



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**CARRERA: EDUCACIÓN INICIAL**

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR, MODALIDAD PRESENCIAL**

**TEMA:**

**“LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL  
EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA LUIS LEORO FRANCO”**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de LICENCIADA EN CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN INICIAL**

**Línea de investigación:** Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas

**Autor (a):** Quintana Remache Jessica Pamela

**Director:** MSc. Acosta Ortiz Sandra Victoria

Ibarra - 2026



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN  
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA**

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

<b>DATOS DE CONTACTO</b>			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	1004081186		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	Quintana Remache Jessica Pamela		
<b>DIRECCIÓN:</b>	Cristóbal Colón e Ignacio Peñaherrera, Andrade Marín		
<b>EMAIL:</b>	<a href="mailto:jpquintanar@utn.edu.ec">jpquintanar@utn.edu.ec</a>		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>		<b>TELÉFONO MÓVIL:</b>	0981694757

<b>DATOS DE LA OBRA</b>	
<b>TÍTULO:</b>	“La gamificación para el desarrollo del lenguaje oral en niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco”
<b>AUTOR (ES):</b>	Quintana Remache Jessica Pamela
<b>FECHA: DD/MM/AAAA</b>	2026/01/21
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>
<b>TÍTULO POR EL QUE OPTA:</b>	Licenciatura en Educación Inicial
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	MSc. Sandra Victoria Acosta Ortiz / MSc. Lorena Guisela Jaramillo Mediavilla

## 2. CONSTANCIAS

La autora manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 21 días del mes de enero de 2026

### EL AUTOR:



Nombre: Jessica Pamela Quintana Remache

## **CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Ibarra, 21 de enero de 2026

MSc. Sandra Victoria Acosta Ortiz

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**CERTIFICA:**

Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



MSc. Sandra Victoria Acosta Ortiz

C.C.: 1713177010

## APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El comité calificador del trabajo de titulación “La gamificación para el desarrollo del lenguaje oral en niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco” elaborado por Jessica Pamela Quintana Remache, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica de Norte:



MSc. Sandra Victoria Acosta Ortiz

DIRECTORA

C.C.: 1713177010



MSc. Lorena Guisela Jaramillo Mediavilla

ASESORA

C.C.: 1002240784

## DEDICATORIA

El presente trabajo elaborado con esfuerzo, compromiso, responsabilidad y constancia, se lo dedico con todo el cariño y predilección a Dios, por ser mi guía, mi fortaleza en los momentos de incertidumbre y por darme la sabiduría necesaria para avanzar con determinación.

A mi madre, Aida María Remache, por ser un modelo a seguir reflejado en el amor, la entrega y el sacrificio que demuestra día a día por salir adelante a pesar de las adversidades. Le agradezco inmensamente por siempre creer en mí aun cuando mi fe parecía desvanecerse y por sus emotivas palabras que me ayudaron a nunca rendirme.

A mi ejemplo de responsabilidad, Luis Alfonso Quintana mi padre, quien con su carácter me enseñó la importancia de la perseverancia para alzar lo que anhelamos. Le agradezco profundamente por formar junto a mi madre una mujer auténtica llena de fortaleza, integridad y vigor para actuar siempre con determinación.

A mi hermana Mayra Quintana, por su apoyo contante y su confianza en mis capacidades. Sus consejos y ánimos me acompañaron en cada etapa de esta investigación.

A mi hermana Mishel Quintana, por su presencia alentadora y sus palabras de motivación recordándome constantemente la importancia de continuar con entusiasmo cada día.

A mi hermana Natasha Quintana, por su cariño sincero y por siempre mostrar disposición para ayudarme en los momentos que más lo necesitaba.

A mi sobrina, Carla Abigail Ortiz Quintana, quien me hizo amar mi profesión. Le agradezco por su compañía y por siempre llenarme de alegría, siendo la luz al final del túnel en los momentos de incertidumbre.

Gracias por formar parte de este largo y arduo camino de mi carrera universitaria, el cual no ha sido sencillo, pero con empeño y firmeza he logrado culminar. Su presencia siempre será lo que me impulse a superarme y a ser mejor cada día.

## AGRADECIMIENTO

Con gratitud, deseo expresar mi sincero reconocimiento a todas las personas e instituciones que hicieron posible la culminación de esta meta tan significativa. Este trabajo representa no solo un logro académico, sino también el fruto del amor, el apoyo y la fe que me acompañaron a lo largo de este camino.

En primer lugar, extiendo mi agradecimiento a mis padres, Aida Remache y Alfonso Quintana por apoyarme en cada decisión tomada, por sus sabios consejos en incontables ocasiones y por todo el esfuerzo que hacen cada día por sacarnos adelante y darnos la oportunidad de tener una profesión. A mis hermanas Mayra, Mishel, Natasha y mi sobrina Abigail quienes siempre me brindaron apoyo para no rendirme en momentos difíciles.

De igual manera, agradezco a la Universidad Técnica del Norte, lugar donde me forme académicamente, por brindarme una educación de calidad, por ampliar mis conocimientos y por inculcarme que el mejor trabajo de un docente siempre será aquel que se lo realice con vocación.

A mi directora de tesis, MSc. Sandra Acosta y a mi asesora, MSc. Lorena Jaramillo, por su orientación precisa, su exigencia académica y su apoyo durante el desarrollo de esta investigación. Su compromiso y dedicación fueron claves para la culminación exitosa de este trabajo.

Finalmente, a la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, por abrirme las puertas y brindarme la oportunidad de llevar a cabo el desarrollo de esta investigación. Agradezco infinitamente a su personal docente y a los estudiantes del subnivel inicial 2 “E”, quienes fueron parte esencial para hacer de este proceso una experiencia con un aporte significativo para la práctica educativa.

## RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación se fundamenta en la necesidad de fortalecer las habilidades lingüísticas orales en los niños del subnivel inicial 2, considerando que esta habilidad es la base esencial para la comunicación, socialización y el aprendizaje escolar. Se parte de la idea de que la gamificación, es la aplicación de elementos del juego en contextos educativos, capaz de favorecer la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo en la primera infancia. El objetivo general del presente estudio es proponer la gamificación para el desarrollo del lenguaje oral en niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”. Esta investigación se llevó a cabo desde un enfoque mixto integrando métodos cuantitativos y cualitativos que permitieron comprender el problema central de mejor manera. Se adoptó un diseño no experimental de corte transversal, con un alcance descriptivo-propositivo; para la recolección de información se aplicó una ficha de observación a 26 estudiantes y una entrevista a 5 docentes de la Institución, a través de los cuales se evidenció que los estudiantes poseen debilidades significativas en la pronunciación, manejo de vocabulario, comprensión y participación oral espontánea, lo cual se debe al conocimiento limitado de las docentes sobre metodologías activas como la gamificación y uso pedagógico de herramientas digitales que aprovechen la realidad de las nuevas generaciones. Se concluye que la gamificación es una estrategia innovadora y efectiva para promover la expresión oral, la motivación y la interacción, consolidándose como una alternativa pedagógica viable para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje del subnivel inicial 2.

*Palabras Clave:* lenguaje oral, educación inicial, gamificación, participación activa, tecnología, actualización docente.

## ABSTRACT

The present research is based on the need to strengthen oral language skills in children of the initial sublevel 2, considering that this skill is the essential basis for communication, socialization and school learning. It is based on the idea that gamification is the application of game elements in educational contexts, capable of promoting motivation, active participation and meaningful learning in early childhood. The general objective of this study is to propose gamification for the development of oral language in children of Initial Education sublevel 2 of the “Luis Leoro Franco” Educational Unit. This research was carried out from a mixed approach, integrating quantitative and qualitative methods that allowed us to understand the central problem in a better way. A non-experimental cross-sectional design was adopted, with a descriptive- propositional scope; for the collection of information on the Institution, an observation form was applied to 26 students and an interview was conducted with 5 teachers of the Institution, through which it was evidenced that the students have significant weaknesses in pronunciation, vocabulary management, comprehension and spontaneous oral participation, which is due to the limited knowledge of teachers about active methodologies such as gamification and pedagogical use of digital tools that take advantage of the reality of the new generations. It is concluded that gamification is an innovative and effective strategy to promote oral expression, motivation and interaction, consolidating itself as a viable pedagogical alternative to improve the teaching learning processes of the initial sublevel 2.

*Keywords:* oral language, early education, gamification, active participation, technology, teacher updating.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN .....	14
Descripción del Problema .....	14
Delimitación del problema.....	16
Formulación del problema .....	17
Justificación .....	17
Impactos de la investigación.....	19
Impacto Educativo .....	19
Impacto Social .....	20
Objetivos.....	21
Objetivo General.....	21
Objetivos específicos .....	21
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO .....	22
1.1 Lenguaje Oral.....	22
1.1.2 Importancia del lenguaje oral.....	22
1.1.3 Etapas del desarrollo del lenguaje.....	23
1.1.4 Dimensiones del lenguaje oral. ....	23
1.1.4.1 Vocabulario y comprensión léxica.....	23
1.1.4.2 Comprensión y producción de mensajes.....	24
1.1.4.3 Interacción y participación comunicativa. ....	24
1.1.4.4 Pronunciación y conciencia fonológica. ....	25
1.1.5 Teorías sobre la adquisición del lenguaje .....	25
1.1.5.1 Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky. ....	25
1.1.5.2 Teoría cognitiva de Jean Piaget. ....	26
1.1.5.3 Aportes de Jerome Bruner al desarrollo del lenguaje oral. ....	26
1.1.6 Factores que influyen en el desarrollo del lenguaje oral.....	27
1.1.6.1 Factores biológicos. ....	27
1.1.6.2 Entorno familiar. ....	27
1.1.6.3 Entorno sociocultural. ....	28
1.1.7 Enfoque curricular del lenguaje oral en la Educación Inicial .....	28
1.2 Gamificación.....	29
1.2.1 El juego como estrategia educativa.....	29
1.2.2 Definición de gamificación.....	30
1.2.3 Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) dentro del ámbito educativo .....	31
1.2.4 Elementos de la gamificación .....	32
1.2.4.1 Dinámicas. ....	33
1.2.4.2 Mecánicas. ....	33
1.2.4.3 Componentes.....	33
1.2.5 Tipos de gamificación.....	33
1.2.5.1 Gamificación superficial.....	34
1.2.5.2 Gamificación profunda. ....	34
1.2.6 Fundamentos teóricos .....	34
1.2.6.1 Conductismo. ....	35
1.2.6.2 Teoría de la Autodeterminación (SDT). ....	35

1.2.7 Beneficios de la gamificación en el aprendizaje.....	35
1.3 Las TIC en el ámbito educativo.....	36
1.3.1 Herramientas tecnológicas de gamificación .....	37
1.3.1.1 Genially.....	37
1.3.1.2 Wordwall.....	38
1.3.1.3 Educaplay.....	38
1.3.1.4 Kahoot.....	38
1.3.1.5 TinyTap.....	38
1.3.1.6 PowerPoint.....	39
<b>CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS .....</b>	<b>40</b>
2.1 Tipo de investigación.....	40
2.2 Métodos de Investigación .....	41
2.2.1. Método Inductivo.....	41
2.2.2 Método Analítico .....	42
2. 3 Técnicas .....	42
2.3.1 Observación .....	42
2.3.2 Entrevista .....	42
2. 4 Instrumentos.....	43
2.4.1 Guía de Observación.....	43
2.4.2 Guía de entrevista .....	43
2. 5 Matriz de operacionalización.....	45
2.6 Participantes.....	49
2.7 Procedimiento y análisis de datos.....	49
2.7.1 Consideraciones Éticas .....	49
<b>CAPITULO III: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>50</b>
3.1 Ficha de Observación.....	50
3.2 Entrevista .....	64
<b>CAPITULO IV: PROPUESTA.....</b>	<b>76</b>
4.1 Nombre de la propuesta .....	76
4.2 Presentación de la propuesta.....	76
4.3 Objetivos.....	77
4.3.1 Objetivo General.....	77
4.3.2 Objetivos específicos .....	77
4.4 Contenidos curriculares a tratarse.....	78
4.5 Ubicación sectorial.....	78
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>85</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>87</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>89</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>97</b>
Anexo 1: Etapas del desarrollo del lenguaje.....	97
Anexo 2: Árbol de problemas .....	101
Anexo 3: Entrevista a Docentes.....	102
Anexo 4: Ficha de observación dirigida a estudiantes.....	104
Anexo 5: Validación de Instrumentos.....	106

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Matriz de operacionalización de variables.....	45
<b>Tabla 2</b> ¿Qué entiende usted por lenguaje oral en el contexto educativo? .....	64
<b>Tabla 3</b> ¿Cuál es la importancia del desarrollo del lenguaje oral en niños de nivel inicial 2? ...	64
<b>Tabla 4</b> ¿Qué factores considera que influyen en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años? .....	65
<b>Tabla 5</b> ¿Qué tipo de actividades ha comprobado que estimulan de mejor manera la expresión oral en los niños del subnivel inicial 2? .....	66
<b>Tabla 6</b> ¿Ha incorporado enfoques innovadores en el proceso de enseñanza del lenguaje oral? Si es así ¿Podría compartir cuales ha utilizado y de qué manera han impactado en el desarrollo del lenguaje de los niños? .....	67
<b>Tabla 7</b> ¿Qué tipo de actividades lúdicas realiza usted para motivar la participación de los niños? .....	68
<b>Tabla 8</b> ¿Qué entiende usted por gamificación en el contexto educativo? .....	69
<b>Tabla 9</b> ¿Ha recibido formación sobre el uso de la gamificación como herramienta educativa? .....	70
<b>Tabla 10</b> ¿Considera usted que la gamificación es una técnica pertinente y efectiva para fomentar el desarrollo del lenguaje oral en niños del Subnivel Inicial 2? ¿Por qué? .....	71
<b>Tabla 11</b> ¿Considera que la gamificación es más efectiva cuando se integra al aprendizaje de los contenidos o cuando se usa solo para motivar a los estudiantes a participar? ¿Por qué? .....	72
<b>Tabla 12</b> ¿Ha utilizado herramientas tecnológicas, como vídeos interactivos, plataformas digitales o aplicaciones educativas, en su práctica docente? Si es así ¿Cómo ha sido su experiencia? .....	73
<b>Tabla 13</b> ¿Qué recomendaciones haría a otros docentes que deseen implementar la gamificación en su práctica para fomentar el lenguaje oral?.....	74
<b>Tabla 14</b> Etapas del desarrollo del lenguaje.....	97

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b>	Elementos de la Gamificación.....	32
<b>Figura 2</b>	Usa vocabulario nuevo adquirido.....	50
<b>Figura 3</b>	Identifica y nombra objetos, personas o acciones en imágenes .....	51
<b>Figura 4</b>	Muestra interés por aprender nuevas palabras .....	51
<b>Figura 5</b>	Formula preguntas para obtener información .....	52
<b>Figura 6</b>	Escucha con atención instrucciones sencillas .....	53
<b>Figura 7</b>	Relata experiencias personales breves .....	54
<b>Figura 8</b>	Realiza inferencias simples al escuchar un cuento o situación .....	55
<b>Figura 9</b>	Muestra capacidad para iniciar y mantener una conversación breve .....	56
<b>Figura 10</b>	Utiliza gestos y expresiones faciales como apoyo a su lenguaje oral .....	57
<b>Figura 11</b>	Muestra interés espontaneo por participar.....	58
<b>Figura 12</b>	Pronuncia correctamente los sonidos de su lengua materna (fonemas) .....	59
<b>Figura 13</b>	Repite rimas, canciones o frases cortas con buena entonación .....	60
<b>Figura 14</b>	Reconoce y produce palabras que riman.....	61
<b>Figura 15</b>	Identifica el sonido inicial de palabras conocidas .....	62

## INTRODUCCIÓN

La razón principal que impulsa el desarrollo de esta investigación radica en la necesidad de abordar la importancia del lenguaje oral dentro de la primera infancia, siendo este un pilar fundamental que hace posible la comunicación, socialización y aprendizaje del individuo. Pese a que es una habilidad indispensable para construir el pensamiento a partir de la interacción con el entorno y adquirir nuevos saberes, se ha podido observar la existencia de marcadas debilidades en el desarrollo de esta área, principalmente en la edad infantil.

Este problema se ha acentuado por la limitada estimulación en el entorno educativo y familiar, el mal direccionamiento de actividades y la escasa implementación de estrategias innovadoras que motiven a los estudiantes a ser protagonistas de su propio aprendizaje. Ante esta realidad la gamificación surge como una estrategia innovadora que permite aprovechar la tecnología para aumentar los niveles motivacionales del estudiante con respecto a su formación, convirtiendo los procesos de enseñanza- aprendizaje en experiencias más dinámicas y significativas.

### **Descripción del Problema**

En los primeros años de vida el cerebro infantil es altamente plástico, lo que facilita la absorción de la información y el desarrollo de habilidades en las distintas áreas de aprendizaje: socioemocional, motriz, cognitivo y de lenguaje. Es por esta razón que asegurar una educación de calidad, mediante la implementación de enfoques pedagógicos holísticos que atienda a las necesidades de la infancia y fomenten el desarrollo de competencias esenciales como: la creatividad, la colaboración, la confianza en sí mismos, la independencia y el aprendizaje dinámico es de suma importancia (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2020). Dentro de este contexto, las habilidades lingüísticas orales jugar un papel indispensable en el desarrollo integral del ser humano, al ser el medio que el individuo utiliza para adquirir nuevos conocimientos y construir su pensamiento.

Es necesario resaltar que el desarrollo efectivo de esta área depende en gran medida de los estímulos externos a los que este expuesto el infante, por lo que es esencial ofrecer espacios ricos que lo motiven a comunicarse y exteriorizar sus ideas, sentimientos y necesidades con seguridad. Por lo tanto, es fundamental promover la creación de estos espacios mediante estrategias innovadoras que se adapten a las necesidades y características de las generaciones actuales. Para Montes (2018):

En la actualidad el docente se enfrenta al desafío de tener en el aula a estudiantes multiestimulados. Se trata de una época inédita, en la que el sistema educativo debe dar respuesta a las expectativas que demanda una generación nacida y criada en ambientes donde la tecnología forma parte de la cotidianidad. (p. 31)

Dentro de este contexto, la gamificación surge como una estrategia transformadora que combina la tecnología y las dinámicas de juego para crear un aprendizaje adaptado a los intereses actuales.

Según Parrales et al. (2023), la gamificación transforma las actividades de aprendizaje en experiencias dinámicas e interactivas, adaptando elementos de los juegos en contextos educativos para lograr que los procesos de enseñanza-aprendizaje sean experiencias más atractivas y efectivas, lo cual es particularmente útil en los primeros años escolares, pues es a través del juego que los niños obtienen aprendizajes significativos, mostrando mayor motivación cuando participan en entornos que estimulan su interés y curiosidad.

Sin embargo, aunque diversos estudios han confirmado los beneficios de la gamificación en el aprendizaje, como el fortalecimiento de capacidades comunicativas, el incremento de la participación estudiantil, la mejora en la adquisición y retención de conocimientos, así como en el fortalecimiento de habilidades cognitivas como la atención y la concentración (Meneses, 2024), su implementación dentro de la Educación Inicial es limitada por diversos factores. Estas limitaciones dificultan la transformación de los entornos educativos tradicionalistas hacia modelos actualizados, que perciban al juego como una herramienta útil para favorecer el aprendizaje tanto individual como colectivo, adaptando estrategias alineadas con las demandas del aprendizaje actual.

Por esta razón y después de efectuar un análisis del problema de manera general, se realizó un diagnóstico institucional que permitió describir las causas y efectos vinculados con el problema de investigación:

La educación tradicional y la escasa implementación de métodos innovadores que prioricen el aprendizaje en entornos dinámicos e interactivos ha ocasionado generar desmotivación, haciendo que los alumnos se desvinculen de su aprendizaje. Según Santander y Schreiber (2022), la motivación permite “despertar el interés por aprender, logrando crear un lazo que conlleva a satisfacer las necesidades educativas” (p. 4099), siendo el docente el principal responsable de fomentar la motivación oportuna a través de la utilización de recursos y actividades que estén estrechamente vinculadas con las necesidades e intereses de los alumnos. Dicho de este modo, la falta de estímulos atractivos y métodos innovadores ocasiona el desinterés por prácticas que permitan el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas orales, privando a los aprendices de desarrollarse en entornos ricos y estimulantes.

También, la limitada capacitación docente impide la integración de metodologías activas dentro del campo educativo, direccionando los procesos de enseñanza-aprendizaje únicamente a cubrir los contenidos sin considerar estrategias que favorezcan el aprendizaje activo, crítico y significativo. Al no recibir una capacitación continua sobre tendencias pedagógicas modernas, los docentes pueden mostrarse inseguros de incorporar las nuevas formas de enseñanza en la

planificación estratégica recurriendo a métodos conocidos, que hacen evidente la desconexión de los objetivos educativos y las metodologías necesarias para alcanzarlos.

Por otro lado, el escaso aprovechamiento pedagógico de los recursos tecnológicos y materiales disponibles, limita la implementación de estrategias innovadoras orientadas a estimular la participación y expresión oral de los estudiantes. Aunque la institución educativa cuente con los materiales básicos para realizar actividades gamificadas, la falta de una intencionalidad educativa para su utilización, disminuye significativamente la posibilidad para incorporar actividades interactivas que promuevan la expresión oral y motiven a los estudiantes a comprometerse con su aprendizaje.

Así también, la falta de un enfoque institucional en la potenciación de capacidades lingüísticas orales limita significativamente el enriquecimiento de las competencias verbales de los estudiantes, ya que no se establecen estrategias efectivas que promuevan la comunicación a través de actividades interactivas individuales y colectivas. Esto implica no solo destinar recursos necesarios para alcanzar los resultados esperados, sino también diseñar planes y políticas que prioricen el desarrollo de esta área aprovechando los beneficios de la gamificación como una herramienta que permite atender las particularidades de los educandos, mediante actividades dinámicas y efectivas.

Por este motivo, se ha planteado realizar una investigación orientada a identificar la estrategia metodológica más adecuada para implementar en el entorno educativo, con el objetivo de fomentar el desarrollo de las habilidades lingüísticas orales en los niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

### ***Delimitación del problema***

La presente investigación se llevará a cabo en el subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, localizada en la zona urbana de la ciudad de Ibarra, capital de la provincia de Imbabura, ubicada en la intersección de las calles Teodoro Gómez y Eugenio Espejo, en la parroquia San Francisco.

La ejecución y desarrollo de este trabajo investigativo se realizó durante el periodo lectivo 2024-2025.

Para lo cual se requirió el apoyo de:

- Estudiante investigadora UTN
- Autoridades del plantel educativo
- Docente o tutor encargado

- Alumnos del subnivel 2 de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”

### ***Formulación del problema***

Ante la problemática previamente descrita, surge la siguiente interrogante: ¿De qué manera la gamificación contribuye al desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas del subnivel inicial 2 de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”?

### **Justificación**

La finalidad del presente trabajo de investigación es contribuir al desarrollo del lenguaje oral, a través del uso de enfoques metodológicos innovadores que permitan dejar de lado la enseñanza basada en procedimientos tradicionales y actividades poco dinámicas, siendo la gamificación una metodología que permitirá direccionar los procesos educativos hacia el desarrollo de habilidades lingüísticas orales incorporando elementos de los juegos fuera de su contexto, donde se perciba el entusiasmo, la motivación y el compromiso del estudiante con su proceso de formación.

Según la UNICEF (2018), en la primera infancia el juego es una herramienta esencial para la construcción de conocimientos, debido a que permite al infante entender su entorno mediante la exploración y experimentación, despertando su naturaleza curiosa y creativa. Este proceso facilita el desarrollo de habilidades cognitivas, motrices, socioemocionales y lingüísticas, siendo el lenguaje un aspecto fundamental que facilita la integración de los individuos al entorno social y educativo. Durante esta etapa el lenguaje no solo se limita a ser una herramienta de comunicación, sino que también es un aspecto indispensable que favorece el bienestar emocional y social.

Calle (2021) sostiene que el lenguaje oral permite “expresar palabras, necesidades, sentimientos, deseos, conocimientos, realizar un aprendizaje escolar satisfactorio, sobre el que se fundamentarán todos los conocimientos posteriores” (p. 11). Por lo tanto, es labor del docente promover el enriquecimiento del habla a través de actividades creativas que impulsen al niño a ver el proceso de aprendizaje como una actividad divertida encaminada al cumplimiento de sus necesidades.

En este sentido la gamificación es una estrategia que posibilita la producción de aprendizajes en entornos seguros y motivadores, donde el niño se sienta parte del proceso de aprendizaje ayudándolo a consolidar los conocimientos de manera más efectiva, ya que usa elementos de los juegos como: puntos, niveles, insignias, retos y recompensas con el objetivo de mantener el interés y transformar el proceso de aprendizaje en una vivencia más interesante, interactiva y motivadora (Sánchez, 2019).

Por otro lado, la creciente incorporación de tecnologías en la educación ha brindado más posibilidades para la implementación de métodos innovadores que permiten cerrar las brechas de aprendizaje que los enfoques tradicionales no siempre logran cubrir. Según Araujo et al. (2024), “La tecnología permite la adaptación de materiales y recursos para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes” (p. 25). En este contexto, la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) transforma los procesos de enseñanza - aprendizaje contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes y fomentando desde edades tempranas habilidades digitales esenciales.

Esto resulta especialmente relevante en el caso de la gamificación, una estrategia innovadora que utiliza las herramientas tecnológicas para responder a las expectativas de las generaciones del siglo XXI, quienes, como nativos digitales requieren de metodologías adaptadas a sus formas de aprendizaje e interacción con entornos altamente tecnológicos.

Es así como, esta metodología nace con el objetivo de transformar la educación e impulsar a crear nuevos enfoques en el aprendizaje a través de mecanismos creativos. Según Torres (2022), la tecnología y las plataformas digitales sin duda son herramientas que facilitan la implementación de la gamificación en entornos no lúdicos, sin la necesidad de usar herramientas digitales avanzadas, sino más bien con recursos accesibles y actividades adaptadas que contribuyan al cumplimiento de los objetivos.

