



POSGRADOS

MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN

RPC-SO-03-NO.050-2020

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

PROYECTOS DE DESARROLLO

TEMA:

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA
DE APRENDIZAJE PARA ESTIMULAR EL
PROCESO LECTO-ESCRITOR EN NIÑOS
DE 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA
UNITEC DISCOVERY

AUTORA:

MARÍA JOSÉ CHICA GARZÓN

DIRECTORA:

JOHANNA ELIZABETH ZAMORA TORRES

CUENCA –ECUADOR
2026

Autora:**María José Chica Garzón**

Licenciada en Estimulación Temprana en Salud.
Candidata a Magíster en Innovación en
Educación por la Universidad Politécnica
Salesiana.

mjchica03@gmail.com

Dirigido por:**Johanna Elizabeth Zamora Torres**

Licenciada en Educación Inicial con mención
en Educación Especial.

Magister en Intervención y Educación Inicial.

jzamorat@ups.edu.ec

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

DERECHOS RESERVADOS

2026 © Universidad Politécnica Salesiana

CUENCA – ECUADOR – SUDAMÉRICA

MARÍA JOSÉ CHICA GARZÓN

La gamificación como estrategia de aprendizaje para estimular el proceso lecto-escritor en niños de 5 años de la Unidad Educativa Unitec Discovery

Índice general

ABSTRACT	9
1. INTRODUCCIÓN.....	10
2. DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA	16
3. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL.....	17
3.1. Características evolutivas de niños de cinco a seis años.....	17
3.1.1. Maduración cognitiva y control ejecutivo.....	19
3.1.2. Regulación emocional y competencia social.....	20
3.2. Etapas de desarrollo (aplicadas al umbral cinco-seis años).....	21
3.2.1. Umbral preescolar tardío (finales de cuatro-cinco-años)	22
3.2.2. Ingreso escolar (5 a 6 años)	24
3.3. Desarrollo del Lenguaje en niños de 5 a 6 años	25
3.3.1. Fonología y conciencia fonémica.....	26
3.3.2. Vocabulario receptivo-expresivo y su impacto en comprensión	28
3.3.3. Morfosintaxis, emergente y narrativa... ..	328
3.3.4. Comprensión auditiva y memoria de trabajo.....	30
3.4. Factores biológicos y neurológicos	32
3.5. Influencias ambientales y socioculturales.....	35
3.6. Beneficios de la estimulación temprana en el lenguaje	36
3.6.1. Mejora en la adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales	37
3.6.2. Fortalecimiento de las habilidades socioemocionales mediante la estimulación temprana del lenguaje.....	38
3.6.3. Desarrollo de la conciencia fonológica y su impacto en la lectoescritura....	39
3.7. Prevención de las dificultades en el aprendizaje escolar.....	40
3.8. Teorías del lenguaje.....	41
3.8.1. Noam Chomsky y su enfoque nativista	41
3.8.2. Lev Vygotsky y su Teoría Sociocultural.....	43
3.8.3. Jean Piaget y la teoría del desarrollo cognitivo	44
3.9. Manifestaciones del lenguaje y su vinculación con el proceso de lectoescritura	45
3.9.1. Lenguaje oral y su influencia en la lectoescritura	45
3.9.2. El lenguaje escrito como medio de entendimiento y expresión	47
3.10. Gamificación.....	48
3.10.1. Gamificación en el ámbito educativo ecuatoriano	49

3.11. Relevancia de la gamificación en la educación en las etapas preescolar y preparatoria.....	50
3.12. Ventajas de la estimulación temprana en los niños entre 5 y 6 años.....	52
3.13. La relevancia de emplear la tecnología en el proceso educativo.....	53
3.14. Plataforma Educativa Cerebiti Edu.....	53
4. METODOLOGÍA	55
5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	57
5.1. Instrumento 1: Lista de cotejo	57
5.1.1. Resultados antes de la intervención.....	57
5.1.2. Resultados después de la intervención.....	66
5.2. Instrumento 2: Entrevista estructurada a docentes	75
5.3. Instrumento 3: Cuestionario a padres de familia	80
6. CONCLUSIONES.....	85
AGRADECIMIENTO.....	87
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	88

