



UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CUENCA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**GAMIFICACIÓN PARA FAVORECER EL DESARROLLO
DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTORA: ALICIA MERCEDES QUIZHPI MUÑOZ

DIRECTOR: MGS. ISRAEL MEJÍA

CAÑAR – ECUADOR

2023

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**GAMIFICACIÓN PARA FAVORECER EL DESARROLLO
DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTORA: ALICIA MERCEDES QUIZHPI MUÑOZ

DIRECTOR: MGS. ISRAEL MEJÍA

CAÑAR – ECUADOR

2023

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO

Declaratoria de Autoría y Responsabilidad

Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz portador(a) de la cédula de ciudadanía N.º 0302891163 Declaro ser el autor de la obra: "GAMIFICACIÓN PARA FAVORECER EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS", sobre la cual me hago responsable sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaro que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximo a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaro finalmente que mi obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también me responsabilizo y eximo a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

Cañar, 12 de octubre del 2023

A: 

Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz

C.I. 0302891163

CERTIFICACIÓN PREVIA REVISIÓN DE LECTORES

Cañar, 5 de septiembre de 2023

En mi calidad de Director del Trabajo de Titulación: " GAMIFICACIÓN PARA FAVORECER EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS ", elaborado por ALICIA MERCEDES QUIZHPI MUÑOZ, estudiante de la Carrera de Ciencias de la Educación mención Educación Inicial en la Unidad Académica de Educación;

Certifico:

Que, el Artículo Académico está apto para el proceso de revisión de los lectores designados por Dirección de Carrera.



Psc. Israel Mejia R., Mgs.
DIRECTOR


APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Cañar, 2 de Octubre de 2023

En mi calidad de Director del Trabajo de Titulación: "GAMIFICACIÓN PARA FAVORECER EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS", elaborado por Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz, estudiante de la Carrera de Educación Inicial.

Certifico:

Que, luego de la revisión por parte de lectores y ajustado a las observaciones que se marcaron, el Artículo Académico está APROBADO.


Psc. Cl. Israel Mejía R, Mgs.
TUTOR

www.ucacue.edu.ec

Cuenca: Av. de las Américas y Tarqui. ☎ Telf: 2830751, 2824365, 2826563 Azogues: Campus Universitario "Luis Cordero El Grande", (Frente al Terminal Terrestre).
☎ Telf: 593 (7) 2241 - 613, 2243-444, 2245-205, 2241-587 Cañar: Calle Antonio Ávila Clavijo. ☎ Telf: 072235268, 072235870 San Pablo de la Troncal: Cda. Universitaria
km.72 Quinceava Este y Primera Sur ☎ Telf: 2424110 Macas: Av. Cap. José Villanueva s/n ☎ Telf: 2700393, 2700392

DEDICATORIA

Mi tesis la dedico primero a Dios por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de aprendizajes y experiencias.

A mi madre ROSA y ABUELITOS por criarme a mí, dándome ejemplos dignos de superación y entrega, porque en gran parte gracias a ustedes hoy puedo ver alcanzada mi meta, ya que siempre estuvieron impulsándome en los momentos más difíciles admiro su fortaleza y lo que han hecho por mí.

A mi querido y amado ESPOSO CARLOS MOROCHO ya que con sus palabras me ha dado ese apoyo cuando más lo necesite gracias por quererme tanto mi amor.

A mi HIJA MONICA MOROCHO por ser mi inspiración y motivación para culminar mi carrera por todo su amor y paciencia, gracias mi amor por ser el motor de mi vida y enseñarme a ser una gran MAMA.

A mi familia por su comprensión, sus consejos espero contar siempre con su valioso apoyo.

Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz

AGRADECIMIENTO

Mi profundo agradecimiento a Dios por iluminarme y guiarme en esta nueva etapa de mi vida y por haberme dado salud para lograr mi objetivo y ponerme a ser un instrumento para el bienestar y educación de los más pequeños.

A mi querido y amado esposo por haberme apoyado a pesar de todo, a mi querida hija por darme ese valor y fuerza para poder terminar la carrera, a mis suegros, cuñada, sobrino por haberme dado cuidando todo este trayecto de mis estudios a mi querida y hermosa hija.

A mi querida y amada madre, abuelos por su sacrificio y comprensión para así poder llegar a la culminación de un sueño más, como es esta hermosa carrera de educación inicial.

A la Universidad Católica de Cuenca Campus Cañar, Facultad de Educación, carrera de Educación Inicial por abrirme las puertas, a mis dos queridos docentes, quienes día a día me compartieron conocimientos y me dieron la oportunidad de ir adquiriendo conocimientos científicos, técnicos y humanos en la formación profesional de mi vida y por ayudarme a cumplir objetivos anhelados para ser una excelente profesional de la educación para brindar una atención de calidad a los más pequeños.

A mi querida directora de carrera Lcda. Diana Fárez y a mi asesor de tesis Dr. Israel Mejía por ser unos guías en mi formación profesional, por dedicarme tiempo y paciencia e ir compartiendo conocimientos de excelencia durante la elaboración del artículo, gracias por ser unas personas con grandes ejemplos a seguir.

A todas mis compañeras y compañero que nos hemos apoyado de una u otra manera en este largo camino del estudio.

TÍTULO:

Gamificación para favorecer el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años

CORNISA:

Gamificación para favorecer el desarrollo del lenguaje oral

Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz

Universidad Católica de Cuenca extensión Cañar

Unidad Académica de Educación

Cañar - Ecuador

Resumen

El desarrollo del lenguaje oral en la infancia es crucial debido a su capacidad para crear estructuras cognitivas al mismo tiempo que fomenta el desarrollo de habilidades comunicativas, interactivas y sociales. Además, beneficia al desarrollo integral del niño al fortalecer su confianza y seguridad. Por esta razón, es fundamental aplicar estrategias motivadoras e innovadoras para ayuden en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años. El objetivo primordial de esta investigación es entender los conceptos teóricos relacionados con la gamificación y el desarrollo del lenguaje oral y determinar la relación entre las dos variables. El diseño de la presente investigación es de tipo preexperimental con enfoque cuantitativo que consideró una muestra no probabilística por conveniencia conformada por 5 docentes, un grupo experimental de 20 niños y un grupo de control de igual número de niños, todos con edades entre los 4 a 5 años. La encuesta aplicada a docentes permitió evidenciar de manera positiva el conocimiento, las actitudes y las prácticas de los docentes en relación a la gamificación para el desarrollo del lenguaje oral. Al finalizar el tratamiento, la posprueba demostró que los niños del grupo experimental fueron capaces de llevar a cabo varias actividades orales con éxito. Estos resultados demostraron que la intervención gamificada generó efectos significativos en desarrollo del lenguaje oral.

Palabras clave: juego, gamificación, lenguaje oral, educación inicial

Abstract

Oral language development in infancy is crucial for its ability to create cognitive structures while fostering the development of communicative, interactive, and social skills. In addition, it benefits the child's overall development by strengthening confidence and security. For this reason, it is fundamental to apply motivating and innovative strategies to help develop oral language in children from 4 to 5 years old. The primary objective of this research is to understand the theoretical concepts related to gamification and oral language development and to determine the relationship between the two variables. This research design is pre-experimental with a quantitative approach that considered a non-probabilistic sample by convenience formed by five teachers, an experimental group of 20 children, and a control group of the same number of children, all between the ages of 4 and 5. The survey applied to educators provided positive evidence of teachers' knowledge, attitudes, and practices about gamification for oral language development. At the end of the treatment, the post-test showed that the children in the experimental group could carry out several oral activities successfully. These results demonstrated that the gamified intervention significantly affected oral language development.

Keywords: game, gamification, oral language, early childhood education

INDICE

<u>Declaratoria de Autoría y Responsabilidad</u>	IV
<u>Certificación previa de revisión de lectores</u>	V
<u>Aprobación de Trabajo de Titulación</u>	VI
<u>Dedicatoria</u>	VII
<u>Agradecimiento</u>	VIII
<u>Cornisa</u>	IX
<u>Resumen</u>	X
<u>Abstract</u>	XI
<u>Introducción</u>	1
<u>Metodología</u>	7
<u>Resultados</u>	11
<u>Discusión</u>	20
<u>Conclusiones</u>	24
<u>Referencias bibliográficas</u>	25
<u>Anexos</u>	31
<u>ANEXO 1 Hoja de aprobación de tema y designación de tutor</u>	32
<u>ANEXO 2 Anteproyecto</u>	34
<u>ANEXO 3 Certificado de idoneidad suscrito por lectores y tutor</u>	55
<u>ANEXO 4 Instrumentos, tablas y gráficos de la investigación</u>	56
<u>Encuesta para docentes</u>	56
<u>Test de valoración</u>	59
<u>ANEXO 5 Validación de los instrumentos de investigación</u>	62
<u>ANEXO 6 Documentos y materiales a juicio del tutor que se considera de relevancia</u>	74
<u>Guía de actividades</u>	75
<u>ANEXO 7 Reporte del turniting</u>	79

Introducción

El lenguaje es una habilidad fundamental para el desarrollo integral de los niños y su importancia en la educación de calidad no puede ser subestimada (UNESCO, 2013). Según Servera (2016), el lenguaje ayuda a los niños a comprender y aprender del mundo que les rodea, así como a comunicar sus emociones, necesidades e ideas de manera efectiva. Es comprensible que algunos niños puedan tener dificultades en su interacción verbal, lo que puede afectar su capacidad de comunicarse y relacionarse con su entorno.

Por lo tanto, es importante que los docentes estén dispuestos a experimentar con nuevas estrategias con un enfoque innovador y creativo de manera efectiva en el aula que generen impacto en el desarrollo integral de los niños (Liberio, 2019). Esto puede implicar abandonar los métodos tradicionales de enseñanza. En este sentido, la gamificación puede ser una herramienta valiosa para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 4 a 5 años en los Centros de Educación Básica Mushuk kawsay y San Rafael de Honorato Vázquez en donde en base a la experiencia de prácticas preprofesionales del investigador se considera que existen niños con una baja interacción verbal en el aula. Las dificultades en las habilidades comunicativas se asocian con el lenguaje articulatorio, expresivo y fluidez verbal (Portellano et al., 2009) que han sido objeto de investigación y reconocimiento por diversos autores. Existen varios estudios que resaltan las dificultades que poseen los niños en el proceso de desarrollo de lenguaje (Law et al., 2008), (Reyes., et al., 2021), (Guachun & Quizhpi, 2017), (Briceño et al., 2017). Estos desafíos pueden tener un impacto significativo en el aprendizaje y el crecimiento académico de los niños (National Institute on Deafness and Other Communication Disorders, 2015) por lo que es indispensable utilizar nuevas estrategias tales como elementos de juego y tecnología. El uso de herramientas tecnológicas

y de gamificación han tenido un impacto significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura, 2013). Sin embargo, para que el juego sea efectivo como herramienta educativa, es importante que los docentes adopten enfoques adecuados para promover el desarrollo del lenguaje oral de los niños. (Salvador, 1986). El uso de la gamificación hace que la enseñanza y el aprendizaje sean más atractivos y dinámicos, lo que puede aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes. Es posible utilizar la competitividad y la diversión del proceso de gamificación para alentar el desarrollo de habilidades lingüísticas pragmáticas y semánticas de los estudiantes (Arias & Peñafiel, 2021). Gil-Quintana y Prieto-Jurado (2019) destacan que la competencia estimula la superación de desafíos, mientras la diversión crea un ambiente positivo y atractivo para el aprendizaje. Al combinar estos elementos, los docentes pueden generar experiencias educativas más enriquecedoras y efectivas. En base a la problemática, los sustentos teóricos y prácticos mencionados anteriormente el objetivo de la presente investigación es respaldar la relación entre la gamificación y el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años y determinar si la correlación entre estas variables es significativa.

Esta investigación ofrece una valiosa contribución en la implementación de estrategias de gamificación en la educación infantil. Al comprender mejor las necesidades de los niños y las metodologías adecuadas para abordarlas, los docentes pueden desarrollar estrategias innovadoras y motivadoras que promuevan el desarrollo del lenguaje infantil en especial en torno a habilidades comunicativas como lenguaje articulatorio, expresivo y fluidez verbal. El estudio aborda el problema de las dificultades de lenguaje en los niños, que pueden afectar su aprendizaje y su relación con el entorno. Se reconoce que los docentes tienen la responsabilidad de abordar este problema y que se necesitan estrategias para superar

estas dificultades y promover el desarrollo del lenguaje de los niños. Las preguntas de investigación se centran en los fundamentos teóricos que conectan la gamificación con el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años y si existe una relación entre la gamificación y el desarrollo del lenguaje oral en este grupo de edad. A continuación, se abordan los enfoques teóricos que examinan las variables involucradas en la investigación actual, como el lenguaje y sus diversas dimensiones, así como la gamificación y elementos relacionados.

Lenguaje

El lenguaje es el proceso biológico que emerge del desarrollo ontogenético y filogenético, permitiendo la categorización del mundo y la identificación con grupos sociales mediante formas verbales, gestuales, escritas y simbólicas (Castillo, 2022). Es una herramienta fundamental para la comunicación humana y el desarrollo social, ya que nos permite interactuar con los demás, compartir información y conocimientos, además de construir relaciones y vínculos sociales (Chiquillo et al., 2015).

Dimensiones del lenguaje oral.

Portellano et al. (2009) plantea que el lenguaje articulatorio supone la pronunciación y articulación de diferentes fonemas que los niños suelen tener dificultad en pronunciar. El lenguaje expresivo es la capacidad de repetir frases con estructura gramatical que va creciendo en complejidad. Finalmente, la fluidez verbal es la capacidad para hacer frases propias partiendo de ciertos estímulos que ofrece el contexto empleando las reglas gramaticales. El desarrollo del lenguaje es un proceso complejo que comienza desde el nacimiento y continúa a lo largo de la vida de una persona. Se pueden distinguir dos etapas importantes en el desarrollo del lenguaje: la etapa pre lingüística y la etapa lingüística (Molina et al. 2016). La etapa pre lingüística, que ocurre durante los primeros meses de vida, se caracteriza por la emisión de sonidos y balbuceos que no tienen una intención

comunicativa clara. La etapa lingüística comienza alrededor de los 2 años y se caracteriza por el uso de palabras y frases para comunicarse. Durante esta etapa, el niño/a adquiere progresivamente un vocabulario más amplio y va aprendiendo las reglas gramaticales del lenguaje que utiliza (Molina et al. 2016). A la edad de 4 a 5 años el niño usa oraciones más extensas y complicadas, aunque comete errores de conjugación que al principio no cometía, se demuestran las reglas sintácticas (Castillo, 2022). Es importante señalar que el desarrollo del lenguaje es un proceso individual y variable, y que los niños/as pueden alcanzar estas etapas en momentos diferentes y con distintos ritmos de progreso. Además, el entorno familiar y social en el que crece el niño/a también influye en su desarrollo lingüístico. Por ello, es fundamental estimular y fomentar el uso del lenguaje en el entorno del niño/a para favorecer su desarrollo comunicativo.

