



La gamificación para el desarrollo del lenguaje infantil en niños de 4 a 5 años

*La gamificación para el desarrollo del lenguaje infantil en niños de 4 a 5
años*

Autor:

Veruska Julissa Burbano Bautista.¹

Alisson Dayana Murillo Vivanco.²

Lic. Morillo Morillo Alba Marcela.Msc.³



<https://orcid.org/0009-0001-6381-957X>



<https://orcid.org/0009-0002-8932-9939>



<https://orcid.org/0000-0002-8364-7541>

¹ Instituto Superior Tecnológico Tsa'chila, Ecuador

veruskaburbanobautista@tsachila.edu.ec

² Instituto Superior Tecnológico Tsa'chila, Ecuador

alissonmurillovivanco@tsachila.edu.ec

³ Instituto Superior Tecnológico Tsa'chila, Ecuador

albamorillo@tsachila.edu.ec

Recepción: agosto de 2023

Aceptación: septiembre de 2023

Publicación: octubre de 2023

Citación/como citar este artículo: Burbano, V., Murillo, A. y Morillo, A. (2023). La gamificación para el desarrollo del lenguaje infantil en niños de 4 a 5 años. Ideas y Voces, 3(4), 1046-1071.



Resumen

El artículo científico aborda la problemática de la integración de la tecnología y la gamificación en la enseñanza del lenguaje a niños de 4 a 5 años. El objetivo de la investigación fue evaluar la percepción y la práctica de los padres de familia y una educadora en relación con el uso de dispositivos electrónicos y estrategias de gamificación para el desarrollo del lenguaje infantil. Para abordar este tema se realizaron encuestas a los padres de familia del paralelo "B" del grupo de Inicial 2 y a la educadora que trabaja con estos niños. Los indicadores de las encuestas se centraron en la frecuencia de uso de dispositivos electrónicos, la percepción de la importancia de la tecnología en la educación y la práctica de gamificación. Los resultados revelaron una brecha entre la percepción y la práctica, donde tanto los padres como la educadora reconocen la importancia de la tecnología y la gamificación, pero no siempre la aplican de manera consistente. Esta discrepancia subrayó la necesidad de brindar apoyo y capacitación para alinear la visión con la acción. A pesar de estas brechas, los resultados también destacaron el potencial beneficio de la tecnología y la gamificación en el desarrollo del lenguaje de los niños, especialmente en la mejora de la expresión oral.

Palabras clave

Gamificación, desarrollo del lenguaje, recurso didáctico, aprendizaje

Abstract

The scientific article addresses the problem of integrating technology and gamification in language teaching to children aged 4 to 5 years. The objective of the research was to evaluate the perception and practice of parents and an educator in relation to the use of electronic devices and gamification strategies for the development of children's language. To address this issue, surveys were conducted with the parents of parallel "B" of the Initial 2 group and with the educator who works with these children. The survey indicators focused on the frequency of use of electronic devices, the perception of the importance of technology in education, and the practice of gamification. The results revealed a gap between perception and practice, where both parents and educators recognize the importance of technology and gamification, but do not always apply it consistently. This discrepancy underscored the need to provide support and training to align vision with action. Despite these gaps, the results also highlighted the potential benefit of technology and gamification in children's language development, especially in improving oral expression.

Keywords

Gamification, language development, teaching resource, learning

Introducción

Según Altamirano Sandra (2020) en la actualidad las nuevas tecnologías y los medios de comunicación han dado a la educación un rumbo diferente, lo que ha provocado un proceso de cambio de roles en los principales actores que tienen que adaptarse a pasos agigantados y afrontar sus retos y responsabilidades en una sociedad que requiere mayor visión y acción para afrontar los diversos problemas del mundo global (p.8).

Parente (2016) por su parte plantea que la gamificación no es un juego, ni es el uso de videojuegos en el aula. Para ello, existe un campo de videojuegos que desarrollan aplicaciones como el *Edutainment* y se centran en el uso de videojuegos pensados para conseguir resultados positivos en la educación de los infantes (p.18).

En el campo de la educación, los juegos están muy relacionados con la planificación de actividades utilizadas en el inicio de los juegos, funciona a través del uso de la gamificación y la orientación mental, por lo que, para aumentar la motivación el objetivo es que los niños aprendan de manera activa y participativa.

Según Gaitán Virginia (2013) la gamificación es un enfoque de aprendizaje que va más allá de la dinámica del movimiento en los campos académico y profesional para lograr resultados óptimos, ya sea aumentando ciertos conocimientos, fomentando ciertas acciones, etc. Este tipo de aprendizaje se ha popularizado en el proceso de aprendizaje debido a su estilo de juego, que permite aprender de una forma divertida, creando una buena experiencia de usuario.

Martínez, et al. (2021) refiere que el lenguaje es la capacidad de una persona para expresar pensamientos y sentimientos en palabras. Asimismo, es el sistema de símbolos que utiliza una sociedad para hablar o escribir. También puede identificar el lugar de una persona en la cultura y hacer que se sienta una parte importante de su lugar en la naturaleza. El lenguaje es por tanto parte de nuestra naturaleza, está plasmado en nuestras tradiciones, costumbres, historias, raíces

comunes, ideas, valores, tradiciones que nos distinguen de los demás y nos hacen únicos. mundo y sociedad.

Fernández Pérez,(2015) por su parte argumenta que el concepto de construcción del lenguaje, la asociación de elementos comunicativamente válidos, es una herramienta teórica rigurosa y útil en el lenguaje infantil. Las estructuras del lenguaje lo son porque tienen una carga comunicativa, por lo que un bloque, una palabra, un conjunto de elementos, todos pueden ser una estructura.