Sin embargo, a pesar de ser una estrategia que puede adaptarse a diferentes contextos, ésta en muchas ocasiones resulta ser un proceso complejo que impide a los docentes poder aplicarla en las aulas de clase, haciendo que los entornos educativos carezcan de factores innovadores que impulsen a los estudiantes a convertirse en actores de su propio aprendizaje, por esta razón se ha considerado necesario la realización de una investigación que facilite la incorporación de la gamificación como una estrategia positiva que permita el afianzamiento de habilidades lingüísticas orales promoviendo el desarrollo integral en un ambiente acogedor, donde los educandos puedan expresarse con confianza y seguridad.

Esta investigación posee tanto beneficiarios directos como indirectos, siendo los niños del subnivel inicial 2 los beneficiarios directos y los docentes de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” los beneficiarios indirectos.

A nivel nacional, la gamificación puede ser un elemento esencial para dar cumplimiento al Art. 347 numeral 8 de la Constitución de la República del Ecuador (2008), en la que se establece que es responsabilidad del estado “incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (pp. 168-169). Este enfoque facilita el desarrollo de destrezas mediante el uso de las TIC, integrando dinámicas como desafíos interactivos, recompensas simbólicas y retroalimentación

inmediata. Además, permite una evaluación constante de los procesos de enseñanza-aprendizaje, identificando oportunidades de mejora para la alineación de la educación con las necesidades de las nuevas generaciones.

A nivel regional, este proceso investigativo brinda beneficios a los demás centros educativos que desconocen sobre métodos innovadores capaces de transformar la educación, incorporando dinámicas lúdicas que promuevan el desarrollo integral desde la primera infancia y aprovechen la tecnología para crear entornos de aprendizaje dinámicos e interactivos que favorezcan la curiosidad e interés de los educandos en el proceso de aprendizaje.

A nivel local, integrar la gamificación dentro de los procesos de formación del nivel inicial de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” representa una valiosa oportunidad para promover el aprendizaje activo en un ambiente dinámico y motivador que estimule el lenguaje oral de manera natural. Además de impulsar el desarrollo profesional docente que permita la renovación pedagógica para dar cumplimiento a las demandas educativas actuales, impulsando una educación comprometida con el mejoramiento continuo. Según Sánchez (2019), esta estrategia no solo facilita la adquisición de nuevos conocimientos, sino también favorece el desarrollo de habilidades esenciales como la resolución de problemas, la comunicación y el trabajo colaborativo, factores indispensables para el desarrollo lingüístico del individuo, a través de la interacción interpersonal.

Esta investigación es viable, debido a que se ejecutó aprovechando recursos disponibles en la institución y herramientas tecnológicas accesibles para la comunidad. De igual manera, las autoridades y demás miembros de la institución educativa, junto con el respaldo de la Universidad Técnica del Norte, garantizarán el desarrollo adecuado y pertinente de este proyecto de investigación.

En definitiva, este estudio es relevante debido a que responde a una necesidad real identificada en el contexto educativo, con respecto al fortalecimiento del lenguaje oral en los primeros años escolares. Además, busca mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje al fomentar la innovación pedagógica y actualización docente en la integración de metodología activas como la gamificación, para afianzar las habilidades lingüísticas orales del alumnado, mediante actividades dinámicas que generan compromiso por seguir aprendiendo y brinden seguridad para expresarse con libertad.

## **Impactos de la investigación**

### ***Impacto Educativo***

La investigación tiene un impacto educativo, debido a que el uso de estrategias lúdicas e interactivas, permiten mejorar las habilidades lingüísticas y comunicativas de los estudiantes, enriqueciendo su vocabulario, pronunciación y comprensión del lenguaje, lo que favorece un

desarrollo lingüístico oral más efectivo y equitativo. Además, incrementa los niveles de participación estudiantil, fomentando un mayor compromiso con su aprendizaje y promoviendo experiencias educativas más significativas.

### ***Impacto Social***

La implementación de esta estrategia no solo ofrece ventajas en el ámbito educativo, sino que también puede generar un impacto favorable en la sociedad, al formar individuos capaces de expresar sus emociones, sentimientos y necesidades de manera asertiva, garantizando su éxito académico en los posteriores niveles de educación. Esta metodología fomenta los valores como el respeto, la empatía y el trabajo en equipo, contribuyendo a una mejor integración social, ya que facilita la construcción de relaciones interpersonales más sólidas preparando a los niños para una convivencia más armoniosa en su comunidad. De la misma forma puede aportar conocimiento para la sociedad sobre el aprovechamiento de la tecnología para potenciar el aprendizaje infantil en las distintas áreas de aprendizaje.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Proponer la gamificación para el desarrollo del lenguaje oral en niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

### **Objetivos específicos**

Diagnosticar si la gamificación se aplica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de Educación Inicial subnivel 2.

Analizar el nivel de desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

Describir la importancia y los beneficios de la gamificación en el desarrollo del lenguaje oral, mediante el análisis de fuentes bibliográficas de diversos autores especializados en el tema.

Diseñar una propuesta didáctica con actividades gamificadas que promuevan el desarrollo del lenguaje oral, dirigida a los docentes de la institución donde se realizará la investigación.

## CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

### 1.1 Lenguaje Oral

El ser humano es un ser social por naturaleza, siendo el lenguaje su principal medio de comunicación con el exterior, al mismo tiempo este resulta ser un componente esencial en los distintos ámbitos en los que se desarrolla el individuo, principalmente en el proceso de aprendizaje, ya que facilita la adquisición de conocimientos y expresión de ideas (Mejías, 2021). Desde esta perspectiva, es importante considerar que el lenguaje no solo actúa como un medio de comunicación entre los seres humanos, sino también es el vínculo esencial para el desarrollo y construcción del conocimiento desde los primeros años de vida.

Autores como Vygotsky (1995) destacan que el lenguaje cumple un papel determinante en el desarrollo cognitivo y social, debido a que es una herramienta de mediación que logra transformar el pensamiento, establece formas de comunicación y facilita la adquisición de nuevos conocimientos a través de la interacción con el entorno.

Para Martínez et al. (2021), “el lenguaje es la capacidad propia del ser humano para expresar pensamientos y sentimientos” (p. 3). Es decir, es el medio a través del cual el ser humano puede comunicarse e interactuar con su entorno a través de códigos orales, escritos o gestuales. Esta es una capacidad que se desarrolla gradualmente desde la infancia haciendo que el individuo pueda diferenciarse de las demás especies.

A pesar de existir una variedad de métodos para que un individuo se pueda comunicar, el lenguaje oral es uno de los mecanismos más importantes para hacer posible la interacción interpersonal, convirtiéndose en una herramienta fundamental dentro de la primera infancia que permite la exteriorización de ideas, necesidades y pensamientos que pueden variar en base al contexto y la realidad de los hablantes. Esto se debe a que el lenguaje oral es la “capacidad humana para comunicarse, mediante un sistema lingüístico que a través de la palabra y la interacción encuentra una vía para transmitir información, sentimientos, necesidades” (Jiménez, 2021, p. 9).

En este sentido, el lenguaje oral no solo es el medio a través del cual las personas pueden comunicarse entre sí, sino que también, es la habilidad que hace posible que el ser humano pueda construir su pensamiento a partir del intercambio de ideas con el medio social al que pertenece.

#### *1.1.2 Importancia del lenguaje oral*

La UNIR (2020) manifiesta que el lenguaje oral constituye un elemento esencial en el desarrollo del ser humano, especialmente en los primeros años de vida. A través de este los

individuos no solo comunican sus necesidades, ideas y emociones, sino también desarrollan su identidad y establecen vínculos afectivos con las personas de su alrededor.

En el ámbito educativo las habilidades lingüísticas orales se convierten en un eje transversal del aprendizaje, ya que constituyen la base para la comprensión de nuevos conocimientos. Según Jiménez (2021), “el lenguaje favorece el desarrollo cognitivo de los niños, fomenta la socialización y es un instrumento de carácter interdisciplinar, debido a que está presente en todas las áreas de conocimiento” (p. 3). En este sentido, el lenguaje no solo cumple una función comunicativa, sino que también actúa como una herramienta fundamental para la construcción del pensamiento, la adquisición de saberes y la interacción en los entornos educativos. Además, facilita la comprensión de instrucciones sencilla y contribuye significativamente a que los alumnos expresen sus ideas de manera clara y coherente.

Es por esta razón, que realizar una adecuada estimulación de esta área tanto en el entorno familiar como escolar desde edades tempranas es de suma importancia, pues esto garantizará que el niño tenga un desarrollo integral apropiado y un futuro desenvolvimiento académico satisfactorio. Además, el brindar una estimulación temprana permite identificar posibles alteraciones relacionadas con el lenguaje oral, haciendo posible la intervención necesaria en el momento oportuno.

### ***1.1.3 Etapas del desarrollo del lenguaje***

El desarrollo del lenguaje es un proceso indispensable no solo para la adquisición de habilidades de comunicación, sino también para afianzar competencias socioemocionales que mejorarán la experiencia del individuo con su entorno. Estas etapas permiten comprender la evolución de las habilidades comunicativas desde los primeros meses de vida hasta los seis años, tomando en cuenta los aspectos más importantes en la construcción del lenguaje oral, como son la pragmática, semántica, morfosintaxis, la fonética y la fonología. En esta se detallan los principales hitos del desarrollo lingüístico infantil en distintos periodos evolutivos, enmarcando el rango de edad en el que se va a enfocar esta investigación. La información detallada se describe en la Tabla 14 (ver anexo 1).

Sin embargo, aunque esta clasificación aporta información valiosa, para el presente estudio es necesario examinar las dimensiones específicas que permiten evaluar con mayor precisión las dificultades lingüísticas que presentan los estudiantes del subnivel inicial 2.

### ***1.1.4 Dimensiones del lenguaje oral.***

**1.1.4.1 Vocabulario y comprensión léxica.** El vocabulario y la comprensión léxica son la base fundamental del lenguaje oral, pues hacen referencia al dominio de un repertorio amplio de

palabras y el desarrollo de la capacidad del individuo para comprender y seleccionar aquellas que sean necesarias para comunicar ideas de manera adecuada dependiendo el contexto en el que se encuentre. De acuerdo con Vygotsky (1995), la adquisición de nuevas palabras se da en contextos sociales mediados por el adulto, siendo la familia el primer ambiente socializador donde los niños van adquiriendo las palabras iniciales, hábitos y valores; y la escuela donde a través de la interacción entre pares irá fortaleciendo y aumentando su vocabulario.

De este modo, la adquisición del lenguaje se convierte en un proceso que no ocurre de forma individual, sino mediante la construcción social a través de la interacción con personas de su círculo cercano. Cada intercambio comunicativo se transforma en una oportunidad para que el infante adquiera formas de expresión que le permitan comprender su entorno con mayor facilidad.

**1.1.4.2 Comprensión y producción de mensajes.** La comprensión y la producción del mensaje son dos procesos que permiten que la comunicación de una persona sea de manera efectiva. Comprender hace referencia a la capacidad para entender el significado de lo que se escucha o se observa, saber seguir instrucciones sencillas, identificar la intención comunicativa y elaborar inferencias, mientras que producir un mensaje implica expresar ideas, emociones, relatar experiencias y necesidades mediante recursos verbales y no verbales. Durante la primera infancia los niños empiezan a construir su pensamiento en base lo que observan en su entorno y cada vez logran comunicarlo o expresarlo con mayor claridad, sin embargo, aún dependen del apoyo de un adulto con más experiencia, quien le ayudará a organizar las narraciones y discursos, favoreciendo así la apropiación de la lengua materna (Alfonso et al., 2023).

De esta manera, la comprensión y producción verbal se consolidan como base fundamental del desarrollo cognitivo y social, ya que están directamente vinculados con el fortalecimiento de habilidades lingüísticas y el aprendizaje significativo, al actuar como un puente entre el pensamiento y la acción, brindándole al niño la capacidad de organizar sus experiencias para dar sentido a lo que percibe. Esto se realizará de manera efectiva siempre y cuando se proporcione una guía adecuada que no cumpla solo una función correctiva, sino también formativa, misma que impulsará la comunicación coherente, pertinente y creativa.

**1.1.4.3 Interacción y participación comunicativa.** La interacción y participación comunicativa se refiere al uso del lenguaje como herramienta o medio de comunicación que concede al individuo la habilidad de compartir e intercambiar ideas, en un ambiente seguro y motivador que lo invite a expresarse con libertad. Para fortalecer estas habilidades desde la primera infancia es fundamental proporcionar experiencias que promuevan momentos de diálogo donde los estudiantes expresen sus opiniones, interactúen de manera cooperativa, escuchen y respeten a los demás (Casa, 2023). En este contexto, la gamificación resulta ser una herramienta poderosa que permite fortalecer la motivación y la seguridad del niño para intervenir espontáneamente en un ambiente lúdico, promoviendo una comunicación más activa dentro del aula.

Por otro lado, Vygotsky (1995) sostiene que el lenguaje cumple una función social y se desarrolla a través de la interacción, ya que el niño aprende a comunicarse gracias a la mediación de los adultos, quienes actúan como guías. Es así que, en esta etapa la participación comunicativa implica respetar los turnos de conversación, formular preguntas y dar respuestas, habilidades que se fortalecen a través de la narración, el juego y las actividades colaborativas que estimulan tanto la interacción como la construcción compartida de conocimientos.

**1.1.4.4 Pronunciación y conciencia fonológica.** En la infancia la pronunciación se concibe como la destreza para articular los sonidos de forma clara y comprensible, permitiendo a los niños comunicarse y transmitir mensajes de manera efectiva. Por otra parte, la conciencia fonológica es la capacidad de reconocer los sonidos, iniciando principalmente desde la percepción de rimas y sílabas hasta el reconocimiento de fonemas, siendo un proceso fundamental que sienta las bases para el desarrollo de aprendizajes posteriores como la lectura y la escritura (Rivadeneira et al., 2024). Estas dos habilidades están directamente relacionadas con el enriquecimiento del vocabulario, es por ello que su estimulación temprana a través de actividades lúdicas que logren captar el interés del estudiante es de real importancia, para fortalecer y mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes.

### *1.1.5 Teorías sobre la adquisición del lenguaje*

**1.1.5.1 Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky.** La teoría de adquisición del lenguaje de Lev Vygotsky se basa en la idea de que el desarrollo lingüístico es un proceso influenciado por el entorno social y cultural, en el que la interacción y comunicación con otros desempeña un papel fundamental. Según Bertrand (2024), el lenguaje y el pensamiento se “construye a través de la interacción social y el contexto cultural, donde aquellas actividades que se realizan de forma compartida permiten a los niños interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamentales de la sociedad que les rodea” (párr. 8). Es decir, el lenguaje y el pensamiento no se desarrollan de forma aislada, sino que emergen a través de la comunicación con personas más experimentadas, donde el papel del adulto es indispensable al ser la figura que orientará a construir el aprendizaje basándose en lo que el niño puede realizar por sí solo y lo que puede lograr con ayuda de un guía.

Según Vygotsky (1995), el lenguaje es un proceso esencialmente social y cultural, pues no surge de manera individual ni únicamente por factores biológicos, sino que por el contrario se construye a través de la interacción con otras personas. En un inicio, los niños manejan un lenguaje con fines comunicativos expresando palabras que abarcan significados muy amplios, sin embargo, con el tiempo estas generalizaciones se transforman en conceptos más precisos gracias a la interacción social y uso compartido de significados. De esta manera, el lenguaje se convierte progresivamente en una herramienta que permite moldear el pensamiento, pasando por el lenguaje

egocéntrico, que cumple una función comunicativa hasta llegar al lenguaje interior, mediante el cual el individuo organiza el pensamiento, planifica acciones y autorregula su conducta.

**1.1.5.2 Teoría cognitiva de Jean Piaget.** La teoría cognitiva de Jean Piaget sostiene que la adquisición del lenguaje depende del aumento de la inteligencia, debido a que esta última empieza a desarrollarse desde el nacimiento del bebé, incluso antes de que este empiece a hablar, mientras que el lenguaje se desarrolla en función del crecimiento cognitivo que el niño logra alcanzar. Desde esta perspectiva, el lenguaje no surge como un proceso aislado, sino como una manifestación del desarrollo intelectual que brinda al individuo la capacidad de representar la realidad, interactuar con su entorno y construir el conocimiento (Piaget, como se citó en Ibáñez, 2010).

Es decir, el lenguaje oral en la primera infancia se convierte en una herramienta fundamental que permite el desarrollo del pensamiento, brindando al individuo la capacidad de organizar sus ideas, representar mentalmente lo que observa y expresar lo que comprende a través de símbolos, gestos y palabras. Este proceso evidencia un avance significativo en el desarrollo cognitivo y consolida al lenguaje como el medio principal para interactuar con el entorno y generar aprendizajes a partir de experiencias compartidas.

**1.1.5.3 Aportes de Jerome Bruner al desarrollo del lenguaje oral.** Según Bruner (1986), el lenguaje no se adquiere de manera aislada, sino mediante la interacción y convivencia con otras personas. Aunque el niño nace con una predisposición biológica para el lenguaje, considera que para su desarrollo esta requiere del acompañamiento de los adultos y el entorno cercano, a través de un proceso denominado andamiaje, que es el apoyo temporal que el maestro o el adulto brinda al infante para que pueda avanzar en su comprensión y aprendizaje. Esta guía consiste en brindar orientaciones, pistas o apoyos ajustados al nivel del niño, los cuales se van eliminando de manera gradual a medida que adquiere mayor autonomía en la realización de actividades.

Además, Bruner destaca la importancia de la narrativa, para relacionar de manera más fácil las experiencias concretas del niño con conceptos abstractos que facilitan su comprensión y uso del lenguaje oral en situaciones significativas. En este proceso los patrones de interacción como el diálogo y la colaboración resultan fundamentales, pues a través de estos el infante aprende a comunicarse, negociar significados e interiorizar el conocimiento compartido en su cultura (Ospina, 2025).

Es decir, para que el desarrollo del lenguaje oral ocurra de forma natural, es indispensable que los ambientes de aprendizaje se conviertan en espacios de diálogo, juego y exploración, donde el docente brinde acompañamiento en los procesos formativos siempre que sea necesario. Además, es importante brindar una enseñanza contextualizada, para que el estudiante comprenda a través de situaciones reales como y con qué propósito usar las palabras. En este sentido, integrar

estrategias como la gamificación, posibilita la estimulación de la expresión oral a través de actividades significativas, que favorezcan el aprendizaje autónomo acorde a las necesidades del estudiante en su etapa inicial.

### ***1.1.6 Factores que influyen en el desarrollo del lenguaje oral***

El fortalecimiento del lenguaje oral representa un elemento primordial en la vida del ser humano, debido a que posibilita la expresión de pensamientos, facilitando la comunicación y comprensión del entorno. Este proceso no ocurre de manera aislada, sino que depende de varios factores que influyen en su evolución.

**1.1.6.1 Factores biológicos.** Según Marmanillo et al. (2024), los factores biológicos cumplen un rol indispensable en el desarrollo del lenguaje oral, debido a que representan la base sobre la cual se construyen las habilidades comunicativas de las personas. Desde el nacimiento el cerebro y los órganos sensoriales se encuentran preparados para percibir, procesar y reproducir sonidos, evidenciando que los niños nacen con una predisposición innata para adquirir el lenguaje. De este modo, la maduración neurológica, la plasticidad cerebral, la funcionalidad sensorial y el adecuado funcionamiento del aparato fonador permiten que el niño transforme los estímulos del entorno en experiencias lingüísticas significativas. Es por ello que, cuando existe una alteración biológica es más evidente observar retrasos en la adquisición y comprensión del lenguaje, ya que afecta directamente a la comunicación y el aprendizaje del niño.

Comprender que el desarrollo del lenguaje oral no depende únicamente de la estimulación temprana que recibe el individuo, sino también de la maduración neurológica, permite que los docentes identifiquen de manera oportuna alteraciones que podrían ocasionar que los estudiantes tengan dificultades para desenvolverse adecuadamente en las actividades. Esto resulta indispensable para diseñar estrategias adecuadas que favorezcan el aprendizaje en ambientes que respeten el ritmo y necesidades de cada niño. Sin embargo, cuando el caso identificado está asociado clínicamente la responsabilidad principal del educador es detectar las señales de alerta e informar a la familia, para que intervenga un especialista.

**1.1.6.2 Entorno familiar.** El entorno familiar cumple un papel determinante en la adquisición del lenguaje en los primeros años de vida, ya que es el primer contexto en el que el individuo comienza a comunicarse, escuchar y construir significados. Según Marmanillo et al. (2024):

Un entorno familiar enriquecido influye positivamente en la adquisición del lenguaje. Los padres y cuidadores que se involucran activamente en conversaciones, leer libros y responder a las comunicaciones de los niños contribuyen a un vocabulario más amplio y una mayor competencia lingüística. Un ambiente familiar que apoya y promueve el uso del

lenguaje facilita el aprendizaje y refuerza la capacidad de los niños para expresarse y comprender el mundo que los rodea. (p.13)

En este sentido el desarrollo del lenguaje se encuentra estrechamente relacionado con la calidad de la dinámica familiar que exista en un hogar, debido a que convivir en contextos con escasa estimulación verbal y pocas oportunidades de interacción pueden limitar el desarrollo lingüístico, afectando directamente a la capacidad del niño para expresar pensamientos, emociones y necesidades de manera clara y segura.

**1.1.6.3 Entorno sociocultural.** El entorno sociocultural influye enormemente en la manera en que los niños aprenden hablar y comunicarse. Cuando el infante se desarrolla dentro de un contexto estimulante donde está presente la interacción contante, la escucha activa y el enriquecimiento del vocabulario, el desarrollo del lenguaje surge de forma más natural. En cambio, en contextos con oportunidades de diálogo limitadas, los niños presentan mayores dificultades para expresarse, resaltando la importancia de crear espacios que promuevan la comunicación. Los entornos educativos cumplen una función esencial al favorecer el aprendizaje lingüístico de forma planificada y consciente, combinando tanto los fundamentos teóricos como las experiencias prácticas relacionadas, para adaptar las estrategias pedagógicas respetando las diferencias culturales y el ritmo de los estudiantes (Marmanillo et al., 2024).

En Educación Inicial, el aula debe transformarse en un espacio que estimule la comunicación activa, promoviendo tanto la expresión oral como la comprensión del lenguaje. Las actividades lúdicas como el juego de roles, lectura de cuentos y entonación de canciones, resultan imprescindibles para brindar oportunidades naturales donde los estudiantes experimenten, practiquen y fortalezcan sus habilidades lingüísticas.

### ***1.1.7 Enfoque curricular del lenguaje oral en la Educación Inicial***

Según el Ministerio de Educación (2014), el currículo de Educación Inicial es el principal referente pedagógico que orienta la labor docente en los procesos de enseñanza-aprendizaje desde los primeros años de vida, promoviendo el desarrollo integral de los niños mediante experiencias significativas que integren las dimensiones cognitiva, socioemocional, corporal y comunicativa. Además, reconoce la importancia del lenguaje como eje primordial para la interacción y construcción del pensamiento, debido a que se integra en todos los ámbitos de aprendizaje, ya que cada experiencia educativa ofrece oportunidades para hablar, escuchar, comprender y pensar. De este modo, el lenguaje se construye a través de la práctica cotidiana, la interacción con el entorno y en el juego como base para el desarrollo emocional, cognitivo y social.

El lenguaje oral se encuentra principalmente dentro del ámbito de Comprensión y Expresión del Lenguaje, el cual permite consolidar las habilidades lingüísticas al estimular el uso

funcional y creativo del mismo. Así también, fomenta que los niños del subnivel inicial 2 deben ampliar su vocabulario; comprender y producir mensajes sencillos; participar en conversaciones cotidianas y disfrutar de relatos, canciones y juegos verbales. Sin embargo, también se integra de forma transversal en los demás ámbitos del currículo de Educación Inicial como: Identidad y Autonomía; Convivencia; Relaciones con el medio Natural y Cultural; Relaciones Lógico-Matemáticas; Expresión Artística y Expresión Corporal y Motricidad, puesto a que cada uno de estos permite crear oportunidades de aprendizaje en donde los estudiantes pueden participar activamente en actividades que promuevan la exploración, inclusión y expresión de emociones, ideas y necesidades en ambientes estimulantes. Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2025):

El lenguaje también apoya a la construcción de los procesos cognitivos que facilitan el conocimiento y la representación del mundo, la creatividad y la imaginación. En este sentido, el lenguaje es una herramienta fundamental para el desarrollo y el aprendizaje integral infantil. (p. 19)

Es por ello que su desarrollo no depende únicamente de un solo ámbito, sino que por el contrario debe integrarse a cada experiencia pedagógica, a través de metodológicas activas como la gamificación, que integra el juego, la interacción y la tecnología para promover la comunicación oral de manera dinámica y significativa, aumentando la motivación del estudiante para generar compromiso con su aprendizaje.

## **1.2 Gamificación**

### ***1.2.1 El juego como estrategia educativa***

El juego es objeto de diversas interpretaciones, al ser una actividad inherente del ser humano, caracterizada por ser libre, espontánea y placentera. Según la UNICEF (2018), “el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” (p.7). Es decir, no solo se refiere a la acción de realizar cualquier actividad por entretenimiento o placer, sino que también se ubica como una herramienta de aprendizaje poderosa principalmente en los primeros años de vida, ya que permite a los niños ampliar la comprensión de su entorno circundante para dar sentido a sus experiencias.

El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que cualitativamente es distinto del adulto. La mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término “juego” designa una categoría genérica de conductas diversas. Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que, fomenta una forma diferente de adquirir el aprendizaje aportando descanso y recreación al estudiante. (Andrade, 2020, p. 132)

En este sentido el docente juega un rol indispensable, ya que es responsable de planificar, seleccionar y adaptar juegos acordes a los objetivos de aprendizaje. Su papel como guía y facilitador no solo promueve el desarrollo cognitivo, social y emocional, sino también convierte el aula en un espacio dinámico, creativo y motivador, donde el aprendizaje surge de manera natural.

