clase.

5.1. Discusión

De los resultados de la investigación se presenta de acuerdo con la revisión de la literatura, análisis de la literatura, encuesta a las docentes, observación del desarrollo de la práctica educativa, elaboración de la propuesta y la validación de la misma con expertos investigadores. Asimismo, se pudo determinar y comparar las prácticas áulicas de las docentes en base al uso de la tecnología y la aplicación de la gamificación para la estimulación del lenguaje en educación inicial de la ciudad de Cuenca, dando cumplimiento al objetivo de proponer una estrategia de gamificación educativa digital estructurada en niveles, con narrativa, retos progresivos y sistema de recompensas, orientada al desarrollo de habilidades lingüísticas (fonológicas, léxicas y expresivas) que estimule el lenguaje en infantes de 3 a 4 años.

Se presentan hallazgos en primer lugar el análisis de la aplicación de la tecnología y el uso de la gamificación dentro de educación infantil en niños de 3 a 4 años para el apoyo a la estimulación del lenguaje. Se menciona que el lenguaje es importante estimularla desde edades tempranas ya que, aporta al desarrollo cognitivo e intelectual de los infantes. De la misma manera, al no estimular esta área los niños comúnmente presentan dificultades en la comprensión y la expresión del lenguaje; en algunos casos produciendo trastornos del lenguaje.

El desarrollo del lenguaje constituye un proceso progresivo que se encuentra estrechamente vinculado con la evolución cognitiva del niño en las distintas etapas del pensamiento descritas por Piaget (Habsy et al., 2023). La etapa sensoriomotriz a través de la interacción con el entorno el niño desarrolla la denominada inteligencia práctica. Tal como afirma Sánchez (2022) y Aguilar-Mediavilla et al. (2022), esta transición evidencia que el pensamiento antecede y orienta la expresión verbal, configurando un proceso en el que la simbolización y la acción se entrelazan para originar el lenguaje como reflejo del pensamiento naciente de los infantes.

La etapa preoperacional el lenguaje experimenta un desarrollo acelerado y se convierte en la herramienta para la comunicación. Los estudios de Aguilar-Mediavilla et al. (2022) refuerzan esta observación al señalar que el lenguaje infantil es un indicador crucial del desarrollo cognitivo temprano y puede emplearse para identificar posibles dificultades comunicativas.

Posteriormente, en la etapa de operaciones concretas. El niño desarrolla habilidades para clasificar, ordenar y realizar operaciones mentales sobre elementos concretos. Según los planteamientos de Piaget retomados en esta madurez cognitiva permite al niño construir significados de manera más autónoma, estableciendo un vínculo entre lenguaje, lógica y pensamiento operativo (Veraksa et al., 2023). Finalmente, en la etapa de operaciones formales, el lenguaje se transforma en una herramienta no solo descriptiva, sino también reflexiva y argumentativa, que posibilita la formulación de hipótesis, la discusión de ideas y la expresión. Como indica Sánchez (2022), representa la culminación del desarrollo cognitivo-lingüístico, donde el lenguaje no solo expresa el pensamiento, sino que también lo amplía y lo perfecciona. Por ello, es importante tomar en cuenta las etapas de desarrollo en las que se encuentra cada estudiante para adaptar las actividades según en la etapa que se encuentren y a las necesidades de ellos.

Los estudios revisados coinciden en destacar la importancia de estrategias variadas para la estimulación y desarrollo del lenguaje en la educación inicial, haciendo especial énfasis en el uso de recursos didácticos como pictogramas, guías metodológicas, actividades lúdicas y tecnologías digitales. Morochó y Cabrera (2022) subrayan cómo los pictogramas facilitan la expresión oral y la ampliación del vocabulario en los infantes, lo que se alinea con los hallazgos de (Basurto y Mendoza, 2023; Chujandama et al., 2023), quienes valoran el juego y las actividades lúdicas como elementos esenciales para fomentar la participación activa y la comunicación efectiva en los niños. Estas estrategias, centradas en la interacción y la representación simbólica, resultan cruciales para superar dificultades en la expresión verbal y consolidar habilidades comunicativas desde edades tempranas.

Por otra parte, la incorporación de tecnologías y recursos digitales también aparece como un factor determinante en la mejora del aprendizaje del lenguaje. Rubio (2023), Cascales y Carrillo (2020), y Francia et al. (2022) coinciden en que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y los Recursos Educativos Abiertos (REA) facilitan un aprendizaje más significativo, interactivo y personalizado, potenciando no solo el desarrollo del vocabulario y la expresión oral, sino también otras habilidades cognitivas complementarias. Sin embargo, tanto Lozada et al. (2024) como Monar et al. (2024) advierten sobre las limitaciones relacionadas con la falta de formación docente y las desigualdades en el acceso a la tecnología, lo que puede restringir el impacto positivo de estas herramientas. En consecuencia, es evidente que la formación continua del profesorado y la implementación de planes estratégicos que integren adecuadamente las TIC son esenciales para maximizar los beneficios en el desarrollo del lenguaje infantil.

De manera sintetizada se puede decir que los trabajos evidencian que un enfoque integral, que combine estrategias lúdicas, recursos visuales y tecnología educativa, puede potenciar el desarrollo del lenguaje en la primera infancia. No obstante, se requiere una atención especial a la capacitación docente y a la equidad en el acceso tecnológico para garantizar que estas innovaciones educativas lleguen efectivamente a todos los estudiantes (Fernández et al., 2023).