Índice de tablas

Tabla 1 Pregunta 1: Reconoce el fonema y grafema de las vocales “a-e-i-o-u”	57
Tabla 2 Pregunta 2: Forma y reconoce las sílabas “ma-me-mi-mo-mu”	58
Tabla 3 Pregunta 3: Forma y reconoce las sílabas “pa-pe-pi-po-pu”	59
Tabla 4 Pregunta 4: Forma y reconoce las sílabas “sa-se-si-so-su”	60
Tabla 5 Pregunta 5: Forma y reconoce las sílabas “la-le-li-lo-lu”.	61
Tabla 6 Pregunta 6: Forma las palabras mencionadas por la docente.....	62
Tabla 7 Pregunta 7: Reconoce el sonido inicial de las palabras.....	63
Tabla 8 Pregunta 8: Segmenta en sílabas las palabras.	64
Tabla 9 Pregunta 9: Reconoce rimas.....	65
Tabla 10 Pregunta 1: Reconoce el fonema y grafema de las vocales “a-e-i-o-u”	66
Tabla 11 Pregunta 2: Forma y reconoce las sílabas “ma-me-mi-mo-mu”	67
Tabla 12 Pregunta 3: Forma y reconoce las sílabas “pa-pe-pi-po-pu”	68
Tabla 13 Pregunta 4: Forma y reconoce las sílabas “sa-se-si-so-su”	69
Tabla 14 Pregunta 5: Forma y reconoce las sílabas “la-le-li-lo-lu”.	70
Tabla 15 Pregunta 6: Forma las palabras mencionadas por la docente.....	71
Tabla 16 Pregunta 7: Reconoce el sonido inicial de las palabras.....	72
Tabla 17 Pregunta 8: Segmenta en sílabas las palabras.	73
Tabla 18 Pregunta 9: Reconoce rimas.....	74
Tabla 19 Pregunta 1: La gamificación favorece la motivación de los estudiantes en la lectoescritura	75
Tabla 20 Pregunta 2: La plataforma Cerebriti Edu es eficaz para estimular la lectura y escritura inicial.....	76
Tabla 21 Pregunta 3: Los juegos aplicados en el salón de clase mejoran la concentración y la participación de los niños.....	77
Tabla 22 Pregunta 4: La gamificación contribuye al reconocimiento de letras y sílabas.	78
Tabla 23 Pregunta 5: Recomendaría continuar con la implementación de la gamificación en lectoescritura	79
Tabla 24 Pregunta 1: Mi hijo muestra entusiasmo al aprender mediante juegos.	80
Tabla 25 Pregunta 2: Mi hijo ha mejorado su reconocimiento de letras gracias a las actividades escolares.....	81
Tabla 26 Pregunta 3: Observo que mi hijo practica en casa lo aprendido con juegos en la institución.....	82
Tabla 27 Pregunta 4: El uso de actividades lúdicas favorece la atención de mi hijo.....	83
Tabla 28 Pregunta 5: Considero que el juego es una estrategia valiosa para enseñar lectoescritura	84