### ***1.2.2 Definición de gamificación***

Aunque el término gamificación inicio en el ámbito empresarial, con la constante evolución se fue incorporando a diversos contextos, siendo el educativo uno de los más destacados por los indudables beneficios que aportan los juegos para aumentar la motivación de los estudiantes en los procesos de aprendizaje. Según Malvido (2019), la gamificación, término adoptado del inglés gamification surge en 2003 por el británico Nick Pelling, quien lo utilizó para describir el impacto de la cultura del juego en la sociedad. Sin embargo, no es hasta el año 2010 y 2011 que esta idea se difunde gracias a Christopher Cunningham y Gabe Zichermann, quienes sostienen que la gamificación no solo fomenta la motivación, sino que también permite trasladar la inmersión y las emociones del juego a la vida real.

La gamificación despierta el interés de los estudiantes, logrando que permanezcan comprometidos y motivados a lo largo de toda la experiencia educativa, al recibir reconocimientos por los logros obtenidos durante la realización de una actividad. Esta metodología innovadora no solo se encarga de hacer que los ambientes sean mucho más dinámicos, sino también contribuye al desarrollo de competencias esenciales como la colaboración, la capacidad para resolver conflictos y el fortalecimiento de las habilidades comunicativas (Franco, 2023).

Dentro de este contexto, la gamificación se presenta como una estrategia capaz de transformar el entorno educativo, promoviendo la participación y el aprendizaje significativo de los estudiantes. Al fomentar una atmósfera dinámica, esta metodología permite que los estudiantes comprendan que equivocarse no es un fracaso sino una oportunidad para mejorar y adquirir nuevos aprendizajes que servirán para la superación personal.

Por otra parte, la UNIR (2020) menciona que “la gamificación es una estrategia de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados” (párr. 1). Esto significa que la gamificación se ha consolidado como una metodología educativa innovadora que utiliza dinámicas de juego y actividades interactivas para fomentar el aprendizaje en los niños, integrando elementos como premios, retos y retroalimentación constante, en contextos no lúdicos. Esta estrategia transforma los entornos tradicionales en experiencias motivadoras y atractivas.

De la misma manera, Fuente (2024) manifiesta que “la gamificación consiste en la aplicación de elementos y principios de los juegos en contextos no lúdicos. Esta estrategia busca

aumentar la participación, el compromiso y la motivación de las personas” (párr. 3), transformando las experiencias rutinarias en actividades más atractivas y significativas, lo que refuerza la importancia de su impacto en el campo educativo.

Por lo tanto, la gamificación en el ámbito de la educación hace referencia a la integración de elementos característicos de los juegos en actividades destinadas a fomentar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades, mediante estrategias pedagógicas que generen disfrute, motiven al estudiante a explorar el entorno, representen un reto intelectual y estimulen a los niños para una comunicación clara y efectiva.

### ***1.2.3 Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) dentro del ámbito educativo***

El aprendizaje basado en juegos y la gamificación son enfoques educativos valiosos dentro de la educación, capaces de enriquecer el proceso de enseñanza y adaptarse a las necesidades de los estudiantes. Estos logran transformar los espacios tradicionales en experiencias más significativas, mediante la implementación de estrategias que incrementan el interés del alumnado por seguir aprendiendo, convirtiéndolos en protagonistas de su propio aprendizaje. Según la UNIR (2019):

En el Game Based Learning o ABJ se usa un juego completo, se juega a un juego, bien sea adaptado o no, para adquirir una serie de conocimientos concretos. Supone el uso de un juego con fines educativos. Los objetivos serán didácticos y el aprendizaje debe ser extrapolable fuera del propio juego. Es decir, en este caso el contenido se adaptará al juego. (párr. 7)

En esta metodología los niños participan en juegos diseñados o adaptados a los contenidos curriculares, permitiéndoles explorar conceptos y desarrollar habilidades en entorno interactivos y motivadores, ya que el proceso de aprendizaje se convierte en una vivencia inmersa, en la que los educandos aprenden haciendo, explorando y resolviendo situaciones propias del entorno lúdico.

Por otra parte, la gamificación se presenta como una metodología que permite la incorporación de elementos y mecánicas propias de los juegos como recompensas, niveles, reglas y desafíos dentro de contextos no lúdicos como el aula. Aunque no se trata de un juego en sí, esta estrategia se basa en principios del diseño de juegos para estructurar entornos de aprendizaje en los que las actividades se transforman en experiencias más atractivas y dinámicas para los participantes (García, 2021).

Al integrar estos elementos, la gamificación logra captar la atención de los educandos, manteniendo su motivación a lo largo de toda la experiencia educativa, especialmente en actividades cuya realización resulta ser motona y poco atractiva. De esta manera la gamificación no solo mejora el ambiente en el aula, sino también fomenta el aprendizaje activo y significativo.

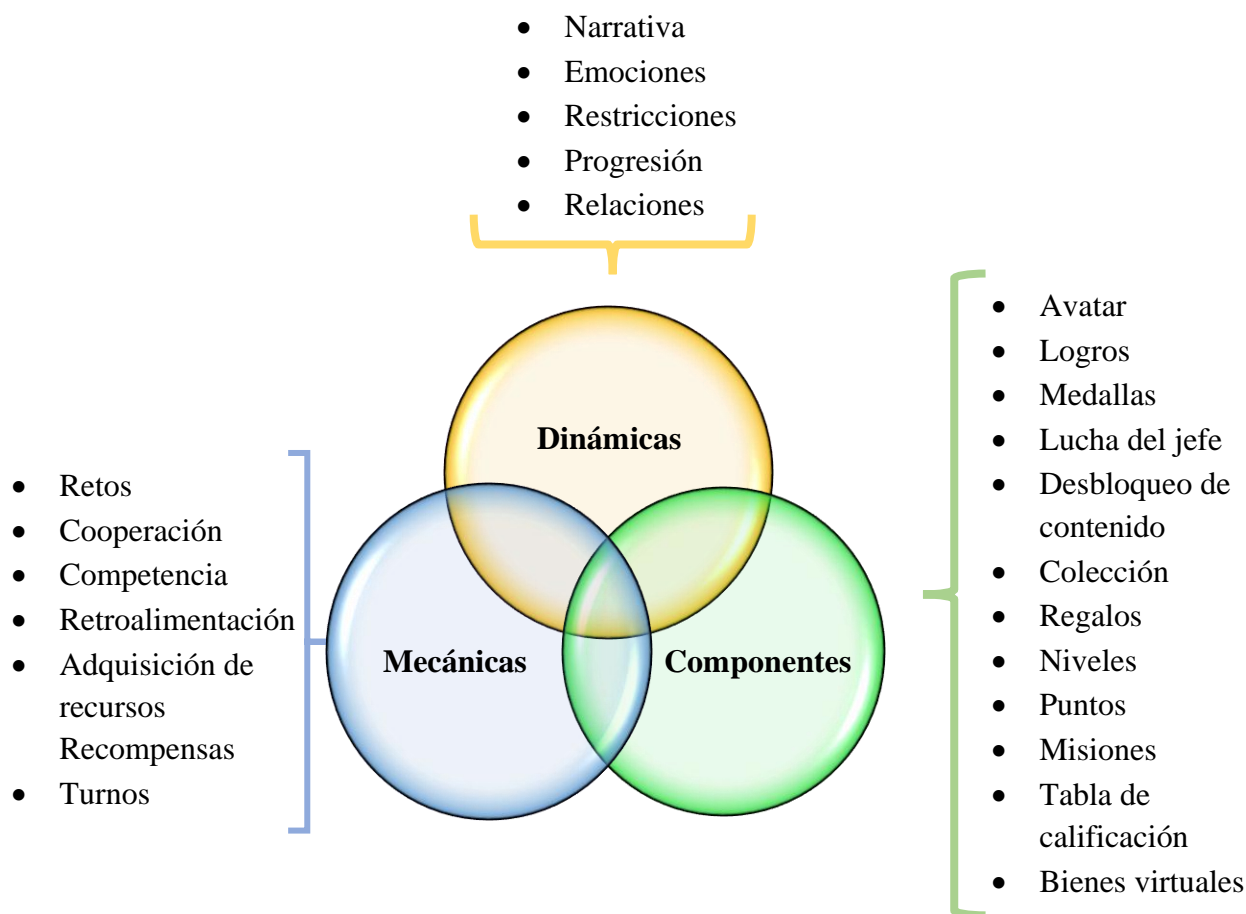
En definitiva “el aprendizaje basado en juegos supone la utilización, adaptación o creación de un juego para usarlo en el aula, mientras que la gamificación solo incluirá determinadas mecánicas propias de los juegos” (Mosquera, 2019, párr. 5). Por ello es fundamental comprender sus diferencias, ya que esto garantiza una aplicación adecuada y efectiva según los objetivos educativos.

### 1.2.4 Elementos de la gamificación

Los elementos de la gamificación permiten transformar las actividades en experiencias de aprendizaje más atractivas y dinámicas, aumentando significativamente la motivación del estudiante para lograr alcanzar los objetivos académicos. Estos elementos se dividen en tres categorías principales: dinámicas, mecánicas y componentes (Werbach y Hunter, 2012).

#### Figura 1

*Elementos de la Gamificación*



*Nota.* La figura muestra la categorización de conceptos que pertenecen a cada elemento de la gamificación. Fuente: Elaboración propia a partir de la clasificación de Werbach y Hunter (2012).

**1.2.4.1 Dinámicas.** Las Dinámicas hacen referencia al nivel de motivación y deseos de participación por parte de una persona, tomando en cuenta las emociones, la construcción de una narrativa, la sensación de avances, el reconocimiento, las recompensas, la cooperación y la competencia. Según Valda y Arteaga (2015), las dinámicas están estrechamente relacionadas con la motivación intrínseca que impulsa a las personas a involucrarse en actividades lúdicas, es por ello que buscan responder a la pregunta del porque el niño siente el deseo de participar en experiencias de juego.

En este contexto, este elemento es fundamental, debido a que permite satisfacer las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación del participante, a través de la creación de un entorno acogedor y atractivo que promueva la motivación intrínseca de manera más efectiva.

**1.2.4.2 Mecánicas.** Las mecánicas son las reglas y sistemas que estructuran la participación en un juego, con el objetivo de crear actividades que generen el disfrute y satisfacción del participante. Estas incluyen aspectos como recolección de objetos, la comparación y la clasificación de logros, la progresión por niveles, la retroalimentación, los premios, la alternativa de turnos y estados ganadores (Valda y Arteaga, 2015). A través de la integración de estas mecánicas en contextos no lúdicos, se puede transformar las tareas rutinarias y muchas veces agobiantes, en experiencias más motivadoras, fomentando la participación activa y el logro de objetivos específicos deseados.

**1.2.4.3 Componentes.** Los componentes representan la aplicación concreta de las dinámicas y mecánicas dentro de una experiencia lúdica, permitiendo su realización efectiva para alcanzar los objetivos esperados (Valda y Arteaga, 2015). La implementación de insignias y niveles en los entornos educativos pueden incentivar a los educandos a completar las tareas asignadas y alcanzar metas específicas, gracias a que la gamificación proporciona una representación visual de los logros y progreso de cada estudiante en el aprendizaje.

Es por ello que, el éxito de la gamificación depende en gran medida de la interacción de estos tres componentes para satisfacer las necesidades y expectativas de los jugadores. Además, la personalización de la experiencia, teniendo en cuenta las emociones y preferencias puede garantizar el incremento del compromiso y por ende el éxito en la obtención de aprendizajes y desarrollo de habilidades.

## ***1.2.5 Tipos de gamificación***

Dentro del entorno educativo la gamificación puede clasificarse en dos tipos principales: gamificación profunda y superficial. Estas permiten describir la intención del docente en función de la profundidad y extensión con la que se integran los elementos lúdicos en los procesos de formación de un grupo específico de estudiantes.

**1.2.5.1 Gamificación superficial.** Este enfoque implica la implementación de elementos de juego de manera puntual y limitada dentro de una actividad educativa. Suele aplicarse en momentos específicos como una actividad en particular o una clase, permitiendo aumentar la motivación del estudiante para lograr un aprendizaje más efectivo, sin embargo, al ser aplicada esporádicamente sus beneficios a largo plazo pueden verse limitados por el corto espacio destinado a la realización de la actividad (Franco, 2023).

En este sentido, la gamificación superficial puede traer impactos negativos al aprendizaje si no se aplica correctamente, ya que al ser un tipo de gamificación en la que “únicamente se utilizan puntos, insignias y tablas de clasificación” (Alcaraz y González, 2019, p. 62), puede provocar que el estudiante se centre en la obtención de premios o recompensas en lugar de involucrarse verdaderamente en el proceso de aprendizaje. Este modelo de gamificación tiende a fomentar el desarrollo de comportamientos poco favorables en los alumnos, haciendo que su interés por participar dependa exclusivamente de lo que reciben al llevar a cabo una actividad.

**1.2.5.2 Gamificación profunda.** Para Franco (2023), la gamificación profunda permite integrar los elementos lúdicos durante todo el proceso educativo, es decir se implementa en la estructura completa de un curso o un programa, haciendo que los estudiantes a través de la aplicación de los distintos elementos desarrollen habilidades y aprendizajes. Al estar arraigada en la programación educativa, esta posee grandes beneficios, debido a que fomenta la motivación intrínseca del educando promoviendo la participación activa y aumentando su compromiso continuo con su formación. Así también al estar integrada en todo el proceso educativo permite evaluar de mejor manera el avance y progreso del estudiante con respecto a los aprendizajes adquiridos.

### ***1.2.6 Fundamentos teóricos***

La gamificación como estrategia educativa no se limita al uso de elementos lúdicos y recursos digitales, sino que se sustenta en diversas teorías que estudian el comportamiento del estudiante y efectividad de su aplicación. Estas teorías explican los procesos cognitivos, emocionales y motivadores que se activan cuando los participantes experimentan experiencias gamificadas. A continuación, se exponen los principales fundamentos teóricos que respaldan su aplicación en el ámbito educativo, centrándose específicamente en el desarrollo del lenguaje oral.

**1.2.6.1 Conductismo.** El conductismo de Skinner sostiene que el aprendizaje sucede cuando un comportamiento se refuerza o se castiga. Esta teoría apoya a la idea de que el aprendizaje se produce a partir de las consecuencias generadas de una acción, donde las conductas reforzadas positivamente tienden a repetirse. Es decir, los individuos proceden conforme a aquellas acciones que les generen consecuencias positivas y evitan las que producen resultados negativos (Quintas, 2025).

En este sentido, la gamificación usando elementos lúdicos como puntos, niveles o recompensas simbólicas, logra transformar el proceso de aprendizaje en una experiencias dinámica y participativa, donde cada vez que el estudiante interviene oralmente, pronuncia correctamente y expresa sus ideas de forma natural recibe un refuerzo positivo como una insignia o reconocimiento después de alcanzar una conducta deseada. Estos refuerzos permiten fortalecer la conducta comunicativa motivando a los niños a continuar practicando el lenguaje oral de manera constante.

**1.2.6.2 Teoría de la Autodeterminación (SDT).** La teoría de la autodeterminación o SDT por sus siglas en inglés Self- Determination Theory desarrollada por Richard Ryan y Edward Deci sostiene que para potenciar y mejorar la motivación humana es necesario satisfacer tres necesidades psicológicas básicas del individuo: la autonomía, la competencia y la relación. En este caso la autonomía hace referencia a la capacidad de decidir y actuar con libertad; la competencia se refiere a la sensación de sentirse capaz de superar un desafío de manera efectiva y la relación se trata de los vínculos amistosos y emocionales que se establecen dentro de un ambiente de confianza. Además, esta teoría apoya a la idea de que mientras más completas y satisfechas se encuentren estas necesidades, mayor es la probabilidad de formar personas que actúen con autodeterminación y se encuentren intrínsecamente motivadas (Ryan y Deci, 2020).

De esta manera la gamificación se encuentra estrechamente vinculada con la SDT, ya que su finalidad principal es lograr que los estudiantes obtengan experiencias significativas que impulsen su desarrollo desde una perspectiva que los incentive a resolver problemas por sí solos, superar retos progresivos y construir su pensamiento a través de la interacción entre pares. Dentro de este contexto, el docente juega un papel indispensable, ya que actúa como un mediador en el aprendizaje, capaz de crear ambientes estimuladamente ricos y motivadores para el desarrollo de habilidades, sobre todo cuando este también tiene sus necesidades básicas altamente satisfechas.

### ***1.2.7 Beneficios de la gamificación en el aprendizaje***

Según Castro et al. (2023), la gamificación se ha consolidado como una estrategia efectiva que mejora el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes en diversos contextos educativos, demostrando que la combinación de varios elementos como la narrativa, la competencia amistosa y los logros, aumentan significativamente la efectividad de los procesos de enseñanza-aprendizaje, potenciando simultáneamente la motivación intrínseca que hace posible

que el educando aprenda porque le interesa y no por recibir un reconocimiento o recompensa por lo que realice.

Además, es un medio pedagógico innovador que potencia el aprendizaje significativo al incorporar elementos lúdicos, que transforman la enseñanza en experiencias enriquecedoras que permiten a los estudiantes aprovechar la obtención de nuevos conocimientos de una forma divertida.

La gamificación promueve que las temáticas sean abordadas de manera activa, a través de actividades que contribuyen a la construcción de aprendizajes, logrando que el estudiante asuma su rol con responsabilidad y autonomía, impulsando el desarrollo de nuevos contenidos y potenciando nuevas competencias. (Rodríguez y Manuel, 2020, como se citó en Ulloa y Carcausto, 2024, p. 932)

Esto demuestra que esta estrategia no solo mejora el desempeño académico, sino también desarrolla habilidades socioemocionales como la perseverancia, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Al involucrarse en dinámicas lúdicas y participativas, los estudiantes dejan de ser receptores pasivos de información para convertirse en protagonistas activos de su propio proceso formativo.

A pesar de ser una metodología educativa poderosa que transforma los entornos tradicionales en espacios más dinámicos, estimulantes y adaptados a las nuevas generaciones, la gamificación requiere de una planificación cuidadosa y bien fundamentada. Esto se debe a que su efectividad depende directamente de la capacidad del docente para vincular los objetivos de aprendizaje con las dinámicas adecuadas para cada grupo de estudiantes, garantizando que se convierta en una herramienta pedagógica significativa que aborde los contenidos curriculares de una forma creativa y no en una actividad de entretenimiento sin valor educativo (Acosta et al., 2024).

Esto quiere decir que al momento de crear una actividad gamificada, se tiene que tomar en cuenta el nivel de habilidad de los estudiantes, ya que una dificultad excesiva puede generar frustración, mientras que una tarea demasiado sencilla puede provocar aburrimiento. Este equilibrio resulta beneficioso, pues mantiene el interés del alumno y fortalece la percepción de logro al integrar retos con dificultad progresiva.

### **1.3 Las TIC en el ámbito educativo**

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han transformado significativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje en la actualidad, ofreciendo recursos y herramientas útiles para enriquecer la educación y facilitar el acceso al conocimiento. Según

González (2023), las TIC comprenden una variedad de herramientas, aplicaciones y sistemas informáticos que facilitan el acceso, la difusión y manejo de la información de forma innovadora.

A nivel Global el crecimiento de las Tecnologías de la Información y Comunicación avanza a pasos agigantados con el objetivo de impulsar la conectividad moderna, segura, accesible, asequible y disponible para todos, mediante el desarrollo de infraestructuras y servicios de telecomunicaciones que permiten disminuir las brechas digitales.

El uso de las TIC ha mejorado significativamente la accesibilidad a los contenidos educativos, eliminando barreras geográficas y económicas y ofreciendo recursos adaptados a diversas necesidades. Esto permite a los estudiantes aprender a su propio ritmo y en su propio tiempo, promoviendo una educación más inclusiva y equitativa. Para los docentes el uso de las TIC ha facilitado la diversificación de métodos de enseñanza, el acceso a materiales didácticos actualizados y la posibilidad de colaborar con colegas y expertos a nivel global, lo que enriquece su práctica pedagógica y fomenta su desarrollo profesional continuo. (Caillagua et al., 2024, p. 426)

Esta transformación exige al sistema educativo preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más digitalizado y en contante cambio, aprovechando el contexto de las nuevas generaciones para implementar enfoques innovadores que se ajusten a las necesidades actuales, como la gamificación, misma que permite incrementar los niveles motivacionales y de participación de los estudiantes a través de actividades creativas e interactivas.

### ***1.3.1 Herramientas tecnológicas de gamificación***

El uso de herramientas digitales, como las plataformas virtuales es un aspecto indispensable en el contexto educativo actual, debido a que permite ampliar los recursos disponibles para los procesos de enseñanza aprendizaje. Con el contante avance de la tecnología y la evolución del sistema educativo, se han ido adoptando nuevas formas para transmitir los conocimientos haciendo posible la creación de entornos dinámicos y atractivos donde los niños pueden interactuar y aprender jugando. A continuación, se describen las principales plataformas seleccionadas para el presente estudio, con el objetivo de resaltar su importancia en el diseño e implementación de estrategias de gamificación enfocadas en el desarrollo del lenguaje oral.

**1.3.1.1 Genially.** Es una herramienta de uso sencillo que facilita la labor docente al permitir el diseño de contenidos educativos de manera innovadora y atractiva. A diferencia de otras plataformas se destaca por la variedad de sus plantillas, diseños y animaciones. Esta aplicación potencia aspectos claves en el ámbito educativo como la motivación, comprensión y el aprendizaje, debido a los múltiples espacios interactivos que ofrece (Quimbita, 2022). Su aplicación en Educación Inicial logra transformar la enseñanza tradicionalista en experiencias dinámicas, al

permitir integrar imágenes, sonidos y animaciones, lo que resulta ideal para promover la expresión oral en niños del subnivel inicial 2.

**1.3.1.2 Wordwall.** Es una herramienta digital, que permite diseñar actividades dinámicas e interactivas de manera sencilla y rápida. Una de sus principales fortalezas es disponer de varios recursos que sirven de guía y modelo para la elaboración de actividades propias, así como también brinda la facilidad de modificar el formato sin empezar desde cero (Valero et al., 2023). Su uso en educación inicial es importante, ya que permite incluir imágenes y audios, facilitando la creación de retos orales donde los niños tengan la responsabilidad de identificar palabras, pronunciar fonemas o expresar frases completas con apoyo de pictogramas, para fortalecer tanto la comprensión auditiva como la producción oral.

**1.3.1.3 Educaplay.** Educaplay es una plataforma en línea de acceso ilimitado y gratuito que permite a los educadores crear y compartir actividades educativas interactivas. Se destaca por ofrecer una variedad de recursos como adivinanzas, sopa de letras, diálogos, actividades para completar y ordenar etc. Esta herramienta es una opción efectiva para innovar en los métodos educativos, pues es adaptable según las necesidades del docente permitiendo desarrollar habilidades en los estudiantes de manera lúdica y personalizada (Jurado, 2022). Esta plataforma promueve la participación activa en desafíos lingüísticos con diferentes niveles de dificultad, donde los estudiantes pueden pronunciar, describir objetos o responder preguntas orales de manera divertida, promoviendo de esta manera la motivación y la atención sostenida.

**1.3.1.4 Kahoot.** Kahoot es una plataforma en línea de acceso gratuito aplicable a distintos niveles educativos. Se destaca por los múltiples beneficios que ofrece con respecto a la innovación en la enseñanza, como proporcionar retroalimentación inmediata al alumno, además de incrementar los niveles de participación y rendimiento de estos (Guevara et al., 2022). En la Educación Inicial es un recurso verdaderamente útil para reforzar el vocabulario, reconocer sonidos y desarrollar la confianza comunicativa en un entorno divertido que promueva tanto el aprendizaje significativo como la estimulación de la atención, la memoria y la interacción grupal.

**1.3.1.5 TinyTap.** TinyTap es una herramienta digital y aplicación educativa que permite la creación de juegos, cuentos y presentaciones interactivas que logran aumentar la motivación y participación de los estudiantes. Este recurso de acceso gratuito cuenta con un amplio repertorio de actividades previamente diseñadas por otros usuarios, los cuales pueden ser utilizados según la necesidad del docente tanto en tiempo real como de forma individual. Las posibilidades de diseño que ofrece esta aplicación se adaptan a los diferentes niveles educativos, representando un recurso pedagógico valioso dentro de la educación infantil, ya que favorece el aprendizaje activo a través del juego. (Castillo, 2022). En este sentido TinyTap se vuelve una herramienta poderosa, al permitir la integración de instrucciones y actividades habladas, favoreciendo la discriminación

auditiva, la comprensión, la producción oral, la participación espontánea y por ende un aprendizaje más significativo.

**1.3.1.6 PowerPoint.** PowerPoint es un programa de Microsoft que permite crear presentaciones para organizar información de forma visual y atractiva. Así como también, brinda la posibilidad de diseñar contenidos dinámicos incorporando imágenes, gráficos, hipervínculos, videos, elementos multimedia y animaciones que en Educación Inicial resultan indispensables para facilitar la comprensión y la expresión de ideas (Bravo-Faytong et al., 2024). En este contexto, la gamificación mediante el uso de esta herramienta puede transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en un entorno dinámico donde los docentes personalicen experiencias lúdicas que motiven a los estudiantes a participar activamente y a su vez potencien su creatividad en el diseño de contenidos. De la misma manera, su uso favorece el desarrollo de habilidades lingüísticas al posibilitar el diseño de actividades enfocadas en la estimulación de la pronunciación, asociación palabra-imagen, comprensión y expresión verbal, pues promueve ambientes de confianza en donde el estudiante se podrá expresar con más seguridad.