Además, se debe resaltar el aporte significativo de los juegos virtuales y la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, ya que coadyuvan en el desarrollo de diferentes áreas de los estudiantes, entre ellas a la comunicación y a la adquisición de un vocabulario más amplio (Borghetti, 2023). Los estudiantes por medio de juegos interactivos mejoran la comunicación con los docentes, compañeros y personas exteriores. La aplicación de la gamificación dentro de las aulas de clase mejora la enseñanza de los estudiantes y la adquisición de nuevos conocimientos haciendo que estos sean significativos (Acaro et al., 2024). Asimismo, la gamificación transforma el aprendizaje en actividades motivadoras y atractivas para los infantes; al incorporar diferentes juegos con desafíos, puntos y recompensas mejora la participación dentro de las aulas de clase (Vázquez et al., 2023).

Investigaciones sobre la participación de los padres evidencian que cuando estos no tienen competencias digitales suficientes o no colaboran activamente, se produce una brecha que obstaculiza el aprendizaje mediado por tecnología (Sulistyo, 2022). Por otra parte, se subraya que los docentes no pueden limitarse a dejar apps y juegos a los estudiantes, sino que deben actuar como guías formadas. Por último, las instituciones educativas deben asegurar tanto la disponibilidad tecnológica como la capacitación del personal docente dado que, sin dicha infraestructura y desarrollo profesional, la integración de las TIC y la gamificación queda disminuida tal como señalan O'Shea et al. (2022) sobre liderazgo escolar e innovación digital. En síntesis, para que las aplicaciones gamificadas contribuyan a la estimulación del lenguaje, es importante que los padres de familia se incluyan dentro del proceso, los docentes sean capacitados y actúen como guías en el proceso de aprendizaje y sobre todo que la institución garantice tecnología actualizada y adecuada que sean adaptables a las necesidades de los estudiantes (Vásquez et al., 2023).

Al estimular el lenguaje por medio de videojuegos los infantes logran desarrollar sus habilidades lingüísticas logrando mantener diálogos verbales y una comunicación adecuada con otras personas. Así como su vocabulario se vuelve más amplio y tienen menos dificultades para expresar sus ideas, emociones y sentimientos (Ungau et al., 2023).

El alcance del objetivo de este estudio, correspondiente a proponer un recurso digital interactivo gamificado que estimule el lenguaje en infantes de 3 a 4 años, ha permitido evidenciar que el nivel de educación infantil del CDI tiene acceso a la tecnología y pocos estudiantes a la utilización de la gamificación dentro de las aulas de clase por lo que los docentes no cuentan con capacitaciones. Vida y Gómez (2023) mencionan que la tecnología dentro de educación sirve como recurso didáctico de aprendizaje que motiva a los estudiantes a prender de manera divertida. Además, las herramientas tecnológicas permiten que los infantes trabajen de manera autónoma y colaborativa, adquiriendo conocimientos significativos (Cascales y Encarnación, 2020).

De acuerdo con el estudio, en la aplicación y utilización de las herramientas tecnológicas los docentes no cuentan con capacitaciones o taller en relación con el uso de la tecnología, herramientas digitales y juegos virtuales como la gamificación. Por ello, los docentes se enfrentan a desafíos grandes por lo que, la tecnología va evolucionando y los estudiantes se enfrentan a grandes oportunidades para la ejecución de diversas actividades digitales para la estimulación del lenguaje.

Posteriormente, y tras el proceso de triangulación de resultados, a partir de la observación y las encuestas a las docentes se presentó un cuadro comparativo que analiza las siguientes dimensiones: 1) Gamificación como estrategia, 2) Motivación y participación, 3) Uso de recursos y tecnología, 4) Estimulación del lenguaje, 5) Expresión e interacción oral, 6) Disposición docente al cambio. Se analizó la información obtenida con el propósito de conocer la práctica docente, la capacidad y conocimiento sobre el uso de la tecnología y sus herramientas dentro de la educación para mejorar el área del lenguaje.

Asimismo, se lograron identificar que, las docentes tienen poco conocimiento en base a la tecnología y la gamificación como un apoyo educativo. En las aulas se utiliza aparatos electrónicos como televisión, portátiles o celulares para reproducir por medio de la plataforma de YouTube canciones, rimas, películas infantiles, observar imágenes, ilustraciones que sirven como apoyo educativo para impartir clases. La formación docente es decadente puesto que, no existen capacitaciones constantes sobre el tema de herramientas tecnológicas educativas que aportan al rendimiento académico de los infantes. Las actividades y estrategias que se aplican dentro de educación infantil son útiles para los niños ya que, se logra estimular el lenguaje y otras áreas de desarrollo. Al comparar estos resultados con los hallazgos del estudio de Domínguez et al. (2022), se identifica una coincidencia respecto a las deficiencias en la preparación docente para integrar las TIC de forma efectiva en el aula. Dichos autores señalan que, a nivel internacional, muchos educadores aún presentan dificultades en la aplicación pedagógica de las tecnologías debido a

la falta de actualización y a la escasa formación permanente. En ambos casos, la carencia de competencias digitales limita la posibilidad de transformar las prácticas tradicionales en experiencias de aprendizaje innovadoras y motivadoras.