En la sociedad actual, el aprendizaje de habilidades lingüísticas durante la infancia temprana juega un papel fundamental en el desarrollo cognitivo y social de los niños. El lenguaje es una herramienta esencial para la comunicación, el pensamiento y el aprendizaje en general. Por lo tanto, es crucial explorar enfoques innovadores que promuevan el interés y la participación activa de los niños en su adquisición del lenguaje.

No hay dudas que en los últimos años la educación ha tenido que replantearse nuevos enfoques y modelos para la gestión efectiva del proceso de enseñanza y aprendizaje considerando este como un proceso fenomenológico donde las condiciones del medio afectadas por profundos cambios económicos, tecnológicos empujan incesantemente a la sociedad a adaptarse. De esta realidad no escapa el Ecuador en su intento por alcanzar altos estándares de calidad educativa, y en particular el sistema educativo general básico y de la primera infancia. Siendo este último el que sembró las bases del presente estudio que se realizó en la Unidad Educativa “Santo Domingo de los Colorados”

En la educación, la gamificación está ganando un espacio importante, es utilizada como técnica para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. El juego es un activador en la atención y surge como alternativa para complementar los esquemas de enseñanza tradicional (Lozada y Betancur, 2018).

En los últimos años, se ha presenciado avances significativos en el ámbito de la tecnología

educativa. La incorporación de dispositivos móviles, aplicaciones y plataformas digitales ha abierto nuevas posibilidades en términos de cómo enseñar y aprender, especialmente en el caso de los niños en edad preescolar.

A nivel mundial se considera que en la educación son necesarias los métodos de la gamificación para despertar en los estudiantes la motivación intrínseca y de esta manera lograr grandes avances en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de esa forma se obtendrá un mejor rendimiento académico. Por esta razón los docentes de todos los niveles de educación, deben implementar y fortalecer los tipos de métodos de la gamificación en la inclusión educativa. Tomando en cuenta la edad cronológica y pedagógica de los estudiantes (Moran, 2019).

Jaimes Delgadillo, (2019) desarrolló un estudio en Colombia con el título “El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes”, cuyo objetivo fue elaborar una propuesta fundamentada en el juego como promotor del aprendizaje significativo. La metodología según la cual se llevó a cabo responde al enfoque cualitativo, guiada por la Acción - Investigación, cuya población de estudio estuvo conformada por 40 alumnos de Educación Inicial que fueron estudiados mediante la técnica de observación participante.

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

Considerando esto se pudo constatar que existen niños que ingresan a la escuela primaria con dificultades para comprender y hablar el lenguaje, como algunos tienen miedo o no confían en la comunicación o no se expresan, otros comunican más, pero no se entienden claramente las

ideas que quieren expresar, además allí se encontró que hay docentes que no utilizan los métodos conductuales que permiten que los niños puedan desarrollar la comprensión y expresión del lenguaje y, a menudo, eligen limitar la participación de los niños para no ser juzgados por sus compañeros.

Ante esta problemática, este estudio aportará a la primera fase de la Unidad Educativa “Santo Domingo de los Colorados” una importante información educativa sobre el desarrollo de la comprensión y habla del idioma, por medio de la experiencia se puede recomendar estrategias metodológicas con el uso de la gamificación y las TIC’S, que permite que los niños hablen libremente, se expresen y mejoren su comprensión y expresión del lenguaje.

En Santo Domingo de los Tsáchilas en la Unidad Educativa Santo Domingo de los Colorados específicamente en el área de inicial se pretende observar grandes dificultades para adquirir el lenguaje, la comprensión y expresión de la misma por ello se pretende utilizar la gamificación como estrategia didáctica con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en dicha área.

Por ello ante dicha problemática se formula las siguientes interrogantes:

¿Puede la gamificación utilizarse como estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje infantil en niños de 4 a 5 años?

¿Cuáles estrategias de gamificación aplican las maestras para el desarrollo del lenguaje infantil?

¿Qué impacto puede tener la gamificación en el desarrollo del lenguaje infantil?

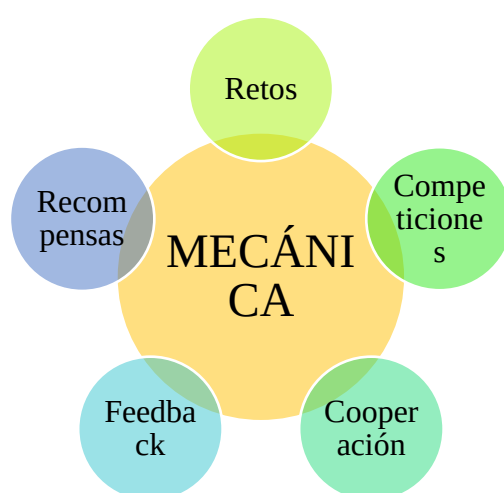
Objetivo: Determinar la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje infantil en niños de 4 a 5 años, evaluando las estrategias de gamificación utilizadas por maestras y su impacto en las habilidades lingüísticas de los niños en ese grupo de edad.

La gamificación en sí tiene como objetivo facilitar el proceso de aprendizaje basado en el uso de juegos, en este caso los videojuegos se utilizan para desarrollar procesos de aprendizaje efectivos, promover la coherencia de contenidos, la integración, la motivación y aumentar la creatividad individual (Díaz, 2015). Esta es usada como una técnica de aprendizaje que traslada mecánicas de juego al oficio educativo.

El enfoque en los elementos de diseño de juegos excluye intencionalmente la consideración de "juegos serios" o juegos educativos completos cuando se hace referencia a la gamificación, ya que estos tipos de juegos son tan característicos como el contexto y el rendimiento de los recursos para su producción; son extremadamente raros en contextos educativos y están fuera del alcance del estudio actual.

La mecánica son los componentes básicos de los juegos, las reglas, los motores y las acciones. La gamificación debe proporcionar objetivos claros y reglas de juego bien definidas para garantizar que los jugadores estén capacitados para lograr sus objetivos (PARRA y TORRES, 2018).