Según Días et al. (2021), la integración de las TIC en el aula garantiza que los aprendizajes sean más dinámicos, colaborativos e inclusivos, lo que favorece tanto el desarrollo cognitivo como el socioemocional de los niños. Sin embargo, su implementación también presenta limitaciones, en especial cuando su aplicación no se realiza de forma adecuada. En educación inicial, el uso excesivo de la tecnología puede provocar distracción, dependencia tecnológica, problemas de atención y dificultades en la socialización. Es por ello que, es fundamental que las Tecnologías de la Información y la Comunicación se utilicen como herramientas pedagógicas complementarias bajo la guía de un docente, garantizando de esta manera un equilibrio entre la tecnología, la interacción social y las experiencias sensoriales propias de la primera infancia.

Por otro lado, la implementación de las TIC hace posible la reinención del aprendizaje dentro un contexto marcado por los constantes avances tecnológicos, permitiendo que el modelo enfocado en la mera transmisión de conocimientos, se transforme en una educación que promueve la exploración y el aprendizaje activo. Incluir estrategias innovadoras como la gamificación con apoyo tecnológico, no solo facilita el aprendizaje y desarrollo de habilidades, sino también promueve el desarrollo de competencias digitales del estudiantado desde edades tempranas centrando la enseñanza en el estudiante.

## CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS

### 2.1 Tipo de investigación

La presente investigación utilizó un enfoque mixto, integrando métodos cualitativos y cuantitativos para lograr obtener una comprensión más completa del fenómeno educativo. Medina et al. (2023) señala que la investigación mixta permite realizar “una triangulación de datos lo que significa que puede utilizar múltiples fuentes y métodos de recolección para examinar un fenómeno desde diferentes perspectivas” (p. 8). La combinación de ambos enfoques permitió aprovechar las fortalezas de cada uno y mitigar sus limitaciones, proporcionando una visión más holística del problema de investigación.

Este estudio está orientado desde una perspectiva cualitativa, debido a que se llevó a cabo un análisis detallado del problema de estudio y una exploración de la literatura existente de autores destacados en el tema. Así como también el análisis de las percepciones y experiencias de las docentes con respecto a la gamificación y uso de herramientas digitales, mediante una entrevista semiestructuradas. Según Tinoco et al. (2018), la investigación cualitativa es un enfoque metodológico sistemático que emplea estrategias específicas para comprender las percepciones, emociones y experiencias de las personas en su contexto natural. Se caracteriza por ser interpretativa, es decir se centra en analizar los significados subjetivos y las interacciones dentro de determinados grupos, garantizando una exploración de la realidad social de manera profunda y contextualizada.

Por otra parte, es de tipo cuantitativa, ya que permitió medir la situación actual con respecto al desarrollo del lenguaje oral de los niños, a través de una ficha de observación. La investigación cuantitativa “se basa en los aspectos numéricos para investigar, analizar y comprobar información y datos” (Cortez y Neill, 2018, p. 69). Este enfoque se distingue por su objetividad utilizando procesos que facilitan la generación de proyecciones y conclusiones generalizadas a partir de un análisis estadístico de muestras representativas, para obtener resultados basados en evidencias e información significativa.

Alcances de investigación empleados:

Esta investigación es de tipo descriptivo-propositivo, ya que se identificó la situación actual con respecto al desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel inicial 2 y con base a los resultados obtenidos se planteó el diseño de un plan de capacitación docente como alternativa pedagógica para fortalecer dicha habilidad en base a la realidad observada.

En este sentido, Guevara et al. (2020) sostiene que la investigación descriptiva se lleva a cabo con el propósito de analizar y detallar todos los elementos principales de una realidad específica. Su objetivo es principalmente comprender las situaciones, prácticas y actitudes dominantes, a través de un análisis detallado de actividades, objetos, procesos y personas. Por otra parte, Daza (2021) explica que la investigación de tipo propositiva parte de una necesidad identificada, para posteriormente analizarla, reconocer las dificultades y plantear una alternativa de solución adaptada al contexto específico.

Es así que, estos dos alcances se complementan para fortalecer el desarrollo de esta investigación, puesto que, primero se describe la situación inicial y luego se plantea una propuesta que responda a las necesidades observadas dentro del entorno educativo.

Diseño de investigación implementado:

El diseño de la investigación es no experimental de corte transversal descriptivo, debido a que no se manipularon las variables de forma intencional, sino que por el contrario se observó y analizó como se manifiesta el desarrollo del lenguaje oral en los niños dentro de su entorno natural en un único momento temporal. Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) afirman que el diseño no experimental “se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, se trata de estudios en los que no haces variar de forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables” (p. 174), por lo tanto, este diseño permitió observar los fenómenos desde el entorno habitual en el que ocurren para posteriormente analizarlos y estudiarlos.

Por otra parte, los estudios transversales descriptivos se enfocan en examinar el nivel, estado o comportamiento de una o más variables dentro de una población específica, con el propósito de describirlas tal como se manifiestan en un momento determinado. Este tipo de diseño permite comprender de mejor manera como se presentan determinados fenómenos en el contexto estudiado (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Por tal motivo, su integración a esta investigación fue relevante, ya que los datos recolectados fueron obtenidos en un solo momento, sin aplicar ningún tipo de intervención o manipulación experimental, favoreciendo la identificación de las principales debilidades que presentan los estudiantes con respecto a las habilidades lingüísticas orales y la necesidad formativa del profesorado, que sirvió de base para la elaboración del plan de capacitación docente propuesto.

## **2.2 Métodos de Investigación**

### **2.2.1. Método Inductivo**

En esta investigación se implementó el método inductivo, debido a que se partió del análisis de experiencias específicas para establecer conclusiones generalizadas que permitan

comprender como la práctica docente influye sobre el nivel de desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes. Este proceso aseguró y facilitó la construcción de una base sólida para el diseño de una propuesta pedagógica pertinente, la cual se detalla en el capítulo final de la presente investigación, ofreciendo soluciones prácticas fundamentadas en los hallazgos obtenidos.

Para Rodríguez y Pérez (2017), el método inductivo permite realizar conclusiones generalizadas que se sustentan en la experiencia y evidencia observable. Estas surgen a partir de la observación y análisis de situaciones particulares, identificando patrones repetitivos que describen las características significativas de una muestra definida.

### ***2.2.2 Método Analítico***

Para Unda (2015), el método analítico “descompone un todo en sus partes, el todo puede ser concreto o abstracto. Comienza con la observación y descripción de un hecho, para luego descomponerlo y establecer jerarquías que permitan identificar lo esencial de lo fenoménico” (p. 49). Es por esta razón, que en la presente investigación se implementó el método analítico con el objetivo de descomponer el tema a desarrollar en sus componentes esenciales. Esta clasificación permitió entender de mejor manera sobre como los elementos de la gamificación como las dinámicas, mecánicas y componentes influyen específicamente en distintos aspectos del desarrollo del lenguaje oral, entre ellos el vocabulario o la pronunciación.

## **2.3 Técnicas**

### ***2.3.1 Observación***

La observación es un técnica sistemática y planificada que permite obtener información directamente de la realidad para estudiar un fenómeno, comportamiento o situaciones en su contexto natural. Para Díaz (2023), esta técnica es verdaderamente útil para obtener información objetiva, pues permite que el individuo comprenda de mejor manera las condiciones, necesidades y comportamientos de un grupo o tema determinado. Además, es una herramienta apropiada para la obtención de resultados precisos, a través de la recolección de datos en situaciones reales.

Es por esta razón que esta técnica aportó información relevante en la investigación, ya que facilitó la recopilación de hitos importantes sobre el nivel de desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes directamente en su entorno educativo, mediante la ficha de observación aplicada.

### ***2.3.2 Entrevista***

Para Valles (2012) “La entrevista es el testimonio directo de un personaje, se concibe como la forma inmediata y expedita de obtener las declaraciones de una persona sobre un tema de interés

social” (p. 6). La aplicación de esta técnica en la investigación se realizó con el objetivo de conocer el nivel de conocimiento y percepción respecto a la gamificación y uso de las herramientas digitales como recurso educativo, para mejorar el proceso formativo de los estudiantes de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, a través de una guía de entrevista.

## **2. 4 Instrumentos**

### ***2.4.1 Guía de Observación***

Guerrero (2022) afirma que la guía de observación “es un instrumento de evaluación que se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse como afirmaciones o preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula señalando los aspectos que son relevantes al observar” (párr. 10). Esta guía, no solo fue útil para observar de manera directa el nivel de desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes del subnivel inicial 2 “E” de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, sino que también sirvió para determinar la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje para la adecuada estimulación de estas habilidades esenciales.

Para lograr obtener un análisis más exacto se aplicó la escala de Likert, la cual permitió identificar con más precisión el desarrollo de habilidades lingüísticas de los niños de inicial 2. Según Machuca et al. (2023), la escala de Likert es un instrumento de medición altamente utilizado en la investigación, caracterizado por presentar categorías de respuestas que permiten expresar el grado de acuerdo, desacuerdo o frecuencia frente a determinados enunciados, lo que facilita la recopilación de información relacionada con actitudes, opiniones, percepciones y preferencias. De esta manera, se convierte en una herramienta esencial para evaluar la efectividad de las estrategias pedagógicas en el desarrollo del lenguaje oral.

### ***2.4.2 Guía de entrevista***

Según Feria et al. (2020), la guía de entrevista es un instrumento fundamental en la investigación cualitativa que orienta al entrevistador durante la recolección de datos. Consiste en una lista de temas o preguntas que se desean abordar con el entrevistado, permitiendo una conversación estructurada, pero flexible, adaptada al contexto y a las respuestas del participante. Con el propósito de obtener información relevante, que aporte información significativa a este trabajo de investigación esta guía puede contener tanto preguntas abiertas como cerradas para asegurar que durante el tiempo designado para la entrevista se cubran todos los temas que se desean conocer.

De la misma forma, para que los instrumentos sean coherentes y estén correctamente enfocados con el objetivo principal de este estudio, fueron sometidos a un proceso de verificación con personas expertas en el tema, quienes realizaron la respectiva revisión y validación antes de

su aplicación. Esto no solo garantiza que los instrumentos estén elaborados adecuadamente, sino también que la recolección de datos sea precisa y aporte información relevante a la investigación.

## 2. 5 Matriz de operacionalización

**Tabla 1**

*Matriz de operacionalización de variables*

VARIABLES	OBJETIVOS	DIMENSIONES	INDICADORES	PREGUNTAS	TÉCNICA	FUENTES DE INFORMACIÓN
<b>LENGUAJE ORAL</b>	Analizar el nivel de desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes del subnivel inicial 2 de la Unidad educativa “Luis Leoro Franco”	Generalidades	Definición de lenguaje oral	¿Qué entiende usted por lenguaje oral en el contexto educativo?	Observación	Docentes
			Importancia del lenguaje oral en niños de Educación inicial.	¿Cuál es la importancia del desarrollo del lenguaje oral en niños de nivel Inicial 2?	Entrevista	Niños
			Etapas de desarrollo del lenguaje			
			Enfoque curricular	¿Qué tipo de actividades ha comprobado que estimulan de mejor manera la expresión oral en los niños del subnivel Inicial 2?		
		Componentes	Vocabulario y comprensión léxica. Comprensión y producción del mensaje. Interacción y participación comunicativa.		Ficha de Observación	

		Teorías de desarrollo	Pronunciación y conciencia fonológica Teoría socio cultura de Vygotsky Teoría cognitiva de Jean Piaget Aportes de Jerome Bruner			
		Factores asociados	Factores Biológicos Entorno Familiar Entorno Sociocultural	¿Qué factores considera que influyen en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años?		
<b>GAMIFICACIÓN</b>	Describir la importancia y los beneficios de la gamificación en el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes del subnivel inicial 2 de la Unidad educativa “Luis Leoro Franco”	Generalidades	El juego como estrategia educativa Definición de gamificación	¿Qué entiende usted por gamificación en el contexto educativo?	Entrevista	Docentes
				¿Ha recibido formación sobre el uso de la gamificación como herramienta educativa?		
		Elementos de la Gamificación	Dinámicas Mecánicas Componentes	¿Qué tipo de actividades lúdicas utiliza usted para motivar la participación activa de los niños?		
		Tipos de Gamificación	Gamificación superficial	¿Considera que la gamificación es más		

---

Fundamentos teóricos	Gamificación profunda Conductismo de Skinner Teoría de la autodeterminación	efectiva cuando se integra al aprendizaje de los contenidos o cuando se usa solo para motivar a los estudiantes a participar? ¿Por qué?
Herramientas tecnológicas	Las TIC en el ámbito educativo Herramientas digitales	¿Ha utilizado herramientas tecnológicas, como videos interactivos, plataformas digitales o aplicaciones educativas en su práctica docente? Si es así ¿Cómo ha sido su experiencia?
Enfoque educativo	La gamificación y el ABJ (Aprendizaje Basado en juegos) Impacto en los procesos de enseñanza aprendizaje	¿Ha incorporado enfoques innovadores en el proceso de enseñanza del lenguaje oral? Si es así, ¿Podría compartir cuáles ha utilizado y de qué manera han impactado en el desarrollo del lenguaje de los niños?  ¿Considera usted que la gamificación es una estrategia

---

---

pertinente y efectiva  
para fomentar el  
desarrollo del  
lenguaje oral en  
niños del subnivel  
Inicial 2? ¿Por qué?

¿Qué  
recomendaciones  
realizaría a otros  
docentes que deseen  
integrar la  
gamificación dentro  
de su práctica  
educativa para  
fomentar el  
desarrollo del  
lenguaje oral?

---

*Nota.* La tabla indica la descomposición de los conceptos de acuerdo a las dos variables seleccionadas en el presente estudio. Fuente:  
Elaboración propia.

## **2.6 Participantes**

La población estuvo conformada por 5 docentes y 26 estudiantes del subnivel inicial 2 “E” de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, ubicada en la provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra. La selección de este grupo se basó en criterios de pertinencia y accesibilidad, permitiendo analizar de forma integral las dinámicas de enseñanza-aprendizaje propias de este subnivel, favoreciendo la comprensión del impacto de las estrategias pedagógicas empleadas y la fiabilidad de los resultados obtenidos.

## **2.7 Procedimiento y análisis de datos**

El desarrollo de la investigación se efectuó siguiendo un proceso sistemático que inicio con la revisión bibliográfica y documental, orientada a fundamentar teóricamente las variables de estudio y a construir los instrumentos de recolección de datos. A partir de esto se elaboró la matriz de operacionalización de variable para organizar la información relevante para la investigación. Posteriormente se gestionaron los permisos institucionales que contribuyeron a llevar a cabo de la mejor manera la aplicación de los instrumentos. Los resultados de la ficha de observación se representaron con frecuencias y porcentajes con el propósito de determinar las tendencias en cada dimensión del lenguaje oral, mientras que las respuestas de los docentes fueron analizadas de forma minuciosa para determinar las percepciones, conocimientos y prácticas pedagógicas aplicadas dentro del campo educativo. Finalmente, los datos fueron interpretados haciendo un análisis triangular, que permitió establecer una comprensión más profunda del fenómeno y sustentar la elaboración del plan de capacitación docente propuesto.

### ***2.7.1 Consideraciones Éticas***

La investigación se desarrolló bajo los principios éticos de consentimiento informado, confidencialidad y respeto a la integridad de los participantes. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2006), los datos personales de las personas pueden usarse únicamente para el fin con el que fueron recopilados. Es por ello que previo a la aplicación de los instrumentos se obtuvo la autorización institucional y consentimiento por parte de la docente a cargo del grupo objeto de estudio. Los datos recolectados fueron utilizados con responsabilidad exclusivamente con fines académicos, con el objetivo de evitar cualquier perjuicio psicológico o emocional en los participantes. Además, se mantuvo un ambiente de respeto, bienestar y seguridad durante todo el proceso investigativo.

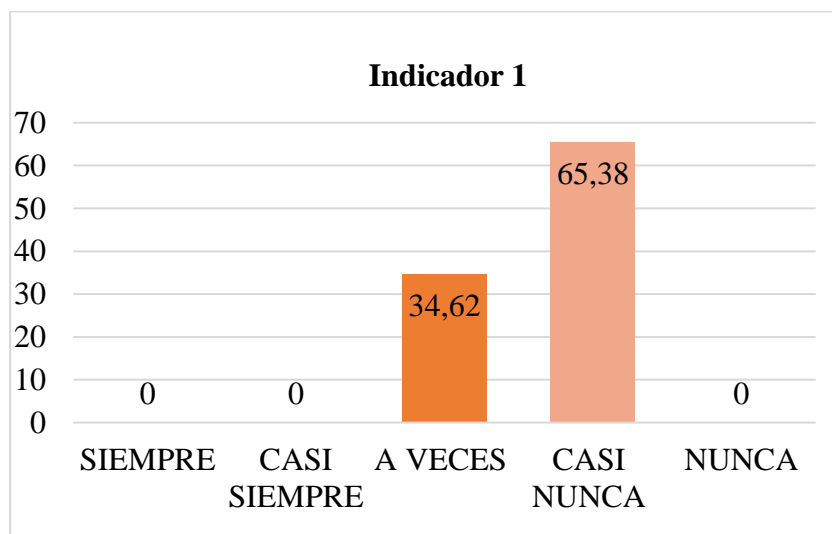
## CAPITULO III: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

El presente capítulo aborda el análisis y la discusión de los datos recopilados durante la investigación, a partir de la aplicación de una ficha de observación a 26 estudiantes y una entrevista dirigida a los docentes de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, correspondientes al subnivel inicial 2. Este apartado no solo describe los hallazgos empíricos obtenidos, sino también realiza un análisis fundamentado con literatura teórica previamente revisada, permitiendo una comprensión más amplia sobre el fenómeno estudiado. La información recolectada se presenta de manera organizada a través de tablas y figuras que facilitan su interpretación crítica y sistemática.

### 3.1 Ficha de Observación

#### Figura 2

*Usa vocabulario nuevo adquirido*



*Nota.* La información corresponde a los datos recopilados de los estudiantes del año lectivo 2024-2025. Fuente: Elaboración propia.

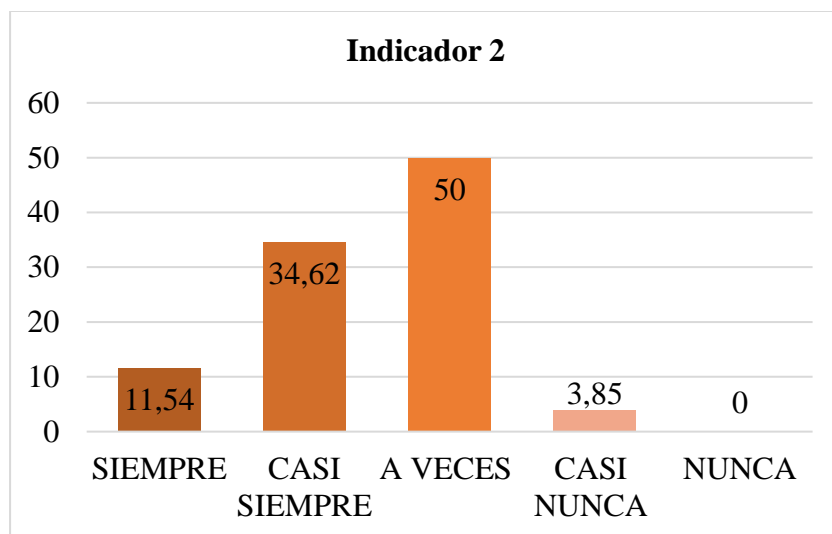
#### Análisis y discusión de resultados

En el presente gráfico se evidencia que el 65.38 % de los estudiantes observados casi nunca hacen uso de las nuevas palabras adquiridas en situaciones de comunicación y un 34.62 % lo hace a veces. Esto refleja la existencia de una dificultad significativa en la transferencia del vocabulario al lenguaje oral cotidiano. El lenguaje está ligado al contexto social y a la mediación lúdica, lo cual permite crear experiencias significativas que impulsen la implementación de palabras recién adquiridas de forma espontánea y frecuente (Cajahuishca y Fernández, 2022). En este sentido la gamificación, resulta ser una estrategia indispensable para favorecer la apropiación lingüística de

manera natural y contextualizada, al encargarse de la creación de espacios interactivos, que fomenten la retención y el uso efectivo de vocabulario en situaciones comunicativas cotidianas.

### Figura 3

*Identifica y nombra objetos, personas o acciones en imágenes*



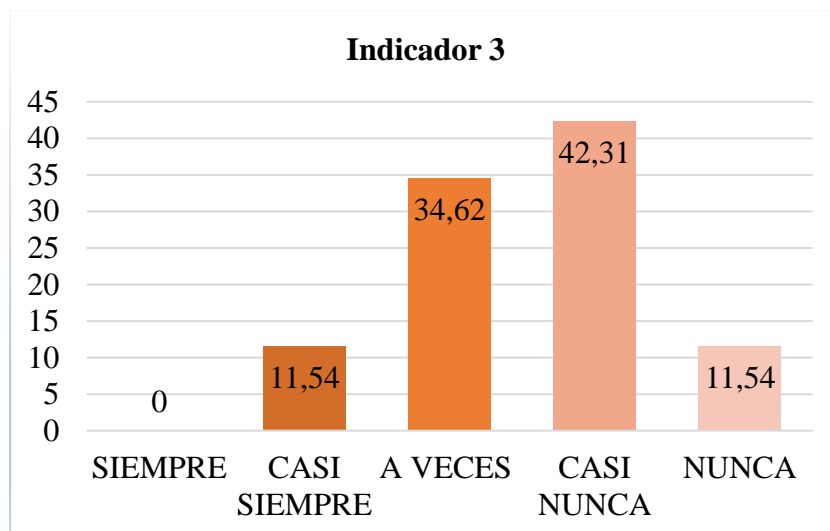
*Nota.* La información corresponde a los datos recopilados de los estudiantes del año lectivo 2024-2025. Fuente: Elaboración propia.

### Análisis y discusión de resultados

Los resultados evidencian que el 46.16% de los estudiantes identifican y nombran con frecuencia lo que observan, mientras que el 53.85% lo hace a veces o casi nunca. Estos resultados reflejan que más de la mitad de los niños presentan dificultades para comunicar lo que perciben visualmente, limitando su expresión oral y comprensión de su entorno circundante. El lenguaje oral en la primera infancia es el principal medio para expresar ideas y construir el pensamiento, ya que está estrechamente relacionado con la capacidad del niño para identificar y nombrar lo que lo rodea (Mejías, 2021). En este sentido realizar actividades gamificadas enfocadas en el reconocimiento visual y verbal, resulta ser una estrategia eficaz para reforzar la asociación imagen-palabra en un ambiente lúdico, fomentando la participación activa y significativa.

### Figura 4

*Muestra interés por aprender nuevas palabras*



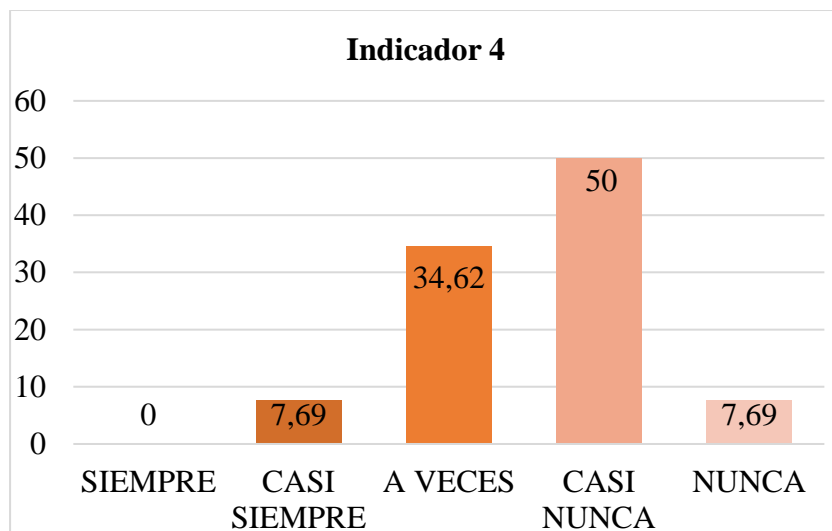
*Nota.* La información corresponde a los datos recopilados de los estudiantes del año lectivo 2024-2025. Fuente: Elaboración propia.

### **Análisis y discusión de resultados**

Los datos revelan que solo el 11.54% de los estudiantes casi siempre demuestran interés por aprender nuevas palabras, mientras que el 34.62% lo hace a veces y el 53.85% restante lo realiza con baja o nula frecuencia, señalando una marcada desmotivación hacia la incorporación de nuevo vocabulario. Según Franco (2023), “la gamificación es una estrategia que despierta el interés de los estudiantes, logrando que permanezcan comprometidos y motivados a lo largo de toda la experiencia educativa” (p. 848). Es por ello que, revertir esta tendencia con el uso de la gamificación resulta beneficioso, ya que esta permite transformar los entornos poco atractivos en espacios estimulantes y verbalmente ricos, que impulsen la curiosidad lingüística y fortalezcan la competencia comunicativa en contextos significativos desde los primeros años de vida.

### **Figura 5**

*Formula preguntas para obtener información*



*Nota.* La información corresponde a los datos recopilados de los estudiantes del año lectivo 2024-2025.

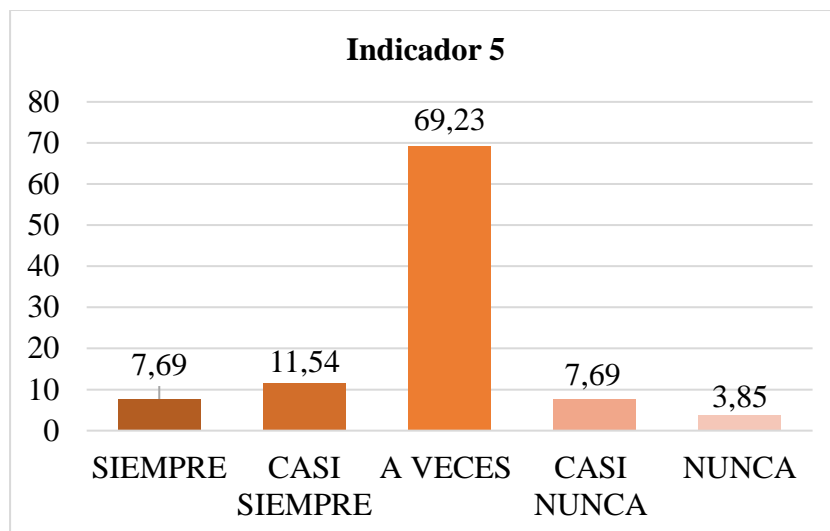
Fuente: Elaboración propia.