El juego

Liberio (2019) hace referencia a las teorías cognitivas de Piaget por su influencia en la educación, y la importancia del juego como un aspecto clave de su teoría del desarrollo cognitivo. Piaget sostiene que el juego es una forma importante en la que los niños construyen su comprensión del mundo y desarrollan habilidades cognitivas y sociales. La incorporación de juegos en el área educativa puede tener muchos beneficios para los estudiantes, ya que puede aumentar la motivación y el interés en el aprendizaje. Para lograr esto, es importante entender las características que hacen que los juegos sean atractivos y efectivos para los niños (Gil-Quintana & Prieto-Jurado, 2019).

Gamificación

Según Kapp (citado en Pérez-López & Navarro-Mateos, 2022) la gamificación es la aplicación de técnicas y elementos de juego con el objetivo de motivar y comprometer a las personas a alcanzar objetivos específicos. Según Contreras, y Eguía (2016), la gamificación

o ludificación es un concepto utilizado por primera vez en el año 2010 y hace referencia a la utilización de diseños de juegos que mejoran la motivación debido a su relación con el uso de puntos, niveles, desafíos, insignias o reconocimientos. Marczewski destaca que (2018) entre los enfoques de gamificación se encuentra su utilidad educativa debido a que se basa en el diseño motivacional y comportamental para asegurar la participación de los estudiantes, más allá de puntos y clasificaciones.

Gamificación en la Educación

De acuerdo con Morera y Mora (2019), la gamificación como estrategia didáctica implica un equilibrio entre el juego y el contenido de un curso cuyo objetivo es que los participantes retengan y utilicen el contenido en situaciones reales. La gamificación promueve varios beneficios en los procesos educativos debido a que genera retroalimentación inmediata, proporciona información al docente sobre el desempeño del curso, fomenta el trabajo colaborativo, promueve el aprendizaje activo, y motiva la participación en clase (Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, 2017). La gamificación consiste en aplicar elementos y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como por ejemplo en la educación (Contreras & Eguía 2016). En el contexto educativo González (2019) identifica dos tipos de gamificación según su aplicación.

Siendo la primera la gamificación cerrada donde el recurso principal es la tecnología y se usan herramientas digitales como celulares y computadoras que permiten a los estudiantes llevar a cabo actividades gamificadas en las que pueden obtener puntuaciones por sus respuestas. La segunda es la gamificación abierta que hace referencia a la presentación de actividades a través de elementos del juego donde no existe el uso de recursos tecnológicos y se utilizan materiales del medio.

Elementos de gamificación

Según Werbach (como se cita en Ortiz-Colón et al., 2018), los elementos fundamentales de la gamificación son las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Las dinámicas consisten en las reglas del juego son el marco conceptual en el que se desarrolla la actividad. Las mecánicas son los procesos o sistemas que facilitan el desarrollo de las actividades gamificadas. Por último, los componentes son los elementos específicos que se utilizan en la implementación de las dinámicas y mecánicas de la gamificación. La combinación de estos tres elementos permite crear experiencias lúdicas.

Gamificación y su relación con el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años

En el currículo de educación inicial del Ministerio de Educación (2014) se recalca la importancia de trabajar en tres pilares principales que permiten el desarrollo integral de los niños: el descubrimiento del medio natural y cultural, el desarrollo personal y social, y la expresión y comunicación. En este contexto, el juego es una metodología fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial. El desarrollo del lenguaje es parte fundamental para que los niños desde sus primeros años de vida sean capaces de expresar sus sentimientos y emociones. Esto fundamenta la utilización de estrategias de gamificación puesto que promueven el desarrollo de habilidades meta cognitivas y habilidades que permitan al estudiante solucionar problemas a lo largo de su vida (Altamirano et al., 2022). Es cierto que los docentes de educación inicial tienen un papel fundamental en el desarrollo de los niños, ya que son los primeros en ayudarles a construir habilidades lingüísticas y comunicativas. Por lo tanto, es importante que estos docentes cuenten con herramientas pedagógicas y psicológicas adecuadas para poder intervenir de manera efectiva en caso de que se presenten dificultades en el desarrollo del lenguaje oral de los niños (Pinargote &

Meza, 2022). En el caso de las actividades para el desarrollo del lenguaje, la gamificación puede ser una herramienta muy efectiva para hacer que los niños se diviertan mientras desarrollan sus habilidades y destrezas. Esto puede ayudar a crear experiencias más significativas para los niños/as y contribuir a su desarrollo integral (Peñas et al., 2020).

En conclusión, estimular el lenguaje en niños y niñas a través de actividades lúdicas como los juegos y la gamificación es fundamental porque promueve su desarrollo integral, aumenta su motivación e interés en el aprendizaje y fomenta su capacidad para trabajar colaborativamente. La gamificación, una estrategia basada en el juego, ha demostrado ser una herramienta efectiva en la educación, particularmente en el desarrollo del lenguaje oral de los niños. Debido a que su rol es crucial en este proceso, los docentes de educación inicial deben estar familiarizados con estrategias pedagógicas como la gamificación para promover un aprendizaje significativo y lúdico en los niños.

Metodología

Nivel de Investigación

La metodología usada se basó en una investigación cuasi experimental donde se trabajó con los niños del sub inicial 2, en la escuela de educación básicas Mushuk Kawsay se aplicó Gamificación para favorecer el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años durante un periodo de 21 días; y en la escuela de educación básica San Rafael de Honorato Vázquez fue el grupo de control, al final de este tiempo se llevó a cabo la aplicación un test de (Franklin Martínez) que permitió comparar los resultados. Luego se analizó con el fin de extraer conclusiones sobre el beneficio de la Gamificación para favorecer el desarrollo del lenguaje.

Diseño de la investigación

Para los fines de este estudio, el diseño de investigación es de tipo preexperimental con enfoque cualitativo que examina la relación entre gamificación y el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años. Dentro de este diseño lo general es la aplicación de la preprueba y posprueba cuando el investigador tiene un grupo de participantes en los que interviene (Campbell & Stanley, 2015). El estudio de caso con una sola medición o la comparación con un grupo estático son diseños preexperimentales que también se consideran para aquellos que realizan solo una posprueba (Cabrera-Tenecela, 2023).

El objetivo principal en el ámbito teórico es comprender los conceptos teóricos relacionados con la gamificación y el desarrollo del lenguaje oral, así como comprender las conexiones entre ambas áreas. Los criterios de inclusión se aplicaron para seleccionar referencias de significación adecuadas. Estos componentes incluyen palabras clave importantes como la gamificación y sus componentes subyacentes, la idea de juego y el lenguaje oral en sus dimensiones de desarrollo. También se buscó una restricción temporal al considerar solo las fuentes bibliográficas publicadas en un lapso de cinco años anteriores, con el objetivo de tener en cuenta perspectivas actuales. Al examinar publicaciones en inglés y español, también se reconoció la diversidad lingüística. Los estudios consultados fueron principalmente artículos, libros, tesis e informes debido a su naturaleza investigativa. Para mantener la rigurosidad metodológica, se descartaron los estudios sin respaldo de fuentes científicas. La búsqueda se realizó utilizando una variedad de plataformas académicas reconocidas como: Scopus, Google Académico, Redalyc, SciELO y Latindex.

Los estudios preexperimentales permiten tener muestras pequeñas debido a que permite la comprensión detallada y contextualizada del tema de estudio para convertirse en la base de investigaciones más amplias que puedan generalizarse (Yin, 2017).

Población

Este estudio incluye un muestreo no probabilístico por conveniencia conformado por cinco docentes con experiencia enseñando en el Nivel Inicial 2 y cuarenta niños de 4 a 5 años de edad divididos en 2 grupos. El primer grupo de intervención consta de 20 niños del Centro de Educación Básica Mushuk Kawsay al que se aplicó actividades gamificadas durante veinte horas clase. El grupo de control corresponde a 20 niños del Centro de Educación Inicial San Rafael de Honorato Vásquez.

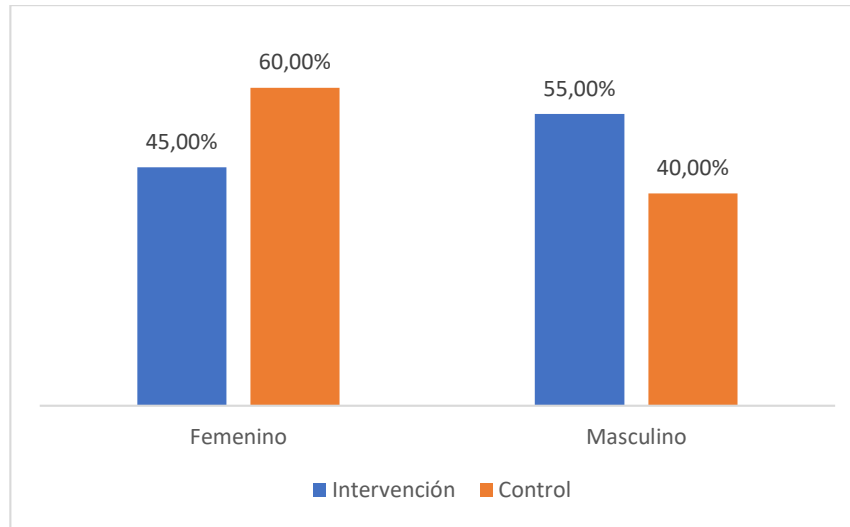
Tabla 1.
Perfil de los participantes del estudio

	Intervención		Control		Total	
Femenino	9	45,0%	12	60,0%	21	52,5%
Masculino	11	55,0%	8	40,0%	19	47,5%
Total	20	100,0%	20	100,0%	40	100,0%

Fuente: Instrumento aplicado a niños

Elaborado por: Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz

Figura 1.
Perfil de los participantes del estudio



Fuente: Instrumentos aplicados a los niños

Elaborado por: Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz

Generación y validación de los instrumentos

En la recolección de datos se aplicaron dos instrumentos que fueron validados por expertos en el área. Primero, se aplicó una encuesta de conocimientos, actitudes y prácticas a los cinco docentes. Dos de ellos pertenecen a los grupos que han sido estudiados, el docente 1 (I) es el que enseña a los niños del grupo de intervención y el docente 2 (C) es el que enseña a los niños del grupo de control. Los demás docentes pertenecen a otros establecimientos educativos del sector.

Para medir el desarrollo del lenguaje oral de los niños de Inicial 2 posterior al tratamiento se completó una ficha de observación de 10 ítems con escala de Likert en base a las capacidades lingüísticas de los observados. La medición se realizó tanto en el grupo de intervención como en el grupo de control. El procesamiento estadístico se realizó con el programa Jamovi (Şahin & Aybek, 2020). Se realizó una comparación con rangos con la prueba U de Mann Whitney con un nivel de significancia (sig.) del 0,05.

Resultados

Con el objetivo de determinar la relación entre la gamificación y el desarrollo del lenguaje oral de niños del E.E.B. Mushuk Kawsay, se presentan los resultados descriptivos e inferenciales del grupo de intervención con relación al grupo de control que son los estudiantes del E.E.B. San Rafael de Honorato Vásquez. Por último, se presentan los resultados de los docentes en diagramas de líneas

Tabla 2.
Test de observación a los niños

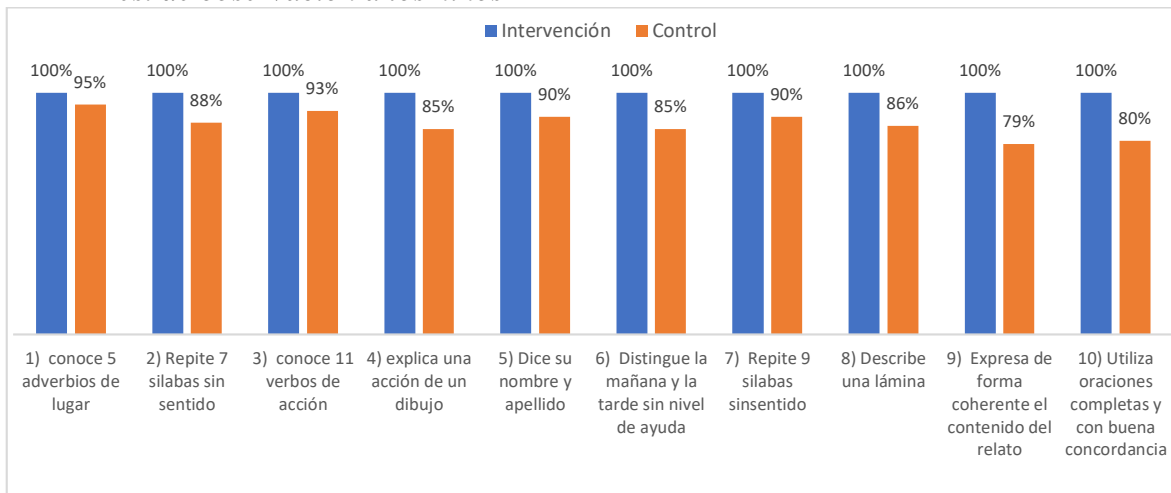
Ítems evaluados	Intervención		Control		Sig.
	Media	Desv. Est.	Media	Desv. Est.	
1) Conoce 5 adverbios de lugar	4	0,000	3,80	0,523	0,081
2) Repite 7 silabas sin sentido	4	0,000	3,50	1,100	0,020*
3) Conoce 11 verbos de acción	4	0,000	3,70	0,923	0,162
4) Explica una acción de un dibujo	4	0,000	3,40	1,188	0,020*
5) Dice su nombre y apellido	4	0,000	3,60	0,940	0,020*
6) Distingue la mañana y la tarde sin nivel de ayuda	4	0,000	3,40	1,046	0,010*
7) Repite 9 silabas sinsentido	4	0,000	3,60	0,995	0,040*
8) Describe una lámina	4	0,000	3,45	1,050	0,010*
9) Expresa de forma coherente el contenido del relato	4	0,000	3,15	1,137	<0,001*
10) Utiliza oraciones completas y con buena concordancia al expresar el relato	4	0,000	3,20	1,152	<0,001*

Nota: Existe significancia estadística <0,05.