Ilustración 1
Elementos de la mecánica



Nota. Elementos de la mecánica, (Jara, 2018)

Tabla 1

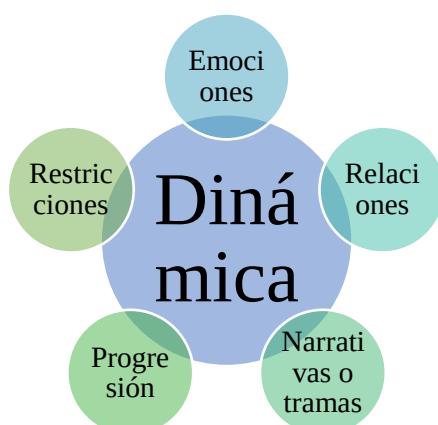
Elementos de la mecánica	Función
Retos	La superación de retos u obstáculos el niño/a irá teniendo puntuaciones para así pasar de nivel.
Competiciones	Dentro de las oportunidades el jugador tendrá diferentes turnos, distintas formas de interactuar contra el juego o contra otros participantes.
Cooperación	Se podrán dar también asociaciones entre jugadores a modo de cooperación y apoyo o formar equipos para cumplir el reto o la meta.
Feedback	Se entiende como la respuesta que transmite un receptor al emisor, basándose en el mensaje recibido, siendo ésta una comunicación bidireccional entre dos personas, donde definimos un emisor y un receptor.
Recompensas	Se ofrecen una vez se llega a ciertos logros que queremos que todos cumplan. La idea es buscar una forma de incentivar distintos comportamientos para que las recompensas lleguen a todos, según su esfuerzo o su motivación.

Nota. Elementos de la mecánica, Angela Callupe et al. (2017)

Estos elementos de juego facilitan el aprendizaje de contenidos, la asociación de dos o más conceptos, demuestran actitudes como el respeto, la seguridad y la equidad y permiten evaluar la eficiencia de los procesos, la optimización de recursos, la toma de decisiones y la resolución de problemas (Macías Espinales, 2017).

Ilustración 2

Elementos de la dinámica



Nota. Elementos de la dinámica, (Jara, 2018)

Tabla 2

Elementos de la dinámica

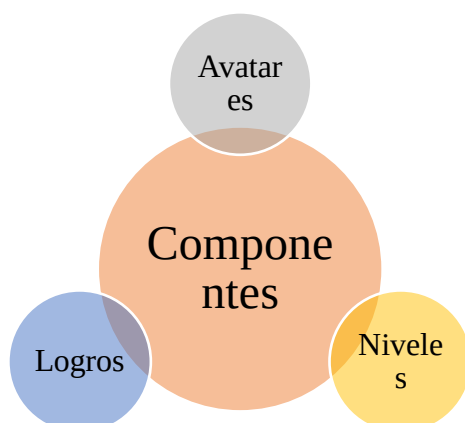
Elementos de la dinámica	Función
Emociones	Emociones como la curiosidad y la competitividad que surgen al enfrentarse a un reto.
Relaciones	El niño/a se relacionará con las personas de su alrededor en este caso de sus compañeros y docente.
Narrativas o tramas	Permitirá dar una idea general del reto al participante.
Progresión	Es importante que haya una evolución, una sensación de avance en el reto y en el juego. Es importante que el jugador sienta que mejora en el juego.
Restricciones	Le da la posibilidad al niño de resolver un problema en un entorno limitado.

Nota. Elementos de la dinámica, Angela Callupe et al. (2017)

Por su parte los elementos de juego pueden demostrar la capacidad de aplicar el conocimiento y realizar tareas específicas, así como monitorear a los estudiantes hasta que puedan transferir nuevos conocimientos y demostrar la adquisición de habilidades y conocimientos (Macías Espinales, 2017).

Ilustración 3

Elementos de los componentes



Nota. Elementos de los componentes del juego, (Jara, 2018)

Tabla 3
Elementos de los componentes del juego

Elementos de los componentes del juego	Función
Avatares	El avatar será efectivo siempre y cuando el alumno lo sienta como una extensión de su identidad. Este es una oportunidad para que el alumno dibuje su personalidad “ideal” y se sienta cómodo con su personaje.
Niveles	A medida que el juego avanza, el juego se hace, más complejo y emocionante, los niveles deben completarse poco a poco.
Logros	Los logros, regalos, conquistas y/o avances, es importante que se satisfagan una o más necesidades de los participantes.

Nota. Elementos de los componentes del juego, Angela Callupe et al. (2017)

En cambio, las TIC Según León, (2021) mencioque que:

El proceso de creación digital a partir de la base de datos requiere de un proceso de pensamiento en el futuro del docente, el cual está íntimamente relacionado con cómo se realiza el trabajo de cualquier asignatura. Es un lenguaje visual complejo que es fácil de aprender para los estudiantes de primaria y ayuda a inspirar y demostrar el papel que necesitamos de nuestros maestros. (p. 509)

Actualmente se exige a la escuela una serie de cualidades que implican que este pase de una enseñanza centrada en la acción docente a otra que le lleve hacia la mejora de la calidad de los aprendizajes de los alumnos. Para ello, la escuela debe redefinir su labor en función de estas nuevas demandas de la sociedad y saber adaptarse a los tiempos.

Como se puede apreciar, el lenguaje constituye una de las funciones importantes en el desarrollo del aprendizaje del niño, pues mediante esta va ir adquiriendo nuevos esquemas lingüísticos. Los docentes quienes están en constante interacción con los alumnos, son los que deben conocer los aprendizajes que estos adquieren en forma natural llamados períodos sensitivos y considerarlos, en este caso del período sensitivo del lenguaje, para estimular su desarrollo en el momento oportuno.