### **Análisis y discusión de resultados**

Los resultados reflejan que únicamente el 7.69 % de los niños casi siempre formulan preguntas, mientras que el 34.62 % lo hace a veces y un preocupante 57.69% lo realiza con poca o nula frecuencia. Esto indica que más de la mitad de los niños observados no manifiestan curiosidad o iniciativa verbal para indagar sobre su entorno. De acuerdo con Bertrand (2024), despertar la curiosidad y motivar la participación espontánea en los estudiantes, es un proceso que depende de la capacidad del docente para crear ambientes de confianza, donde el diálogo surja de manera natural. Dentro de este contexto, el papel del maestro es actuar como guía y mediador, orientando el proceso de aprendizaje y la realización de actividades acordes a las habilidades del niño. Es así que, la formulación de preguntas surge en espacios donde el lenguaje se construye de forma activa y compartida, dependiendo directamente del tipo de interacción y estimulación que reciba el niño, especialmente en entornos lúdicos que lo motiven a explorar y a expresarse verbalmente.

### **Figura 6**

*Escucha con atención instrucciones sencillas*



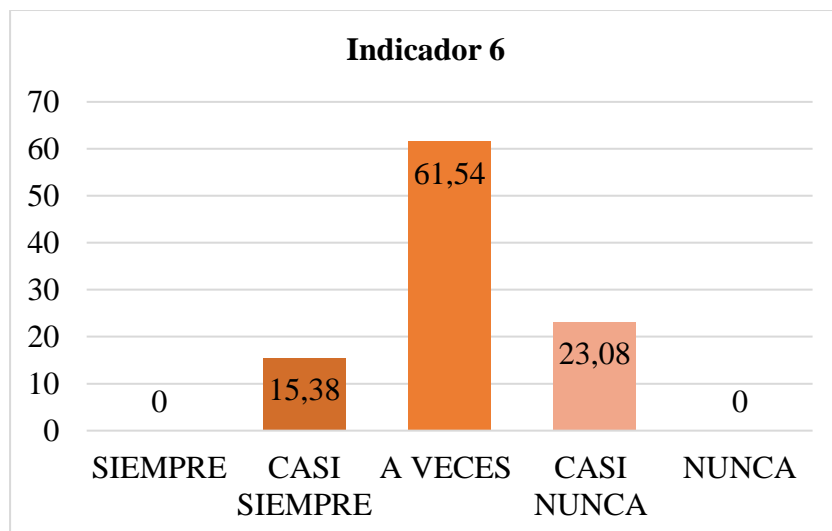
*Nota.* La información corresponde a los datos recopilados de los estudiantes del año lectivo 2024-2025. Fuente: Elaboración propia.

### **Análisis y discusión de resultados**

En la siguiente gráfica se evidencia que el 19.23% de los estudiantes observados prestan atención frecuente ante instrucciones sencilla, mientras que el 69.23% lo hace a veces y el 11.54% restante lo realiza con poca o nula frecuencia. Estos resultados reflejan que gran parte de los niños no mantienen la atención suficiente al momento de recibir una instrucción verbal, afectando su desempeño académico y social. Para Jiménez (2021) “el lenguaje favorece el desarrollo cognitivo de los niños, fomenta la socialización y es un instrumento de carácter interdisciplinar, debido a que está presente en todas las áreas de conocimiento” (p. 3). Es por ello que implementar la gamificación en el ámbito educativo puede generar grandes beneficios, debido a que promueve la realización de actividades en contextos dinámicos que fortalecen la escucha activa mediante experiencias significativas y motivadoras.

### **Figura 7**

*Relata experiencias personales breves*



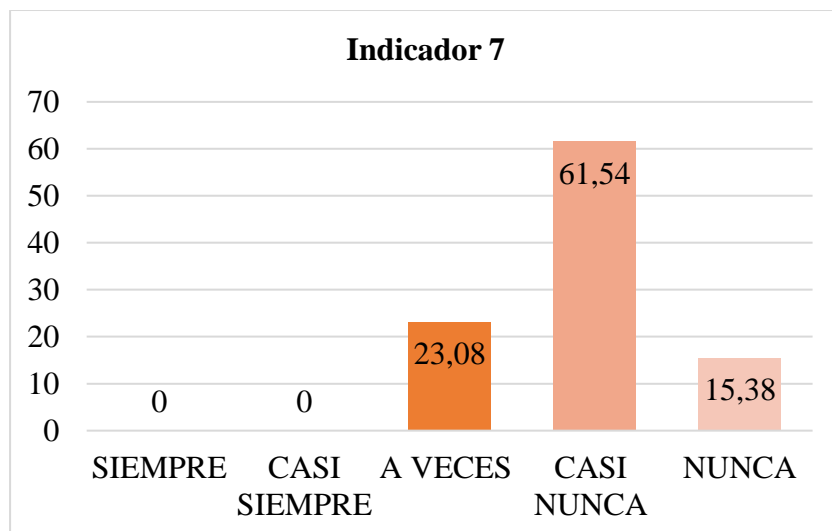
*Nota.* La información corresponde a los datos recopilados de los estudiantes del año lectivo 2024-2025. Fuente: Elaboración propia.

### **Análisis y discusión de resultados**

En el gráfico se evidencia que el 15.38 % de los estudiantes observados casi siempre logra relatar experiencias personales breves, mientras que el 84.62% lo realiza a veces o casi nunca. Estos resultados indican que los niños de alguna manera pueden iniciar un relato, pero carecen de estructura, vocabulario o seguridad para sostenerlo con claridad. Para Martínez et al. (2021) “El lenguaje es la capacidad propia del ser humano para expresar pensamientos y sentimientos por medio de la palabra (p. 3), esta habilidad se fortalece a través de experiencias personales que permiten al niño organizar, expresar y compartir sus pensamientos y emociones. En este sentido, es esencial implementar estrategias gamificadas que promuevan la narración de vivencias, emociones y reflexiones, favoreciendo así el desarrollo del lenguaje oral a través de situaciones significativas y auténticas.

### **Figura 8**

*Realiza inferencias simples al escuchar un cuento o situación*



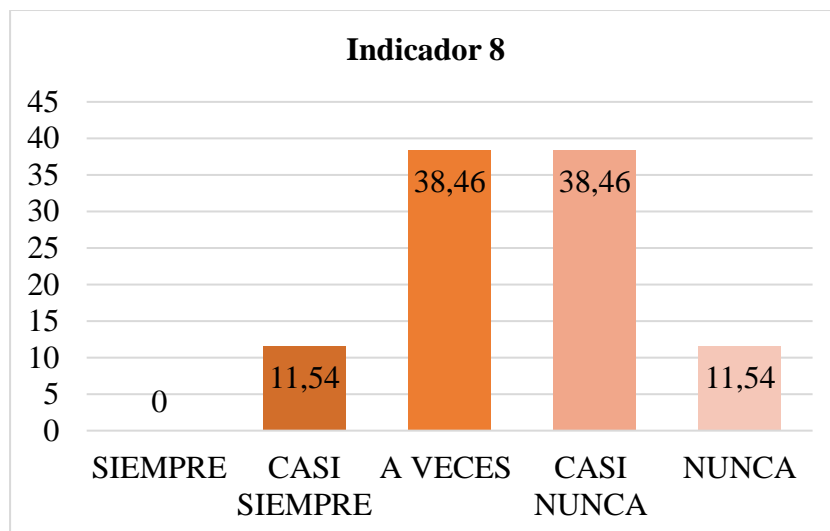
*Nota.* La información corresponde a los datos recopilados de los estudiantes del año lectivo 2024-2025. Fuente: Elaboración propia.

### **Análisis y discusión de resultados**

Los resultados revelan que el 23,08 % de los estudiantes observados logran realizar inferencias a veces después de escuchar algún relato, mientras que el 76,92 % lo hace con poca o nula frecuencia. Estos resultados indican que la mayoría de los niños presentan dificultades para deducir o interpretar lo que escuchan, limitando de esta manera su comprensión global y desarrollo del pensamiento lógico y verbal. Para Piaget (como se citó en Ibáñez, 2010), el lenguaje no surge como un proceso aislado, sino como una manifestación del desarrollo intelectual que brinda al individuo la capacidad de representar la realidad, interactuar con su entorno y construir el conocimiento. En este sentido, proporcionar experiencias de aprendizaje que permitan entender conceptos o situaciones de forma más sencilla es de suma importancia, puesto a que en los primeros años de vida el niño comprende lo que escucha u observa de forma directa. Es por ello que, el uso de experiencias lúdicas que activen el pensamiento inferencial, a través de situaciones significativas, es efectivo para estimular el pensamiento crítico, la escucha activa y el lenguaje interpretativo desde una perspectiva motivadora y centrada en el aprendizaje autónomo.

### **Figura 9**

*Muestra capacidad para iniciar y mantener una conversación breve*



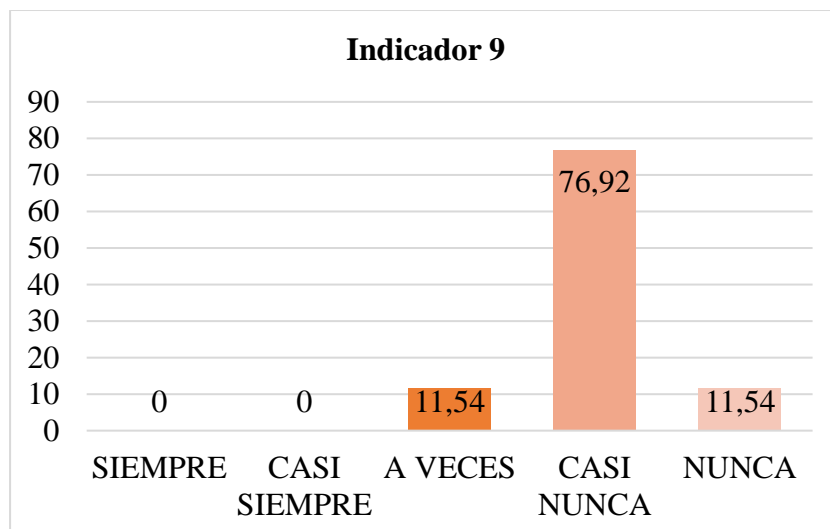
*Nota.* La información corresponde a los datos recopilados de los estudiantes del año lectivo 2024-2025. Fuente: Elaboración propia.

### **Análisis y discusión de resultados**

Los resultados revelan que el 11.54 % de los estudiantes observados logran mantener e iniciar una conversación breve casi siempre, mientras que el 38,46 % lo hace a veces y el 50% restante lo realiza con poca o nula frecuencia. Esto quiere decir que más de la mitad de los niños presentan serias dificultades para sostener una conversación, incluso si esta es breve. Jiménez (2021) sostiene que el lenguaje oral es la “capacidad humana para comunicarse, mediante un sistema lingüístico que a través de la palabra y la interacción encuentra una vía para transmitir información, sentimientos, necesidades” (p. 9). Esta habilidad requiere no solo de vocabulario, sino también de turnos conversacionales, escucha activa y regulación emocional, competencias que se desarrollan a través de la interacción continua y guiada. En este contexto, la gamificación se presenta como una estrategia efectiva, ya que promueve la espontaneidad conversacional, el reconocimiento de logros y permite la repetición funcional dentro de espacios seguros y motivadores, donde los estudiantes se sientan impulsados a interactuar con confianza.

### **Figura 10**

*Utiliza gestos y expresiones faciales como apoyo a su lenguaje oral*



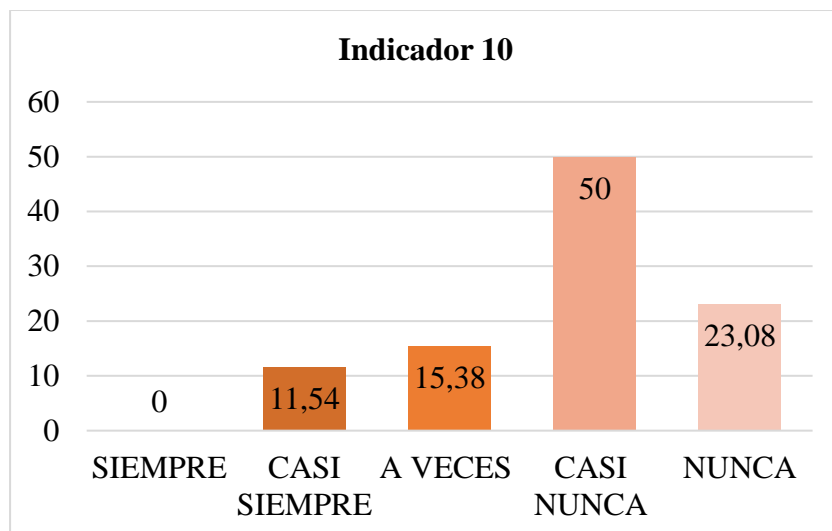
*Nota.* La información corresponde a los datos recopilados de los estudiantes del año lectivo 2024-2025. Fuente: Elaboración propia.

### **Análisis y discusión de resultados**

La siguiente grafica refleja que el 11.54 % de los estudiantes a veces hace uso gestos y expresiones faciales para comunicar ideas, mientras que el 88.46% restante lo hace con baja o nula frecuencia. Estos resultados demuestran el limitado uso de la comunicación no verbal como complemento del lenguaje oral. Para Martínez et al. (2021), “el lenguaje es la capacidad propia del ser humano para expresar pensamientos y sentimientos por medio de la palabra (p. 3). Esta expresión se enriquece por la implementación de elementos no verbales como los gestos, la entonación y las expresiones faciales, facilitando el proceso comunicativo al aportar claridad e intención al mensaje. Este aspecto resulta especialmente relevante en contextos educativos, donde fomentar la expresividad y la interacción es fundamental para el desarrollo integral del lenguaje oral. En este sentido incentivar la realización de actividades que integren el cuerpo y el juego simbólico es de suma importancia, ya que permite a los estudiantes comunicarse de forma más efectiva, espontánea y expresiva.

### **Figura 11**

*Muestra interés espontaneo por participar*



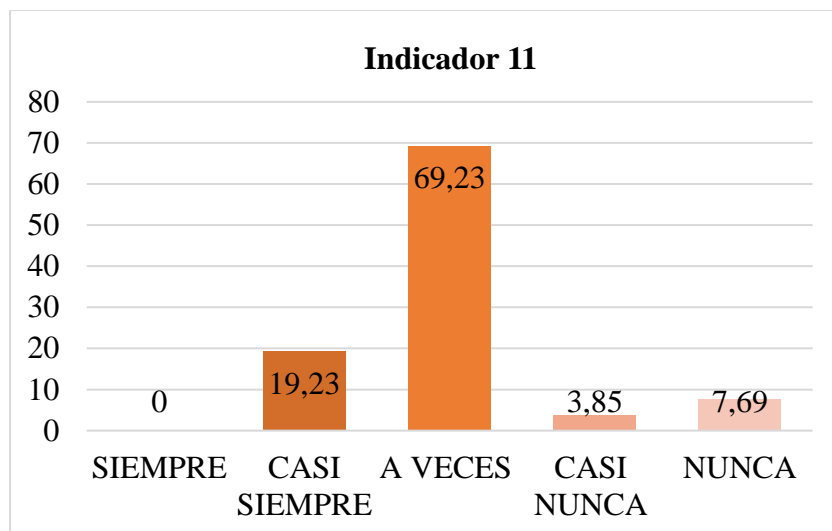
*Nota.* La información corresponde a los datos recopilados de los estudiantes del año lectivo 2024-2025. Fuente: Elaboración propia.

### **Análisis y discusión de resultados**

Los datos reflejan que el 11.54% de los estudiantes casi siempre muestran interés espontáneo al momento de participar, mientras que 15.38 % lo hace a veces y el 73.08 % restante lo realiza con poca o nula frecuencia. Esto indica que más de la mitad del grupo tiene escasa iniciativa para involucrarse en actividades de forma voluntaria, lo que afecta directamente la interacción oral, la participación en clase y el desarrollo de habilidades comunicativas. La participación espontánea del niño está ligada a su seguridad, motivación y a los estímulos que reciba del entorno. La gamificación al ser una estrategia lúdica favorece el interés y el compromiso en el aprendizaje siempre y cuando las actividades se adapten al desarrollo evolutivo del niño, evitando la frustración y promoviendo experiencias motivadoras (Franco, 2023). Esto evidencia la importancia de crear ambientes educativos dinámicos que despierten el deseo natural de colaborar y fortalezcan la seguridad comunicativa.

### **Figura 12**

*Pronuncia correctamente los sonidos de su lengua materna (fonemas)*



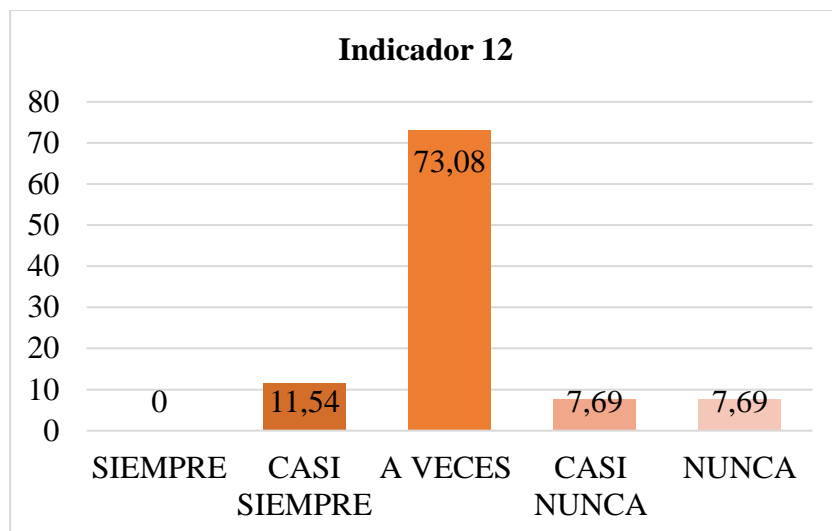
*Nota.* La información corresponde a los datos recopilados de los estudiantes del año lectivo 2024-2025. Fuente: Elaboración propia.

### **Análisis y discusión de resultados**

Los resultados evidencian que el 19.23% de los estudiantes observados casi siempre logran articular correctamente los fonemas, mientras que el 69,23 % lo hace a veces y el 11.54 % restante lo realiza con poca o nula frecuencia. Esto indica que, si bien la pronunciación está presente, no es completamente estable ni precisa en todos los contextos. En la etapa preoperacional, se hace evidente la consolidación de los sonidos del habla, resaltando que durante este periodo los niños desarrollan progresivamente la capacidad para producir fonemas con mayor precisión gracias a la maduración neurológica y la interacción lingüística (Rubio y Soledispa, 2021). En este sentido, proporcionar una estimulación adecuada resulta realmente importante para el desarrollo del lenguaje oral, mediante la realización de actividades llamativas e interactivas con ejercicios de repetición, diferenciación de sonidos y trabalenguas que potencien la articulación precisa y fluida.

### **Figura 13**

*Repite rimas, canciones o frases cortas con buena entonación*



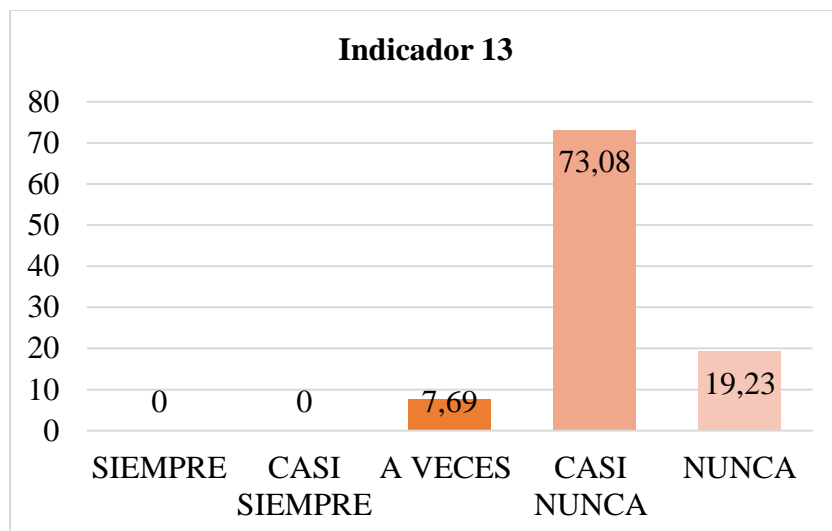
*Nota.* La información corresponde a los datos recopilados de los estudiantes del año lectivo 2024-2025. Fuente: Elaboración propia.

### **Análisis y discusión de resultados**

Los resultados indican que el 11.54% de los estudiantes logran repetir rimas o frases casi siempre con buena entonación, mientras que el 73.08% lo hace a veces y el 15.38% restante lo realiza con poca o nula frecuencia. Esto indica que más de la mitad de los niños observados no han afianzado de manera sólida esta habilidad. Según Grofcikova y Macajova (2021), “la rima es una de las habilidades básicas asociadas con la conciencia fonológica” (p.115), la cual es muy importante en los primeros años de vida, ya que la capacidad de reconocer y repetir palabras que riman no solo implica el desarrollo de la sensibilidad auditiva, sino también la habilidad de identificar patrones sonoros dentro del lenguaje oral. La rima permite a los niños jugar con distintos sonidos, anticipar secuencias fonológicas y establecer conexiones entre palabras similares, lo que fortalece la memoria verbal y discriminación auditiva esenciales para mejorar progresivamente la entonación en la repetición de palabras.

### **Figura 14**

*Reconoce y produce palabras que riman*



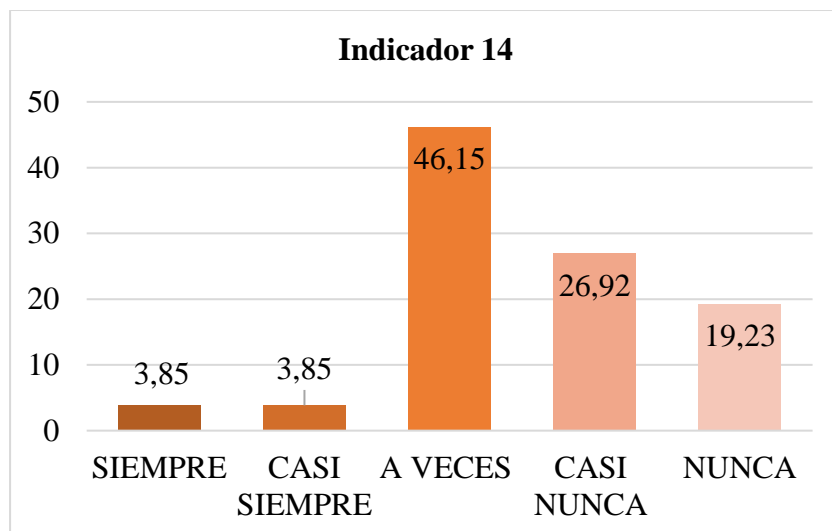
*Nota.* La información corresponde a los datos recopilados de los estudiantes del año lectivo 2024-2025. Fuente: Elaboración propia.

### **Análisis y discusión de resultados**

En la gráfica se observa que únicamente 7.69% de los estudiantes observados logran reconocer y producir a veces palabras que riman, mientras que el 92.31% restante lo hace con poca o nula frecuencia. Esto evidencia la existencia de una gran debilidad con respecto al desarrollo de la conciencia fonológica, especialmente en la identificación de rimas. Según la UNIR (2022), “el lenguaje oral se compone de diferentes unidades de sonidos, como sílabas, rimas, sonidos iniciales y fonemas” (párr.3). Es por ello que, es esencial estimular esta capacidad durante los primeros años de vida, ya que es a través de esta, que el niño desarrolla la capacidad para reconocer patrones sonoros dentro de un entorno lúdico, favoreciendo de esta manera al desarrollo fonológico necesario para la expresión oral y la preparación para la lectoescritura.

### **Figura 15**

*Identifica el sonido inicial de palabras conocidas*



*Nota.* La información corresponde a los datos recopilados de los estudiantes del año lectivo 2024-2025. Fuente: Elaboración propia.

### **Análisis y discusión de resultados**

Los resultados reflejan que el 7.7 % de los estudiantes observados logran identificar frecuentemente los sonidos iniciales de palabras conocidas, mientras que el 46.15% lo hace a veces y el 46.15% restante lo realiza con baja o nula frecuencia. Esto indica que más de la mitad del grupo aún no logra identificar de forma precisa los sonidos iniciales de las palabras, una habilidad indispensable para el desarrollo del lenguaje oral y la futura alfabetización. Según la UNIR (2022), “el primer nivel de conocimiento fonológico se encuentra precisamente en la escucha, por eso exponer a los niños a un entorno lingüístico dinámico y variado contribuirá a su progreso” (párr. 11). En este contexto, la gamificación surge como una estrategia efectiva para integrar actividades interactivas y lúdicas que logren captar la atención de los niños, fortalezcan su concentración y estimulen el reconocimiento de sonidos dentro de un entorno significativo.