Índice de figuras

Figura 1: Resultados de “Reconoce el fonema y grafema de las vocales a-e-i-o-u” antes de aplicar gamificación.....	57
Figura 2: Resultados de “Forma y reconoce las sílabas ma-me-mi-mo-mu” antes de aplicar gamificación.	58
Figura 3: Resultados de “Forma y reconoce las sílabas pa-pe-pi-po-pu” antes de aplicar gamificación.	59
Figura 4: Resultados de “Forma y reconoce las sílabas sa-se-si-so-su” antes de aplicar gamificación.	60
Figura 5: Resultados de “Forma y reconoce las sílabas la-le-li-lo-lu” antes de aplicar gamificación.	61
Figura 6: Resultados de “Forma las palabras mencionadas por la docente” antes de aplicar gamificación.	62
Figura 7: Resultados de “Reconoce el sonido inicial de las palabras” antes de aplicar gamificación.	63
Figura 8: Resultados de “Segmenta en sílabas las palabras” antes de aplicar gamificación.	64
Figura 9: Resultados de “Reconoce rimas” antes de aplicar gamificación.	65
Figura 10: Resultados de “Reconoce el fonema y grafema de las vocales a-e-i-o-u” después de aplicar gamificación.	66
Figura 11: Resultados de “Forma y reconoce las sílabas ma-me-mi-mo-mu” después de aplicar gamificación.	67
Figura 12: Resultados de “Forma y reconoce las sílabas pa-pe-pi-po-pu” después de aplicar gamificación.	68
Figura 13: Resultados de “Forma y reconoce las sílabas sa-se-si-so-su” después de aplicar gamificación.	69
Figura 14: Resultados de “Forma y reconoce las sílabas la-le-li-lo-lu” después de aplicar gamificación.	70
Figura 15: Resultados de “Forma las palabras mencionadas por la docente” después de aplicar gamificación.	71
Figura 16: Resultados de “Reconoce el sonido inicial de las palabras” después de aplicar gamificación.	72
Figura 17: Resultados de “Segmenta en sílabas las palabras” después de aplicar gamificación.	73
Figura 18: Resultados de “Reconoce rimas” después de aplicar gamificación.....	74
Nota: elaborado por autora	74
Figura 19: Resultados de “: La gamificación favorece la motivación de los estudiantes en la lectoescritura”, de la entrevista estructurada a docentes.	75
Figura 20: Resultados de “La plataforma Cerebriti Edu es eficaz para estimular la lectura y escritura inicial”, de la entrevista estructurada a docentes.	76

Figura 21: Resultados de “Los juegos aplicados en el salón de clase mejoran la concentración y la participación de los niños”, de la entrevista estructurada a docentes.	77
Figura 22: Resultados de “La gamificación contribuye al reconocimiento de letras y sílabas”, de la entrevista estructurada a docentes.	78
Figura 23: Resultados de “Recomendaría continuar con la implementación de la gamificación en lectoescritura”, de la entrevista estructurada a docentes.....	79
Figura 24: Resultados de “Mi hijo muestra entusiasmo al aprender mediante juegos”, del cuestionario a padres de familia.....	80
Figura 25: Resultados de “Mi hijo ha mejorado su reconocimiento de letras gracias a las actividades escolares”, del cuestionario a padres de familia.....	81
Figura 26: Resultados de “Observo que mi hijo practica en casa lo aprendido con juegos en la institución”, del cuestionario a padres de familia.....	82
Figura 27: Resultados de “El uso de actividades lúdicas favorece la atención de mi hijo”, del cuestionario a padres de familia	83
Figura 28: Resultados de “Considero que el juego es una estrategia valiosa para enseñar lectoescritura”, del cuestionario a padres de familia.....	84

RESUMEN

El presente estudio investiga cómo la gamificación puede servir como un medio o una estrategia pedagógica efectiva para desarrollar habilidades de lectura y escritura para estudiantes de 5 años de la Unidad Educativa Unitec Discovery, ubicada en la ciudad de Cuenca, Ecuador. La presente iniciativa de investigación surge de la necesidad de actualizar prácticas pasadas que en los primeros años restringen severamente la emoción y la adquisición de conocimientos. Se adoptó una metodología mixta empleando un diseño cuasi-experimental que involucró tanto métodos cuantitativos como cualitativos. La población estudiada consistió en 17 escolares, la muestra incluyó a 10 estudiantes de primer grado y 5 maestros. Los instrumentos utilizados fueron una lista de verificación de alfabetización, entrevistas estructuradas con los maestros y un cuestionario dirigido a los padres.