Según Ministerio de Educación (2015), extraído del Diseño Curricular Nacional, (2008, p. 63), en la Educación Inicial, la escuela debe ofrecer variadas y continuas oportunidades para que los niños dialoguen, escuchen a sus pares o adultos y comenten e intercambien ideas sobre lo que escuchan, sienten y quieren. Participando en estas prácticas sociales, los niños irán adecuando su uso del lenguaje a los diversos contextos sociales. A más contacto con las personas, el niño incrementará su vocabulario.

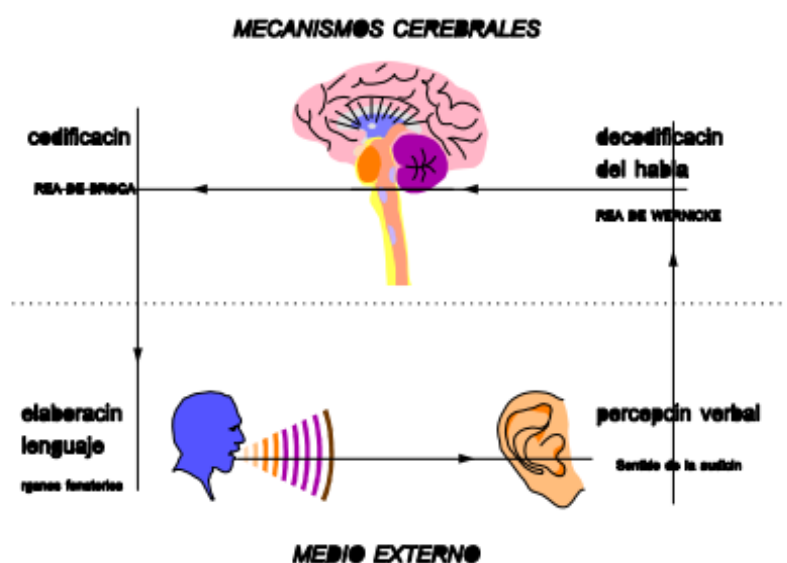
La lengua. _ Es una forma de expresión humana a través del aprendizaje y la interacción social que abarca aspectos como la pronunciación, la gramática, el vocabulario y la sintaxis.

El habla. _ Hace referencia a la facultad de hablar, propia del ser humano, las personas comienzan a desarrollar paulatinamente ampliando su vocabulario en el transcurso de la niñez. Según García, (2013) el cerebro es el órgano de la estructura mental y componente fundamental sobre el que se construyen los tipos más intrincados de actividad mental como el lenguaje verbal, sirve como base neurofisiológica del lenguaje. La médula espinal y los nervios son los otros componentes del sistema nervioso, que también incluye este importante órgano. (Molina et al., 1999) nos indica los principales rasgos que podemos encontrar:

- El sentido de la audición que permite escuchar lo que se nos dice.
- El cerebro y la corteza cerebral que permiten por una parte decodificar lo oído y mandar órdenes a los órganos fonatorios para producir el lenguaje.
- Órganos fonatorios que son los que permiten la producción sonora del lenguaje: es decir el habla.

Ilustración 4

Componentes neurofisiológicos del lenguaje



Nota. Componentes neurofisiológico del lenguaje (Molina et al., 1999)

En ese sentido existen etapas para el desarrollo del lenguaje, una de ellas, la *etapa Pre-lingüística*, comprende las edades de 0 a 12 meses y se caracteriza por el desarrollo de expresiones vocales verbales, como sonidos onomatopéyicos (Villota, 2022).

Tabla 4

Etapas Pre-lingüística del desarrollo entre 0 a 12 meses de nacido.

Del nacimiento a los dos meses de edad

- Única expresión sonora que manifiesta el bebé es el llanto, lo realiza a través de una conducta mecánica, refleja e indiferenciada, asimismo, el llanto se convierte en el ejercicio de funcionamiento del aparato fonador, oxigena la sangre y contribuye a mejorar la respiración.

-
- Al segundo mes de vida del ser humano, el llanto se convierte en una manifestación diferenciada que cambia de acuerdo a las necesidades de dolor, hambre u otra molestia.
 - La madre puede identificar el llanto como necesidad puesto que la variación de la tonalidad del llanto cambia de acuerdo a la necesidad.
-

De los tres a los cuatro meses de edad.

- Inician los sonidos vocálicos-guturales, el bebé responde a sonidos humanos mediante la sonrisa, arrullo o murmullos aproximadamente de 15 a 20 segundos.
 - Sus vocalizaciones empiezan a manifestar emociones, es decir, identifica las entonaciones afectivas de alegría, sorpresa, temor, etc.
 - A los tres meses de edad prosigue el balbuceo, el cual constituye en la reduplicación de sílabas.
-

De los cinco a los seis meses de edad.

- Aparece la ecolalia o imitación de sonidos, el niño produce los sonidos y los repite para sí mismo.
 - Se alimenta de las interacciones de las personas que le rodean para realizar el mismo ejercicio, pero con una mayor connotación social.
 - A los seis meses aparecen los primeros elementos vocálicos y consonánticos, los mismos que elevan el progreso lingüístico del infante hacia la expresión de emociones acompañados de gestos, sonrisas y demás conductas de socialización.
-

De los siete a los ocho meses de edad.

- A partir de los siete meses el infante amplía su interacción con el entorno, ha crecido y no solo ha desarrollado habilidades comunicativas, su motricidad gruesa también ha alcanzado un mayor perfeccionamiento.
 - Inicia su capacidad exploratoria con los objetos.
 - Inicia a través de estos una comunicación con la persona que le rodea, es decir, se ancla de dichos objetos para realizar afirmaciones, intercambios vocales que se basan en los principios de sucesión y reciprocidad.
 - Nace una verdadera conversación, dar y recibir objetos constituye un logro de multiplicación lingüística.
 - Se integra frases hacia el infante y se nombra los objetos que se encuentran en su dominio, este ejercicio se convierte en entrenamiento y desarrollo de la socialización entre el infante y la persona que se encuentra a su cuidado.
-

De los nueve a los diez meses de edad.