Fuente: Instrumentos aplicado a los niños

Elaborado por: Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz

Figura 2.
Test de observación a los niños



Fuente: Instrumentos aplicados a los niños

Elaborado por: Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz

Análisis e interpretación de resultados

En la tabla 2 se comparan los promedios de los niños de la escala que va de 0 a 4 puntos empleando la prueba U de Mann Whitney con la cual se calcula la significancia estadística (Sig.). En el grupo de intervención todos los niños llegaron al techo de la evaluación que es de 4 puntos. Por otro lado, en el grupo de control existe variación. En la prueba 1 de reconocer cinco adverbios, la mayoría logró este reconocimiento por lo que se ubican en el nivel más alto al igual que el grupo de control con un promedio de 3,80. En la segunda prueba que consistió en repetir 7 sílabas sin sentido, los estudiantes del grupo de control obtuvieron una puntuación inferior, en promedio de 3,50, siendo significativamente más bajos que los de intervención. La tercera prueba, de conocimiento de 11 verbos de acción, muestra que el nivel es similar al grupo de intervención con un promedio de 3,70 por lo que no hay diferencias significativas. La cuarta prueba consistió en explicar una acción de un dibujo, en este caso nuevamente el grupo de control es significativamente más bajo que

el de intervención con un promedio de 3,40. La quinta prueba se trató de decir su nombre y apellido, en promedio el 3,6 logró señalar tal aspecto, un dato significativamente más bajo. La sexta prueba implicaba distinguir la mañana de la tarde sin nivel de ayuda, en promedio el nivel de resolución de la prueba fue de 3,4 que es significativamente más bajo que el grupo de intervención. La séptima prueba fue una repetición de sílabas sin sentido que alcanzó un promedio de 3,6 puntos, un valor que se considera significativamente más bajo que el grupo de intervención. La octava prueba que consistió en describir una lámina obtuvo un promedio de 3,45 puntos, valores significativamente más bajos que los de la intervención. La novena prueba consistía en expresar de forma coherente el contenido de un relato y también obtuvo una puntuación significativamente más baja que el grupo de intervención, la más baja de todas las pruebas, con un promedio de 3,15 puntos. La última prueba implicaba la utilización de oraciones completas con buena concordancia al expresar el relato, en este caso, se obtuvo la segunda puntuación más baja que fue de 3,20 puntos siendo significativamente inferior al grupo de intervención.

Tabla 3.
Diagrama de líneas de las respuestas de Conocimientos sobre la Gamificación en la escala de 1-5 puntos

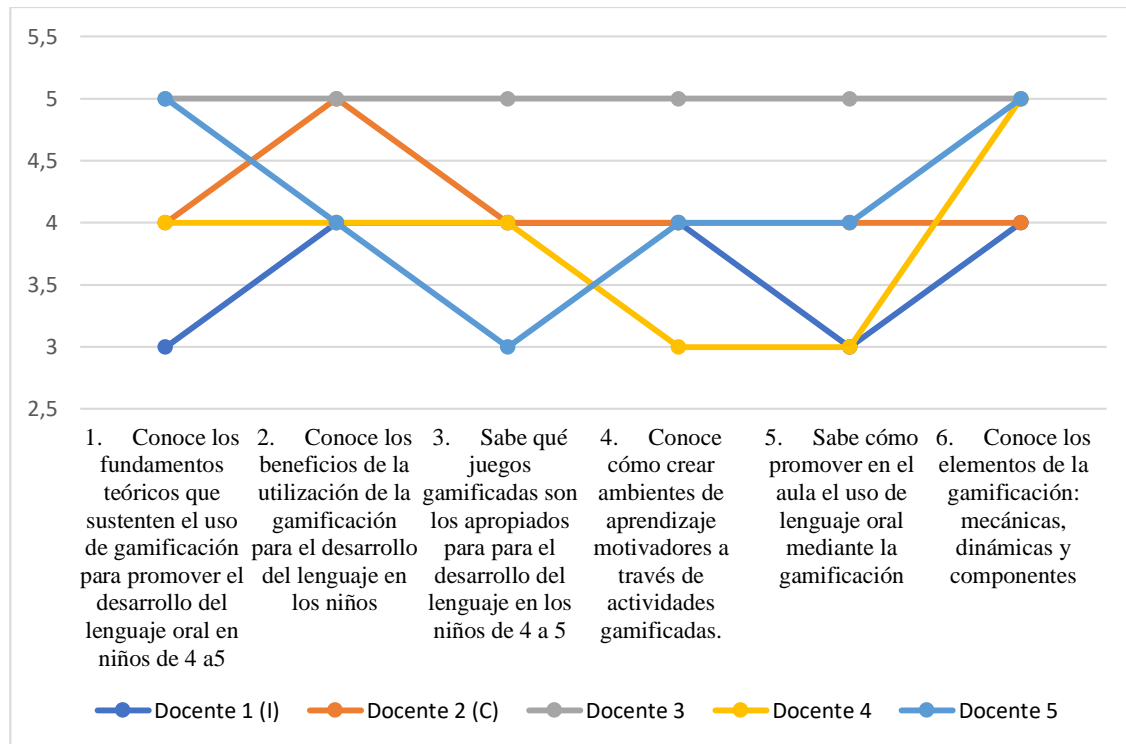
ITEMS APLICADOS	Docente	Docente	Docente	Docente	Docente
	1 (I)	2 (C)	3	4	5
1. Conoce los fundamentos teóricos que sustenten el uso de gamificación para promover el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a5	3	4	5	4	5
2. Conoce los beneficios de la utilización de la gamificación para el desarrollo del lenguaje en los niños	4	5	5	4	4
3. Sabe qué juegos gamificadas son los apropiados para para el desarrollo del lenguaje en los niños de 4 a 5	4	4	5	4	3
4. Conoce cómo crear ambientes de aprendizaje motivadores a través de actividades gamificadas.	4	4	5	3	4
5. Sabe cómo promover en el aula el uso de lenguaje oral mediante la gamificación	3	4	5	3	4
6. Conoce los elementos de la gamificación: mecánicas, dinámicas y componentes	4	4	5	5	5

Fuente: Instrumento aplicado a los docentes.

Elaborado por. Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz

Figura 3

Conocimientos de docentes sobre la Gamificación



Nota. 1 equivale a totalmente en desacuerdo y 5 equivale a totalmente de acuerdo.

Fuente: Instrumentos aplicados a los Docentes

Elaborado por: Alicia Mercedes Quizhpi Muños

Análisis e interpretación:

A continuación, se presenta los resultados de la encuesta a docentes de los conocimientos, actitudes y prácticas. En la figura 3 se presentan los resultados de la autoevaluación de los conocimientos sobre gamificación que tienen los docentes. En este caso se puede observar que la docente 3 calificó sus conocimientos como los más altos, es decir, están absolutamente de acuerdo con que lo conoce. La mayoría de las respuestas se ubican en el indicador de 4 puntos equivalente a estar de acuerdo con el hecho de conocer sobre gamificación. Sin embargo, en el caso de la docente 1 (I) se observa que ofrece una

evaluación más modesta de su conocimiento teórico en materia de fundamentos, en materia de juegos apropiados y en saber promocionar el uso del lenguaje oral. Ello no ocurre tanto con el docente 2 (C) que señaló que su conocimiento es elevado en reconocer los beneficios de la gamificación.

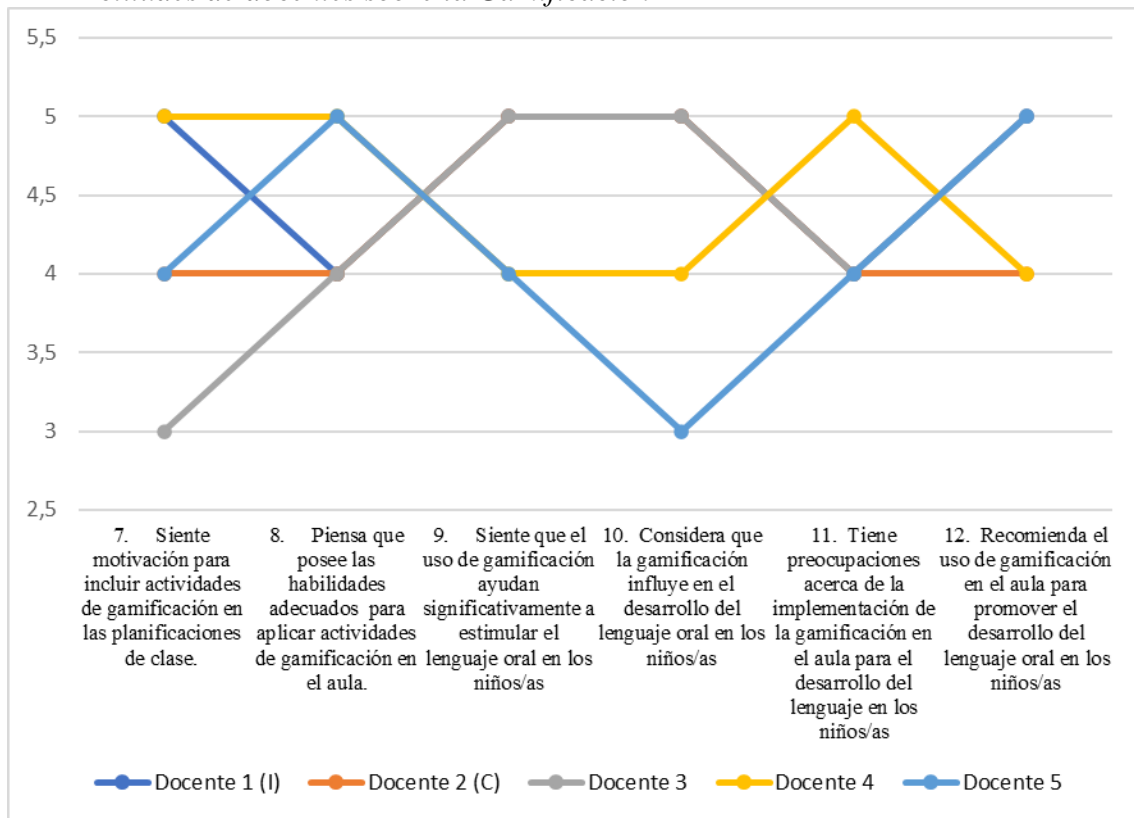
Tabla 4.
Diagrama de líneas de las respuestas de Actitudes sobre la Gamificación en la escala de 1-5 puntos

ITEMS APLICADOS	Docente	Docente	Docente	Docente	Docente
	1 (I)	2 (C)	3	4	5
7. Siente motivación para incluir actividades de gamificación en las planificaciones de clase.	5	4	3	5	4
8. Piensa que posee las habilidades adecuadas para aplicar actividades de gamificación en el aula.	4	4	4	5	5
9. Siente que el uso de gamificación ayuda significativamente a estimular el lenguaje oral en los niños/as	5	5	5	4	4
10. Considera que la gamificación influye en el desarrollo del lenguaje oral en los niños/as	5	5	5	4	3
11. Tiene preocupaciones acerca de la implementación de la gamificación en el aula para el desarrollo del lenguaje en los niños/as	4	4	4	5	4
12. Recomienda el uso de gamificación en el aula para promover el desarrollo del lenguaje oral en los niños/as	5	4	5	4	5

Fuente: Instrumento aplicado a los Docentes

Elaborado por: Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz

Figura 4
Actitudes de docentes sobre la Gamificación



Nota. 1 equivale a totalmente en desacuerdo y 5 equivale a totalmente de acuerdo.

Fuente: Instrumento aplicado para los Docentes

Elaborado por: Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz

Análisis e interpretación:

En la figura 4 se observan los resultados de las autopercepciones que tienen los docentes con respecto a sus actitudes hacia la gamificación. En este caso, se advierte que la docente 1 (I) tiene al menos cuatro criterios sobre las actitudes hacia la gamificación que son los más altos. En este sentido, se advierte que ella siente motivación para incluir la gamificación en sus planes de clase, cree que ésta ayuda a estimular el lenguaje, considera que influye en el desarrollo del lenguaje, así como recomienda el empleo de esta en el aula. La docente, del grupo de control y de intervención evaluaron con 4 puntos sus habilidades

para aplicar la gamificación y el hecho de preocuparse de su implementación en el aula. El docente 3 y el docente 5 ofrecen una puntuación más modesta sobre su motivación y su afirmación de que la gamificación influya en el rendimiento.