Los resultados mostraron un avance notable en el grupo experimental tras la intervención, especialmente en el reconocimiento de fonemas y grafemas, la formación de sílabas y palabras, así como en la segmentación silábica. Los docentes señalaron que la ludificación aumentó el entusiasmo, la concentración y la intervención de los alumnos, mientras que los padres notaron una mejora en el entusiasmo y la práctica autónoma de sus hijos en casa. En general, el uso de juegos digitales como Cerebriti Edu y actividades lúdicas presenciales creó un ambiente de aprendizaje dinámico y significativo.

El estudio concluye que la gamificación, al incorporar elementos de competencia, retroalimentación y recompensa, promueve la mejora de las competencias intelectuales y lingüísticas esenciales para la enseñanza fundamental de la lectoescritura.

Palabras clave: gamificación, lectoescritura, educación inicial, aprendizaje significativo, Cerebriti Edu.

ABSTRACT

This research focuses on how gamification can be an effective pedagogical strategy for strengthening the reading and writing skills of 5-year-old students at the Unitec Discovery Educational Unit, located in Cuenca. The study arises from the need to modernize traditional methodologies that often limit enthusiasm and knowledge assimilation in the early years of schooling. A mixed approach with a quasi-experimental design was used, combining both quantitative and qualitative techniques. The population studied consisted of 17 schoolchildren, and the sample including 10 first-grade students and 5 teachers. The instruments used were a literacy checklist, structured interviews with teachers, and a questionnaire for parents.

The results showed remarkable progress in the experimental group after the intervention, especially in phoneme and grapheme recognition, syllable and word formation, and syllabic segmentation. Teachers noted that gamification increased students' enthusiasm, concentration, and participation, while parents noticed an improvement in their children's enthusiasm and independent practice at home. Overall, the use of digital games such as Cerebriti Edu and face-to-face playful activities created a dynamic and meaningful learning environment.

The study concludes that gamification, by incorporating elements of competition, feedback, and reward, promotes the improvement of intellectual and linguistic skills essential for basic literacy teaching.

Keywords: gamification, literacy, early childhood education, meaningful learning, Cerebriti Edu.

1. INTRODUCCIÓN

En el contexto actual de transformación educativa impulsada por la tecnología, las prácticas pedagógicas tradicionales enfrentan el desafío de adaptarse a nuevas dinámicas de enseñanza que respondan a las necesidades, intereses y características evolutivas de las generaciones más jóvenes. En este escenario, la gamificación entendida como la aplicación de elementos y principios del juego en contextos no lúdicos, emerge como una estrategia innovadora que promueve la motivación intrínseca, la participación y el compromiso del estudiante en su propio proceso formativo (Deterding et al., 2011).

En la educación infantil y preescolar, en particular, el aprendizaje del lenguaje y la participación en la lectura y la escritura, representan un eje vertebral del conocimiento, ya que se encuentran por debajo de los otros aspectos esenciales como: aspectos cognitivos, comunicativos y sociales, mismos que están presentes en la vida de un individuo. Para los niños en el rango de edad entre cinco a seis años, edad en la cual se consolidan las eventualidades fonológicas, sintácticas y semánticas, la estimulación del lenguaje con enfoques lúdicos y motivacionales puede ser fuente de grandes diferencias en cuestiones académicas y aspectos de habilidades socioemocionales. (Vygotsky, 1978; Piaget, 1999).

En este sentido, la utilización de elementos digitales y de algunas plataformas de gamificación como; Cerebriti Edu, han generado un avance positivo y significativo actualmente. Estas plataformas están marcadas en la medida en que adaptan los procesos de enseñanza a las condiciones y la manera de aprender intrínsecamente en la vida de niños y niñas. Tales prácticas no solo hacen que la actividad de aprendizaje sea más dinámica, sino que también brindan la posibilidad de que el progreso del estudiante sea monitoreado más de cerca en el momento justo, lo que a su vez facilita el crecimiento de las habilidades de lectura

y escritura basadas en la exploración, el desafío y la capacidad de recibir retroalimentación inmediata. (Gee, 2017).