- Comienza a pronunciar palabras cortas, con comportamientos intencionados y muy inteligentes.
- La integración de ejercicios como la masticación, destrezas con la lengua y los labios permiten una mejor vocalización y articulación de su lenguaje, su vocabulario ha aumentado de tres a cinco palabras y se ha desarrollado gracias a la interacción con los adultos, a la imitación de gestos y sonidos que refuerzan el lenguaje del infante.
- Intenta socializar con los demás utilizando dos 29 palabras que se encuentran en su vocabulario, las cuales permiten llamar la atención de la persona que lo acompaña y cumplir su objetivo de integrarse en la competencia comunicativa.

De los once a los doce meses de edad.

- El infante alcanza un repertorio lingüístico con más de cinco palabras, articula sílabas directas como: mamá, papá, agua, dame, etc.
- Inicia la siguiente etapa, denominada lingüística o verbal la misma que consiste en un desarrollo progresivo del lenguaje adulto.

Nota. Etapa pre-lingüística, (Gabriela Castillo 2022)

Etapa lingüística: Según Molina et al., (1999) nos menciona que en esta etapa comienza desde los 12 meses hasta los 6-7 años, el niño domina por completo el idioma. A nivel físico, el desarrollo se está ralentizando, el niño va adquiriendo cada vez más motricidad fina, más contacto y adaptación con su entorno inmediato.

Tabla 5

Etapa lingüística del desarrollo entre 12 meses hasta los 6 – 7 años de nacido.

De los doce a los catorce meses de edad.

- El niño inicia un complejo y largo proceso de desarrollo verbal, a medida de la estimulación e interacción que los adultos tienen con el infante se atribuyen el significado de las palabras, es decir, hasta el momento el niño posee su propio significado como respuesta de su comunicación con los padres, pero no como un significado tal que se les atribuye a las palabras en el lenguaje adulto.
 - La interpretación del vocabulario expresado por el infante permite identificar el normal desarrollo de las habilidades lingüísticas y posibles retrocesos por varias causas que alteren el ritmo de la adquisición del lenguaje.
-

De los quince a los dieciocho meses de edad.

- Suelen utilizar su vocabulario para producir acontecimientos o llamar la atención.
- Durante este tiempo aún se logra ver que el infante emplea de sus tres a cinco 30 palabras mayoritariamente, pero poco a poco incrementa el caudal de palabras con la nominación e identificación de las partes del cuerpo, objetos o personas.

De los dieciocho a los veinticuatro meses de edad.

- La mayoría de los niños entre estas edades incrementan su vocabulario de cincuenta a trecientas palabras.
- Logran combinar dos a tres léxicos, es decir inicia el proceso de habla sintáctica al articular palabras formando oraciones simples.
- Empiezan a integrar sustantivos, verbos, adjetivos y pronombres, el desarrollo de su lenguaje se encuentra en el nivel más alto de los dos primeros años de vida que conjuntamente con la etapa simbólica alcanzan un mayor interés por descubrir y conocer personajes, aquí, los cuentos, narraciones e historias de sí mismo o de sus familiares contribuye un incremento mayor de palabras en su vocabulario.

De los dos a los tres años de edad.

- Se produce un incremento importante del vocabulario, el niño alcanza un promedio de 900 palabras, a los tres años y medio dominará aproximadamente 1200 con el empleo de verbos y proposiciones, el lenguaje a su edad es comprensible para su familia y para las personas en general.

De los cuatro a los cinco años de edad.

- Durante esta edad el niño se expresa con frases más largas y complejas, aunque presenta errores de conjugación que al inicio no cometía, se evidencia con claridad las reglas sintácticas.

Ejemplo: formas verbales correctas (“vino” “hizo”) son reemplazadas por (“vinió” “hició”) a manera de (“pidió” “salió”) al parecer refleja un retroceso, pero no es más que un indicio del idioma penetrado con éxito.

De los seis a los siete años de edad.

- Son capaces de comunicarse con los demás a través de oraciones y frases comprensibles, intercambian historias, organizan acontecimientos y convierten al lenguaje como instrumento principal de su socialización.
-

Pueden presentar inconsistencias o concordancias lo realizan sin mayor preocupación el objetivo es transmitir sus ideas, sentimientos y necesidades en común.

Nota. Etapa lingüística, (Gabriela Castillo 2022)

Ahora bien, entender que los aspectos anteriormente descritos configuran el desarrollo del lenguaje en sus diferentes clasificaciones: verbal, no verbal, kinestésico no sería suficiente si en la concreción práctica las educadoras no explotan todas las posibilidades que estimulen esta área del desarrollo en la primera infancia. Es así que Narváez et al. (2023) argumentan que Genially es una herramienta online que permite a los usuarios crear contenido interactivo y multimedia como presentaciones, infografías, carteles, juegos, cuestionarios y más. La plataforma tiene una amplia gama de plantillas y herramientas de diseño que ayudan a los usuarios a crear contenido atractivo e interactivo sin necesidad de conocimientos de codificación o diseño.

Plantean además que Genially contiene objetos visuales como infografías, presentaciones, entre otras cosas., para las personas que no tienen ningún conocimiento de diseño o programación, necesitan hacer presentaciones visuales. Lo bueno de este recurso virtual es su interacción; Le permite agregar funciones interactivas como widgets, botones de colores, enlaces especiales, videos, GIF y más. Esto ayuda a mantener a los estudiantes comprometidos y fomenta la participación activa.