De la misma manera, el análisis por medio del flujo PRISMA se puede evidenciar el número de recolección de artículos que permitieron tener un esquema amplio para la elaboración del marco teórico mismo, que es amplio y con alto grado de relevancia. Asimismo, se utilizó el software de IRAMUTEQ para realizar el análisis literario lo cual, permitió organizar la información, seleccionar los artículos significativos y de la misma manera relacionarlos en base a palabras claves como: tecnología, estimulación del lenguaje, gamificación, educación. Dentro de la investigación se pudo clasificar de manera jerárquica la información, así como dividir y agrupar los corpus en segmentos temáticos.

Los resultados permiten responder a la pregunta de investigación planteada y verificar si los objetivos de estudio se han cumplido en su totalidad. Además, mediante el análisis de datos obtenidos en las encuestas y la observación permiten validar la información conllevando a identificar las falencias que existen dentro de las instituciones educativas. Asimismo, a poder contribuir al conocimiento de los docentes y personas interesadas al tema proporcionando información relevante para unas futuras investigaciones.

CONCLUSIONES

La investigación permitió responder a la pregunta ¿De qué manera la gamificación contribuye al desarrollo fonológico en niños de 3 a 4 años del CDI?, donde se expresa que la gamificación contribuye de manera significativa al desarrollo del lenguaje de los infantes. La interacción de actividades por medio de la gamificación los niños mejoran al producir los sonidos, fortaleciendo el lenguaje oral. En cuanto al objetivo general, se cumplió al proponer una estrategia de gamificación educativa digital estructurada en niveles, con narrativa, retos progresivos y sistema de recompensas, orientada al desarrollo de habilidades lingüísticas (fonológicas, léxicas y expresivas) que estimule el lenguaje en infantes de 3 a 4 años.

El primer objetivo se alcanzó mediante una revisión sistemática de la literatura donde permitió identificar las dificultades que tienen los niños en el lenguaje desde edades tempranas. En el segundo objetivo se concretó con el diseño de la propuesta de la gamificación donde se estructuró con el modelo ADDIE con actividades interactivas online. En el último objetivo se cumplió con la validación de la propuesta lo cual se obtuvo el 80 % de aceptación por parte de los expertos.

A pesar de los beneficios evidenciados en la implementación de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), es importante reconocer ciertas limitaciones que pueden influir en la validez y generalización de las conclusiones del estudio. En primer lugar, la diversidad en el acceso y la familiaridad con las tecnologías puede generar brechas significativas entre los participantes, especialmente en contextos con desigualdades socioeconómicas o geográficas (García y López, 2022). Esta variabilidad puede limitar la aplicabilidad de los resultados a poblaciones más amplias o heterogéneas, ya que no todos los estudiantes o docentes cuentan con las mismas oportunidades para aprovechar las TAC en su proceso educativo.

La revisión sistemática se basó únicamente en artículos de acceso abierto, porque permiten el libre acceso a la información científica sin restricciones económicas ni de suscripción, lo que garantiza la transparencia y la equidad en el proceso de investigación. Este tipo de publicaciones facilita la verificación de datos y la consulta directa de fuentes originales. Lo que implica que los resultados pueden no reflejar completamente el panorama general, ya que existen investigaciones de pago con posibles hallazgos adicionales. Para futuros estudios, se sugiere ampliar la búsqueda a bases de datos con acceso restringido, realizar estudios experimentales

con muestras más amplias y explorar el impacto de nuevas tecnologías emergentes, como la realidad aumentada o la inteligencia artificial, en el desarrollo del lenguaje infantil.

En síntesis, la investigación evidencia que la gamificación, cuando se implementa con un enfoque pedagógico adecuado, potencia el desarrollo fonológico y comunicativo en la primera infancia, convirtiéndose en una herramienta innovadora que favorece el aprendizaje, la motivación y la inclusión educativa desde edades tempranas.

Se pretende que este trabajo sirva como un punto de partida para incentivar futuras investigaciones que profundicen en las estrategias y herramientas más efectivas para el desarrollo del lenguaje en la educación inicial con la utilización de la tecnología. La formación de docentes debe estar respaldada por evidencia actualizada y contextualizada que les permita implementar metodologías innovadoras y adaptadas a las necesidades de los infantes. Además, se requiere explorar el impacto de nuevas tecnologías y enfoques pedagógicos en diferentes contextos educativos para garantizar una enseñanza inclusiva y de calidad.

Promover investigaciones continuas ayudará a fortalecer la capacitación docente, mejorar los recursos educativos y, en última instancia, favorecer un desarrollo lingüístico óptimo en los niños desde sus primeros años. Por ello, este trabajo invita a académicos y profesionales a contribuir con estudios que enriquezcan el campo educativo y fortalezcan la preparación de futuras generaciones de docentes.

Referencias

- Acaro, M., Coyago, X., Bonisoli, L. y Fajardo, G. (2024). Integración de la inteligencia artificial en estrategias digitales: un análisis cuantitativo en la formación universitaria en Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 6556-6576. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12849
- Argüello, J. (2022). Tecnología educativa y la educación superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 10566-10579. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4149
- Aguilar, E., Pérez, M., Serrat, E., y Adrover, D. (2022). *Introduction to Language Development in Children: Description to Detect and Prevent Language Difficulties*. **Children**, 9(3), 412. <https://doi.org/10.3390/children9030412>
- Aguilar, E. (2023). Juicio de Expertos. *JOURNAL OF MICROBIOLOGY & HEALTH EDUCATION*, 5(3), 556-570. <http://journalmhhe.org/ojs3/index.php/jmhhe/article/view/84/131>
- Alonso-García, S., Martínez-Domingo, J. A., Berral-Ortiz, B., y De la Cruz-Campos, J. C. (2021). *Gamificación en educación superior: revisión de experiencias realizadas en España*. *Hachetetepe*, 23, 1–21. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2021.i23.2205>
- Andrade, C. (2021). *The Inconvenient Truth About Convenience and Purposive Samples*. *Indian Journal of Psychological Medicine*, 43(1), 86–88. <https://doi.org/10.1177/0253717620977000>
- Armería, L., y Arias, D. (2019). Estudio descriptivo sobre el uso de la tecnología educativa en el nivel de primaria para acceder a la sociedad del conocimiento. *Revista Electrónica de Investigación e Innovación Educativa*, 5(1), 64 - 78. https://www.researchgate.net/publication/343295349_Estudio_descriptivo_sobre_el_uso_de_la_tecnologia_educativa_en_el_nivel_de_primaria_para_acceder_a_la_sociedad_del_conocimiento