En esta línea, el proyecto actual, tiene como propósito, analizar y debatir desde un nivel macro, así como como niveles meso y micro, abarcando un gran espacio investigativo, lo cual nutre al proyecto con contenido teórico. El estudio vinculado con la gamificación como medio para el desarrollo de destrezas como la lectura y escritura en infantes de 5 a 6 años, dentro del establecimiento mencionado, trata temas fundamentales, para esta rama de estudio, entre ellos el desarrollo del lenguaje y sus diversos enfoques o teorías. Así mismo, se presta para brindar un espacio para el análisis de diversas psicolingüísticas, el impacto de la estimulación temprana, así como las aportaciones y dificultades de llevar a cabo la gamificación en situaciones educativas reales.

Las tendencias existentes, los hallazgos y los conocimientos se derivan de esta revisión, que teóricamente sirve como la base sobre la cual se fundamenta la propuesta de investigación de esta tesis. También tiene como objetivo proporcionar una perspectiva integradora como una forma de cerrar la brecha entre los aspectos pedagógicos, tecnológicos y lingüísticos, reconociendo el potencial de la gamificación como una herramienta innovadora para mejorar los métodos de educación en alfabetización en la primera infancia.

En este contexto y en diversos estudios internacionales recientes, los mismos que han investigado el uso del aprendizaje basado en el juego, teniendo como objetivo apoyar el desarrollo cognitivo, del lenguaje y la alfabetización en la primera infancia.

Por ejemplo, una revisión sistemática y un meta-análisis según Alotaibi (2024), sobre el aprendizaje basado en juegos realizado en la educación infantil, concluyó que, este enfoque tiene efectos moderados a grandes en los resultados cognitivos, sociales, emocionales,

motivacionales y de compromiso en los niños pequeños, lo que sugiere que la gamificación y los juegos bien diseñados podrían contribuir significativamente al aprendizaje temprano del lenguaje. (Alotaibi, 2024).

Otro estudio (Göle & Temel, 2024) analizó programas digitales de juegos dirigidos a desarrollar la conciencia fonológica en niños de 60-72 meses (5-6 años) y encontró que los grupos experimentales que usaron juegos digitales mostraron mayor mejora en habilidades fonológicas que los que no los usaron, evidenciando la importancia de intervenir a edades críticas para la lectoescritura temprana.

Por su parte, la investigación “The Effectiveness of Game-Based Literacy App Learning in Preschool Children from Diverse Backgrounds” (Schiele, Edelsbrunner, Mues, Birtwistle, Wirth & Niklas, 2024) de los Estados Unidos indica que aplicaciones digitales diseñadas específicamente para la lectoescritura permiten ganancias significativas en habilidades lectoras si se usan consistentemente (por ejemplo, aproximadamente 30 minutos por semana) en preescolares, inclusive en contextos diversos de origen lingüístico o socioeconómico.

Estos estudios internacionales coinciden en algunos subtemas clave como las características evolutivas de infantes de 5-6 años: a esta etapa se consolida la conciencia fonológica, la capacidad de segmentación del habla, la de atención y memoria verbal, lo que permite que la intervención basada en juegos tenga mayor eficacia. (Implica que los juegos que trabajan fonemas, sílabas, decodificación son muy relevantes).

En las etapas del desarrollo del lenguaje se refuerzan no solo habilidades expresivas y receptivas, sino también fonológicas y morfosintácticas en contextos de lectura temprana. Muchos de estos enfoques se apoyan en teorías constructivistas del aprendizaje, en

aprendizaje social, y en teorías de la motivación, además de considerar períodos sensibles del desarrollo lingüístico.