Genially posee interactividad y animación para poder crear contenidos interactivos y animados, tiene aplicaciones prácticas súper interesantes, fácil creación de todo tipo de contenidos y recursos interactivos, elementos gráficos de todo tipo para ilustrar las creaciones, en el cual no se necesita ser un programador o un diseñador para crear proyectos digitales hermosos y únicos (Narváez et al. 2023).

Metodología

El enfoque metodológico de la investigación fue mixto, siendo una ruta para la evidencia de datos numéricos, verbales, textuales, visuales, simbólicos y de otro tipo para comprender de manera objetiva y holística la problemática objeto de estudio.

La recolección de datos del proceso de investigación sistemático, empírico y críticos facilitó el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta con el fin de extraer conclusiones de toda la información recolectada (llamado meta-razonamiento) y obtener una mejor comprensión del fenómeno estudiado (Torres, 2019).

El diseño de dicho estudio fue transaccional o transversal permitiendo recolectar datos en un solo momento, en un tiempo único para describir particularmente este grupo muestral.

Por su naturaleza epistémica la investigación es descriptiva, según Dr. Hernández Sampieri et al. (2010) este alcance o nivel investigativo busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población vinculado a esto se pone en relación con las variables, como el lenguaje infantil.

Los instrumentos y técnicas permitieron establecer un marco estandarizado para llevar a cabo las observaciones en el proyecto. Esto significa que todas las personas participantes en el estudio emplearon los mismos criterios y categorías, lo que facilitó la comparación y el análisis de los datos obtenidos.

La muestra de estudio fue conformada por los 25 padres del paralelo “B” del Inicial 2 y la educadora a cargo de los niños pertenecientes a la Unidad Educativa Santo Domingo de los Colorados. Para este estudio se consideró seleccionar un muestreo no probabilístico aleatorio intencionado, pues bastó con conocer la percepción de los padres de familia y la educadora para impulsar dentro de las actividades pedagógicas y educativas el uso de la gamificación como recurso que ayude en el desarrollo del lenguaje de estos niños.

Resultados y discusión

Tabla 6

Encuesta a los padres de familia del paralelo “B” del Inicial 2

Preguntas	Indicadores		
	Siempre	A veces	Nunca
¿Con qué frecuencia su hijo/a utiliza dispositivos electrónicos como (Tablet, Smartphone, computadoras, etc.) en su tiempo libre?	25	0	0
¿Está usted de acuerdo con la implementación de nuevas herramientas didácticas para el aprendizaje del lenguaje de los niños/as en el aula de clase?	6	17	2
¿Cree usted que es importante que su hijo puede mejorar el lenguaje a través de aplicativos o juegos y dispositivos electrónicos?	7	15	3
¿Permitiría que su hijo utilice dispositivos electrónicos como refuerzo para el desarrollo del lenguaje?	9	11	5
¿Usted cree que sería adecuado que los docentes podrían implementar las TIC como una herramienta de enseñanza?	11	13	1
¿Los niños y niñas en la actualidad se les facilita el manejo de herramientas tecnológicas para el desarrollo de aprendizaje del lenguaje?	1	12	12
¿Usted cree que los niños y niñas entre los 4 y 5 años deben recibir un aprendizaje a través de herramientas tecnológicas que los motive a agilizar su desarrollo del lenguaje?	3	17	5
¿Cree que hay una mejora en la capacidad de expresión oral de su hijo/a desde que utiliza juegos de gamificación?	5	14	6
¿Está de acuerdo que las clases para su hijo se realicen a través de la gamificación y herramientas didácticas para potenciar el desarrollo del lenguaje?	7	15	3
¿Usted cree que es bueno usar la tecnología en la educación?	9	12	4

Las respuestas a esta encuesta proporcionan información valiosa sobre la percepción y actitud de los padres hacia el uso de herramientas tecnológicas y la gamificación como estrategias de enseñanza para el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años. A continuación, se discuten los hallazgos clave:

Uso de dispositivos electrónicos: El 100% de los padres encuestados indicó que sus hijos utilizan dispositivos electrónicos en su tiempo libre, como tabletas, teléfonos inteligentes y computadoras. Esto resalta la alta prevalencia de la tecnología en la vida de los niños de esta edad.

Aceptación de nuevas herramientas didácticas: La mayoría de los padres (68%) está de acuerdo con la implementación de nuevas herramientas didácticas en el aula para el aprendizaje del lenguaje. Esto sugiere una apertura positiva hacia la innovación educativa.

Importancia de mejorar el lenguaje a través de aplicativos y juegos: Un alto porcentaje de padres (75%) considera importante que sus hijos mejoren el lenguaje a través de aplicaciones o juegos en dispositivos electrónicos, lo que refleja la valoración de las actividades tecnológicas como un medio para el desarrollo lingüístico.

Permiso para el uso de dispositivos electrónicos como refuerzo: La mayoría de los padres (52%) permitiría que sus hijos utilicen dispositivos electrónicos como refuerzo para el desarrollo del lenguaje, lo que sugiere una disposición favorable hacia la integración de la tecnología en el proceso educativo.

Aceptación de la implementación de TIC por parte de los docentes: La mayoría de los padres (59%) cree que los docentes podrían implementar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramienta de enseñanza. Esto muestra una confianza en la capacidad de los educadores para utilizar la tecnología de manera efectiva en el aula.

Facilidad en el manejo de herramientas tecnológicas por parte de los niños: Un número significativo de padres (52%) considera que a los niños y niñas les resulta fácil manejar herramientas tecnológicas para el desarrollo del lenguaje. Esto indica una percepción de que los niños están familiarizados con la tecnología desde temprana edad.

Aprendizaje a través de herramientas tecnológicas: La mayoría de los padres (77%) cree que los niños de 4 a 5 años deben recibir un aprendizaje a través de herramientas tecnológicas para

potenciar su desarrollo del lenguaje. Esto destaca la aceptación de la tecnología como un medio efectivo de enseñanza.