Tabla 5.
Diagrama de líneas de las respuestas de Prácticas sobre la Gamificación en la escala de 1-5 puntos

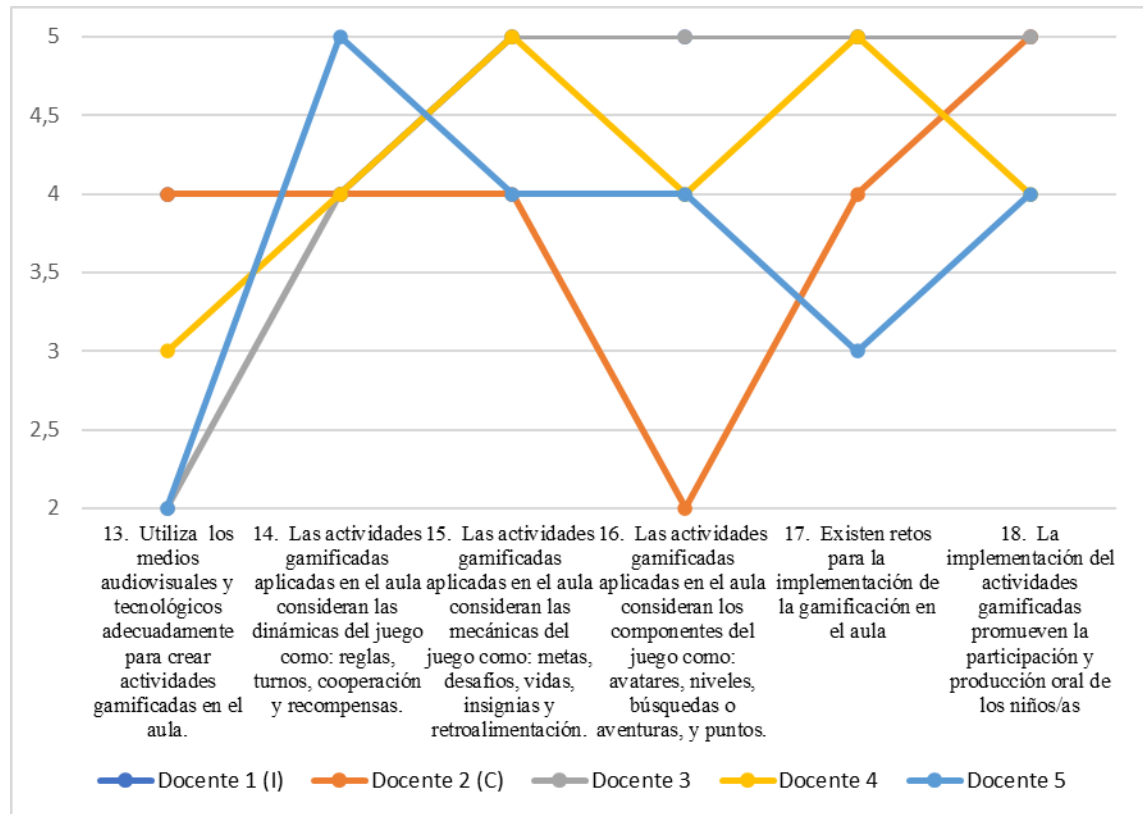
ITEMS APLICADOS	Docente	Docente	Docente	Docente	Docente
	1 (I)	2 (C)	3	4	5
13. Utiliza los medios audiovisuales y tecnológicos adecuadamente para crear actividades gamificadas en el aula.	4	4	2	3	2
14. Las actividades gamificadas aplicadas en el aula consideran las dinámicas del juego como: reglas, turnos, cooperación y recompensas.	4	4	4	4	5
15. Las actividades gamificadas aplicadas en el aula consideran las mecánicas del juego como: metas, desafíos, vidas, insignias y retroalimentación.	5	4	5	5	4
16. Las actividades gamificadas aplicadas en el aula consideran los componentes del juego como: avatares, niveles, búsquedas o aventuras, y puntos.	5	2	5	4	4
17. Existen retos para la implementación de la gamificación en el aula	5	4	5	5	3
18. La implementación de las actividades gamificadas promueven la participación y producción oral de los niños/as	5	5	5	4	4

Fuente: Instrumento aplicado a los docentes.

Elaboración por. Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz

Figura 5.

Prácticas de docentes sobre la Gamificación



Nota. 1 equivale a totalmente en desacuerdo y 5 equivale a totalmente de acuerdo.

Fuente: Instrumente aplicado para los docentes

Elaborado por: Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz

Análisis e interpretación:

En la figura 5 se evalúan las prácticas sobre la gamificación, en este caso, se observa que existen diversos criterios, el más común de todos es el que puntúa con 4. En este caso, la mayoría afirma que en las actividades con gamificación incluyen reglas, turnos, cooperación y recompensas. Otro aspecto también evaluado con 4 puntos fue el uso de avatares, niveles, búsquedas, etc. En el caso de la docente 1 (I) del grupo de intervención, únicamente marcó 4 puntos para el uso de audiovisuales y el uso de dinámicas del juego, mientras que, en todas

las demás puntuó con el nivel más alto a sus prácticas. En el caso de la docente 2 (C) del grupo de control, se observa una puntuación más modesta, especialmente en lo que corresponde al empleo de avatares, niveles, búsquedas, aventuras y puntos.

Discusión

Tal como se aprecia en los resultados de la investigación (grupo de intervención puntuación de 100% y el grupo de control 87,1%) se infiere que la intervención gamificada fue exitosa. Los resultados de esta investigación se respaldan con Cañete-Ortega (2019) quien establece que la gamificación tiene un fuerte impacto en los estudiantes debido a que se mantienen motivados a realizar las actividades propuestas lo que facilitan la adquisición de conocimientos y habilidades. Estos hallazgos fomentan la utilización de enfoques gamificados en el aula con el fin de promover un aprendizaje efectivo y atractivo.

El puntaje obtenido en las tareas asignadas al grupo de intervención fue de 4 puntos, siendo el puntaje máximo (100%). Este resultado y del estudio de Pinargote & Meza (2022) evidencian que, herramientas adecuadas como la gamificación pueden incidir de manera eficaz en el desarrollo del lenguaje oral de los niños. Los resultados se encuentran alineados con la investigación de Peñas et al. (2020) que establece que mediante el uso de actividades gamificadas los niños tienen experiencias significativas que contribuyen a su desarrollo integral.

Dentro de las actividades evaluadas se notó que el grupo de control presenta mayor dificultad para expresar de forma coherente un relato ya que el porcentaje obtenido fue de 79% frente al grupo de intervención que consiguió el 100%. es por ello que Gómez-Díaz & García-Rodríguez (2018) manifiestan que “la correcta canalización del juego servirá para motivar y cambiar comportamientos de los usuarios en relación a sus espacios, colecciones,

servicios y actividades” (p. 125). Los resultados evidencian que la implementación de actividades gamificadas generan un nuevo enfoque pedagógico innovador que enriquece el desarrollo del lenguaje.

Además, los resultados del grupo de control en relación a la habilidad de utilizar oraciones completas con buena concordancia y coherencia son de 80% ante el excelente puntaje del grupo intervenido (100%). De acuerdo a las bases teóricas presentadas por Arias & Peñafiel (2021) la gamificación ejerce un rol trascendental y debe ser aplicada con todos los elementos de diversión, competitividad y recompensas para alentar el desarrollo de habilidades lingüísticas de los estudiantes. Similarmente, la investigación bibliográfica de los autores Peñas-Moreno et al. (2020) enfatizan que la aplicación de actividades estructuradas de gamificación garantiza que los niños puedan alcanzar los objetivos planteados, en este caso el desarrollo de habilidades lingüísticas.

Los puntajes obtenidos por los estudiantes que recibieron el tratamiento fueron excelentes en todas las actividades (100%) dando cuenta así de que la gamificación sí influye en la habilidad oral. Por otra parte, los estudiantes que no se beneficiaron de las actividades gamificadas obtuvieron los siguientes porcentajes: descripción de la ubicación de objetos 95%, repetición de sílabas sin sentido 88%, conocimiento de verbos de acción 93%, presentar información personal 90%, identificación de las partes del día 85%, descripción de imágenes 86%. Estos resultados se respaldan con León (2023) quien establece que el desarrollo del lenguaje de los niños se ancla de la motivación y estimulación de entorno en el que interactúan. Los puntajes de esta investigación y el estudio de caso de Zepeda-Hernández (2016) establecen que los resultados sirven como punto de partida para reflexionar sobre las metodologías tradicionales para remplazarlas por métodos más lúdicos que mejoren el desarrollo de habilidades de los estudiantes.

Adicionalmente, los resultados de las encuestas aplicadas a los docentes profundizan la conexión entre la gamificación y el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años de edad. De acuerdo a la autoevaluación de los docentes 2 de 5 conocen al 100% el concepto de gamificación y sus elementos al mismo tiempo que sugieren el uso de este tipo de estrategia en clase. Estos resultados se enlazan con Liberio (2019) que indica en su investigación que los docentes entienden las premisas de Piaget y consideran al juego como un elemento fundamental para el desarrollo del entendimiento, las habilidades cognitivas, sociales y lingüísticas. Al mismo tiempo, Peñas-Moreno et al. (2020) expresan que es muy importante que los docentes innoven sus conocimientos sobre sobre gamificación y valoren la importancia de renovar sus metodologías aprovechando la tecnología a su alcance puesto que influyen de forma positiva en el desarrollo del niño.

Los 3 docentes restantes conocen en cierto grado sobre gamificación cuyas respuestas oscilan entre los 3 y 4 puntos. Si bien los docentes del nivel inicial 2 satisfacen las necesidades de los niños y niñas, es importante tener en cuenta que las nuevas generaciones, los avances en tecnología, la forma de enseñar y el contexto social se convierten en un gran desafío para la educación. En cuanto a las actitudes y percepciones de los docentes la docente 1 recomienda al 100% (5 totalmente de acuerdo) es uso de la gamificación en el aula. Los docentes 2,3,4 y 5 tienen una puntuación menor sobre su valoración hacia el uso de actividades gamificadas. Las percepciones de los docentes son similares a lo que establece Abril (2020) quien piensa que la gamificación es un recurso didáctico de gran relevancia y que requiere que los docentes sean innovadores, creativos y capaces de adaptar los métodos de enseñanza tradicionales en los distintos centros de educación infantil.

En relación a la aplicación o a la parte práctica los docentes encuestados se expresan criterios diferentes. Es decir, los docentes usan en cierto nivel la gamificación, sin embargo,

las actividades no consideran todos los elementos y mecánicas que comprende un juego gamificado. La mayoría de los docentes puntuaron este aspecto entre 3 y 4 puntos. Esto deja en evidencia lo que León (2023) establece ya que para la aplicación adecuada de juegos gamificados los docentes deben incorporar una serie de características que generen la participación de los estudiantes.

Los resultados positivos de la investigación se deben a que las actividades gamificadas se diseñaron considerando las características del juego mismas que según León (2023) y Werbach (como se cita en Ortiz-Colón et al., 2018) deben ser diseñadas para que generen la participación de los estudiantes. Los autores sugieren que las actividades incluyan resolución interactiva de problemas, proporciones instrucciones y reglas claras, regulen el nivel de dificultad, fomenten la participación activa, ofrezcan retroalimentación continua, mantengan el interés, y estimulen los sentidos mediante elementos visuales, auditivos y narrativos.

Conclusiones

El estudio llevado a cabo establece que la mejora en el desarrollo del lenguaje oral de los niños en el nivel de educación inicial 2 se logra mediante la aplicación de estrategias de gamificación en el entorno educativo. La utilización adecuada de actividades gamificadas, diseñadas teniendo en cuenta los principios fundamentales del juego, contribuye al fortalecimiento de las habilidades lingüísticas de los estudiantes.

Los docentes desempeñan un papel crucial como impulsores del desarrollo del lenguaje oral de los niños, al facilitar un entorno en el que los estudiantes puedan expresar sus opiniones, pensamientos, emociones y necesidades de manera segura y confiada. Por lo tanto, es esencial que los docentes implementen en el aula estrategias y actividades basadas en la gamificación que promuevan y refuercen las competencias lingüísticas de los estudiantes.

Este estudio servirá de inspiración para que los docentes desarrollen ejercicios inmersivos que estimulen el interés y el aprendizaje activo de los estudiantes. La gamificación tiene como objetivo crear experiencias significativas que faciliten la internalización de contenidos, especialmente en el contexto de la educación inicial.

Finalmente, los resultados obtenidos señalan una correlación positiva entre la implementación de la gamificación y el desarrollo del lenguaje oral, lo que abre la puerta a una reflexión más profunda sobre las metodologías tradicionales empleadas por los docentes.

Referencias Bibliográficas

Abril, M. (2020). El Uso de la Gamificación como Estrategia Didáctica en los Niños con TDAH [Universidad Tecnológica Indoamérica].

<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1522/1/PROYECTO%20DE%20INVESTIGACION%20ABRIL%20IZA%20MAYRA%20FERNAND.pdf>

Altamirano, D. A. L., Sánchez, E. P. O., Castro, D. T. T., de Jesús Paredes Maroto, M., Aguaguña, N. L. S., Barrera, M. G. B., & de Jesús Gómez Morales, M. (2022). Metodologías activas de enseñanza: Una mirada futurista al desarrollo pedagógico docente. Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional, 7(2), 93. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8354965>

Arias, M., & Peñafiel, N. (2021). El desarrollo del lenguaje oral de los infantes de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Alberto Astudillo Montesinos. Universidad Nacional de Educación.

Briceño, P. (2019). Usos de las tic's en preescolar. Revista Panorama, 13 (24). 20-32 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6888662> Cabrera-Tenecela, P. . (2023). Nueva organización de los diseños de investigación South American Research Journal, 3(1), 37–51. <https://www.sa-rj.net/index.php/sarj/article/view/37> Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (2015). Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research. Ravenio Books.

Cañete-Ortega, P. (2019). Uso de la gamificación para el diseño de una U.D reconstruyamos notre dame. Jaén: Universidad de Jaén Centro de Estudios de Postgrado. https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/11459/1/TFM_Pablo_Caete_Ortega.pdf

Castillo, P. (2022). Desarrollo del lenguaje infantil. Propuesta pedagógica desde el enfoque de la gamificación [Pontificia Universidad Católica del Ecuador].

<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/19627/Castillo%20Villota-Tesis.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chiquillo, K., Gazabón, L., & Pereira, Y. (2015). Estimulación del lenguaje expresivo y comprensivo en la etapa inicial de los niños y niñas de 2 a 3 años del grado párvulo/ Stimulation of expressive and receptive language in the early stage of children of 2-3 years of the degree toddler. *Hexágono Pedagógico*, 6(1), 111. <https://doi.org/10.22519/2145888x.663>

Contreras, R., & Eguia, J. (2016). Gamificación en aulas Universitarias. Universitat Autònoma de Barcelona. https://incom.uab.cat/publicacions/downloads/ebook10/Ebook_INCOM_UAB_10.pdf#page=11

Gil-Quintana, J., & Prieto-Jurado, E. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 69. <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>

Gómez-Díaz, R., & García-Rodríguez, A. (2018). Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia de presente con mucho futuro. *Anuario ThinkEPI*, 12, 125. <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2018.13>

González, C. S. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales [Universidad Politécnica Salesiana]. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34658.07364>

Guachun, B y Quizhpi, J. (2017). Incidencia de Trastornos en el desarrollo del lenguaje en niñas y niños de 18 a 48 meses. Repositorio Universidad de Cuenca: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/30492/1/PROYECTO%20DE%20INVESTIGACION.pdf>

Law, J., Jane, D & Charlton, J. (2017). Speech and language therapy interventions for children with primary speech and/or language disorders. *Cochrane Database Syst Rev*, 9 (1), 1- 20. doi: 10.1002/14651858.CD012490

León, J. (2013). Desarrollo del lenguaje infantil. Propuesta pedagógica con enfoque en estrategias lúdicas de gamificación [Universidad Estatal de Milagro]. [https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/6892/1/LEON%20ARREA A%20JAQUELINE%20DEL%20CARMEN.pdf](https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/6892/1/LEON%20ARREA%20JAQUELINE%20DEL%20CARMEN.pdf)

Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392–397.

Marczewski, A. (2018). Even ninja monkeys like to play: Unicorn edition. Gamified UK.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). Currículo de Educación Inicial [Initial cEducation Curriculum]. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/educacion-inicial/>

Molina, J., Ampudia, M., Aguas, S., Guasch, L., & Tomàs, J. (2016). DESARROLLO DEL LENGUAJE. Centre Londres 94 Psiquiatría y Paidopsiquiatría.