- Allman, B., Kimmons, R., Rosenberg, J., y Dash, M. (2023). Tendencias y temas en tecnología educativa, educación, 2023. National Library of medicine. 67(3), 583–591.
<https://doi.org/10.1007/s11528-023-00840-2>
- Basurto, D., y Mendoza, M. (2023). Estrategia lúdica para potenciar la expresión del lenguaje oral en niños del Subnivel II de educación inicial. Journal Scientific MQRInvestigar, 7(1), 828-851. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.828-851>
- Benítez, S. (30 de Enero de 2024). Quo.mx. EN QUÉ CONSISTE LA COMPRENSIÓN LECTORA: CLAVE PARA EL ÉXITO ACADÉMICO: <https://quo.mx/lengua-y-literatura/en-que-consiste-la-comprension-lectora/>
- Bernate, A. (2021). Revisión Documental de la Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad. Revista Científica Sportis de Educación Física y Psicomotricidad Deportiva Escolar , 7(1), 171-198. <https://scispace.com/pdf/revision-documental-de-la-influencia-del-juego-en-el-48bqsrq2uz.pdf>
- Borghetti, D., Zanobini, C., Natola, LI., Ottino, S., Parenti, A., Brugada, V., Jalali, H. y Bozorgzadeh, A. (2023). Evaluación del rendimiento cognitivo mediante ejercicios gamificados de realidad virtual. *Fronteras en realidad virtual*, 4.
<https://doi.org/10.3389/frvir.2023.1153145>
- Cascales, A., y Encarnación, M. (2020). DESARROLLO DEL LENGUAJE Y EL USO DE LAS TIC EN ESCUELAS INFANTILES: PERCEPCIÓN DE LOS DOCENTES. Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 35(2), 71-86.
<https://doi.org/10.18239/ensayos.v35i2.2337>
- Cascales Martínez, A., y Carrillo García, M. E. (2020). *Desarrollo del lenguaje y el uso de las TIC en escuelas infantiles: percepción de los docentes*. Ensayos, 35(2), 71–86.
<https://doi.org/10.18239/ensayos.v35i2.2337>
- Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas y de investigación-acción-acción). Revista científica mundo de la investigación y del conocimiento, 4(3), 163-173.
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Contreras, C., y Ángeles, R. (2022). Diseño instrumental y validación de un cuestionario para la competencia informacional en estudiantes universitarios. Sinéctica(59).
[https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2022\)0059-015](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2022)0059-015)

- Chujandama Veramendi, L. D., Castillo Calle, D. N., Rengifo Cahuaza, G., & Cutipa Coveñas, G. M. (2023). Estrategias lúdicas para el desarrollo del lenguaje en niños de educación inicial. Una revisión de la literatura sobre el juego simbólico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 8631-8647. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5980
- Dela Cruz, C. S. (2024). *Leveling up learning: The impact of gamification on motivation and achievement in special education*. *International Journal of Intelligent Systems and Applications in Engineering*, 12(21s), 4577–4585. <https://ijisae.org/index.php/IJISAE/article/view/6340>
- Diepeveen, S., Terband, H., Van Haaften, L., Van de Zande, A., Megens, C., Swart, B., y Maassen, B. (2022). *Process-Oriented Profiling of Speech Sound Disorders*. *Children*, 9(10), 1502. <https://www.mdpi.com/2227-9067/9/10/1502>
- Delgado, M., Ángel, C., Saltos, G., y Castillo, J. (2022). La gamificación en la educación: una estrategia didáctica, en el colegio Dr. Luis Celleri Avilés. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 3116-3131. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2816
- Donkoh S. (2023). *Aplicación de la triangulación en la investigación en la investigación cualitativa*. *Revista de Biotecnología Aplicada y Bioingeniería*, 10 (1), 6-9. <https://doi.org/10.15406/jabb.2023.10.00319>
- Farfán, T., y Meza, H. (2023). Guía metodológica para mejorar el desarrollo del lenguaje en los niños del subnivel 2 de inicial. *MQRInvestigar*, 7(3), 3663–3689. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.3663-3689>
- Fernández, J., Montenegro, M. y Fernández, J. (2023). Impacto de la formación tecnológica del profesorado universitario en la inclusión educativa y la calidad de vida del alumno con discapacidad: una revisión sistemática. *Revista internacional de investigación ambiental y salud pública*, 20 (3), 276. <https://www.mdpi.com/1660-4601/20/3/2576>
- Fraga, F., Vila, E., y Rodríguez, A. (2024). Uso inadecuado de tecnología por alumnado de Enseñanza Obligatoria: entre la creencia y la realidad. *Revista Complutense de Educación*, 35(1), 125-137. <https://doi.org/10.5209/rced.82835>
- Gutiérrez, T., Sotelo, M., y Ramos, D. (2022). Uso problemático de la tecnología, motivación y rendimiento académico en escolares. *Revista ProPulsión Interdisciplina En Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4(1), 92–106. <https://doi.org/10.53645/revprop.v4i1.78>