Mejora en la capacidad de expresión oral: La mayoría de los padres (64%) percibe una mejora en la capacidad de expresión oral de sus hijos desde que utilizan juegos de gamificación. Esto sugiere que los juegos y aplicaciones tecnológicas pueden ser beneficiosos para el desarrollo del lenguaje oral.

Preferencia por clases basadas en gamificación y herramientas didácticas: La mayoría de los padres (68%) está de acuerdo en que las clases de sus hijos se realizan a través de la gamificación y herramientas didácticas para potenciar el desarrollo del lenguaje. Esto refleja una preferencia por un enfoque educativo más interactivo y tecnológico.

Valoración de la tecnología en la educación: La mayoría de los padres (68%) considera que es bueno usar la tecnología en la educación, lo que respalda la integración de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estos resultados indican una aceptación generalizada de las herramientas tecnológicas y la gamificación como recursos para el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años por parte de los padres. Estos hallazgos respaldan la importancia de considerar la tecnología y estrategias gamificadas en el diseño de programas educativos para esta población.

Ante el creciente uso de la tecnología en la educación, resulta crucial entender cómo se percibe y se aplica la gamificación y las herramientas tecnológicas en el ámbito del desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años. En este contexto, la presente investigación ha recabado la opinión y las prácticas de los padres de familia con respecto a estos enfoques pedagógicos. Ahora, para complementar este panorama, se presentarán los resultados de una encuesta realizada a una educadora que trabaja con este grupo de niños, cuyas respuestas arrojarán luz sobre la perspectiva y la experiencia de un profesional en el campo de la educación inicial.

Estos datos enriquecerán la comprensión sobre la viabilidad y el impacto de la gamificación y las herramientas tecnológicas en el desarrollo del lenguaje infantil.

Tabla 7

Encuesta a la educadora del paralelo “B” del Inicial 2

Preguntas	Indicadores		
	Siempre	A veces	Nunca
¿Con qué frecuencia fomenta el uso de dispositivos electrónicos como (Tablet, Smartphone, computadoras, etc.) de los niños en el hogar para el desarrollo de actividades de refuerzo?		X	
¿Está usted de acuerdo con la implementación de nuevas herramientas didácticas para el aprendizaje del lenguaje de los niños/as en el salón de clase?		X	
¿Cree usted que es importante que los niños pueden mejorar el lenguaje a través de aplicativos o juegos y dispositivos electrónicos?		X	
¿Los lineamientos del actual currículo de educación inicial dar apertura a que usted y los niños utilicen como recursos de apoyo dispositivos electrónicos como refuerzo para el desarrollo del lenguaje?			X
¿En qué medida usted cree le ayude en su trabajo pedagógico la implementación de las TIC como una herramienta de enseñanza?		X	
¿La institución educativa o el sistema educativo impulsan el uso de dispositivos tecnológicos y a través de estos las interfaces de juegos, gamificaciones, entre otros para que los niños y niñas desarrollen su aprendizaje?			X
¿Usted cree que los niños y niñas entre los 4 y 5 años deben recibir un aprendizaje a través de herramientas tecnológicas que los motive a agilizar su desarrollo del lenguaje?		X	
¿Cree que hay una mejora en la capacidad de expresión oral de sus niños desde que utiliza juegos de gamificación?		X	
¿Está de acuerdo que las durante las clases existan los espacios para desarrollar destrezas, habilidades a través de gamificaciones y en particular para potenciar el desarrollo del lenguaje?		X	
¿Usted cree que es bueno usar la tecnología en la educación?		X	

Los resultados de la encuesta realizada a la educadora ofrecen una perspectiva clara sobre sus actitudes y prácticas en relación con el uso de la tecnología y la gamificación en el ámbito educativo. A través de sus respuestas, se pueden identificar áreas de oportunidad y posibles debilidades en la gestión del aprendizaje de los niños, particularmente en el desarrollo del lenguaje. A continuación, se discuten estos hallazgos en contexto:

Fomento del uso de dispositivos electrónicos en el hogar: La educadora no parece promover el uso de dispositivos electrónicos como herramienta de refuerzo para el desarrollo del lenguaje en el hogar de los niños. Esta falta de apoyo podría limitar las oportunidades de práctica y aprendizaje de los niños fuera del aula.

Acuerdo con la implementación de nuevas herramientas didácticas: La educadora está de acuerdo con la implementación de nuevas herramientas didácticas en el aula para el aprendizaje del lenguaje. Sin embargo, este acuerdo no se refleja en su práctica de fomentar el uso de tecnología en el hogar, lo que podría generar una desconexión en la experiencia de los niños.

Importancia de mejorar el lenguaje a través de aplicativos y juegos: La educadora reconoce la importancia de que los niños mejoren su lenguaje a través de aplicaciones o juegos en dispositivos electrónicos. Sin embargo, su falta de fomento del uso de dispositivos electrónicos en el hogar podría limitar la aplicación de esta creencia en la práctica.

Uso de dispositivos electrónicos como refuerzo en el currículo: La educadora está al tanto de que los lineamientos del currículo de educación inicial permiten el uso de dispositivos electrónicos como refuerzo para el desarrollo del lenguaje. Sin embargo, esta información no se traduce en una promoción activa del uso de tecnología en el entorno educativo.

Ayuda de la implementación de las TIC: La educadora reconoce que la implementación de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) puede ayudar en su trabajo pedagógico. Sin embargo, su respuesta no parece alinearse con su práctica, ya que no fomenta el uso de tecnología en el hogar ni en el aula de manera consistente.