Morera, J., & Mora, J. (2019). Empleo de la gamificación en un curso de Fundamentos de Biología. *Revista Electrónica Educare*, 23(2), 1-13. <https://doi.org/10.15359/ree.23-2.10>

National Institute on Deafness and Other Communication Disorders. (2015). [https://www.nih.gov/about-nih/what-we-do/nih-almanac/national-institute deafnessother-communication-disorders-nidcd](https://www.nih.gov/about-nih/what-we-do/nih-almanac/national-institute-deafnessother-communication-disorders-nidcd)

Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura. (2013). Enfoques estratégicos sobre las TICS en educación en América Latina y el Caribe. UNESCO.

Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

Peñas-Moreno, M., Guevara-Vizcaíno, C., Erazo-Álvarez, J., & García, D. (2020). Gamificación en Centros de Desarrollo Infantil. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 570-588. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7611075>

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

Pérez-López, I. J., & Navarro-Mateos, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. *Sinéctica Revista Electrónica de Educación*, 59. [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2022\)0059-002](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2022)0059-002)

Pinargote, S., & Meza, H. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del nivel preescolar. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB – Segunda Nueva Etapa* 2.0, 26(Extraordinario), 551–576. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iextraordinario.1676>

Pontificia Universidad Católica del Valparaíso. (2017). La gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Ucv.cl*. https://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_continua.pdf

Reyes-Verdín, F. D., Ríos-Valles, J. A., Salas-Name, S. L., Soto-Rivera, J. A., & Herrera-Vargas, I. V. (2021). Evaluación del lenguaje en preescolares del norte de la ciudad

de Durango, Durango, México. RIDE revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo, 11(22). <https://doi.org/10.23913/ride.v11i22.866>

Salvador, M. B. (1986). La importancia del lenguaje oral en educación infantil. Logopedicum.com. <https://logopedicum.com/wp-content/uploads/2017/02/la-importancia-del-lenguaje-oral-en-educacion-infantil>

Şahin, M., & Aybek, E. (2020). Jamovi: An Easy to Use Statistical Software for the Social Scientists. International Journal of Assessment Tools in Education, 6(4), Article 4. <https://doi.org/10.21449/ijate.661803>

Servera, M. V. (2016). El desarrollo del lenguaje infantil. Red Cenit. <https://www.redcenit.com/el-desarrollo-del-lenguaje-infantil-2/>

UNESCO. (2013). Situación educativa de América Latina y el Caribe: hacia la educación de calidad para todos al 2015. unesdoc.unesco.org/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attachment_import_68269e6a-e7ed-4625-8a35_a807acc5688a?_id=224559spa.pdf&to=208&from=1

Yin, D. R. K. (2017). Case Study Research and Applications: Design and Methods. SAGE

Zepeda-Hernández, S., Abascal-Mena, R., & López -Ornelas, E. (2016). INTEGRACIÓN DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EL AULA. Ra Ximhai, 12(6), 315-325. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194022>

Glosario

Gamificación:

La gamificación es la aplicación de técnicas y elementos de juego con el objetivo de motivar y comprometer a las personas a alcanzar objetivos específicos.

Lenguaje oral:

El lenguaje es el proceso biológico que emerge del desarrollo ontogenético y filogenético, permitiendo la categorización del mundo y la identificación con grupos sociales mediante formas verbales, gestuales, escritas y simbólicas (Castillo, 2022). Es una herramienta fundamental para la comunicación humana y el desarrollo social, ya que nos permite interactuar con los demás, compartir información y conocimientos, además de construir relaciones y vínculos sociales.

Juego:

La importancia del juego como un aspecto clave de su teoría del desarrollo cognitivo. Piaget sostiene que el juego es una forma importante en la que los niños construyen su comprensión del mundo y desarrollan habilidades cognitivas y sociales. La incorporación de juegos en el área educativa puede tener muchos beneficios para los estudiantes, ya que puede aumentar la motivación y el interés en el aprendizaje. Para lograr esto, es importante entender las características que hacen que los juegos sean atractivos y efectivos para los niños

Anexos

Anexo 1 Hoja de aprobación de tema y designación de tutor



**UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE CUENCA**
COMUNIDAD EDUCATIVA AL SERVICIO DEL PUEBLO

SOLICITUD PARA:

Beca o ayuda económica, Justificación de faltas, Justificación de pruebas, Justificación de trabajos, Justificación de lecciones, Justificación de prácticas, Licencia eventual, Examen postergado, Examen supletorio, Segunda matrícula, Tercera matrícula, Matrícula especial, Matrícula extraordinaria, Record académico, Hojas certificadas, Examen suficiencia, Tutorías, Rectificación de nombres, Malla curricular, Reposición de título, Otros

Fecha: Sueves 30 de Marzo del 2023

Dirigido a: Dr. Bolívar Cabrera Berrezueta
Decano de la Unidad Académica de Educación.

Solicitante: Alicia Mercedes Quizpi Muñoz

Carrera: Educación Inicial

Año/Ciclo: 8º Ciclo Paralelo: A

Asunto: Solicito a su autoridad y por su intermedio al H. Consejo Directivo se autorice el tema de Titulación que lleva por nombre "Gamificación para favorecer el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años." Sugiero como tutor al Mgs. Israel Mejía.



 Solicitante

Constancia de Presentación.- Fecha: Cuenca, 30 de marzo de 2023
 Hora: 17H35

Resolución: _____



**UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE CUENCA**
DIRECCIÓN DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN
EXTENSIÓN CAÑAR

30 MAR 2023

RECIBIDO

HORA: 19:19 FIRMA: _____



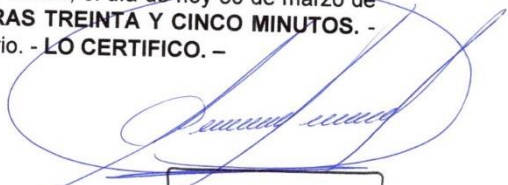
**UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE CUENCA**
COMUNIDAD EDUCATIVA AL SERVICIO DEL PUEBLO

SECRETARÍA

Valor \$ 5,00
 N° **0272635**

Cuenca: Av. de las Américas y Tarqui. Telf.: 2830751, 2824365, 2826563 **Azogues:** Campus Universitario "Luis Cordero El Grande", (Frente al Terminal Terrestre). Telf.: 593 (7) 2241-613, 2243-444, 2245-205, 2241-587 **Cañar:** Calle Antonio Ávila Clavijo. Telf.: 072235268 / 072235870 **San Pablo de la Troncal:** Cdia. Universitaria km. 72 Quinceava Este y Primera Sur Telf.: 2424110. **Macas:** Av. Cap. José Villanueva s/n Telf.: 2700393, 2700392
 www.ucacue.edu.ec

Presentado, en la Secretaria de la Extensión Cañar, el día de hoy 30 de marzo de dos mil veinte y tres a las **DIECISIETE HORAS TREINTA Y CINCO MINUTOS.** - Abg. Cristian Gavilanes Barahona. - Secretario. - **LO CERTIFICO.** -



Anexo 2 Anteproyecto

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

Carrera de Ciencias de la Educación mención

Educación Inicial

ASIGNATURA: DISEÑO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

ALICIA MERCEDES QUIZHPI MUÑOZ

1. Título del Trabajo de Investigación

**“GAMIFICACIÓN PARA FAVORECER EL DESARROLLO DEL
LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”**

2. Línea y Sublínea de Investigación

- a. **Línea:** Educación
- b. **Sublínea:** Pedagogías Creativas e Innovadoras

3. Problematicación

Dentro del marco de la educación de calidad se encuentra el desarrollo integral estudiante (UNESCO, 2013). En este contexto, el lenguaje constituye una de las habilidades más importantes a promoverse debido a que facilita la comunicación. Por lo tanto, es necesario que durante los primeros años de vida de los niños el lenguaje oral sea estimulado a través del uso de estrategias apropiadas. El lenguaje ayuda a los niños a relacionarse con su entorno y estimula su desarrollo cognitivo, emocional y social. Las estrategias que se

utilicen en el aula deben estar alineadas con los cambios del siglo XXI que buscan innovar la forma en la que las personas interactúan y se comunican. El uso de herramientas tecnológicas y de gamificación han tenido un impacto significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura, 2013). Sin embargo, para que el juego sea efectivo como herramienta educativa, es importante que los docentes adopten un enfoque diferente y abandonen los métodos tradicionales de enseñanza. Los docentes deben ser creativos e innovadores, y estar dispuestos a asumir las nuevas realidades para generar impacto en el desarrollo integral de los estudiantes (Liberio, 2019).

En base a la experiencia del investigador se considera que existen niños/as con una baja interacción verbal en el aula. Se observa que en las Instituciones Educativas: Mushuk Kawsay, San Rafael de Honorato Vásquez los niños de 4 a 5 años que presentan dificultades para su edad en lo que respecta a sus habilidades comunicativas orales tales como el lenguaje articulatorio, expresivo y fluidez verbal. Esto afecta a la comprensión e interacción de los niños con las personas de su entorno. Se ha podido notar que durante las actividades utilizadas para reforzar y estimular el lenguaje los niños pierden interés ya que las actividades son poco atractivas y llamativas. La falta de motivación dificulta la consecución de los logros trazados para su edad. Por las razones antes mencionadas, se hace indispensable el empleo estrategias novedosas e innovadoras como las de gamificación para estimular el desarrollo de lenguaje oral en los niños.

4. **Justificación**

En base a los antecedentes presentados, es necesario conocer las estrategias de gamificación que estimulen el desarrollo del lenguaje en nivel inicial de niños de 4 a 5 años.

Es importante identificar las estrategias de juego que se pueden utilizar en el aula para promover la comunicación de niños con el entorno con seguridad y con una correcta fluidez verbal, articulación y expresión.

Importancia teórica

Para el desarrollo del lenguaje los niños de 4 a 5 años deben experimentar y practicar el lenguaje en situaciones reales, en un entorno seguro y divertido. Según Servera (2016), el lenguaje ayuda a los niños a comprender y aprender del entorno, permite a los niños comunicar sus deseos, emociones, necesidades, e ideas de manera efectiva. Además, genera vínculos sociales que permiten la interacción con otras personas. Al existir un buen dominio del lenguaje los niños se comunican de manera más segura y confiada. El desarrollo del lenguaje oral en la etapa de educación inicial es de máxima relevancia, ya que es el instrumento que permite a los niños realizar un aprendizaje escolar exitoso y sobre el que se fundamentarán todos los conocimientos posteriores. Por lo tanto, es necesario que los docentes implementen estrategias efectivas para estimular su desarrollo y garantizar el éxito académico y personal de los niños (Salvador, 1986). En esta línea, el uso del juego y la gamificación puede innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje para que sea más ameno y dinámico. Las características de los juegos, como la diversión, la espontaneidad y la competencia, pueden ser aprovechadas por los docentes para crear entornos de aprendizaje más motivadores y participativos (Gil-Quintana & Prieto-Jurado, 2019).

Importancia práctica

Es importante que los docentes apliquen estrategias de gamificación específicas y adaptadas a las necesidades de los niños. La selección adecuada de juegos como estrategia

en el aula es esencial para el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial. Estas actividades pueden ser muy efectivas para fomentar la creatividad, la memoria, el aprendizaje lúdico y la comunicación. El uso de juegos puede ayudar a los niños a mejorar el lenguaje articulatorio, expresivo y fluidez verbal para mejorar la interacción con los demás.

Arias y Peñafiel (2021) han sugerido que las actividades con enfoque lúdico son beneficiosas para el desarrollo de los componentes semánticos y pragmáticos del lenguaje en los niños. Específicamente, se ha indicado que estas actividades han contribuido en mayor medida a estos componentes, lo que ha permitido que los niños expresen oraciones más completas, organizadas y coherentes, manteniéndose dentro del contexto de la conversación.

Impacto esperado

El aporte de esta investigación trae un beneficio hacia la interiorización de la enseñanza por medio de estímulos de gamificación innovadores y motivadores que implantarán un hábito de aprendizaje en la formación de los niños; por lo tanto, es necesario que la estimulación sea positiva e interactiva aplicada de forma dinámica e interesante con los niños.

Es importante destacar que la investigación también posee un impacto relevante ya que puede contribuir a la implementación de estrategias de gamificación basadas de la educación infantil. Al comprender mejor las necesidades específicas de los niños y las metodologías adecuadas para abordarlas, los docentes pueden desarrollar estrategias más precisas sobre el aprendizaje infantil y mejorar aún más la calidad de la educación en este importante período de desarrollo humano.

Además, el estudio busca generar iniciativas innovadoras en los docentes para promover el desarrollo del lenguaje de los niños a través del juego, fomentar un ambiente de aprendizaje activo en el que los niños se comuniquen e interactúen de manera segura.

Factibilidad

La factibilidad del proyecto sobre gamificación y su relación con el desarrollo del lenguaje oral en niños que cumple con los estándares éticos y elementos que permiten llevar a cabo la investigación. Los factores con los que se cuenta son:

1. Disponibilidad de recursos para llevar a cabo la investigación.
2. La investigación es pertinente y permitirá proyectar la teoría y práctica necesaria para promover el uso de gamificación para el desarrollo del lenguaje oral en niños.
3. Acceso a la población objetivo, se cuenta con el apoyo de las instituciones educativas que trabajen con niños de esta edad y se encuentran dispuestas a permitir el acceso a los datos.
4. Se contará con el consentimiento de los participantes (representantes de los niños, y docentes) para participar voluntariamente
5. La investigación se llevará a cabo con los más altos estándares éticos y de protección a los participantes.

5. Objetivos

a. Objetivo General

Determinar la relación entre la gamificación y el desarrollo del lenguaje oral de niños de la institución educativa, San Rafael de Honorato Vásquez Mushyk Kawsay .

b. **Objetivos específicos**

- Describir teóricamente gamificación y lenguaje oral en niños de 4 a 5 años.
- Describir como la gamificación potencia el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años mediante los instrumentos de recolección de datos.

6. **Preguntas científicas (2)**

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan la relación entre gamificación y el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años?
2. ¿Existe relación entre gamificación y el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 4 a 5 años?