- Habsy, B., Rachmawati, A., Wiyono, R., y Rakhmanita, A. (2023). Penerapan Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Perkembangan Bahasa Vygotsky dalam Pembelajaran. *TSAQOFAH*, 4 (1), 143-158. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2143>
- Hartshorne, J. K., Tenenbaum, J. B., y Pinker, S. (2022). A critical period for second language acquisition: Evidence from 2/3 million English speakers. *Cognition*, 177, 263–277. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2018.04.007>
- Hiver, P., Al-Hoorie, A. H., y Evans, R. (2022). Complex dynamic systems theory in language learning: A scoping review of 25 years of research. *Studies in Second Language Acquisition*, 44(4), 913–941. <https://doi.org/10.1017/S0272263121000553>
- Huaraca, C., Mori, N., Callupe, J., Callupe, R., Jacobo, J., Morales, G., y Canelo, R. (2025). Efectividad del Uso de la Simulación en la Formación de Estudiantes de Enfermería. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 7970-7993. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16451
- Intriago-CedeñoM., Rivadeneira-BarreiroM., y Zambrano-AcostaJ. (2022). El aprendizaje significativo en la educación superior. *593 digital Publisher CEIT*, 7(1-1), 418-429. <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.1-1.1014>
- Kalinowski, J., Hansel, L., Vystrčilová, M., Ecker, A., y Mani, N. (2025). The development of early phonological networks: An analysis of individual longitudinal vocabulary growth. *Cognitive Science*. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12402682>
- Ley, N. (2022). El papel del docente de educación básica en el contexto actual. *Revista científica Portal de la Ciencia*, 3(1), 27-37. <https://doi.org/10.51247/pdlc.v3i1.308>
- Linzan, N., y Palma, G. (2024). Gestión contable y su relación con la supervivencia empresarial en Latinoamérica Revisión sistemática de literatura científica, período 2019-2022. *Digital publisher CEIT*, 9(2), 428-438. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.2.2321>
- López, J., y Lescay, D. (2023). Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de Inicial. *Redalyc*(76). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360674839001>
- López, M., y Ruz, M. (2024). *Rev. Chil. Psiquiatr. Neurol. Infanc. Adolesc*, 35(1). <https://www.researchgate.net/publication/379925129>
- López, M., y Ruz, M. (2024). Desarrollo del lenguaje durante los primeros años de vida. *Portal Regional de la BVS*, 35(1), 51-68. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/es/biblio-1554999>

- López, M., y Ruz, M. (2024). desarrollo del lenguaje en los primeros años de vida. *Researchgate*, 35(1), 51-66. <https://www.researchgate.net/publication/379925129>
- Lozada, M., y Peña, C. (2022). Diseño instruccional: fortalecimiento de las competencias digitales a partir del modelo Addie. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 13(25). <https://doi.org/10.23913/ride.v13i25.1309>
- Lozada Prado, D. F., Jaramillo Chimbo, D. P., y Salinas Montemayor, A. D. (2024). El impacto de las TIC en la enseñanza del lenguaje en la educación superior: nuevas perspectivas y herramientas digitales. *Reincisol.*, 3(6), 6846–6863. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)6846-6863](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)6846-6863)
- Martínez, L., y Gómez, P. (2022). *Impacto de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en la educación contemporánea*. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 15(2), 45-60. <https://doi.org/10.55867/qual28.04>
- Meza, E., Peralta, F., y Peña, G. (2024). Técnicas didácticas para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños de inicial dos. *MQRInvestigar*, 8(3), 4416–4438. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.4416-4438>
- Méndez, D., y Vargas, J. (2022). Importancia de la evaluación del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 5023-5031. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.1875
- Men, K., Mannel, C., y Meyer, L. (2023). Phonological acquisition depends on the timing of speech sounds: Deconvolution EEG modeling across the first five years. *Science Advances*, 9(44). <https://doi.org/10.1126/sciadv.adh2560>
- Morocho, A., y Cabrera, L. (2022). Desarrollo del lenguaje oral a través de pictogramas: una experiencia con niños de 3 y 4 años de edad. *Religación*, 7(34). <https://doi.org/10.46652/rgn.v7i34.973>
- Ochoa, L. (2022). Tartamudez y sus implicaciones en el aula: conocimientos generales y estrategias pedagógicas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 3570-3586. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1754
- Olave, G. (2019). Dimensión crítica de la reescritura académica. Análisis textométrico en un curso de formación docente en lenguaje. *Folios*(50). <https://doi.org/10.17227/folios.50-10175>
- O'Shea, et al. (2022). Examining the Role of School Leadership in the Digital Advancement of Educational Organisations. *European Journal of Education and Pedagogy*. <https://doi.org/10.24018/ejedu.2024.5.2.817>