Impulso de la institución educativa a la tecnología: La educadora reconoce que la institución educativa o el sistema educativo impulsan el uso de dispositivos tecnológicos y gamificaciones para el desarrollo del aprendizaje. Esto sugiere que existe una brecha entre la dirección y la práctica de la educadora en cuanto al uso de la tecnología.

Creencia en el aprendizaje a través de herramientas tecnológicas: La educadora reconoce la importancia de que los niños de 4 a 5 años reciban un aprendizaje a través de herramientas tecnológicas que estimulan el desarrollo del lenguaje. Sin embargo, su práctica no refleja esta creencia de manera coherente.

Percepción de mejora en la expresión oral: La educadora reconoce que la gamificación ha contribuido a una mejora en la capacidad de expresión oral de los niños. Este hallazgo es positivo y sugiere que la educadora reconoce el valor de esta estrategia.

Aprobación de clases con gamificación y tecnología: La educadora está de acuerdo en que durante las clases existen espacios para desarrollar destrezas y habilidades a través de gamificaciones para potenciar el desarrollo del lenguaje. Esta aprobación es coherente con su creencia en la importancia de la tecnología en el aprendizaje.

Opinión sobre el uso de la tecnología en la educación: La educadora considera que es bueno usar la tecnología en la educación. Esta opinión es congruente con su disposición a adoptar herramientas tecnológicas en el aula.

En resumen, los resultados revelan que la educadora reconoce la importancia de la tecnología y la gamificación en el desarrollo del lenguaje de los niños, pero no siempre refleja esta creencia en su práctica. Esta discrepancia entre la percepción y la acción plantea la necesidad de brindar apoyo y capacitación a la educadora para fomentar el uso efectivo de estas herramientas en el aula y en el entorno del hogar, lo que podría mejorar significativamente el desarrollo del lenguaje de los niños en su cuidado.

Conclusiones

Los resultados evidencian una discrepancia entre la percepción y la práctica en el uso de tecnología y gamificación para el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años. Mientras que tanto los padres como la educadora reconocen la importancia de estas herramientas, en la práctica, su aplicación es limitada. Esto resalta la necesidad de un mayor esfuerzo en la alineación de la visión con la acción, tanto en el hogar como en el entorno escolar.

La encuesta revela que tanto los padres como la educadora están dispuestos a aceptar el uso de tecnología y gamificación en la educación de los niños. Sin embargo, la falta de promoción y aplicación activa sugiere que se requiere un apoyo y capacitación adecuados para facilitar la integración efectiva de estas herramientas en la enseñanza del lenguaje a niños pequeños. Este apoyo puede incluir la formación de maestros y la orientación de los padres sobre el uso responsable y beneficio de la tecnología.

A pesar de las brechas identificadas, los resultados también resaltan el potencial beneficio de la tecnología y la gamificación en el desarrollo del lenguaje de los niños. Los padres que informan una mejora en la capacidad de expresión oral de sus hijos desde que utilizan juegos de gamificación sugieren que estas estrategias pueden ser efectivas. Esto refuerza la importancia de explorar y adoptar enfoques pedagógicos innovadores que aprovechen el interés natural de los niños por la tecnología y los juegos para estimular su desarrollo lingüístico.

Bibliografía

Alejo, & Fuentes. (2021).

Davidson, & Goldberg. (2009). *Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje*. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593/8211>

Díaz, V. M. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *digital Education*.

Diseño Curricular Nacional. (2008).

Dr. Hernández Sampieri, R., Dr. Fernández Collado, C., & Dra. Baptista Lucio, M. (2010). *Metodología de la investigación*. México: mcgraw-hill / interamericana.

GARCIA, G. A. (2013). Neurofisiología del lenguaje. *Repositorio del instituto universitario del centro de México*.

Jara, I. F. (2018). Gamificación y el razonamiento verbal en los estudiantes de bachillerato. *Repositorio UTA*, 21.

León, E. C. (2021). *Oportunidades y retos para la enseñanza de las artes, la educación mediática y la ética en la era postdigital*. Madrid: dykinson s.l. .

Maila Villaroel, M. A., & Sigcha Cruz, L. G. (2021). Estudio del ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en niños de 4 a 5 años en educación virtual. *repositorio ESPE*, 22.

Martínez, A., Ortega, J. L., & Alba, J. d. (2021). Lenguaje: instrumento del desarrollo humano. *Revista digital Universitaria*.

MINEDUC. (2014). *Curriculo de Educación Inicial*. Quito - Ecuador: © Ministerio de Educación del Ecuador, 2014.

Narváez, M., Inga, J., & Erazo, M. (3 de junio de 2023). *genially*. Obtenido de <https://view.genial.ly/647ac17c2f43c900187150ef/presentation-genially>

Torres, A. (29 de Mayo de 2017). *Psicología y mente*. Obtenido de Las 4 etapas del desarrollo del lenguaje: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-lenguaje>

- Villota, G. P. (2022). Desarrollo del lenguaje infantil. propuesta pedagógica desde el enfoque de la gamificación. *repocitorio puce*, 26-29.
- Weigl, I., & Reddemann Tschaikner, M. (2010). *Terapia orientada a la accion para niños con transtornos en el desarrollo del lenguaje*. Barcelona (España): LEXUS .
- Ortiz, A., & Jordan, J. (2019). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *USR*.
- Lozada, C., & Betancur, S. (2018). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierias Universidad de Medellin*, 97-124.
- Jaimes Delgadillo, A. (2019). *El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes*.
- Martínez , A., Ortega, J. L., & Alba, J. d. (2021). Lenguaje: instrumento del desarrollo humano. *Revista digital Universitaria*.
- Villota, G. P. (2022). Desarrollo del lenguaje infantil. propuesta pedagógica desde el enfoque de la gamificación. *repocitorio puce*, 26-29.
- GARCIA, G. A. (2013). Neurofisiología del lenguaje. *Repositorio del instituto universitario del centro de México*.