7. **Fundamentación teórica**

Lenguaje

El lenguaje es un sistema de comunicación que permite la expresión y comprensión de ideas y pensamientos a través de diferentes medios, como el verbal, escrito, simbólico o gestual. Es una herramienta fundamental para la comunicación humana y el desarrollo social, ya que nos permite interactuar con los demás, compartir información y conocimientos, y construir relaciones y vínculos sociales (Chiquillo et al., 2015). Desde una perspectiva del neurodesarrollo de los niños de 4-5 años de edad, se especifica que el lenguaje no se limita a sólo a un indicador, sino que es múltiple. Por ejemplo, Portellano et al. (2009) plantea que

existe un lenguaje articulatorio, un lenguaje expresivo, y la fluidez verbal. Estos tres componentes son los que componen el nivel de desarrollo de la lengua del infante.

Dimensiones del lenguaje oral.

Portellano et al. (2009) plantea que el lenguaje articulatorio supone la pronunciación y articulación de diferentes fonemas que los niños suelen tener dificultad en pronunciar. El lenguaje expresivo es la capacidad de repetir frases con estructura gramatical que va creciendo en complejidad. Finalmente, la fluidez verbal es la capacidad para hacer frases propias partiendo de ciertos estímulos que ofrece el contexto empleando las reglas gramaticales.

El desarrollo del lenguaje es un proceso complejo que comienza desde el nacimiento y continúa a lo largo de la vida de una persona. Se pueden distinguir dos etapas importantes en el desarrollo del lenguaje: la etapa pre lingüística y la etapa lingüística. La etapa pre lingüística, que ocurre durante los primeros meses de vida, se caracteriza por la emisión de sonidos y balbuceos que no tienen una intención comunicativa clara. La etapa lingüística comienza alrededor de los 2 años y se caracteriza por el uso de palabras y frases para comunicarse. Durante esta etapa, el niño adquiere progresivamente un vocabulario más amplio y va aprendiendo las reglas gramaticales del lenguaje que utiliza (Molina et al. 2016). El desarrollo del lenguaje se asocia con aspectos cognitivos y sociales que consideran el papel del entorno, la interacción social y el desarrollo cognitivo (Hernández Pina, 1984). Es importante señalar que el desarrollo del lenguaje es un proceso individual y variable, y que los niños pueden alcanzar estas etapas en momentos diferentes y con distintos ritmos de progreso. Además, el entorno familiar y social en el que crece que los niños también influyen

en su desarrollo lingüístico. Por ello, es fundamental estimular y fomentar el uso del lenguaje en el entorno del niño para favorecer su desarrollo comunicativo.

Importancia de estimular el lenguaje en niños de 4 a 5 años.

La estimulación del entorno y la interacción social son fundamentales para el desarrollo del lenguaje y las habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años. Es importante fomentar un ambiente cálido y estimulante que favorezca el desarrollo integral de los niños y les permita desarrollar al máximo sus capacidades (Pinos, 2011).

El juego

Liberio (2019) hace referencia a las teorías cognitivas de Piaget por su influencia en la educación, y la importancia del juego como un aspecto clave de su teoría del desarrollo cognitivo. Piaget sostiene que el juego es una forma importante en la que los niños construyen su comprensión del mundo y desarrollan habilidades cognitivas y sociales. La incorporación de juegos en el área educativa puede tener muchos beneficios para los estudiantes, ya que puede aumentar la motivación y el interés en el aprendizaje. Para lograr esto, es importante entender las características que hacen que los juegos sean atractivos y efectivos para los niños (Gil-Quintana & Prieto-Jurado, 2019).

Gamificación

La gamificación es la aplicación de técnicas y elementos de juego con el objetivo de motivar y comprometer a las personas a alcanzar objetivos específicos (Kapp, 2012). Según Contreras, y Eguía (2016), la gamificación o ludificación es un concepto utilizado por primera vez en el año 2010 y hace referencia la utilización de diseños de juegos que mejoran

la motivación debido a su relación con el uso de puntos, niveles, desafíos, insignias o reconocimientos.

Gamificación en la Educación

La gamificación se ha convertido en una de las tecnologías emergentes más importantes en el ámbito educativo y se espera que su uso se siga expandiendo en los próximos años así lo demuestran los estudios realizados en los últimos años (Vargas-Enríquez et al., 2015). La gamificación promueve varios beneficios en los procesos educativos debido a que genera retroalimentación inmediata, proporciona información al docente sobre el desempeño del curso, fomenta el trabajo colaborativo, promueve el aprendizaje activo, y motiva la participación en clase (Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, 2017). Finalmente, la gamificación consiste en aplicar elementos y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como por ejemplo en la educación. Se trata de utilizar elementos como la competencia, la colaboración, la obtención de logros y recompensas, entre otros, para motivar al estudiante y hacer más entretenido el proceso de aprendizaje (Contreras & Eguía 2016).

Tipos de gamificación según su aplicación

González (2019) identifica dos tipos de gamificación según el tipo de aplicación. Siendo la primera la gamificación cerrada donde el recurso principal es la tecnología y se usan herramientas digitales como celulares y computadoras que permiten a los estudiantes llevar a cabo actividades gamificadas en las que pueden obtener puntuaciones por sus respuestas. La segunda es la gamificación abierta que hace referencia a la presentación de

actividades a través de elementos del juego donde no existe el uso de recursos tecnológicos. En este tipo de actividades se utilizan materiales del medio (González, 2019).

Elementos de gamificación

Según Werbach (citado en Ortiz-Colón et al., 2018), los elementos fundamentales de la gamificación son las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Las dinámicas consisten en las reglas del juego son el marco conceptual en el que se desarrolla la actividad. Las mecánicas son los procesos o sistemas que facilitan el desarrollo de las actividades gamificadas. Finalmente, los componentes son los elementos específicos que se utilizan en la implementación de las dinámicas y mecánicas de la gamificación. La combinación de estos tres elementos permite crear experiencias gamificadas.

Gamificación y su relación con el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años

En el currículo de educación inicial del Ministerio de Educación (2014) se recalca la importancia de trabajar en tres pilares principales que permiten el desarrollo integral de los niños: el descubrimiento del medio natural y cultural, el desarrollo personal y social, y la expresión y comunicación. En este contexto, el juego es una metodología fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial. El desarrollo del lenguaje es parte fundamental para que los niños desde sus primeros años de vida sean capaces de expresar sus sentimientos y emociones. Esto fundamenta la utilización de estrategias de gamificación puesto que promueven el desarrollo de habilidades meta cognitivas y habilidades que permitan al estudiante solucionar problemas a lo largo de su vida (Altamirano et al., 2022). Es cierto que los docentes de educación inicial tienen un papel fundamental en el desarrollo de los niños, ya que son los primeros en ayudarles a construir habilidades lingüísticas y

comunicativas. Por lo tanto, es importante que estos docentes cuenten con herramientas pedagógicas y psicológicas adecuadas para poder intervenir de manera efectiva en caso de que se presenten dificultades en el desarrollo del lenguaje oral de los niños (Pinargote & Meza, 2022). En el caso de las actividades para el desarrollo del lenguaje, la gamificación puede ser una herramienta muy efectiva para hacer que los niños se diviertan mientras desarrollan sus habilidades y destrezas. Esto puede ayudar a crear experiencias más significativas para los niños/as y contribuir a su desarrollo integral (Peñas et al., 2020).

8. Metodología

a. Definición de variables

Variable independiente: Gamificación

Variable dependiente: Desarrollo del lenguaje oral

9 Operacionalización de variables

Variables	Definición	Dimensión	Indicadores	Escala	Instrumento
Variable independiente: Gamificación	Presencia de actividades de gamificación en las clases lideradas por el/la docente de aula.	Conocimiento	6 ítems para identificar los conocimientos del docente sobre gamificación, incluyendo su comprensión de los conceptos y principios fundamentales de la gamificación.	La escala de Likert se evaluará en 5 niveles, a saber: 1=Totalmente en desacuerdo 2=Desacuerdo 3=Neutral 4=De acuerdo 5=Totalmente de acuerdo	Cuestionario CAP (Conocimiento, Actitudes, y Práctica)
		Actitudes	6 ítems para identificar la percepción de los docentes hacia el uso de la gamificación en el aula		
		Práctica	6 ítems para identificar la práctica actual del docente en relación al uso de la gamificación en el aula y los tipos de actividades de gamificación 2 preguntas abiertas para recabar información más amplia sobre la práctica de los docentes.		

Variable dependiente:	Nivel de desarrollo	Desarrollo	Como el niño se va desarrollando		Test
Desarrollo del lenguaje oral	del lenguaje articulario, expresivo y fluidez verbal propio de la edad de 4-5 años.	Expresivo	Como el niño se expresa en el aula de clases		
		Fluido verbal	Como se desarrolla u lenguaje en el aula de clases.		

1. Descripción del método para el levantamiento de información en base al cuadro de operacionalización de variables.

Nivel y Diseño de Investigación

Para los fines de este estudio, que examina la relación entre gamificación y el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, se empleará el enfoque cuantitativo. El diseño del estudio es observacional correlacional.

Población y muestra

La población de niños que acuden a educación preprimaria en Cañar, El presente estudio adopta una muestra no probabilística que incluye a dos centros educativos ubicados en el centro urbano del Cañar. El tamaño de la muestra total es 5 docentes y 40 niños del nivel inicial de las instituciones educativas públicas Mushuk Kawsay, San Rafael de Honorato Vásquez ubicadas en la ciudad de Cañar.

Análisis de datos

Estadística descriptiva para cada variable (distribución de frecuencias, medidas de tendencia central y medidas de la variabilidad). Estadística inferencial para establecer correlación entre las variables observadas de los estímulos de gamificación que reciben los niños de cada escuela y el nivel de desarrollo neuropsicológico del lenguaje. En este caso, al tratarse de una escala categórica (por tal razón, se espera que no exista distribución normal), se empleará un Coeficiente de Correlación de Spearman como prueba de hipótesis. El nivel de significancia estadística es de 0,05.

10. Instrumentos

“GAMIFICACIÓN PARA FAVORECER EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑO DE 4 A 5 AÑOS.

Instrumento 1: Cuestionario dirigido a docentes

El presente cuestionario tiene por objetivo recolectar información sobre la relación que existe entre el uso de gamificación y el desarrollo del lenguaje oral.

Instrucción

A continuación, se presenta una serie de ítems. Lea detenidamente cada enunciado, seleccione (X) una sola alternativa de acuerdo a la siguiente escala:

- 1. Totalmente en desacuerdo**
- 2. Desacuerdo**
- 3. Neutral**
- 4. De acuerdo**
- 5. Totalmente de acuerdo**

ENCUESTA ELABORADA PARA LOS DOCENTES

Tema: "GAMIFICACIÓN PARA FAVORECER EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS"

Instrumento

DIMENSION	INDICADORES	1	2	3	4	5
		Totalmente en desacuerdo	Desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
CONOCIMIENTO	1. Conoce los fundamentos teóricos que sustenten el uso de gamificación para promover el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5					
	2. Conoce los beneficios de la utilización de la gamificación para el desarrollo del lenguaje en los niños					
	3. Sabe qué juegos gamificados son los apropiados para el desarrollo del lenguaje en los niños de 4 a 5					
	4. Conoce cómo crear ambientes de aprendizaje motivadores a través de actividades gamificadas.					
	5. Sabe cómo promover en el aula el uso de lenguaje oral mediante la gamificación					
	6. Conoce los elementos de la gamificación: mecánicas, dinámicas y componentes					

ACTITUDES	7. Siente motivación para incluir actividades de gamificación en las planificaciones de clase.					
	8. Piensa que posee las habilidades adecuadas para aplicar actividades de gamificación en el aula.					
	9. Siente que el uso de gamificación ayuda significativamente a estimular el lenguaje oral en los niños/as					
	10. Considera que la gamificación influye en el desarrollo del lenguaje oral en los niños/as					
	11. Tiene preocupaciones acerca de la implementación de la gamificación en el aula para el desarrollo del lenguaje en los niños/as					
	12. Recomienda el uso de gamificación en el aula para promover el desarrollo del lenguaje oral en los niños/as					
PRÁCTICA	13. Utiliza los medios audiovisuales y tecnológicos adecuadamente para crear actividades gamificadas en el aula.					
	14. Las actividades gamificadas aplicadas en el aula consideran las dinámicas del juego como: reglas, turnos, cooperación y recompensas.					

	15. Las actividades gamificadas aplicadas en el aula consideran las mecánicas del juego como: metas, desafíos, vidas, insignias y retroalimentación.					
	16. Las actividades gamificadas aplicadas en el aula consideran los componentes del juego como: avatares, niveles, búsquedas o aventuras, y puntos.					
	17. Existen retos para la implementación de la gamificación en el aula					
	18. La implementación de las actividades gamificadas promueven la participación y producción oral de los niños/as					

19. ¿Qué actividad de gamificación es la más utilizada en su aula? ¿Por qué?

20. ¿Qué beneficios tiene el uso de la gamificación en su aula en relación al desarrollo del lenguaje oral de los niños/as?

¡Gracias por su colaboración!

11 Referencias bibliográficas

Altamirano, D. A. L., Sánchez, E. P. O., Castro, D. T. T., de Jesús Paredes Maroto, M., Aguaguña, N. L. S., Barrera, M. G. B., & de Jesús Gómez Morales, M. (2022). Metodologías

activas de enseñanza: Una mirada futurista al desarrollo pedagógico docente. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 7(2), 93.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8354965>

Arias, M., & Peñafiel, N. (2021). *El desarrollo del lenguaje oral de los infantes de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Alberto Astudillo Montesinos*. Universidad Nacional de Educación.

Chiquillo, K., Gazabón, L., & Pereira, Y. (2015). Estimulación del lenguaje expresivo y comprensivo en la etapa inicial de los niños y niñas de 2 a 3 años del grado párvulo / Stimulation of expressive and receptive language in the early stage of children of 2-3 years of the degree toddler. *Hexágono Pedagógico*, 6(1), 111.
<https://doi.org/10.22519/2145888x.663>

Contreras, R., & Eguia, J. (2016). *Gamificación en aulas Universitarias*. Universitat Autònoma de Barcelona.
https://incom.uab.cat/publicacions/downloads/ebook10/Ebook_INCOM_UAB_10.pdf#page=11

Gil-Quintana, J., & Prieto-Jurado, E. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 69.
<https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>

González, C. S. (2019). *Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales* [Universidad Politécnica Salesiana].
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34658.07364>

Hernández Pina, F. (1984). *Teorías psicosociolingüísticas y su aplicación a la adquisición del español como lengua materna*. Siglo XX de España Editores, S.A.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392–397.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Curriculo de Educación Inicial [Initial Education Curriculum]*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/educacion-inicial/>

Molina, J., Ampudia, M., Aguas, S., Guasch, L., & Tomàs, J. (2016). *DESARROLLO DEL LENGUAJE. Centre Londres 94 Psiquiatria y Paidopsiquiatria*.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura. (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TICS en educación en América Latina y el Caribe*. UNESCO.

Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

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

Pinargote, S., & Meza, H. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del nivel preescolar. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), 551–576. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iextraordinario.1676>

Universidad Católica de Cuenca. (2020). *Líneas de investigación institucionales*
Universidad Católica de Cuenca. <https://documentacion.ucacue.edu.ec/items/show/2315>

Vargas-Enríquez, J., García-Mundo, L., Genero, M., & Piattini, M. (2015). Análisis de uso de la Gamificación en la Enseñanza de la Informática. *Uib.es*. http://bioinfo.uib.es/~joemiro/aenui/procJenui/Jen2015/va_anal.pdf

Vive. (2020, febrero 24). *¿Qué son las metodologías activas? Cuatro docentes nos lo explican*. UNIR. <https://www.unir.net/educacion/revista/que-son-las-metodologias-activas-cuatro-docentes-nos-lo-explican/>

Urzúa, A., Ramos, M., Alday, C., & Alquinta, A. (2010). Madurez neuropsicológica en preescolares: Propiedades psicométricas del test CUMANIN. *Terapia psicológica*, 28(1), 13-25. <https://doi.org/10.4067/S0718-48082010000100002>

Anexo 3 Certificado de idoneidad suscrito por lectores y tutor



CERTIFICACIÓN DE IDONEIDAD

Cañar, 12 de octubre de 2023

En mi calidad de Director del Trabajo de Titulación: “GAMIFICACIÓN PARA FAVORECER EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”, elaborado por Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz, estudiante de la Carrera Educación Inicial en la Unidad Académica de Educación Extensión Cañar;

Certifico:

Que, fue dirigido observando los aspectos técnicos y reglamentarios de la norma vigente; además de haber cumplido las correcciones de acuerdo a las observaciones de los lectores.

Por lo tanto, declaro su idoneidad, autorizando la presentación del empastado final ante los organismos pertinentes, previo a la sustentación y defensa del Artículo Académico.



Psc. Israel Mejía Rodríguez, Mgs.

DIRECTOR

Anexo 4 Instrumentos, tablas y gráficos de la investigación

Encuesta elaborada para los docentes

Tema: “GAMIFICACIÓN PARA FAVORECER EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

Instrumento

DIMENSION	INDICADORES	1	2	3	4	5
		Totalmente en desacuerdo	Desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
CONOCIMIENTO	1. Conoce los fundamentos teóricos que sustenten el uso de gamificación para promover el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a5					
	2. Conoce los beneficios de la utilización de la gamificación para el desarrollo del lenguaje en los niños					
	3. Sabe qué juegos gamificadas son los apropiados para para el desarrollo del lenguaje en los niños de 4 a 5					
	4. Conoce cómo crear ambientes de aprendizaje motivadores a través de actividades gamificadas.					
	5. Sabe cómo promover en el aula el uso de lenguaje oral mediante la gamificación					
	6. Conoce los elementos de la gamificación: mecánicas, dinámicas y componentes					

ACTITUDES	7. Siente motivación para incluir actividades de gamificación en las planificaciones de clase.					
	8. Piensa que posee las habilidades adecuados para aplicar actividades de gamificación en el aula.					
	9. Siente que el uso de gamificación ayuda significativamente a estimular el lenguaje oral en los niños/as					
	10. Considera que la gamificación influye en el desarrollo del lenguaje oral en los niños/as					
	11. Tiene preocupaciones acerca de la implementación de la gamificación en el aula para el desarrollo del lenguaje en los niños/as					
	12. Recomienda el uso de gamificación en el aula para promover el desarrollo del lenguaje oral en los niños/as					
PRÁCTICA	13. Utiliza los medios audiovisuales y tecnológicos adecuadamente para crear actividades gamificadas en el aula.					
	14. Las actividades gamificadas aplicadas en el aula consideran las dinámicas del juego como: reglas, turnos, cooperación y recompensas.					
	15. Las actividades gamificadas aplicadas en el aula consideran las mecánicas del juego como: metas, desafíos, vidas, insignias y retroalimentación.					
	16. Las actividades gamificadas aplicadas en el aula consideran					

	los componentes del juego como: avatares, niveles, búsquedas o aventuras, y puntos.					
	17. Existen retos para la implementación de la gamificación en el aula					
	18. La implementación de las actividades gamificadas promueven la participación y producción oral de los niños/as					

19. ¿Qué actividad de gamificación es la más utilizada en su aula? ¿Por qué?

20. ¿Qué beneficios tiene el uso de la gamificación en su aula en relación al desarrollo del lenguaje oral de los niños/as?

¡Gracias por su colaboración!

Test de valoración.

Evaluación a los niños

Tema: "Gamificación para favorecer el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años"

Instrucciones: Marcar con una x según corresponda, en los casilleros 1,2,3,4.

Institución.....

Nombre.....**Edad**.....

1) Conoce 5 adverbios de lugar

Conoce las cinco proporcione, sin nivel de ayuda	4	
Conoce solamente tres, sin nivel de ayuda	3	
Conoce solamente dos, sin nivel de ayuda	2	
Conoce uno o más, sin nivel de ayuda	1	
No conoce ninguna	0	

2) Repite 7 silabas sin sentido

Repite las siete silabas en orden establecido	4	
Repite 5-6 silabas en el orden establecido	3	
Repite cuatro silabas en el orden establecido	2	
Repite cuatro o más, in considerar el orden	1	
Repite menos de 4 silabas	0	

3) Conoce 11 verbo de acción

Conoce 11 o más verbo de acción	4	
Conoce 8-10 verbos	3	
Conoce al menos 6 verbos	2	
Conoce menos de 6 verbos	1	
No conoce ninguno	0	

4) Explica una acción de un dibujo

Expresa más de una acción de dibujo	4	
Expresa solamente una acción del dibujo	3	
Enumera acciones solamente (más de tres)	2	
Enumere menos de tres acciones	1	
Ni expresa ni enumera acciones	0	

5) Dice su nombre y apellido

Dice su nombre, rápido y preciso, ante pregunta (busca un solo apellido)	4	
Dice su nombre y apellido, con nivel de ayuda	3	
Dice solamente su nombre, ante pregunta	2	
Dice solamente su nombre con nivel de ayuda	1	
No dice su nombre	0	

1) Distingue la mañana y la tarde, sin nivel de ayuda

Reconoce la mañana y la tarde, sin nivel de ayuda	4	
Reconoce una de las dos, sin nivel de ayuda	3	
Reconoce ambas, pero con nivel de ayuda	2	
Reconoce una de la dos, con nivel de ayuda	1	
No las reconoce	0	

2) Repite 9 sílaba sin sentido

Repite las nueve sílabas en orden establecido	4	
Repite 7- 8 sílabas en el orden establecido	3	
Repite 6 sílabas en el orden establecido	2	
Repite 6 o más, sin consideración el orden	1	
Repite menos de 6 sílabas	0	

3) Describe una lamina

Describe un sentido de la lámina, relatando acciones con aceptable articulación, construcción y coherencia	4	
No describe el sentido de la lámina, relatando solamente acciones, pero con aceptable articulación, construcción y coherencia	3	
Comportamiento anterior, pero con dificultades en la articulación, construcción y/ o coherencia	2	
Se concreta a enumeraciones, con dificultades en la articulación y/o coherencia	1	
No describe ni enumera	0	

4) Expresa de forma coherente el contenido de un relato

Dice correctamente el relato, con buena expresión, coherencia e interpretación del mismo	4	
Expresa el relato de forma descriptiva, pero con coherencia, necesita ayuda para precisar detalles	3	
Expresa el relato, pero con pregunta de apoyo	2	
solamente enumera las acciones que componen el relato, sin hacerla coherentes entre sí	1	
Describe con mucha ayuda, con pobreza de respuestas antes las preguntas de apoyo	0	

5) Utiliza oraciones completas y con buena concordancia al expresar el relato.

Da respuestas con oraciones completas y concordancia correcta al expresar el relato.	4	
Da oraciones estructuradas, pero no tan completa, rectifica espontáneamente sus errores de concordancia.	3	
Da respuestas muy simples con oraciones corta, puede haber algún error de concordancia.	2	
Da respuestas no en oración, sino en palabra aisladas. No rectifica sus errores de concordancia.	1	
Aun cuando se le ayuda e insisto presenta serias dificultades para ofrecer respuestas verbales.	0	

Anexo 5 Validaciones de los instrumentos de investigación



UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE CUENCA
COMUNIDAD EDUCATIVA AL SERVICIO DEL PUEBLO

Encuesta elaborada para los docentes

Tema: "GAMIFICACIÓN PARA FAVORECER EL DESARROLLO DEL

LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

Instrumento

DIMENSION	INDICADORES	1	2	3	4	5
		Totalmente en desacuerdo	Desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
CONOCIMIENTO	1. Conoce los fundamentos teóricos que sustenten el uso de gamificación para promover el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5					/
	2. Conoce los beneficios de la utilización de la gamificación para el desarrollo del lenguaje en los niños					/
	3. Sabe qué juegos gamificados son los apropiados para el desarrollo del lenguaje en los niños de 4 a 5					/
	4. Conoce cómo crear ambientes de aprendizaje motivadores a través de actividades gamificadas.					/
	5. Sabe cómo promover en el aula el uso de lenguaje oral mediante la gamificación					/
	6. Conoce los elementos de la gamificación: mecánicas, dinámicas y componentes					/

ACTITUDES	7. Siente motivación para incluir actividades de gamificación en las planificaciones de clase.			/		
	8. Piensa que posee las habilidades adecuados para aplicar actividades de gamificación en el aula.				/	
	9. Siente que el uso de gamificación ayudan significativamente a estimular el lenguaje oral en los niños/as					/
	10. Considera que la gamificación influye en el desarrollo del lenguaje oral en los niños/as					/
	11. Tiene preocupaciones acerca de la implementación de la gamificación en el aula para el desarrollo del lenguaje en los niños/as				/	
	12. Recomienda el uso de gamificación en el aula para promover el desarrollo del lenguaje oral en los niños/as					/
PRÁCTICA	13. Utiliza los medios audiovisuales y tecnológicos adecuadamente para crear actividades gamificadas en el aula.		/			
	14. Las actividades gamificadas aplicadas en el aula consideran las dinámicas del juego como: reglas, turnos, cooperación y recompensas.				/	



	15. Las actividades gamificadas aplicadas en el aula consideran las mecánicas del juego como: metas, desafíos, vidas, insignias y retroalimentación.					/
	16. Las actividades gamificadas aplicadas en el aula consideran los componentes del juego como: avatares, niveles, búsquedas o aventuras, y puntos.					/
	17. Existen retos para la implementación de la gamificación en el aula					/
	18. La implementación del actividades gamificadas promueven la participación y producción oral de los niños/as					/

19. ¿Qué actividad de gamificación es la más utilizada en su aula? ¿Por qué?

La que se utiliza en el Educaplay ya que es fácil de utilizar los niños.

20. ¿Qué beneficios tiene el uso de la gamificación en su aula en relación al desarrollo del lenguaje oral de los niños/as?

Con su propio interés al cual permite que el niño comunique y manifieste su interés por el juego.

¡Gracias por su colaboración!



Constancia de Validación

Yo Jimmy Valle, C.I. 2302994310

de profesión Docente, y ejerciendo actualmente como

(U.E.T) Docente de Ciencias en la institución V.E.F. José

Alfonso de Lima, hago constar que he revisado, con fines de validación el

instrumento "ENCUESTAS PARA DOCENTES", diseñado por el estudiante -
investigador Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz, y luego de hacer las observaciones
pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

Pienso que con la información suministrada
en base a las preguntas podrá
cumplir el Objetivo.

Dado en Cañar, a los 10 del mes de noviembre de 2023.

Firma



INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN CUANTITATIVA

Por favor marque con equis (X) la opción que considere debe aplicarse para cada ítem y de ser necesaria, realice las observaciones pertinentes.

Ítem	ESCALA			Observaciones
	Dejar (1)	Modificar (2)	Eliminar (3)	
1.	X			
2.	X			
3.	X			
4.	X			
5.	X			
6.	X			
7.	X			
8.	X			
9.	X			
10.	X			
11.	X			
12.	X			
13.	X			
14.	X			
15.	X			
16.	X			
17.	X			
18.	X			
19.	X			
20.	X			

Firma





Constancia de Validación

Yo Shanny Lallo, C.I. 0302294310

de profesión Docente, y ejerciendo actualmente como

(U.E.T) Docente de Ciencias en la institución U.E.F. José

Alfonso de Lima, hago constar que he revisado, con fines de validación el

instrumento "ENCUESTAS PARA DOCENTES", diseñado por el estudiante -
investigador Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz, y luego de hacer las observaciones
pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

Pienso que con la información suministrada
en base a las preguntas podrá
cumplir el Objetivo.

Dado en Cañar, a los 10 del mes de marzo de 2023.

Firma

Test de valoración.



Evaluación a los niños

Tema: "Gamificación para favorecer el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años"

Instrucciones: Marcar con una x según corresponda, en los casilleros 1,2,3,4.