### 3.2 Entrevista

**Tabla 2**

*¿Qué entiende usted por lenguaje oral en el contexto educativo?*

<b>Entrevistados</b>	<b>Respuestas</b>
Docente 1	Es la expresión verbal, vocalización, pronunciación y manera de comunicarse de lo individuos
Docente 2	Manera de comunicarse y expresarse
Docente 3	Forma de expresar ideas y pensamientos
Docente 4	Capacidad del ser humano para expresar sentimientos, ideas y necesidades
Docente 5	Forma de expresión verbal, mediante la cual los niños comunican sus sentimientos, emociones, pensamientos y el conocimiento adquirido desde el nacimiento hasta su edad actual.

Fuente: Elaboración propia. Entrevista realizada a las docentes del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

#### **Análisis e interpretación de resultados**

Los resultados evidencian que las docentes de la institución consideran al lenguaje oral como una herramienta esencial en el proceso de comunicación y expresión de ideas, al ser una manifestación verbal cargada de intención comunicativa, emocional y cognitiva, que facilita la interacción entre pares y promueve el desarrollo integral de los niños desde las primeras etapas formativas. La UNIR (2020) manifiesta que el lenguaje oral constituye un elemento esencial en el desarrollo del ser humano, especialmente en los primeros años de vida. A través de este los individuos no solo comunican sus necesidades, ideas y emociones, sino también desarrollan su identidad y establecen vínculos afectivos con las personas de su alrededor. En este contexto, es esencial la aplicación de estrategias educativas efectivas que incorporen enfoques innovadores como la gamificación, con el fin de potenciar las habilidades lingüísticas de una forma lúdica y motivadora, que transforme el aprendizaje en experiencias vivenciales, significativas y alineadas con las necesidades comunicativas de los estudiantes.

**Tabla 3**

*¿Cuál es la importancia del desarrollo del lenguaje oral en niños de nivel inicial 2?*

<b>Entrevistados</b>	<b>Respuestas</b>
Docente 1	El lenguaje oral es importante no solo en los primeros años de vida, sino en las diferentes etapas de desarrollo del ser humano, ya que es el

	medio de comunicación que permite al individuo compartir sus ideas y relacionarse su entorno.
Docente 2	Es importante que dentro de este nivel se estimule mucho el lenguaje oral, debido a que es un instrumento socializador que facilita la expresión de ideas y pensamientos de los niños.
Docente 3	Promover el desarrollo de la capacidad del niño para expresarse en diferentes entornos.
Docente 4	Brindar al niño la posibilidad de comunicarse con claridad, para poder expresar sus emociones y necesidades.
Docente 5	Como docentes, comprendemos que el lenguaje oral no solo representa la capacidad para expresarse verbalmente, sino que también está relacionado con el desarrollo de múltiples habilidades esenciales para el desarrollo integral de los niños. Es por esta razón, que su estimulación desde edades tempranas es fundamental para fomentar un desarrollo completo en el área cognitiva, emocional y social.

Fuente: Elaboración propia. Entrevista realizada a las docentes del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

### **Análisis e interpretación de resultados**

Las respuestas obtenidas revelan una visión integral sobre la importancia del lenguaje oral en la etapa inicial, destacando que esta habilidad no solo facilita la comunicación de los niños con su entorno, sino también que es fundamental para el desarrollo cognitivo, social y emocional, ya que es la base para la construcción del aprendizaje y el fortalecimiento de habilidades esenciales para la vida escolar y personal. Según Jiménez (2021), “el lenguaje favorece el desarrollo cognitivo de los niños, fomenta la socialización y es un instrumento de carácter interdisciplinar, debido a que está presente en todas las áreas de conocimiento” (p. 3). En este sentido, incorporar metodologías activas como la gamificación, puede convertirse en una vía efectiva para fortalecer el lenguaje con estrategias más acertadas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes, favoreciendo no solo la comunicación verbal sino también el desarrollo de la autonomía, la creatividad y la participación de los niños.

#### **Tabla 4**

*¿Qué factores considera que influyen en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años?*

<b>Entrevistados</b>	<b>Respuestas</b>
Docente 1	La lectura, dibujos, espacios de comunicación y expresión libre
Docente 2	La familia, la sociedad, la tecnología, la escuela y el entorno en el que se desenvuelve el niño.

Docente 3	Influyen diversos factores, principalmente el factor social en donde se desarrolla el niño.
Docente 4	Considero que uno de los factores que influyen sobre esta capacidad es la estimulación que recibe el niño durante sus primeros años de vida, la cual le permitirá afianzar mejor la expresión oral y por ende le brindará mayor seguridad y desempeño en su entorno.
Docente 5	El factor fundamental es el ambiente donde el niño se desenvuelve, siendo la familia el primer entorno de aprendizaje que contribuirá al fortalecimiento de esta habilidad, mediante la adquisición de nuevas palabras.

Fuente: Elaboración propia. Entrevista realizada a las docentes del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

### **Análisis e interpretación de resultados**

Las docentes reconocen que el desarrollo del lenguaje oral está influenciado por factores como la sociedad, la tecnología, el entorno educativo y la familia, destacando especialmente el rol de esta última como el primer escenario de interacción donde inicia la adquisición del nuevo vocabulario y la interacción social como medio para desarrollar la seguridad y fluidez oral del estudiante. Según Bertrand (2024) el “lenguaje y el pensamiento se construye a través de la interacción social y el contexto cultural, donde aquellas actividades que se realizan de forma compartida permiten a los niños interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamentales de la sociedad que les rodea” (párr. 8). En este sentido, la gamificación puede ser una herramienta pertinente para estimular el lenguaje oral, transformando los ambientes de aprendizaje en entornos estimuladamente ricos que fomenten la expresión natural entre pares.

#### **Tabla 5**

*¿Qué tipo de actividades ha comprobado que estimulan de mejor manera la expresión oral en los niños del subnivel inicial 2?*

<b>Entrevistados</b>	<b>Respuestas</b>
Docente 1	Crear espacios de réplica de palabras y expresión libre.
Docente 2	Utilización de canciones, trabalenguas, adivinanzas, juego de palabras y ejercicios bucofaciales.
Docente 3	La lectura de cuentos, reproducción de vídeos y canciones han sido estrategias efectivas para estimular el lenguaje oral, ya que promueven la ampliación del vocabulario, la comprensión auditiva y la expresión verbal de manera lúdica y significativa.

Docente 4	El uso de cuentos, canciones y vídeos educativos han contribuido significativamente al fortalecimiento del lenguaje oral de los estudiantes.
Docente 5	Cuentos, canciones, trabalenguas, retahílas, lectura de imágenes y el uso de pictogramas contribuyen al desarrollo de la capacidad oral de los estudiantes. La danza, en particular también favorece a la verbalización y conceptualización del lenguaje, ya que permite al niño expresar emociones, ideas y secuencias mediante el movimiento acompañado de palabras.

Fuente: Elaboración propia. Entrevista realizada a las docentes del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

### **Análisis e interpretación de resultados**

Las docentes coinciden en que las actividades más efectivas para estimular la expresión oral son aquellas de carácter lúdico y multisensorial. Entre estas estrategias se encuentran la lectura de cuentos, canciones, trabalenguas, adivinanzas, reproducción de vídeos, pictogramas y ejercicios bucofaciales. Estas actividades además de ser motivadoras permiten ampliar el vocabulario, mejorar la pronunciación y fomentar la expresión de ideas, emociones y conocimientos de forma natural. Para Ulloa y Carcausto (2024), “la gamificación promueve que las temáticas sean abordadas de manera activa, a través de actividades que contribuyen a la construcción de aprendizajes, logrando que el estudiante asuma su rol con responsabilidad y autonomía” (p. 932). En este sentido, incorporar elementos propios de la gamificación en la enseñanza puede resultar útil para estimular el lenguaje oral, en un entorno motivador donde el estudiante aprenda por interés propio.

### **Tabla 6**

*¿Ha incorporado enfoques innovadores en el proceso de enseñanza del lenguaje oral? Si es así ¿Podría compartir cuales ha utilizado y de qué manera han impactado en el desarrollo del lenguaje de los niños?*

<b>Entrevistados</b>	<b>Respuestas</b>
Docente 1	Considero que la creación de espacios de expresión libre es una estrategia que actúa positivamente sobre el fortalecimiento del lenguaje oral en los niños, ya que les brinda mayor seguridad al momento de expresar y vocalizar palabras largas o cortas.
Docente 2	La reproducción de canciones para mejorar la vocalización y ampliar el vocabulario de los niños. También el trabajo colaborativo para promover la interacción entre pares.

Docente 3	El uso de la tecnología es una estrategia efectiva para potenciar distintas habilidades, entre ellas el lenguaje oral, al ofrecer una forma innovadora de interiorizar aprendizajes en los estudiantes. Sin embargo, cuando no se cuenta con una capacitación adecuada, su aplicación en el entorno educativo es limitada.
Docente 4	La utilización de la tecnología, a través de vídeos educativos que contribuyan al desarrollo del lenguaje oral, mediante la repetición y pronunciación de palabras.
Docente 5	Si, la estrategia que me ha resultado efectiva es realizar un trabajo colaborativo con padres de familia, a través de vídeos en casa y reproducción de material audiovisual en el aula. Esta práctica ha tenido un impacto positivo en el desarrollo de la memoria y la sensibilidad auditiva. Sin embargo, considero que el lenguaje oral se fortalece aún más cuando se incluyen ejercicios bucofaciales y actividades como la lectura de imágenes, ya que esta promueve una mayor participación y estimulación directa del habla.

Fuente: Elaboración propia. Entrevista realizada a las docentes del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

### **Análisis e interpretación de resultados**

Las respuestas obtenidas reflejan que algunas docentes han incorporado la tecnología en su práctica pedagógica, manifestando que esta es una alternativa muy positiva para aumentar la participación en el aula, mejorar la pronunciación y sensibilidad auditiva de los niños. Por otro lado, otras docentes destacan la efectividad del uso de estrategias tradicionales como la expresión libre, ejercicios bucofaciales y lectura de imágenes para afianzar las habilidades lingüísticas. En este sentido, Caillagua et al. (2024) afirma que la integración de las TIC en la educación “ha mejorado la comunicación en el entorno educativo, ha creado oportunidades más equitativas para la inclusión social, y ha facilitado el acceso a contenidos educativos diversificados, enriqueciendo así el desarrollo de habilidades múltiples en los estudiantes” (p. 426), respaldando la idea de que la innovación pedagógica no significa usar recursos visuales y auditivos dentro de los procesos de aprendizaje, sino orientar la enseñanza al diseño de actividades intencionadas que impulsen el desarrollo del lenguaje oral, apoyándose de la tecnología para despertar el interés y compromiso de los estudiantes con su formación.

### **Tabla 7**

*¿Qué tipo de actividades lúdicas realiza usted para motivar la participación de los niños?*

<b>Entrevistados</b>	<b>Respuestas</b>
----------------------	-------------------

Docente 1	Una de las actividades con la que he obtenido más resultados positivos es la “Biblioteca Libre”, esta consiste en motivar la participación, mediante una dinámica en la que, a mayor número de intervenciones orales, se obtiene el derecho de escoger libremente un cuento de la estantería para que sea leído por la maestra.
Docente 2	Realizar adivinanzas siempre logra captar la atención de todos los estudiantes aumentando su participación en el proceso de aprendizaje y a la vez estimulando el área cognitiva.
Docente 3	Existen varias actividades que me permiten promover la participación, pero la que más me ha funcionado con respecto al lenguaje oral es el micrófono parlante, en esta actividad cada niño al coger el micrófono tiene que expresar lo solicitado por la docente.
Docente 4	El juego de la tiendita, lectura de cuentos, uso de pictogramas y lectura de etiquetas.
Docente 5	Una de las actividades para promover la participación en los estudiantes es la caja mágica, esta no solo logra captar la atención de todos los niños y despertar el deseo por participar, si no también es una forma creativa de dar a conocer o introducir a nuevos temas de aprendizaje.

Fuente: Elaboración propia. Entrevista realizada a las docentes del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

### **Análisis e interpretación de resultados**

Las docentes entrevistadas coinciden en que la aplicación de actividades lúdicas como la biblioteca libre, las adivinanzas, el micrófono parlante, el juego simbólico, el uso de pictogramas y recursos creativos como la caja mágica promueven la interacción verbal en un entorno seguro y motivador, ya que cuando los estudiantes se encuentran motivados se comunican con mayor fluidez y confianza. Según Sánchez-Pacheco (2019), “la gamificación surge como una posible alternativa que puede agregar diversos modos para la captación del interés de los alumnos, el despertar de su curiosidad, conjugando elementos que llevan la participación al compromiso, resultando en la reinención del aprendizaje” (p. 97). En este contexto, la implementación de la gamificación para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas es una gran alternativa, ya que esta permite la integración de recompensas, retos, niveles de progreso, lo cual convertirá al acto de participación en una experiencia significativa que no solo motiva, sino también consolida el desarrollo del lenguaje mediante la interacción continua y el juego con propósito educativo.

### **Tabla 8**

*¿Qué entiende usted por gamificación en el contexto educativo?*

<b>Entrevistados</b>	<b>Respuestas</b>
----------------------	-------------------

Docente 1	La gamificación es la aplicación de juegos dentro del ámbito educativo que permiten desarrollar temas de cualquier temática.
Docente 2	La gamificación es la aplicación de varias estrategias para que los niños aprendan de una manera diferente a lo habitual.
Docente 3	Es el uso de actividades o estrategias que permiten desarrollar distintas habilidades del niño a través del juego.
Docente 4	Es el uso de juegos o actividades dentro del ámbito educativo, los cuales ayudan en el aprendizaje de los niños.
Docente 5	No me encuentro familiarizada con el término, pero tengo entendido que es la integración del niño dentro del aprendizaje para el desarrollo de habilidades que le permitan mejorar sus capacidades lingüísticas.

Fuente: Elaboración propia. Entrevista realizada a las docentes del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

### **Análisis e interpretación de resultados**

Las respuestas reflejan que la mayoría de las docentes no conocen con exactitud que es la gamificación, sin embargo, algunas de ellas lo relacionan con el uso de juegos o estrategias lúdicas, que permiten desarrollar distintas habilidades en los niños. La UNIR (2020) afirma que la gamificación es una estrategia que “traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados” (párr. 1). En este contexto, se resalta la necesidad de brindar una formación docente, enfocada en el diseño y aplicación pedagógica de la gamificación, de manera que ésta deje de ser una noción abstracta y se convierta en una herramienta transformadora del proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente útil para fomentar el lenguaje oral dentro de un ambiente motivador.

### **Tabla 9**

*¿Ha recibido formación sobre el uso de la gamificación como herramienta educativa?*

<b>Entrevistados</b>	<b>Respuestas</b>
Docente 1	He recibido capacitaciones sobre otras metodologías de aprendizaje o actualización de conocimientos, pero específicamente de la gamificación no.
Docente 2	No he recibido capacitaciones sobre esta metodología, pero me encantaría participar en alguna.
Docente 3	No he recibido una capacitación de este tema, pero sí de otras áreas.
Docente 4	Si, he recibido capacitaciones sobre este tema, aunque no de manera profunda, pero considero que siempre hay que estar en constante actualización.

---

Docente 5	No he recibido capacitaciones sobre este tema en específico.
-----------	--

---

Fuente: Elaboración propia. Entrevista realizada a las docentes del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

### **Análisis e interpretación de resultados**

Las respuestas obtenidas revelan que cuatro de las cinco docentes entrevistadas no han recibido algún tipo de formación sobre la gamificación. Solo una de ellas, manifiesta haber participado en capacitaciones relacionadas, sin embargo, aclara que estas no fueron de manera profunda, ya que de alguna manera comprende a que se refiere el término gamificación, pero no tiene conocimiento sobre como sus elementos benefician al aprendizaje. La efectividad de esta técnica depende en gran medida de la capacidad de los docentes para vincular los objetivos de aprendizaje con las dinámicas adecuadas para cada grupo de estudiantes, transformando de esta manera a la gamificación como una herramienta pedagógica significativa adaptable a contenidos curriculares y no en una actividad de entretenimiento sin valor educativo (Acosta et al., 2024). En este contexto, es imprescindible realizar programas de capacitación docente, debido a que, aunque la gamificación posea un gran potencial con respecto a la mejora de los procesos de aprendizaje, su implementación puede verse afectada por las brechas de formación profesional respecto al uso de metodologías activas.

#### **Tabla 10**

*¿Considera usted que la gamificación es una técnica pertinente y efectiva para fomentar el desarrollo del lenguaje oral en niños del Subnivel Inicial 2? ¿Por qué?*

<b>Entrevistados</b>	<b>Respuestas</b>
Docente 1	Si, ya que existen una variedad de estrategias que permiten estimular el desarrollo del lenguaje oral. Aunque no conozca del tema a profundidad considero que cualquier estrategia de aprendizaje puede ser adaptada a la enseñanza.
Docente 2	No conozco mucho del tema, pero siempre es bueno innovar en la educación de los estudiantes.
Docente 3	Si, porque permite desarrollar el lenguaje de los niños a través de actividades divertidas, que refuercen la expresión oral.
Docente 4	Si, ya que hay una diversidad de estrategias para desarrollar el lenguaje en los niños.
Docente 5	Tendría que informarme para poder emitir un criterio, sin embargo, considero que los docentes tenemos que estar siempre dispuestos y preparados para seguir capacitándonos en todo lo relacionado a mejorar las experiencias educativas de los estudiantes.

---

Fuente: Elaboración propia. Entrevista realizada a las docentes del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

### **Análisis e interpretación de resultados**

Las respuestas abstenidas reflejan una percepción mayoritariamente positiva sobre la efectividad de la gamificación para el desarrollo de habilidades lingüísticas. Aunque la valoración de las docentes evidencie conocimiento limitado sobre ésta, destacan la existencia de estrategias lúdicas que podrían fortalecer la expresión oral, reflejando que su criterio está fundamentado más por su experiencia con la implementación de metodologías activas, que por el conocimiento técnico sobre los principios y componentes de la gamificación. Según la UNIR (2020), la gamificación es una estrategia innovadora que busca transformar la educación a través del uso de recursos interactivos que logran captar la atención de los estudiantes y permiten personalizar el aprendizaje para atender a las necesidades de los mismos. En este sentido, el valor pedagógico de esta estrategia va más allá del juego, ya que su verdadero potencial está en estructurar experiencias que despierten el interés y desarrollen la expresión oral de manera intencionada y alineada con los objetivos curriculares, promoviendo un aprendizaje significativo y duradero desde edades tempranas.

**Tabla 11**

*¿Considera que la gamificación es más efectiva cuando se integra al aprendizaje de los contenidos o cuando se usa solo para motivar a los estudiantes a participar? ¿Por qué?*

<b>Entrevistados</b>	<b>Respuestas</b>
Docente 1	Desde mi experiencia, considero que la motivación a través de juegos o actividades espontáneas representa una técnica positiva, sin embargo, valoro la idea de usar recursos lúdicos vinculados directamente con los objetivos de aprendizaje, ya que esto permite planificar actividades con propósito educativo que apoyen el cumplimiento de metas.
Docente 2	Considero que todo lo que se aplique en el aula debe tener relación con los objetivos del currículo. Entonces, si se va a usar un juego, debería ser con una intención pedagógica y no solo para que los niños se diviertan.
Docente 3	Yo suelo usar juegos en clase para que los niños se sientan más atraídos y presten más atención, pero pienso que deben estar planificados desde el contenido. Si jugamos solo para motivar, puede ser divertido, pero no siempre hay aprendizaje.
Docente 4	En el nivel inicial, el juego es una herramienta natural, ya que los niños aprenden jugando. Es decir, si la Gamificación significa enseñar a

---

Docente 5	<p>través del juego, entonces estoy completamente de acuerdo que se integre al contenido. El juego como factor motivacional no basta, ya que este debe tener sentido educativo, con objetivos claros y alineados con el currículo.</p> <p>Considero que todo lo aplicado dentro de los salones de clases debe estar vinculado con el aprendizaje, ya que si se realizan actividades solo por entretenimiento no se va a tener buenos resultados con respecto al desarrollo o afianzamiento de habilidades.</p>
-----------	--

---

Fuente: Elaboración propia. Entrevista realizada a las docentes del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

### **Análisis e interpretación de resultados**

Las respuestas demuestran que todas las docentes consideran que es más efectivo aplicar juegos con propósito educativo que aquellos que están destinados únicamente a motivar a los estudiantes. Sus argumentos coinciden en que la motivación es importante, sin embargo, esta debe ir acompañada de una planificación que garantice que las actividades lúdicas dejen de ser solo un factor motivacional para convertirse en un medio pedagógico intencionado. Según la UNIR (2020),” la gamificación es una estrategia de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados” (párr. 1). En este sentido, integrar la gamificación al contenido curricular permite que el niño desarrolle su lenguaje oral no solo en un contexto recreativo, sino también dentro de una secuencia didáctica planificada, potenciando de esta manera su capacidad para comunicar ideas, ampliar su vocabulario y mejorar su fluidez verbal.

### **Tabla 12**

*¿Ha utilizado herramientas tecnológicas, como vídeos interactivos, plataformas digitales o aplicaciones educativas, en su práctica docente? Si es así ¿Cómo ha sido su experiencia?*

---

<b>Entrevistados</b>	<b>Respuestas</b>
Docente 1	Si, he usado vídeos interactivos y he notado que los niños tienen más deseo por aprender, participar y expresarse verbalmente.
Docente 2	No uso mucho, pero los vídeos interactivos que he presentado han contribuido para que los estudiantes estén más atentos y activos en su aprendizaje.
Docente 3	Principalmente utilizo vídeos y canciones como estrategias en el aula, ya que he observado que a través de estos recursos los estudiantes se muestran más motivados y participativos. Además, me permiten captar con mayor facilidad la atención del grupo y facilitar el aprendizaje de manera más dinámica y significativa.

---

Docente 4	Si, y los resultados han sido muy positivos. Con el uso de vídeos interactivos he logrado que los estudiantes se mantengan más atentos y motivados para participar.
Docente 5	No suelo usar con frecuencia vídeos en el aula, sin embargo, las pocas veces que lo he hecho la experiencia ha sido muy gratificante. Los estudiantes se sienten más interesados por aprender y la participación del grupo incrementa.

Fuente: Elaboración propia. Entrevista realizada a las docentes del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

### **Análisis e interpretación de resultados**

Las respuestas evidencian que la mayoría de las docentes han aplicado la tecnología de alguna manera. Aunque su uso se limite a videos o canciones, resaltan su impacto positivo en la motivación, atención y participación verbal de los niños, al transformar el aula de clase en un ambiente más dinámico y estimulante. Integrar las TIC en la educación infantil ofrece diversos beneficios, entre los que se destaca el desarrollo de la autonomía desde edades tempranas, el fortalecimiento de la comunicación, el impulso del trabajo colaborativo y la facilitación de procesos de aprendizaje significativos (Gonzales, 2023). En este sentido, usar la tecnología a través de experiencias gamificadas puede contribuir al afianzamiento de las habilidades lingüísticas, no solo porque permitirá incrementar la motivación de los estudiantes, sino también porque brinda la posibilidad de crear espacios donde los niños interactúen con confianza y seguridad.

#### **Tabla 13**

*¿Qué recomendaciones haría a otros docentes que deseen implementar la gamificación en su práctica para fomentar el lenguaje oral?*

<b>Entrevistados</b>	<b>Respuestas</b>
Docente 1	No conozco con exactitud a que se refiere la gamificación, pero si recomiendo que los docentes usen actividades lúdicas que estén relacionadas con los temas que se enseñan, ya que los niños a esta edad aprenden a través del juego.
Docente 2	El juego siempre será la mejor herramienta para que el niño aprenda en este nivel, por lo que recomiendo a los docentes de Educación Inicial ser creativos al momento de enseñar, con el objetivo de brindar una experiencia más significativa a sus estudiantes.
Docente 3	Recomiendo planificar juegos que ayuden a los niños a desarrollar las distintas habilidades. También considero necesario la constante actualización con respecto a los avances en la educación.
Docente 4	Recomiendo a otros docentes informarse y explorar diversas estrategias que respondan a las necesidades de los estudiantes, para ofrecer

	experiencias de aprendizaje más significativas y lograr mejores resultados educativos.
Docente 5	Prepararse sobre qué es y cómo actúa la gamificación en el desarrollo del lenguaje oral, para implementar estrategias óptimas que permitan brindar una mejor experiencia educativa, potenciar la participación y consolidar habilidades comunicativas en los niños.

Fuente: Elaboración propia. Entrevista realizada a las docentes del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

### **Análisis e interpretación de resultados**

Las respuestas reflejan que, aunque no hay un conocimiento exacto sobre el término gamificación, las docentes respaldan la importancia de incorporar estrategias lúdicas adaptadas a las necesidades de los estudiantes. Además, se enfatiza la necesidad de mantenerse en constante actualización respecto a metodologías innovadoras. Según Sánchez-Pacheco (2019), “la gamificación surge como una posible alternativa que puede agregar diversos modos para la captación del interés de los alumnos, el despertar de su curiosidad, conjugando elementos que llevan la participación al compromiso, resultando en la reinención del aprendizaje” (p. 97). En este contexto, se destaca la necesidad de una capacitación a la planta docente con respecto a la incorporación de nuevos enfoques como la gamificación, con el objetivo de cumplir con las expectativas y necesidades de las nuevas generaciones, ya que a través del uso la tecnología esta estrategia promueve el desarrollo de diversas habilidades incluyendo la lingüística, a través de experiencias educativas que logran captar la atención del niño y lo mantienen motivado durante toda la experiencia educativa.

El análisis y discusión de los resultados evidencian que los estudiantes del subnivel inicial 2 presentan marcadas debilidades en el lenguaje oral, lo cual puede deberse a la falta de estimulación de esta área a través de metodologías que impulsen a los estudiantes a comprometerse con su aprendizaje. Constatando a su vez, que la planta docente posee conocimientos limitados con respecto al uso de metodologías activas como la gamificación y su aplicación pedagógica haciendo uso de la tecnología para aprovechar la realidad de las nuevas generaciones, que nacen inmersos en un mundo con constantes avances tecnológicos. Estos resultados reflejan la necesidad de integrar un plan orientado no solo a la correcta estimulación del lenguaje oral en la educación inicial, sino también en el fortalecimiento de las competencias docentes sobre el uso de la gamificación, para transformar la enseñanza y lograr que el proceso de aprendizaje del alumnado sea una experiencia enriquecedora que lo motive a involucrarse directamente con su formación. En este sentido, el plan de capacitación propuesto representa una alternativa efectiva para lograr alcanzar los objetivos deseados.