- Ostaiza, J., Vélez, J., y Zambrano, J. (2022). Guía didáctica para el desarrollo del lenguaje en los niños de 4 años de la escuela “José de Vasconcellos”. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa*, 26(Extraordinario), 418–440.
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1693>
- Padrón, A., Méndez, J., y Calanchez, A. (2022). La Fenomenología como propuesta metodológica para las Ciencias Sociales. Una reflexión sobre la investigación científica. *Revista de la universidad del zulía*, 13(38), 531-550.
<https://doi.org/10.46925//rdluz.38.30>
- Page, MJ, Moher, D., Brennan, S. y McKenzie, J. El proyecto PRISMATIC: protocolo para un programa de investigación sobre métodos novedosos para mejorar la presentación de informes y la revisión por pares de revisiones sistemáticas de evidencia en salud. *Syst Rev*. 12, 196 (2023). <https://doi.org/10.1186/s13643-023-02363-6>
- Pallares, J., Pérez, P., y Mallofré, E. (2022). Trastornos del lenguaje. *Researchgate*, XXVI(1), 12–20. <https://asociacionalanda.org/wp-content/uploads/2022/05/Trastornos%20del%20lenguaje%20JosepArtigas.pdf>
- Pérez, J., y Nieto, J. (2022). La narrativa como método de investigación teológica en una epistemología hermenéutica. *Cuestiones Teológicas*, 49(111).
<https://doi.org/10.18566/cueteo.v49n111.a02>
- Peralta, L., Gaona, M., Luna, M., y Bazán, M. (2023). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación secundaria: Una revisión sistemática. *Revista andina de educación*, 7(1). <https://doi.org/10.32719/26312816.2023.7.1.1>
- Pezo, D., Limones, J., Métega, A., y Cobeña, J. (2024). Estimulación del lenguaje en niños con trastorno fonológico: Resultados de una intervención psicopedagógica. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(4), 1124 – 1132.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2319>
- Pinargote, S., y Meza, H. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del nivel preescolar. *Revista EDUCARE*, 26, 551–576.
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1676>
- Pinargote, S., y Meza, H. (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>
- Pino Torrens, R. E., y Urías Arbolaez, G. de la C. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia?. *Revista Científic*, 5(18), 371–392.
<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.20.371-392>

- Piña, L. (2023). El enfoque cualitativo: Una alternativa compleja dentro del mundo de la investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(15).
https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2542-30882023000100001
- Pozo, D., y Valverde, A. (2024). Juegos serios para la enseñanza-aprendizaje en educación ambiental. *Revista apertura*, 16(2). <https://doi.org/10.32870/Ap.v16n2.2533>
- Quinaluisa Narváez, K. B., Gómez Sánchez, L. V., Castillo Gutiérrez, M. C., y Figueroa Quila, Y. D. (2024). Integración de las TICs para fomentar la colaboración y el aprendizaje colaborativo en la clase de lenguaje. *Reincisol.*, 3(5), 501–514.
[https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(5\)501-514](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(5)501-514)
- Revuelta, F., Guerra, J., González, A., Pedrera, M., y González, A. (2022). *Digital Teaching Competence: A Systematic Review*. *Sustainability*, 14(11), 6428.
<https://doi.org/10.3390/su14116428>
- Rico, M., y Ponce, A. (2022). El docente del siglo XXI: perspectivas según el rol formativo y profesional. *Scielo*, 27(92).
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662022000100077
- Rivera, J. (2021). Adquisición del lenguaje: el rol del educador. *Revista Iberoamericana De educación*, Especial 1. <https://doi.org/10.31876/ie.vi.87>
- Rodríguez, S., y Vega, R. (2024). Modelo Didáctico para el Desarrollo de la Dimensión Comunicativa en Educación Inicial. *Revista social fronteriza*, 4(2).
[https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(2\)187](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(2)187)
- Rodríguez, M., y Pérez, J. (2022). *El rol del docente en entornos de aprendizaje mediados por tecnologías del conocimiento*. *Educación y Tecnología*, 10(1), 23-37.
<https://doi.org/10.32541/recie.2022.v6i2.pp99-115>
- Rubio, E. (2023). Open Educational Resources (OER) in initial teacher training: technological approach in language teaching. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 9(2), 134–148.
<https://doi.org/10.24310/innoeduca.2023.v9i2.15386>
- Rufino, G., Sapalo, A. y Soto, E. (2023). Los trastornos del lenguaje en estudiantes de la escuela primaria Sao José Luavr en Saurimo. *Revista Scielo* (77).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1992-82382023000200020&lang=en
- Rueda, M., Armas, W. y Sigala, L. (2023). *Análisis cualitativo por categorías a priori: reducción de datos para estudios gerenciales*. *Ciencia y Sociedad*, 48(2), 83-96.
<https://doi.org/10.22206/cys.2023.v48i2.pp83-96>