Institución: U.E. San Rafael de Honorato Udaquez

Nombre: Wilmer Gomez Moralez **Edad:** 4 años

1) Conoce 5 adverbios de lugar

Conoce las cinco proporcione, sin nivel de ayuda	4	/
Conoce solamente tres, sin nivel de ayuda	3	
Conoce solamente dos, sin nivel de ayuda	2	
Conoce uno o más, sin nivel de ayuda	1	
No conoce ninguna	0	

2) Repite 7 sílabas sin sentido

Repite las siete sílabas en orden establecido	4	/
Repite 5-6 sílabas en el orden establecido	3	
Repite cuatro sílabas en el orden establecido	2	
Repite cuatro o más, in considerar el orden	1	
Repite menos de 4 sílabas	0	

3) Conoce 11 verbo de acción

Conoce 11 o más verbo de acción	4	/
Conoce 8-10 verbos	3	
Conoce al menos 6 verbos	2	
Conoce menos de 6 verbos	1	
No conoce ninguno	0	

4) Explica una acción de un dibujo

Expresa más de una acción de dibujo	4	/
Expresa solamente una acción del dibujo	3	
Enumera acciones solamente (más de tres)	2	
Enumere menos de tres acciones	1	
Ni expresa ni enumera acciones	0	

5) Dice su nombre y apellido

Dice su nombre, rápido y preciso, ante pregunta (busca un solo apellido)	4	/
Dice su nombre y apellido, con nivel de ayuda	3	
Dice solamente su nombre, ante pregunta	2	
Dice solamente su nombre con nivel de ayuda	1	
No dice su nombre	0	

1) Distingue la mañana y la tarde, sin nivel de ayuda

Reconoce la mañana y la tarde, sin nivel de ayuda	4	/
Reconoce una de las dos, sin nivel de ayuda	3	
Reconoce ambas, pero con nivel de ayuda	2	
Reconoce una de las dos, con nivel de ayuda	1	
No las reconoce	0	

2) Repite 9 sílabas en sentido

Repite las nueve sílabas en orden establecido	4	/
Repite 7- 8 sílabas en el orden establecido	3	
Repite 6 sílabas en el orden establecido	2	
Repite 6 o más, sin consideración el orden	1	
Repite menos de 6 sílabas	0	

3) Describe una lámina

Describe un sentido de la lámina, relatando acciones con aceptable articulación, construcción y coherencia	4	/
No describe el sentido de la lámina, relatando solamente acciones, pero con aceptable articulación, construcción y coherencia	3	
Comportamiento anterior, pero con dificultades en la articulación, construcción y/o coherencia	2	
Se concreta a enumeraciones, con dificultades en la articulación y/o coherencia	1	
No describe ni enumera	0	

4) Expresa de forma coherente el contenido de un relato

Dice correctamente el relato, con buena expresión, coherencia e interpretación del mismo	4	/
Expresa el relato de forma descriptiva, pero con coherencia, necesita ayuda para precisar detalles	3	
Expresa el relato, pero con pregunta de apoyo	2	
solamente enumera las acciones que componen el relato, sin hacerla coherentes entre sí	1	
Describe con mucha ayuda, con pobreza de respuestas antes las preguntas de apoyo	0	

5) Utiliza oraciones completas y con buena concordancia al expresar el relato.

Da respuestas con oraciones completas y concordancia correcta al expresar el relato.	4	<input checked="" type="checkbox"/>
Da oraciones estructuradas, pero no tan completa, rectifica espontáneamente sus errores de concordancia.	3	<input type="checkbox"/>
Da respuestas muy simples con oraciones corta, puede haber algún error de concordancia.	2	<input type="checkbox"/>
Da respuestas no en oración, sino en palabra aisladas. No rectifica sus errores de concordancia.	1	<input type="checkbox"/>
Aun cuando se le ayuda e insisto presenta serias dificultades para ofrecer respuestas verbales.	0	<input type="checkbox"/>

Evaluación a los niños

Tema: "Gamificación para favorecer el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años"

Instrucciones: Marcar con una x según corresponda, en los casilleros 1,2,3,4.

Institución: Unidad Educativa... Mushuk... Kamsay.....

Nombre: Santiago Abram Buri Cabuana..... **Edad:** 5 años.....

1) Conoce 5 adverbios de lugar

Conoce las cinco proporcione, sin nivel de ayuda	4	X
Conoce solamente tres, sin nivel de ayuda	3	
Conoce solamente dos, sin nivel de ayuda	2	
Conoce uno o más, sin nivel de ayuda	1	
No conoce ninguna	0	

2) Repite 7 silabas sin sentido

Repite las siete silabas en orden establecido	4	X
Repite 5-6 silabas en el orden establecido	3	
Repite cuatro silabas en el orden establecido	2	
Repite cuatro o más, in considerar el orden	1	
Repite menos de 4 silabas	0	

3) Conoce 11 verbo de acción

Conoce 11 o más verbo de acción	4	X
Conoce 8-10 verbos	3	
Conoce al menos 6 verbos	2	
Conoce menos de 6 verbos	1	
No conoce ninguno	0	

4) Explica una acción de un dibujo

Expresa más de una acción de dibujo	4	X
Expresa solamente una acción del dibujo	3	
Enumera acciones solamente (más de tres)	2	
Enumere menos de tres acciones	1	
Ni expresa ni enumera acciones	0	

5) Dice su nombre y apellido

Dice su nombre, rápido y preciso, ante pregunta (busca un solo apellido)	4	X
Dice su nombre y apellido, con nivel de ayuda	3	
Dice solamente su nombre, ante pregunta	2	
Dice solamente su nombre con nivel de ayuda	1	
No dice su nombre	0	

1) Distingue la mañana y la tarde, sin nivel de ayuda

Reconoce la mañana y la tarde, sin nivel de ayuda	4	×
Reconoce una de las dos, sin nivel de ayuda	3	
Reconoce ambas, pero con nivel de ayuda	2	
Reconoce una de las dos, con nivel de ayuda	1	
No las reconoce	0	

2) Repite 9 sílabas en sentido

Repite las nueve sílabas en orden establecido	4	×
Repite 7- 8 sílabas en el orden establecido	3	
Repite 6 sílabas en el orden establecido	2	
Repite 6 o más, sin consideración el orden	1	
Repite menos de 6 sílabas	0	

3) Describe una lámina

Describe un sentido de la lámina, relatando acciones con aceptable articulación, construcción y coherencia	4	×
No describe el sentido de la lámina, relatando solamente acciones, pero con aceptable articulación, construcción y coherencia	3	
Comportamiento anterior, pero con dificultades en la articulación, construcción y/o coherencia	2	
Se concreta a enumeraciones, con dificultades en la articulación y/o coherencia	1	
No describe ni enumera	0	

4) Expresa de forma coherente el contenido de un relato

Dice correctamente el relato, con buena expresión, coherencia e interpretación del mismo	4	×
Expresa el relato de forma descriptiva, pero con coherencia, necesita ayuda para precisar detalles	3	
Expresa el relato, pero con pregunta de apoyo	2	
solamente enumera las acciones que componen el relato, sin hacerla coherentes entre sí	1	
Describe con mucha ayuda, con pobreza de respuestas antes las preguntas de apoyo	0	

5) Utiliza oraciones completas y con buena concordancia al expresar el relato.

Da respuestas con oraciones completas y concordancia correcta al expresar el relato.	4	✕
Da oraciones estructuradas, pero no tan completa, rectifica espontáneamente sus errores de concordancia.	3	
Da respuestas muy simples con oraciones corta, puede haber algún error de concordancia.	2	
Da respuestas no en oración, sino en palabra aisladas. No rectifica sus errores de concordancia.	1	
Aun cuando se le ayuda e insisto presenta serias dificultades para ofrecer respuestas verbales.	0	

Anexo 6 Documentos y materiales a juicio del tutor que se considera de relevancia

Guía de actividades

Tema: "Gamificación para favorecer el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años"

Autora: Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz

La siguiente guía de actividades tiene como objetivos recolectar datos sobre la relación entre gamificación y el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años a través de encuestas en la Unidad Educativa Mushuk Kawsay.

1. Selección de a una docente en el para que llene una encuesta sobre la presencia de actividades de gamificación en las clases lideradas por el/la docente de aula.
2. Selección de los niños de 4 a 5 años de edad para ser observados y evaluar el nivel de desarrollo del lenguaje articulatorio, expresivo y fluidez verbal propio de la edad de 4-5 años mediante el test de Franklin Martinez.
3. Obtener autorización de parte de las autoridades de la Unidad Educativa Mushuk Kawsay para recolectar los datos.
4. Invitación a los padres de familia y al docente del grupo seleccionado a participar del proyecto.
5. Explicación a los padres de familia y al docente el motivo del estudio y responder cualquier pregunta o duda que puedan tener respecto los instrumentos de recolección de datos.
6. Obtención del consentimiento informado de la docente y padres de familia para llevar a cabo la observación durante las clases de los niños
7. Recopilar las encuestas completadas (del 8 de mayo al 30 de mayo)
8. Realizar el análisis de los datos recolectados.
9. Compartir los resultados obtenidos con el docente y los padres de familia, y discutir posibles conclusiones y recomendaciones para mejorar la implementación de la gamificación y su impacto en el desarrollo del lenguaje oral en la educación inicial.
10. Utilizar los resultados de la encuesta para diseñar y mejorar estrategias pedagógicas que permitan fomentar un aprendizaje significativo y lúdico para el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 4 a 5 años.

Actividades realizadas

Tema	Objetivo	Resultado aprendizaje	Herramienta y actividad gamificada	Tiempo y recursos
Adverbios de lugar: Encima, dentro, debajo, delante, detrás	Describir la ubicación de objetos de manera divertida y participativa	Los niños serán capaces de describir la ubicación de objetos en su entorno	WordWall: Abre la Caja https://wordwall.net/es/about/template/open-the-box	2 horas Proyector y Computador
Las sílabas	Introducir a los niños en el concepto de sílabas para desarrollar habilidades fonológicas	Los niños serán capaces de identificar sílabas de manera básica.	WordWall: Rueda aleatoria https://wordwall.net/es/about/template/random-wheel	2 horas Proyector y Computador
Verbos de acción	Describir acciones usando verbos de acción	Los niños serán capaces de identificar y asociar verbos de acción con actividades cotidianas.	WordWall: Concurso de preguntas con imágenes https://wordwall.net/es/about/template/quiz	2 horas Proyector y Computador

Descripción de imágenes	Desarrollar las habilidades de observación y descripción en los niños al explorar y hablar sobre imágenes	los niños serán capaces de observar y describir imágenes de manera expresiva.	WordWall: cartas al azar https://wordwall.net/es/about/template/random-cards	2 horas Proyector y Computador
Decir sus nombres y apellidos	Familiarizar a los niños con la práctica de decir sus propios nombres y apellidos de manera clara y segura	Los niños serán capaces de decir sus nombres y apellidos con confianza y pronunciación adecuada.	WordWall: Rueda aleatoria https://wordwall.net/es/about/template/random-wheel	2 horas Proyector y Computador
Distinguir la mañana de la tarde	Comprender y distinguir entre las partes del día, como la mañana y la tarde.	los niños serán capaces de identificar y diferenciar entre la mañana y la tarde, así como asociar actividades típicas con cada parte del día.	WordWall: Unir las parejas https://wordwall.net/es/about/template/match-up	2 horas Proyector y Computador

Sílabas sin sentido	Comprender el sonido de las sílabas para desarrollar habilidades fonológicas.	Los niños serán capaces de pronunciar sílabas sin sentido y comprender la relación entre sonidos.	WordWall: Anagrama https://wordwall.net/es/about/template/anagram	2 horas Proyector y Computador
Descripción de una lámina	Desarrollar las habilidades de observación y descripción en los niños.	Los niños serán capaces de observar una lámina, identificar detalles y expresar sus observaciones de manera oral	WordWall: targetas giratorias https://wordwall.net/es/about/template/flip-tiles	2 horas Proyector y Computador
Un relato	Fomentar la creatividad y la expresión oral en los	Los niños serán capaces de construir un relato corto utilizando personajes y elementos básicos de una historia.	WordWall: Ordenar por grupo https://wordwall.net/es/about/template/group-sort	2 horas Proyector y Computador
Formulación de oraciones en	Construir oraciones coherentes y	Los niños serán capaces de construir	WordWall: Anagrama con imágenes	2 horas Proyector y Computador

base a videos	creativas con estímulos visuales.	oraciones simples y coherentes basadas en elementos visuales	https://wordwall.net/es/about/template/anagram	
------------------	---	--	---	--

Conclusion

Finalmente, los hallazgos indican una correlación positiva entre la implementación de la gamificación y el desarrollo del lenguaje oral, lo que abre la puerta a consideraciones más profundas sobre las metodologías tradicionales que emplean los docentes. Los resultados presentados refuerzan las nociones teóricas de que la gamificación es una estrategia con potencial para optimizar el desarrollo de habilidades lingüísticas. Lo que abre posibilidades a futuras investigaciones que analicen con mayor profundidad los hallazgos de esta relación positiva

Articulo Academico

por Alicia Quizhpi

Fecha de entrega: 05-sep-2023 07:25p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2158614186

Nombre del archivo: ARTICULO_alicia_quizhpi.docx (189,54K)

Total de palabras: 5886

Total de caracteres: 31463

Articulo Academico

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%	4%	5%	2%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uti.edu.ec Fuente de Internet	1%
2	archive.org Fuente de Internet	1%
3	dspace.casagrande.edu.ec:8080 Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	1%

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 40 words

CERTIFICACIÓN DE COAUTORÍA

Cañar, 12 de octubre de 2023

La responsabilidad del contenido del Trabajo de Titulación: "GAMIFICACIÓN PARA FAVORECER EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS", nos corresponde exclusivamente a la estudiante Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz, Investigador y a Psc. Israel Mejia Rodriguez, Director del Artículo Académico; y el patrimonio intelectual del mismo, a la Universidad Católica de Cuenca.



Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz

ESTUDIANTE

C.C.:0302891163



Psc. Israel Mejia Rodriguez; Mgs

DIRECTOR

C.C.:0301823027

Abstract

Oral language development in infancy is crucial for its ability to create cognitive structures while fostering the development of communicative, interactive, and social skills. In addition, it benefits the child's overall development by strengthening confidence and security. For this reason, it is fundamental to apply motivating and innovative strategies to help develop oral language in children from 4 to 5 years old. The primary objective of this research is to understand the theoretical concepts related to gamification and oral language development and to determine the relationship between the two variables. This research design is pre-experimental with a quantitative approach that considered a non-probabilistic sample by convenience formed by five teachers, an experimental group of 20 children, and a control group of the same number of children, all between the ages of 4 and 5. The survey applied to educators provided positive evidence of teachers' knowledge, attitudes, and practices about gamification for oral language development. At the end of the treatment, the post-test showed that the children in the experimental group could carry out several oral activities successfully. These results demonstrated that the gamified intervention significantly affected oral language development.

Keywords: game, gamification, oral language, early childhood education



Cañar, 12 de octubre de 2023

El Centro de Idiomas de la Universidad Católica de Cuenca, certifica que el documento que antecede fue traducido por personal del centro, para lo cual doy fe y suscribo.



**Lic. María José Carrión, Mg.
COORDINADORA DEL CENTRO DE IDIOMAS CAÑAR**



Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz portador(a) de la cédula de ciudadanía N° **0302891163** En calidad de autor/a y titular de los derechos patrimoniales del trabajo de titulación **“GAMIFICACIÓN PARA FAVORECER EL DESARROLLO DEL LENGUAJE OPRAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”** de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizo además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cañar, 12 de octubre del 2023

A: .....

Alicia Mercedes Quizhpi Muñoz

C.I. 0302891163