## **CAPITULO IV: PROPUESTA**

### **4.1 Nombre de la propuesta**

“Plan de capacitación basado en la gamificación para fortalecer el lenguaje oral: un camino práctico para docentes comprometidos en transformar el aprendizaje”

### **4.2 Presentación de la propuesta**

El desarrollo del lenguaje oral es un aspecto fundamental dentro de los primeros años de vida del ser humano, ya que es una herramienta esencial para la comunicación y construcción de nuevos conocimientos. Este permite la expresión de ideas, emociones y pensamientos dentro de diferentes contextos que fortalecen la identidad y la interacción social. Tradicionalmente este proceso está ligado a prácticas convencionales, sin embargo, en la actualidad es necesario incorporar metodológicas innovadoras que despierten el interés de los estudiantes, potencien la participación activa y cumplan las necesidades de las nuevas generaciones.

Según Martínez et al. (2025), las metodologías innovadoras buscan transformar la educación tradicional, convirtiendo al estudiante en el protagonista de su propio aprendizaje e invitando al docente a asumir un rol de guía en lugar de ser únicamente un transmisor de información. Esto garantiza el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad y la autonomía permitiendo que el niño se desenvuelva de mejor manera en un su entorno. Sin embargo, aunque probar nuevas estrategias en la educación resulte beneficioso, la eficacia depende en gran medida de la capacitación continua que reciban los docentes con respecto al uso e implementación eficaz de nuevos métodos de enseñanza que integren la tecnología y garanticen la creación de experiencias educativas que realmente busquen el desarrollo integral de los estudiantes.

Es por ello que, se propone la elaboración de un plan de capacitación dirigido a los docentes de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” con el objetivo de fortalecer sus conocimientos acerca de la gamificación y desarrollar competencias digitales básicas, que les permita diseñar actividades interactivas correctamente orientadas al desarrollo del lenguaje oral empleando elementos gamificados de forma adecuada. Este plan de capacitación, está estructurado en una serie de talleres que desarrollan el aprendizaje de manera progresiva conforme a la ejecución de las actividades propuestas, de este modo el documento se convierte en un instrumento que guía el proceso formativo de los participantes.

Esta propuesta pedagógica se presenta como una iniciativa flexible, que puede ponerse en práctica de manera autónoma por los docentes, como estrategias de capacitación interna institucional y como material de apoyo en procesos de formación continua. Su diseño es prioritariamente en formato digital, para facilitar el acceso a los recursos tecnológicos, enlaces y

materiales complementarios, no obstante, su estructura y contenido permite también su impresión y uso en formato físico, según las necesidades y posibilidades de la institución educativa.

Es importante destacar que, si bien esta propuesta está dirigida a los docentes de la institución educativa, los beneficiarios directos son los estudiantes del nivel inicial 2, debido a que los talleres de capacitación representan el medio para que los educadores adquieran los conocimientos, estrategias y herramientas tecnológicas necesarias para implementar actividades gamificadas enfocadas específicamente en el afianzamiento de las habilidades lingüísticas. Sin una formación previa sobre esta metodología, diseñar e implementar actividades efectivas se convierte en un desafío que puede desmotivar a los docentes a innovar en los procesos de enseñanza-aprendizaje, perpetuando de esta manera prácticas pedagógicas tradicionales que limitan el desarrollo integral de los estudiantes.

A través de los talleres los docentes aprenderán a utilizar plataformas como Genially, Wordwall, Educaplay, Kahoot, TinyTap y PowerPoint, donde podrán crear recursos interactivos alineados a los siete ámbitos del currículo de Educación Inicial. Además, incorpora 7 actividades gamificadas elaboradas con el uso de herramientas tecnológicas, las cuales cumplen un función demostrativa y orientadora. Estas actividades no son modelos rígidos, sino referentes pedagógicos que buscan que los docentes comprendan como articular la gamificación con la tecnología y proyectar la creación de nuevas actividades acordes a su contexto educativo.

### **4.3 Objetivos**

#### ***4.3.1 Objetivo General***

Diseñar un plan de capacitación docente sobre el uso de la gamificación con herramientas digitales, mediante talleres teórico-prácticos que fortalezcan las competencias pedagógicas para la creación e implementación de actividades gamificadas orientadas al desarrollo del lenguaje oral en niños del subnivel inicial 2.

#### ***4.3.2 Objetivos específicos***

- Comprender los fundamentos teóricos de la gamificación y sus beneficios como estrategia innovadora dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Promover el uso de herramientas tecnológicas para el diseño de actividades interactivas direccionadas al fortalecimiento del lenguaje oral en Educación Inicial.
- Diseñar un plan de capacitación que facilite el desarrollo de competencias digitales e implementación de metodologías activas, para despertar el interés de los estudiantes en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

#### **4.4 Contenidos curriculares a tratarse**

Las actividades propuestas dentro de los talleres están alineadas con los siete ámbitos del currículo de Educación Inicial y pueden ser implementadas en diferentes momentos de la jornada académica, según la valoración y planificación del docente.

Cada actividad fomenta la creatividad y aprendizaje activo, en donde los estudiantes dejan de ser agentes pasivos para convertirse en protagonistas de su aprendizaje. A través de diversas actividades interactiva y uso de recursos lúdicos, el ambiente escolar se transforma en una atmosfera de confianza donde el dialogo, la expresión oral, la narración de vivencias surgen de forma natural y el aprendizaje de nuevo vocabulario es una experiencia significativa y motivadora.

El docente desempeña un rol activo en cada fase de las actividades, lo que le permite fortalecer el vínculo de relación entre docente- alumno. Esta participación directa le brinda la posibilidad de identificar las necesidades comunicativas de los niños para ajustar su intervención pedagógica de acuerdo con las características, interés y contextos reales de sus estudiantes.

#### **4.5 Ubicación sectorial**

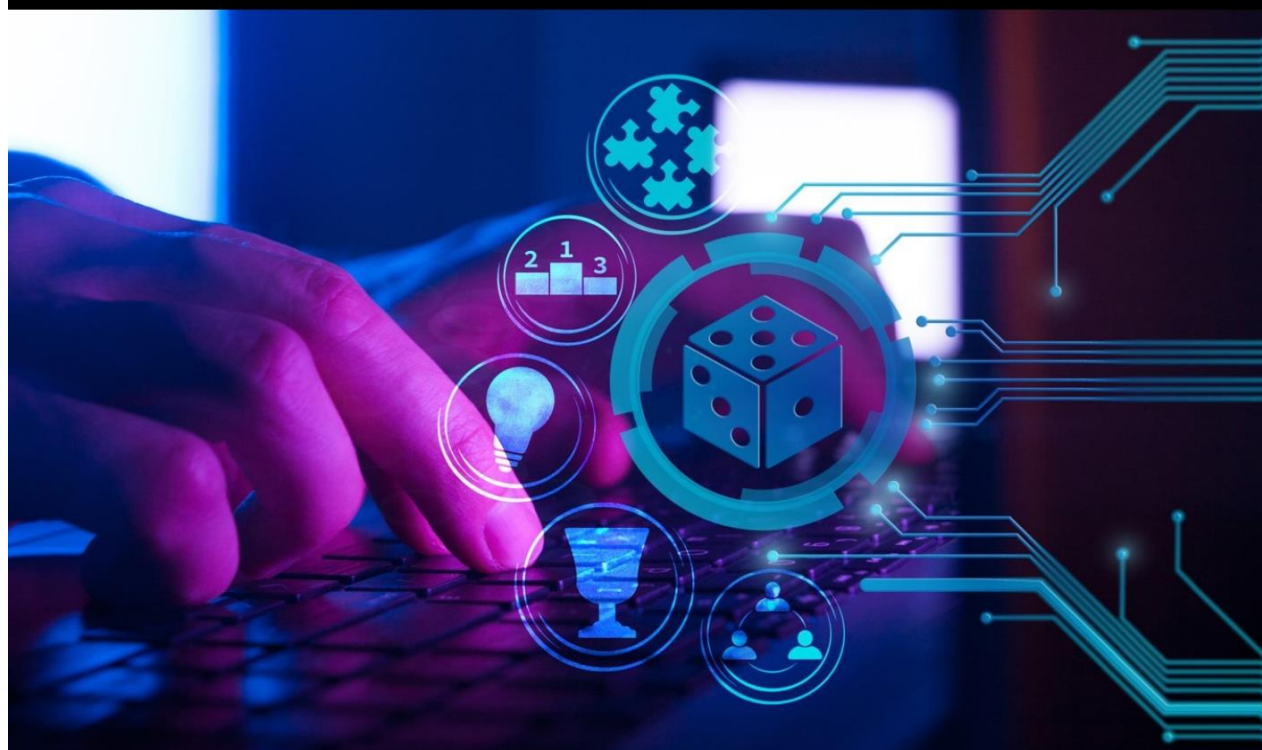
La presente propuesta esta contextualizada en la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, ubicada en la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, Ecuador. Surge como una respuesta a las debilidades detectadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje oral en el subnivel inicial 2, donde se ha identificado la necesidad de fortalecer las competencias comunicativas a través de metodologías innovadoras como la gamificación con el apoyo de recursos tecnológicos, para transformar los ambientes de aprendizaje y centrar la enseñanza en el estudiante.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y**  
**TECNOLOGÍA**  
**EDUCACIÓN INICIAL**

# **PLAN DE CAPACITACIÓN BASADO EN LA GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER EL LENGUAJE ORAL**

*UN CAMINO PRÁCTICO PARA DOCENTES COMPROMETIDOS EN  
TRANSFORMAR EL APRENDIZAJE.*



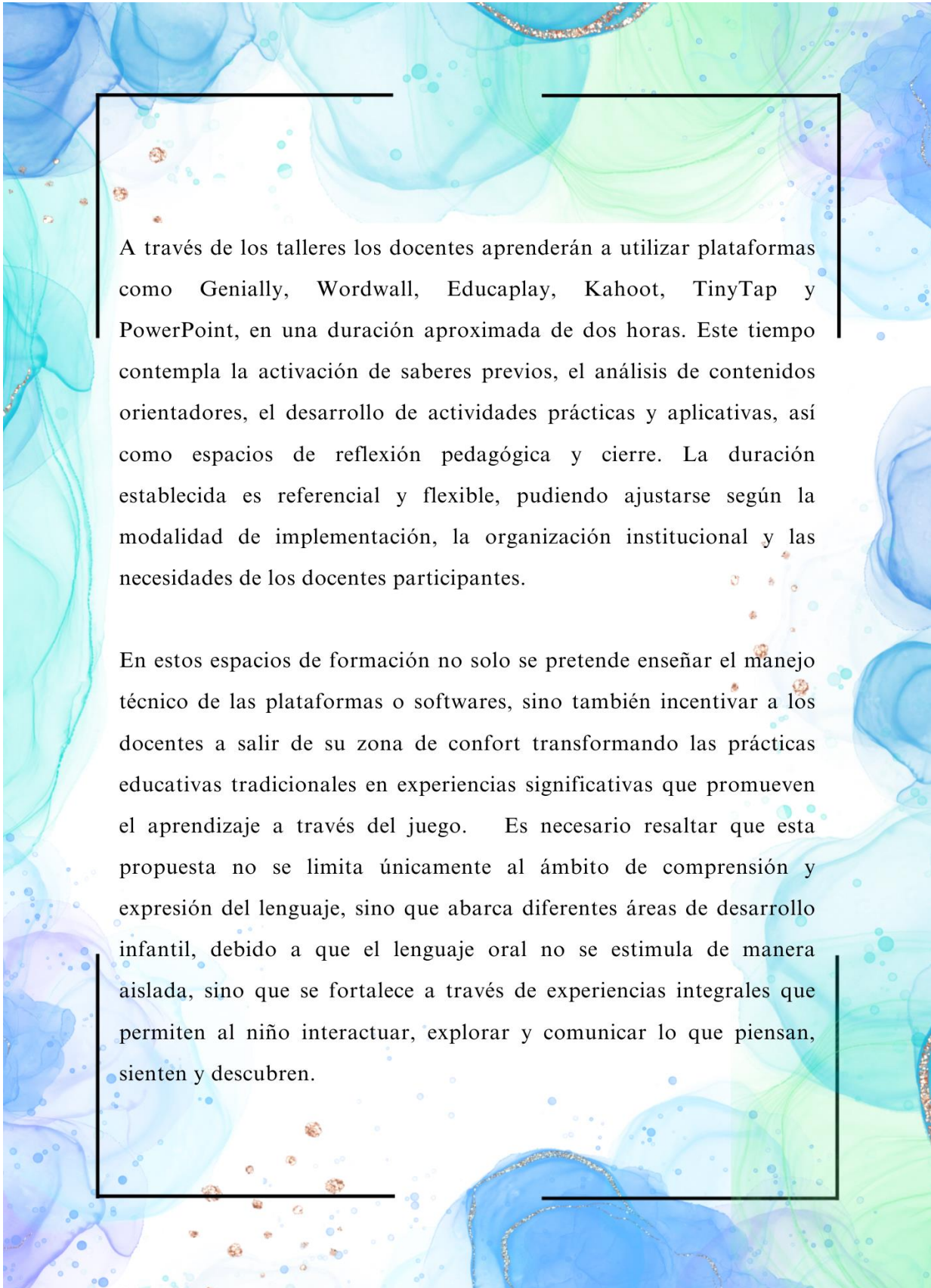
**JESSICA PAMELA**  
**QUINTANA REMACHE**

# INTRODUCCIÓN

El presente plan de capacitación se concibe como una propuesta flexible, dirigida los docentes con el propósito de fortalecer su práctica pedagógica, mediante el uso de la gamificación y herramientas tecnológicas aplicadas al desarrollo del lenguaje oral en Educación Inicial. Su estructura permite que la capacitación se desarrolle sin depender de la presencia de un capacitador específico, sino mediante la realización de las actividades propuestas.

El plan está conformado por un conjunto estructurado de talleres, organizados de manera progresiva, que guían a los docentes en la comprensión de la gamificación, sus elementos principales y su aplicación pedagógica con apoyo de recursos digitales. Cada taller incluye objetivos, contenidos orientadores, actividades prácticas, espacios de reflexión y productos esperados, lo que permite a los educadores avanzar en su proceso de formación de manera guiada.

También, el plan incorpora 7 actividades modelo, que cumplen una función demostrativa y orientadora para que los docentes comprendan de forma más sencilla como integrar la gamificación y la tecnología para favorecer la participación y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes, además de servir de referencia para que los docentes puedan diseñar, adaptar o crear nuevas actividades según su contexto educativo y las necesidades de los alumnos.



A través de los talleres los docentes aprenderán a utilizar plataformas como Genially, Wordwall, Educaplay, Kahoot, TinyTap y PowerPoint, en una duración aproximada de dos horas. Este tiempo contempla la activación de saberes previos, el análisis de contenidos orientadores, el desarrollo de actividades prácticas y aplicativas, así como espacios de reflexión pedagógica y cierre. La duración establecida es referencial y flexible, pudiendo ajustarse según la modalidad de implementación, la organización institucional y las necesidades de los docentes participantes.

En estos espacios de formación no solo se pretende enseñar el manejo técnico de las plataformas o softwares, sino también incentivar a los docentes a salir de su zona de confort transformando las prácticas educativas tradicionales en experiencias significativas que promueven el aprendizaje a través del juego. Es necesario resaltar que esta propuesta no se limita únicamente al ámbito de comprensión y expresión del lenguaje, sino que abarca diferentes áreas de desarrollo infantil, debido a que el lenguaje oral no se estimula de manera aislada, sino que se fortalece a través de experiencias integrales que permiten al niño interactuar, explorar y comunicar lo que piensan, sienten y descubren.

# Tabla de contenido

## Talleres

- 1 La gamificación como estrategia pedagógica innovadora
- 2 Genially como recurso interactivo para el desarrollo del lenguaje oral.
- 3 Innovación al alcance de todos: Wordwall como recurso interactivo para transformar el aprendizaje en experiencias lúdicas.
- 4 Del pizarrón a la pantalla: Educaplay como recurso interactivo para transformar el aprendizaje.
- 5 Kahoot en acción: del juego a la magia del aprendizaje
- 6 Innovación educativa paso a paso: el poder de TinyTap en la enseñanza
- 7 Juega y aprende con PowerPoint: animaciones y juegos para tus clases.

## Actividades modelo

- 1 El arcoíris de las emociones mágicas
- 2 El gran misterio del armario de los oficios y las profesiones
- 3 Los exploradores del cofre saludable
- 4 Los guardianes de los números mágicos
- 5 Viaje a la ciudad de las vocales perdidas
- 6 Las travesuras del mago merlín y los sonidos perdidos
- 7 La Carrera de los acróbatas del circo de las figuras

# ACTIVIDADES MODELO



Link

<https://n9.cl/mzkrrn>

## PROPUESTA COMPLETA



<https://n9.cl/3mcwe>

## CONCLUSIONES

El estudio permitió evidenciar que la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” no aplica la gamificación dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje del subnivel inicial 2, debido a que los docentes muestran un limitado conocimiento sobre los beneficios de esta estrategia dentro de los procesos de formación de los niños en diversas áreas de aprendizaje. De la misma manera, se logró identificar el escaso uso de la tecnología y prevalencia de la enseñanza tradicional, reflejando la existencia de una brecha entre las demandas pedagógicas actuales y la actualización profesional docente, impidiendo el aprovechamiento de las nuevas tecnologías como recursos para transformar la práctica educativa.

El análisis con respecto al desarrollo del lenguaje oral reflejó que los estudiantes del subnivel inicial 2 presentan marcadas debilidades en la pronunciación, comprensión, vocabulario y predisposición para participar oralmente de manera clara y espontánea. En este sentido, los resultados obtenidos a través de la ficha de observación evidencian que los procesos comunicativos no están siendo correctamente estimulados desde la práctica docente, ratificando la necesidad de emplear metodologías lúdicas que fortalezcan el lenguaje oral como base del aprendizaje integral.

La revisión teórica permitió reconocer que la gamificación es una estrategia educativa innovadora que incorpora elementos del juego para fomentar la motivación intrínseca, la participación y el aprendizaje significativo. Diversos autores coinciden en que el uso de elementos lúdicos con objetivos claros y desafíos progresivos favorecen el desarrollo del lenguaje oral en contextos reales de interacción. Además de fortalecer habilidades como la escucha, la cooperación y la construcción social del conocimiento, aspectos indispensables para lograr un avance significativo con respecto a las habilidades lingüísticas dentro de la primera infancia.

El plan de capacitación docente responde de manera pertinente a los problemas identificados en la investigación, debido a que incorpora talleres teórico-prácticos sobre el uso de herramientas como Genially, Wordwall, Educaplay, Kahoot, TinyTap y PowerPoint. Además de integrar actividades interactivas gamificadas que los docentes pueden implementar en los procesos de enseñanza-aprendizaje, con el propósito de mejorar su labor docente y fortalecer las habilidades lingüísticas orales. La propuesta fomenta una progresión cognitiva que inicia por una comprensión conceptual de la gamificación y luego orienta al diseño de actividades propias, consolidando de esta manera las competencias digitales y pedagógicas del profesorado. Al contar con una estructura flexible y adaptable al contexto institucional, se convierte en una propuesta didáctica viable para su aplicación real.

Se concluye, que la gamificación es una estrategia efectiva para fortalecer el lenguaje oral de los estudiantes en el subnivel inicial 2, debido a que logra transformar la enseñanza tradicional a través de un enfoque lúdico donde el aprendizaje se construye a partir de experiencias

compartidas. Su implementación, mediada por la tecnología y la creatividad docente, transforma el aprendizaje en una experiencia significativa que estimula la comprensión, la expresión verbal y el uso espontáneo del lenguaje en contextos reales. En este sentido, el plan de capacitación docente elaborado representa una respuesta pertinente y contextualizada a las necesidades identificadas, constituyéndose como una opción viable para promover la innovación pedagógica en la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

## RECOMENDACIONES

Se recomienda implementar programas institucionales de formación continua para docentes, enfocados en el uso pedagógico de metodologías activas y recursos digitales dentro de la educación. Este programa debe incluir sesiones teóricas, acompañamiento técnico y espacios destinados a la aplicación práctica, que posibilite al profesorado incorporar de forma efectiva estas estrategias dentro de su planificación diaria. De la misma manera, se sugiere realizar asambleas institucionales, que permitan el intercambio de experiencias, prácticas y estrategias educativas innovadoras entre docentes de distintos centros educativos.

Para el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas orales, se propone incorporar actividades gamificadas como desafíos verbales, juego de roles, dinámicas de narración, recompensas simbólicas, trabalenguas y restos de discriminación auditiva. Estas actividades pueden implementarse mediante el uso de herramientas digitales que permitan a los estudiantes mejorar su pronunciación, comprensión y su seguridad para expresarse con confianza mientras juegan. Estas estrategias deben estar vinculadas con el currículo de Educación Inicial, acompañadas de una evaluación formativa que permita observar de cerca el progreso individual de los niños con respecto al desarrollo del lenguaje oral.

Dado que la gamificación potencia la motivación y el aprendizaje significativo, se sugiere incluir esta metodología dentro de la enseñanza, promoviendo su integración transversal en los distintos ámbitos del currículo educativo. Esta estrategia resulta pertinente ante las limitaciones de la educación tradicional que impide aprovechar las características de las nuevas generaciones, quienes como nativos digitales aprenden de mejor manera a través de experiencias interactivas que los motivan a explorar. Es por ello que el éxito de su aplicación depende directamente de la capacitación que reciban los docentes con respecto al diseño de actividades con objetivos claros y correctamente adaptados a la edad del niño.

Por otra parte, se recomienda ejecutar el plan de capacitación diseñado, cumpliendo su enfoque progresivo en la formación docente que va desde la familiarización con el término gamificación hasta el uso técnico de las aplicaciones digitales para la creación de actividades gamificadas propias. Así como también, es indispensable realizar un seguimiento pedagógico que garantice la aplicación efectiva de esta estrategia con el objetivo de contribuir significativamente al desarrollo de las habilidades lingüísticas orales.

Finalmente, se sugiere que la gamificación se adopte de forma permanente en la práctica pedagógica de la institución, promoviendo su implementación en las distintas áreas de aprendizaje del subnivel inicial. Además, se debe garantizar la formación continua de la planta docente en el diseño de experiencias gamificadas mediadas por la tecnología, así como el acompañamiento pedagógico que asegure que esta estrategia sea implementada de manera adecuada y

contextualizada a la realidad institucional. De esta manera, se fomenta la creación de entornos educativos activos y motivadores en los que los estudiantes pueden fortalecer el lenguaje oral, a través de la interacción, la creatividad y el aprendizaje significativo.

## BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, J., Romero, J., & Medina, M. (2024). Impacto de la gamificación en el desarrollo del aprendizaje invisible: Un enfoque lúdico para el fomento de habilidades y competencias en el aula. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 4520. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2939>
- Alcaraz, C., & Gonzáles, V. (2019). Gamificación y Ele: *¿Moda pasajera o ha venido para quedarse?* Centro Virtual Cervantes: <https://cvc.cervantes.es/literatura/esedll/pdf/02/05.pdf>
- Alfonso, Y., Díaz, R., & Sotolongo, M. (2023). El desarrollo de la comprensión y construcción de mensajes en la primera infancia. *Revista Científica Cultura, Comunicación y Desarrollo*, 8(1), 172-179. <https://rccd.ucf.edu.cu/index.php/aes/article/view/439/457>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Araujo, G., Guerra, L., Bastidas, V., Diaz, C., & Planta, P. (2024). *Educación Y Tecnología Digital*. Centro de investigación y desarrollo. p. 144. [https://doi.org/10.37811/cli\\_w1041](https://doi.org/10.37811/cli_w1041)
- Bertrand, R. (2024). *La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky*. Psicología y Mente: <https://psicologiamente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>
- Bravo-Faytong, F., Mendoza-Sierra, N., Salazar-Sánchez, M., & Lozano-Chaguay, S. (2024). Juegos Interactivos usando PowerPoint en la evaluación formativa. *Revista Científico-Académica Multidisciplinaria*, 9(2), 365-385. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6532>
- Bruner, J. (1986). *El habla del niño* (1ra ed.). Barcelona: Paidós. <https://linguisticaunlz.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/03/bruner-jerome-el-habla-del-nic3b1o-cognicic3b3n-y-desarrollo-humano-paidos.pdf>
- Caillagua, K., Jácome, G., & Martínez, O. (2024). El impacto del uso de las TIC y estrategias de enseñanza- aprendizaje en el desarrollo profesional de los docentes de la Unidad Educativa Pablo Neruda. *593 digital Publisher CEIT*, 9(6), 424-437. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.6.2731>

- Cajahuishca, J., & Fernández, M. (2022). *Los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de 4 a 5 años, Quito 2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador] Repositorio UCE. <https://www.dspace.uce.edu.ec/bitstreams/2e783891-4483-4320-997d-d3fd9f426a7b/download>
- Calle, A. (2021). *Estrategias para la estimulación del lenguaje oral desde un enfoque inclusivo en Educación Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica “Andrés F. Córdova”*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación] Repositorio UNAE. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1725/1/Tesis%20Ana%20Calle%20cambiado.pdf>
- Casa, L. (2023). *La interacción social y el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños del nivel inicial*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/items/7e1f79a8-b9ab-43be-83a2-ac2ded09fc64>
- Castillo, L. (2022). *Los Tics aplicados a Educación Inicial*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán Y Valle] Repositorio UNE. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/8172>
- Castro, C., Chiluiza, M., Estévez, P., Ulloa, C., & Tanguila, S. (2023). La gamificación en la educación: evaluación de técnicas y aplicaciones para mejorar la motivación y el compromiso del estudiante. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1438-1460. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5412](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5412)
- Constitución de la Republica del Ecuador. (2008). *Constitución de la Republica del Ecuador*. Ministerio de Defensa Nacional del Ecuador. [https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador\\_act\\_ene-2021.pdf](https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf)
- Cortez, L., & Neill, D. (2018). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica*. Ediciones UTMACH. <https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14232/1/Cap.4-Investigaci%C3%B3n%20cuantitativa%20y%20cualitativa.pdf>
- Daza, S. (2021). Estrategias para el pensamiento crítico, según el enfoque metacognitivo de John Flavell, en Estudiantes Universitarios. *CICOTUR*, 6(3), 407-426. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8171260.pdf>
- Días, T., Orta, G., & Machado, V. (2021). Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones: Ventajas y Desventajas de su uso en la primera infancia. *Revista Ciencia Universitaria*, 19(1). <https://revistas.unah.edu.cu/index.php/cu/article/view/1416>

- Díaz, M. (2023, 7 de febrero). ¿Para qué sirve la observación? *Coding*. <https://www.coding.com/education/blog/es/para-que-sirve-la-observacion>
- Feria, H., Matilla, M., & Mantecón, S. (2020). La Entrevista y la encuesta ¿Métodos y técnicas de investigación empírica? *Didáctica y Educación*, 11(3), 62-79. <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/992>
- Franco, A. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 8(8), 844-852. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9152386.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2020). *Orientaciones programáticas sobre la importancia de la calidad de la educación para la primera infancia en América Latina y el Caribe*. <https://www.unicef.org/lac/media/11061/file/Importancia-Calidad-Educacion-Inicial-ALC.pdf>
- Fuente, O. (2024). ¿Qué es la Gamificación, Gamification o Ludificación? Iberestudios Internacional. <https://www.iberestudios.com/noticias/que-es-gamificacion/>
- García, S. (2021). *La gamificación y el aprendizaje basado en juegos son excelentes recursos para mantener la atención del alumnado*. Edu News. <https://observatorio.tec.mx/gamificacion-aprendizaje/>
- González, J. (2023). *Las TIC en la educación: importancia y beneficios de aplicarlas*. intec. <https://www.intec.edu.do/oferta-academica/postgrado/articulos-de-postgrado/las-tic-en-la-educacion-importancia-y-beneficios-de-aplicarlas>
- Grofcikova, S., y Macajová, M. (2021). La rima en el contexto de la conciencia fonológica de los niños en edad preescolar. *CEPS Journal*, 11(1), 115-138. <https://doi.org/10.26529/cepsj.685>
- Guerrero, A. (2022). *Instrumentos para evaluar a los alumnos, ejemplos de guía de observación, diario de clase, registro anecdótico y escala de actitudes*. Docentes al Día. [https://docentesaldia.com/2019/09/15/instrumentos-para-evaluar-a-los-alumnos-ejemplos-de-guia-de-observacion-diario-de-clase-registro-anecdoticoy-escala-de-actitudes/#google\\_vignette](https://docentesaldia.com/2019/09/15/instrumentos-para-evaluar-a-los-alumnos-ejemplos-de-guia-de-observacion-diario-de-clase-registro-anecdoticoy-escala-de-actitudes/#google_vignette)

- Guevara, C., Cordero, G., & Erazo, C. (2022). Kahoot! como herramienta de gamificación del aprendizaje. *593 digital Publisher CEIT*, 7, 328-341. doi.org/10.33386/593dp.2022.4-2.1426
- Guevara, P., Verdesoto, E., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 3(4), 163-173. doi:10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173
- Hernández-Saampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1ra ed.). Editorial Mc Graw Hill Education. <https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>
- Ibáñez, N. (2010). ¿Como surge el lenguaje en el niño? Los planteamientos de Piaget, Vygotski y Maturana. *Revista de Psicología*, 8(1), 43-56. <https://revistapsicologia.uchile.cl/index.php/RDP/article/view/17134>
- Jiménez, S. (2021). LA LENGUA ORAL EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA: EXPERIENCIAS Y VALORACIONES DE LOS MAESTROS. [Tesis de licenciatura, Universidad de Valladolid]. Archivo digital. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/47762/TFG-B.%201684.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jurado, E. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41, 165-182. <https://revistas.uh.cu/rces/article/view/1184?articlesBySimilarityPage=7>
- Machuca, J., Maldonado, M., & Vinces, F. (2023) Tratamiento y representación de datos provenientes de escalas tipo Likert. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 736-747. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.6905](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6905)
- Malvido, A. (2019). *La gamificación como estrategia educativa*. Cursos femxa: <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Marmanillo, R., Del Pino, Y., Graneros, J., & Román, L. (2024). *Análisis de los factores que impactan el desarrollo del Lenguaje en la infancia* (1ra ed.). OMNIS SCIENTIA. doi:10.47094/978-65-6036-646-6

- Martínez, E., Alzamora, R., Alba, A., Pérez, E., Inapanta, L., & Díaz, D. (2025). Metodologías innovadoras en la educación: una revisión narrativa de enfoques clave para el desarrollo de habilidades del siglo XXI. *Revista Multidisciplinar REG*, 4(3), 853-869. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i3.202>
- Martínez, A., Ortega, J., & Alba, J. (2021). Lenguaje: instrumento del desarrollo humano. *Revista Digital Universitaria*, 22(5), 1-9. [https://www.revista.unam.mx/2021v22n5/lenguaje\\_instrumento\\_del\\_desarrollo\\_humano/](https://www.revista.unam.mx/2021v22n5/lenguaje_instrumento_del_desarrollo_humano/)
- Medina, M., Hurtado, D., Muñoz, J., Ochoa, D., & Izundegui, G. (2023). *Método mixto de investigación: Cuantitativo y cualitativo*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.105>
- Mejías, V. (2021). implicaciones y efectos neurológicos en el desarrollo del Lenguaje. *Revista Internacional Tecnológica Educativa Docentes 2.0*, 10(1), 25-31. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/178/481>
- Meneses, N. (2024). Así es la gamificación, la estrategia que revoluciona el aprendizaje y el desarrollo profesional. *EL PAÍS*. <https://elpais.com/economia/formacion/2024-09-06/asi-es-la-gamificacion-la-estrategia-que-revoluciona-el-aprendizaje-y-el-desarrollo-profesional.html>
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2025). *Currículo priorizado de atención y educación de la primera infancia con énfasis en habilidades comunicacionales, lógico matemáticas, digitales y socioemocionales: Nivel de Educación Inicial- años*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/07/Curriculo-priorizado-inicial.pdf>
- Montes, I. (2018). La gamificación en el aula: aprender jugando, aprender con alegría. *Revista Para el Aula* (28), 31-32. [https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea\\_028\\_0012.pdf](https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_028_0012.pdf)
- Mosquera, I. (2019). ¿Gamificas o juegas? *Diferencias entre ABJ y gamificación*. UNIR. <https://www.unir.net/revista/educacion/gamificas-o-juegas-diferencias-entre-abj-y-gamificacion/>

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2006). *Declaración Universal sobre Bioética y Derechos Humanos*. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000146180\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000146180_spa)
- Ospina, J. (2025). El impacto duradero de la teoría cognitiva de Jerome Bruner en la pedagogía actual. *Revista Textos* (29), 131-145. <https://revistas.upb.edu.co/index.php/textos/article/view/9420>
- Parrales, M., Fienco, J., Fienco-Collantes, J., & Fienco, M. (2023). Gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia y Líderes*, 2(1), 4-14. <https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.4-14>
- Pérez, P., y Salmerón, T. (2006). Desarrollo de la comunicación y del lenguaje: indicadores de precaución. *Revista Pediatría Atención Primaria*, 4(32), 111-125. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=366638693012>
- Quimbita, P. (2022). *Herramienta tecnológica Genially y el proceso de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado paralelos "A" y "B" de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra, del cantón Latacunga* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/items/e9e00b7b-1f6a-4a1e-a676-2b14dc2c0811>
- Quintas, A. (2025). *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didácticas de la Educación Inicial* (2da ed.). Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Rivadeneira, E., Reyes, C., & León, B. (2024). Desarrollo temprano del lenguaje: conexiones significativas entre conciencia fonológica, vocabulario y pronunciación. *Revista Conrado*, 20(96), 139-147. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442024000100139&script=sci\\_arttext&tlng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442024000100139&script=sci_arttext&tlng=pt)
- Rodríguez, A., & Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios* (82), 1-26. <https://www.redalyc.org/pdf/206/20652069006.pdf>
- Rubio, G., & Soledispa, J. (2021). *El desarrollo del lenguaje oral de los infantes de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial "Alberto Astudillo Montesinos" Cuenca-Ecuador* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación] Repositorio UNAE. <https://repositorio.unae.edu.ec/items/f8caf8b0-7253-4b1d-97a2-e8e25e0aaf12>

- Ryan, R., & Deci, E. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 1-31. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sánchez, C. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *Revistas Internacional Docentes 2.0 Tecnología- Educativa*, 19(1), 1-9. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/5/5>
- Sánchez-Pacheco, C. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Docentes 2.0 Tecnología- Educativa*, 7(2), 96-105. <https://doi.org/10.37843/rted.v7i2.16>
- Santander, E., & Schreiber, M. (2022). Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. *Revista Científica Multidisciplinar*, 6(5), 4095-4106. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i5.3378](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3378)
- Tinoco, N., Cajas, M., & Santos, O. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. Editorial UTMACH. <https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14209/1/Cap.3-Dise%C3%B1o%20de%20investigaci%C3%B3n%20cualitativa.pdf>
- Torres, M. (2022). *¿Qué es la Gamificación?* Tecnológico de Monterrey. <https://conecta.tec.mx/es/noticias/nacional/educacion/que-es-gamificacion>
- Ulloa, F., & Carcausto, W. (2024). Efecto de la gamificación en el aprendizaje activo: Revisión sistemática. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(33), 931-944. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i33.774>
- Unda, R. (2015). *Metodología I*. Abya-Yala Editing. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/10614/6/metodologia%201.pdf>
- UNIR. (2019, 20 de marzo). *¿Gamificas o juegas? Diferencias entre ABJ y gamificación*. <https://www.unir.net/revista/educacion/gamificas-o-juegas-diferencias-entre-abj-y-gamificacion/>
- UNIR. (2020, 22 de mayo). *La estimulación del lenguaje oral en Educación Infantil*. <https://www.unir.net/revista/educacion/estimulacion-lenguaje-oral/>
- UNIR. (2022, 2 de agosto). *La conciencia fonológica y su estimulación a través de la psicopedagogía*. <https://www.unir.net/revista/educacion/conciencia-fonologica/>

- UNIR. (2020, 13 de octubre). *¿Qué es la gamificación en el aula y cómo aplicarla?*  
<https://www.unir.net/revista/educacion/gamificacion-en-el-aula/>
- Valda, F., & Arteaga, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 9(9), 65-80.  
[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2071-081X2015000100006&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2071-081X2015000100006&script=sci_arttext)
- Valero, V., Paricoto, R., & Carrizales, D. (2023). Wordwall como recurso didáctico para mejorar la competencia lectora en niños peruanos. *Revista de Investigación en comunicación y desarrollo*, 14(1), 27-40. <http://dx.doi.org/10.33595/2226-1478.14.1.806>
- Valles, R. (2012). *Voces Diferentes Mujeres Científicas en México (1ra ed.)*.  
[https://www.uaeh.edu.mx/investigacion/productos/4952/la\\_entrevista.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/investigacion/productos/4952/la_entrevista.pdf)
- Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Ediciones Fausto. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>
- Werbach, K. & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Harrisburg: Wharton Digital Press.

## ANEXOS

## Anexo 1: Etapas del desarrollo del lenguaje

Tabla 14

*Etapas del desarrollo del lenguaje*

Edad	Pragmática	Semántica	Morfosintaxis	Fonética y fonología
Primer año		Se despierta la curiosidad del niño e intenta comprender que significan los gestos que observa.		
	Desarrollo de los primeros mecanismos de comunicación de forma no verbal.	Identifica la voz de la madre y reacciona al llamado de su nombre.		Existencia del balbuceo monosilábico y reduplicativo Ejemplo: mamama. Este desaparece aproximadamente entre los 9 y 12 meses.
	-Sonreír socialmente -Iniciar contacto visual y atención conjunta -Intercambio de sonidos como el cuidador - Realizar gestos básicos como señalar cuando necesita algo o convencionales como mover la mano para decir adiós.	Comprende algunas palabras generalizando su significado con acciones similares. Un claro ejemplo de esto es cuando dice agua para referirse a cualquier sustancia líquida.	No existen frases aún, sin embargo, puede usar palabras para expresar toda una idea.	Imitación de sonidos producidos por el cuidador
		Reacciona ante la negación o prohibición de acciones.		

---

		Aumento progresivo del vocabulario. (200)		Lenguaje infantil: recurso inicial para aproximarse al uso de palabras.
	Usa el lenguaje para señalar cosas, nombrar objetos y pedir cosas básicas	Uso de las primeras palabras con significado y el empleo generalizado de términos va desapareciendo	Uso de sintaxis incipiente caracterizada por un habla telegráfica sin nexos ni concordancias	Imitación de palabras que escucha de las personas más cercanas a su entorno.
12-24 meses	Emplea gestos con intención comunicativa para compartir la atención e iniciar intercambios verbales en forma de juego por turnos.	Consolidación de la relación palabra-objeto	Uno inicial de pronombres y combinación de dos palabras para expresarse o pedir algo. Ejemplo: más agua	Uso frecuente de sílabas: consonante-vocal
		Comprende instrucciones simples, nombra objetos y partes del cuerpo.		Adquiere fonemas iniciales /p/, /m/, /t/, /k/.
		Aprende nuevas palabras y las incorpora a su repertorio lingüístico.		
	Despierta la curiosidad intentando comprender el porqué de las cosas de su alrededor	(300-400)	Expresa acciones demostrando su conexión o vínculo con algo. También empieza usar la “s” y el “es” para pluralizar su lenguaje.	Producción de palabras más comprensibles aun cuando interactúa con personas desconocidas, sin embargo, continúa omitiendo conectores
24-36 meses	Desarrollo de la capacidad para entablar conversaciones sencillas, respetando	Comprende conceptos de cantidad (uno, muchos) y reconoce adjetivos simples (grande, pequeño)	Pone en práctica su lenguaje para llegar a	

---

	<p>su turno de intervención.</p> <p>Es capaz de representar situaciones reales a través del juego simbólico</p>	<p>Comprende ordenes e instrucciones más complejas que relacionan objetos y acciones.</p> <p>Cuenta vivencias simples y sencillas.</p>	<p>un acuerdo cuando algo no es de su total agrado.</p> <p>Cumple con instrucciones no mayores a dos pasos.</p> <p>Forma oraciones simples, omitiendo artículos. Ejemplo: niño no jugar</p>	<p>cuando se expresa.</p> <p>Muestra problemas para pronunciar la d, s y la r.</p> <p>Incorpora los fonemas y, b, n, ch a su repertorio.</p> <p>Emplea entonación interrogativa y exclamativa en su habla.</p>
36-72 meses	<p>Cuestiona constantemente cuando quiere averiguar algo.</p> <p>Habla con más fluidez, respetando turnos conversacionales.</p> <p>Es capaz de narrar lo que le ocurrió anteriormente.</p> <p>Utiliza el lenguaje para influir en las conductas y conseguir lo que desea.</p>	<p>El repertorio de su vocabulario aumenta entre 1000 y 2000 palabras.</p> <p>Reconoce dimensiones sencillas como arriba- abajo y desarrolla la capacidad de clasificación por categorías.</p> <p>Identifica semejanzas y diferencias entre</p>	<p>Emplea oraciones más largas y complejas usando de 3 a 6 palabras, evolucionando posteriormente a narraciones completas</p> <p>Usa artículos, tiempos verbales variados y preposiciones.</p> <p>La precisión gramatical mejora significativamente, no obstante, los errores aún se mantienen hasta los 6 años.</p> <p>Mejora la capacidad para describir con más</p>	<p>Aprende nuevos fonemas como la l; f; s; d; r; y la rr, mejorando su pronunciación progresivamente hasta los 6 años.</p> <p>Desarrollo de la conciencia fonológica. El niño es capaz de identificar rimas y reconocer el sonido inicial de algunas palabras.</p>

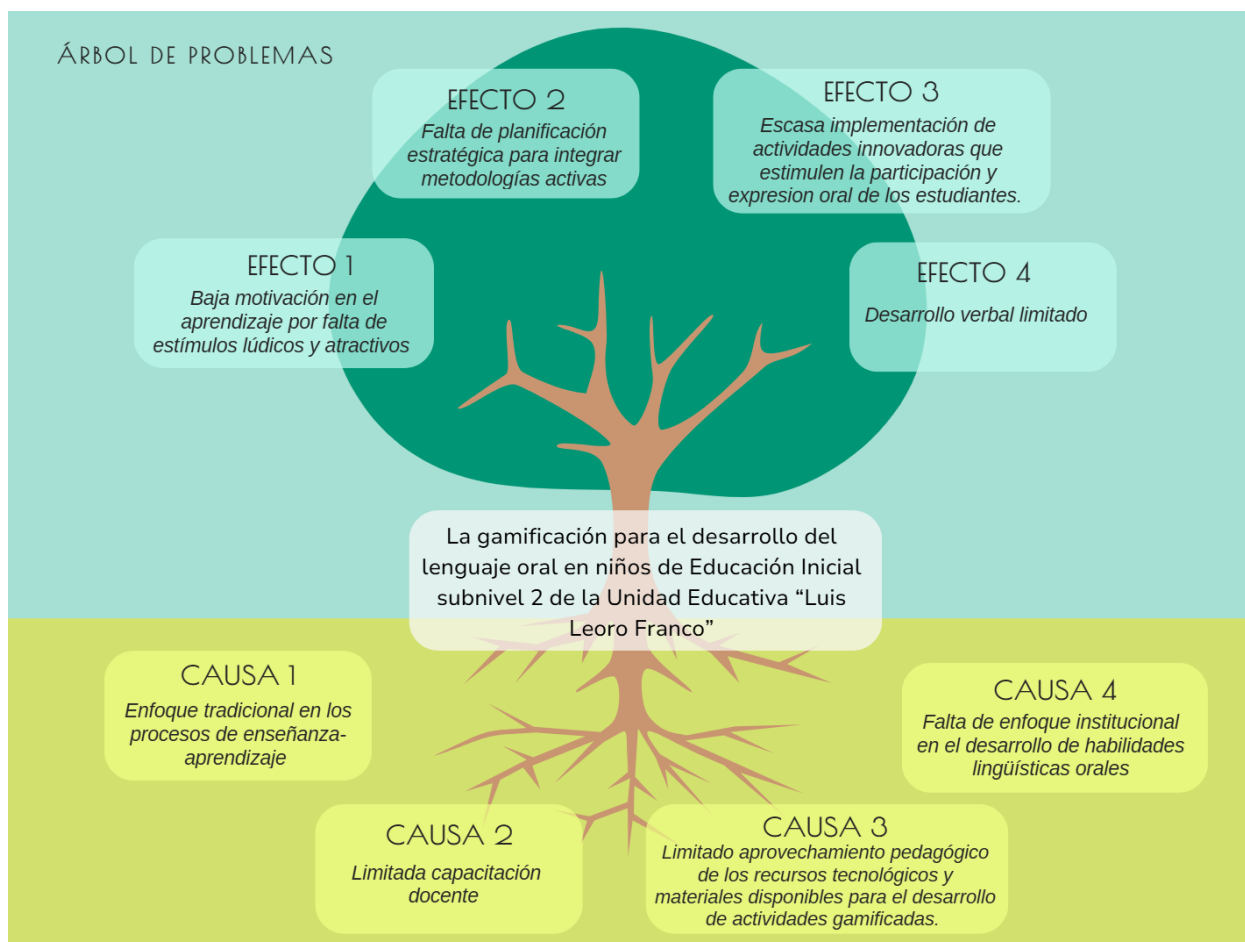
---

Es capaz de representar diferentes momentos en los que su papel varía constantemente de acuerdo a la situación en la que se encuentre.	distintos conceptos.	detalle lo que escucha, sintiendo mayor satisfacción al inventar sus historias.
--	----------------------	---

---

Fuente: Información obtenida de Pérez y Salmerón (2006).

## Anexo 2: Árbol de problemas



**Anexo 3: Entrevista a Docentes****ENTREVISTA**

**Objetivos:** La siguiente entrevista se realizará con el objetivo de recolectar información necesaria para explorar las percepciones, prácticas pedagógicas y experiencia de los docentes de Educación Inicial subnivel 2 con relación al trabajo de investigación con el tema: “La Gamificación para el desarrollo del lenguaje oral en niños del subnivel 2 de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco”

**Datos informativos:****Nombre del entrevistado:****Edad:****Género:** M ( ) F ( ) Otro ( )**Nivel educativo en el que se desempeña:****Cargo que desempeña:****Experiencia laboral:****Fecha de aplicación:****Hora de inicio:****Hora de finalización:****Entrevistador (a):****Consentimiento Informado**

¿Está usted de acuerdo en proporcionar información con fines investigativos para analizar si la gamificación influye significativamente en el desarrollo del lenguaje oral de niños del subnivel Inicial 2?"

SI	
NO	

**Guía de entrevista**

Justifique sus respuestas

1. ¿Qué entiende usted por lenguaje oral en el contexto educativo?

.....  
 .....

2. ¿Cuál es la importancia del desarrollo del lenguaje oral en niños de nivel Inicial 2?

.....  
 .....

3. ¿Qué factores considera que influyen en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años?

.....  
 .....

4. ¿Qué tipo de actividades ha comprobado que estimulan de mejor manera la expresión

oral en los niños del subnivel Inicial 2?  
 .....  
 .....

5. ¿Ha incorporado enfoques innovadores en el proceso de enseñanza del lenguaje oral? Si es así, ¿Podría compartir cuáles ha utilizado y de qué manera han impactado en el desarrollo del lenguaje de los niños?  
 .....  
 .....

6. ¿Qué tipo de actividades lúdicas realiza usted para motivar la participación activa de los niños?  
 .....  
 .....

7. ¿Qué entiende usted por gamificación en el contexto educativo?  
 .....  
 .....

8. ¿Ha recibido formación sobre el uso de la gamificación como herramienta educativa?  
 .....  
 .....

9. ¿Considera usted que la gamificación es una técnica pertinente y efectiva para fomentar el desarrollo del lenguaje oral en niños del subnivel Inicial 2? ¿Por qué?  
 .....  
 .....

10. ¿Considera que la gamificación es más efectiva cuando se integra al aprendizaje de los contenidos o cuando se usa solo para motivar a los estudiantes a participar? ¿Por qué?  
 .....  
 .....

11. ¿Ha utilizado herramientas tecnológicas, como videos interactivos, plataformas digitales o aplicaciones educativas, en su práctica docente? Si es así ¿Cómo ha sido su experiencia?  
 .....  
 .....

12. ¿Qué recomendaciones haría a otros docentes que deseen implementar la gamificación en su práctica para fomentar el lenguaje oral?  
 .....  
 .....

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

**Anexo 4:** Ficha de observación dirigida a estudiantes**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**Objetivo:** Identificar el nivel de desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas del subnivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco

**Nombre del Niño/a:**

**Edad:**

**Subnivel:**

**Fecha de aplicación:**

**Instrucción:**

Lea atentamente cada ítem y marque con una "X" el nivel de desempeño correspondiente, de acuerdo con los criterios establecidos.

**Escala de valoración:**

<b>Nunca</b>	<b>Casi Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>

N.º Ítem	Indicador observado	Escala de valoración					Observaciones
1	Usa vocabulario nuevo adquirido						
2	Identifica y nombra objetos, personas o acciones en imágenes.						
3	Muestra interés por aprender nuevas palabras.						
4	Formula preguntas para obtener información.						
5	Escucha con atención instrucciones sencillas.						
6	Relata experiencias personales breves						
7	Realiza inferencias simples al escuchar un cuento o situación.						
8	Muestra capacidad para iniciar y mantener una conversación breve.						
9	Utiliza gestos y expresiones faciales como apoyo a su lenguaje oral.						

10	Muestra interés espontaneo por participar						
11	Pronuncia correctamente los sonidos de su lengua materna (fonemas).						
12	Repite rimas, canciones o frases cortas con buena entonación.						
13	Reconoce y produce palabras que riman						
14	Identifica el sonido inicial de palabras conocidas						

**Anexo 5:** Validación de Instrumentos

REPÚBLICA DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA - FECYT**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN**

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	
11	E	E	E	
12	E	E	E	

**Observaciones generales:****Datos del Validador**

Nombre: MSc. Janeth Pozo

Cédula de Identidad: 1001 899226

Especialidad: Neuropsicóloga

Firma

REPÚBLICA DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA - FECYT**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**



### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	
11	E	E	E	
12	E	E	E	
13	E	E	E	
14	E	E	E	

**Observaciones generales:**

**Datos del Validador**

Nombre: MSc. Janeth Pozo

Cédula de Identidad: 1001899226

Especialidad: Neuropsicóloga

  
 Firma

---

Muchas gracias por su valiosa contribución a la validación de esta ficha de observación

REPÚBLICA DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA - FECYT**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**



### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	
11	E	E	E	
12	E	E	E	

**Observaciones generales:**

**Datos del Validador**

Nombre: MSc. Edison Meneses

Cédula de Identidad: 1001452166

Especialidad: Investigación Musical

  
 Firma



### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	
11	E	E	E	
12	E	E	E	
13	E	E	E	
14	E	E	E	

**Observaciones generales:**

**Datos del Validador**

Nombre: MSc. Edison Meneses

Cédula de Identidad: 1001452166

Especialidad: Investigación musical

  
 Firma

---

Muchas gracias por su valiosa contribución a la validación de esta ficha de observación