- Sarmiento, A., Lorenzo, A., Rondon, Y., y Valdés, D. (2021). Influencia del entorno familiar y el tipo de familia en el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 5 años. *psicología UNEMI*, 5(9), 21 - 35. <https://doi.org/10.29076/issn.2602-8379vol5iss9.2021pp21-35p>
- Sánchez, D. (2022). *Language acquisition processes and their theoretical conceptions from an affective perspective*. **International Journal of Humanities Studies**, 6(2), 519-532. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6n2.6709>
- Sánchez Pozo, S, Siguencia Bailón, A. M., Andrade Saltos, D. L., y Peñafiel, R. E. (2025). Estimulación temprana y desarrollo del lenguaje en la primera infancia: revisión sistemática. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i2.138>
- Schick, J., y Stoll, S. (2025). Children learn best from their peers: The crucial role of input from other children in language development. *Open Mind*. https://doi.org/10.1162/opmi_a_00198
- Suratnu, R. (2023). *The Adoption of the ADDIE Model in Designing an Instructional Module: The Case of Malay Language Remedial Students*. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 7(2), 262-270. <https://doi.org/10.24071/ijiet.v7i2.3521>
- Sulistyo, P. (2022). Digital Literacy Competence of Parents in Supervising Their Children Using Digital Media. *International Journal of Social Science and Human Research*, (5), 2-32. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v5-i2-32>
- Tao, G., Garrett, B., Taverner, T., Cordingley, E., y Sun, C. (2021). *Immersive virtual reality health games: A narrative review of game design*. *Journal of NeuroEngineering and Rehabilitation*, 18(1), 31. <https://doi.org/10.1186/s12984-020-00801-3>
- Tobar, S., y Tamayo, D. (2023). Consideraciones sobre el desarrollo del lenguaje y su afectación en niños y niñas de 4 a 5 años . *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(6), 912-924. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i6.901>
- Tubon, E., Valladares, H., Murillo, F., y Herrera, J. (2024). Enfoques psicolingüísticos sobre el desarrollo del lenguaje: sus implicaciones en la enseñanza de la lengua. *Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(4), 379–388. <https://doi.org/10.62305/alcon.v4i4.271>
- Ungau, S., Nasip, F., Linyaw, K., Yusop, Y. y Tien Mee, T. (2023). Gamificación para mejorar las habilidades de lectura de los niños en edad preescolar: Integración a través de juegos de rompecabezas. *Journal of Cognitive Sciences and Human Development*, 9 (1), 193–220. <https://doi.org/10.33736/jcshd.5479.2023>
- Vázquez, E., Sáez, J., Grimaldo, R. y Quicios, M. (2023). Enseñar el uso de la gamificación en la escuela primaria: un caso en la educación formal española. *Tech Know Learn* 29, 557–581 (2024). <https://doi.org/10.1007/s10758-023-09656-8>

- Vásquez, E., Quicios, M., Fombona, J. y Rodríguez, J. (2023). Factores latentes en el diseño y la adopción de aplicaciones gamificadas en la educación primaria. *Educ Inf Technol*, 28, 15093–15123. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11797-3>
- Veraksa, N., Airapetyan, Z., Almazova, O. y Tarasova, K. (2023). La dinámica del desarrollo del pensamiento dialectico y lógico-formal en la etapa preescolar superior y la etapa de primaria. *Estudios Psicológicos y Pedagógicos*, 15 (4), 111–127. <https://doi.org/10.17759/psyedu.2023150407>
- Vera, I., y Castro, I. (2022). Estrategia metodológica para el desarrollo del lenguaje de los estudiantes de educación inicial II. Suplemento CICA Multidisciplinario, 6(013), 37-48. <https://uleam.suplementocica.org/index.php/SuplementoCICA/article/download/4/43?inline=1>
- Verdú, M., Lázaro, J., Grimalt, C., y Usart, M. (2023). El concepto de competencia digital docente: revisión de la literatura. *Revista electrónica de investigación educativa*, 25. <https://doi.org/10.24320/redie.2023.25.e11.4586>
- Vidal, M. y Gómez, S. (2023). Digitalización de las aulas: un estudio comparativo sobre las percepciones de los docentes acerca del uso de materiales didácticos digitales en la educación infantil y primaria. *Edu, Sci*, 13(11), 1156. <https://doi.org/10.3390/educsci13111156>
- Villa, J., y Cid, M. (2022). La Aplicación de Entrevistas Semiestructuradas en Distintas Modalidades Durante el Contexto de la Pandemia. *Revista Científica Hallazgos* 21, 7(1), 52-60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8474986>
- Zambrano, I., y Chancay, L. (2024). Impacto de las tecnologías digitales en el aprendizaje y la enseñanza en entornos educativos. *Revista Qualitas*, 28(28), 054 - 068. <https://doi.org/10.55867/qual28.04>
- Zampini, L., Lorini, A., Silibello, G., Zanchi, P., Dall'Ara, F., Ajmone, P., Monti, F., Lalatta, F., Costantino, M., y Vizziello, P.G. (2022). *Language Development in the Second Year of Life: The Case of Children with Sex Chromosome Trisomies Diagnosed before Birth*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3), 1831. <https://doi.org/10.3390/ijerph19031831>

ANEXOS

Anexo 1 Consentimiento informado

Consentimiento Informado

Cuenca, julio de 2025.

Mi nombre esestudiante de la carrera de “...” de la Universidad del Azuay. Como parte de mis estudios, estoy desarrollando mi trabajo de titulación denominado

Por esta razón ruego a Usted su aceptación para ser participante voluntario en este proyecto cuyo objetivo es estimular el lenguaje por medio de recursos tecnológicos como la gamificación.

Es fundamental referir que su participación en esta investigación usted es libre de no participar o de retirarse cuando lo desee. Sus opiniones y aportes a esta investigación se usarán exclusivamente para este proyecto y toda la información recogida se mantendrá reservada resguardando la confidencialidad absoluta de los datos.

Si está de acuerdo en participar en este proyecto por favor escriba SI o No en cada una de las casillas.

- ☐ Acepto participar de manera libre y voluntaria en este proyecto y entiendo que tengo el derecho de retirarme de la investigación en cualquier momento sin dar explicaciones y sin que exista ninguna repercusión.
- ☐ Solicito que no revele mi nombre y si mis opiniones son citadas solicito que se haga de manera anónima
- ☐ Autorizo el uso de imágenes y grabaciones de los procesos académicos.
- ☐ Solicito que me haga llegar copia del trabajo de grado o de las publicaciones que se deriven de esta investigación

Nombre del participante:

C.I:

Fecha:

Anexo 2 Formato de encuesta dirigido a los docentes.

Objetivo del instrumento:

Recopilar información sobre la percepción docente respecto a la gamificación como estrategia pedagógica y su relación con la estimulación del lenguaje en infantes de 3 a 4 años.

Instrucciones:

Estimado/a docente:

Lea detenidamente cada enunciado y marque con una (X) la opción que mejor represente su criterio. No existen respuestas correctas o incorrectas.

La información será confidencial y utilizada únicamente con fines académicos.

Escala de valoración:

1. Totalmente de acuerdo
2. En desacuerdo
3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
4. De acuerdo

Variable: Gamificación

Dimensión 1: Estrategia pedagógica gamificada

- La gamificación, como estrategia planificada con elementos de juego, favorece el aprendizaje en educación inicial.
- La incorporación de dinámicas como puntos, niveles o recompensas mejora la participación estudiantil.
- La gamificación incrementa la motivación de los niños durante las actividades educativas.
- El uso de retos y desafíos estructurados favorece la implicación de los estudiantes.

Dimensión 2: Motivación y participación

- La gamificación promueve una participación activa en el aula.
- Los estudiantes muestran mayor interés cuando se aplican estrategias gamificadas.
- La gamificación mantiene la atención de los niños durante las actividades.

Dimensión 3: Recursos y planificación didáctica

- El uso de recursos didácticos estructurados mejora la aplicación de la gamificación.
- Las herramientas digitales fortalecen las estrategias gamificadas.
- La planificación de actividades gamificadas contribuye a un aprendizaje significativo

Dimensión 4: Pertinencia pedagógica

- La gamificación es una estrategia adecuada para el nivel inicial.

- La aplicación sistemática de la gamificación mejora la dinámica del aula

Dimensión 5: Disposición al cambio metodológico

- Estoy dispuesto/a a incorporar la gamificación en mi práctica docente.
- Considero necesario innovar las metodologías en educación inicial
- Me interesa capacitarme en estrategias de gamificación.
- Aplicaría estrategias gamificadas para estimular el desarrollo del lenguaje.
- La gamificación representa una mejora frente a metodologías tradicionales.
- Estaría dispuesto/a a modificar mi práctica pedagógica en función de nuevas estrategias.

Variable: Estimulación del lenguaje

Dimensión 1: Desarrollo del lenguaje oral, los niños expresan sus ideas de manera clara y comprensible.

- Los estudiantes utilizan un vocabulario acorde a su edad.
- Los niños participan en interacciones verbales dentro del aula.
- Los estudiantes comprenden instrucciones orales con facilidad.
- Los niños responden adecuadamente a consignas verbales.
- Los estudiantes demuestran comprensión de mensajes orales.
- Los niños incorporan nuevas palabras en su comunicación diaria.
- Los estudiantes utilizan un vocabulario variado.
- Los niños interactúan verbalmente con sus compañeros.
- Los estudiantes muestran iniciativa para comunicarse oralmente .

Anexo 3 Formato de la lista de cotejo

Observación de la práctica estudiantil en la estimulación del lenguaje en infantes de 3 a 4 años

El propósito es evaluar la frecuencia de manifestación de habilidades del lenguaje oral en los niños durante las actividades en el aula.

Instrucciones:

Marcar con una X la opción que mejor describa la frecuencia con la que el niño presenta cada conducta.

ÍTEMS DE OBSERVACIÓN

N°	Ítem a observar	Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
1	Expresa palabras de forma clara y comprensible.			
2	Utiliza frases simples para comunicarse.			
3	Nombra objetos de su entorno correctamente.			
4	Responde cuando se le habla directamente.			
5	Comprende y sigue instrucciones sencillas.			
6	Participa en conversaciones con el docente.			
7	Interactúa verbalmente con sus compañeros.			
8	Utiliza nuevas palabras durante las actividades.			
9	Formula preguntas simples.			
10	Describe acciones o situaciones de manera básica.			
11	Mantiene atención cuando se le habla.			
12	Responde de forma coherente a preguntas sencillas.			
13	Imita palabras o expresiones nuevas.			
14	Participa en actividades grupales con comunicación verbal.			

15	Muestra iniciativa para comunicarse espontáneamente.			
----	--	--	--	--

Anexo 4 Formato de validación de la propuesta

Validación de la Propuesta mediante Juicio de Expertos			
Objetivo del instrumento: Evaluar la calidad, pertinencia y viabilidad de la propuesta educativa basada en recursos lúdicos y tecnológicos para la estimulación del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años.			
Criterios de evaluación	Cumple	Cumple parcialmente	No cumple
La propuesta presenta objetivos claros y coherentes.			
El recurso educativo permite el aprendizaje significativo.			
Las actividades propuestas estimulan el desarrollo del lenguaje.			
El recurso se integra adecuadamente al proceso de enseñanza-aprendizaje.			
La propuesta es adecuada para la edad de 3 a 4 años.			
El nivel de complejidad de las actividades es acorde a la edad.			
La propuesta motiva la atención y participación activa de los niños.			
El recurso tecnológico es claro, accesible y seguro.			
La propuesta presenta posibilidades de mejora y adaptación.			
Se evidencia el rol del docente como mediador del aprendizaje.			
Observaciones y Recomendaciones:			
Firma: _____			
Fecha: _____			