De acuerdo con Sepulveda Peñaranda, F. A., & Mayoral Hinestroza, L. (2025) en Latinoamérica, reciente literatura ha iniciado a examinar cómo la gamificación impacta la lectoescritura, motivación docente, y adaptación contextual.

Un estudio en Ecuador titulado: Estrategias de gamificación para el aprendizaje interactivo de lectoescritura en estudiantes del subnivel medio de Educación General Básica (Carapaz, Coral, Chulde & Pabón, 2022), diagnosticó los conocimientos de docentes sobre estrategias gamificadas y medió el nivel de lectoescritura de estudiantes en San Gabriel, Carchi, encontrando que aunque los docentes reconocen la utilidad de la gamificación, existe poca familiaridad con herramientas tecnológicas específicas y limitaciones en recursos tecnológicos que condicionan su implementación.

Otra investigación en la ciudad de Salcedo, menciona que la gamificación en la lectoescritura en los niños de segundo grado de la Unidad Educativa Salcedo (Barrera Gutiérrez & Araujo Pérez, 2024), estudia de forma más directa cómo estrategias gamificadas contribuyen al desarrollo de lectoescritura. Aunque el enfoque no siempre abarca edades 5-6 específicamente, da indicios de beneficios en motivación y mejora progresiva en las habilidades lectoras y de escritura.

La tesis Gamificación para la lectoescritura de Zapata Quiroz (2024, Cotopaxi, Ecuador) tiene como objetivo promover la motivación hacia lectura y escritura en escolares de cuarto año de Educación General Básica, mediante la implementación de estrategias lúdicas. En esa investigación se identifica que la motivación es factor crítico y que los estudiantes muestran mayor disposición al participar cuando las actividades son interactivas y de naturaleza competitiva/premiada.

Además, la gamificación como recurso didáctico en la enseñanza de lectoescritura (Cedeño Consuegra & Rodríguez Reyes, 2023) en la escuela Miguel de Letamendi del Cantón Santa Elena, encontró que la gamificación favorece mayor autonomía del estudiante, además de mejorar en habilidades comunicativas cuando las actividades están vinculadas explícitamente con lengua y literatura, usando herramientas socio constructivistas y pedagógicas de innovación educativa.

Dirigiéndonos de manera micro, en estudios enfocados en la ciudad Cuenca y otras ciudades ecuatorianas concretas, se observa cómo la implementación de gamificación se traduce en mejoras tácticas para el trabajo dentro del aula, así como también para el uso en desafíos logísticos.

De acuerdo con las autoras “Aida León de Rodríguez Lara, Alarcón Alcívar y Vera Cayetano” (2021) aplicaron una guía didáctica basada en gamificación para mejorar lectoescritura en una institución pública, específicamente en Educación General Básica, y reportan que los estudiantes mejoraron su rendimiento lector cuando hubo interacción continua docente-alumno y retroalimentación específica; como menciona Alarcón Alcívar et al. (2021), la gamificación permitió descubrir falencias internas del proceso lector que el docente pudo atender oportunamente.

Las etapas de desarrollo del lenguaje en niños de 5-6 años permiten que intervenciones gamificadas con componentes de fonética, conciencia fonológica y lectura guiada sean efectivas, pero requieren de adaptaciones: nivel de complejidad del juego, duración, y mediación docente/familia. En cuanto a formas de manifestación del lenguaje, los estudios locales suelen evaluar lectura, escritura, vocabulario expresivo y receptivo, pero menos frecuentemente aspectos más finos como morfosintaxis o fonología en aislamiento, lo que podría ser un punto a cubrir en tu investigación.

Como sugiere González (2024), la gamificación tiene grandes posibilidades para mejorar la lectoescritura si se considera el nivel evolutivo de los niños (5-6 años), los subcomponentes del lenguaje y la mediación docente - familia.

El desarrollo del análisis teórico y empírico del proyecto permite constatar que la ludificación se ha consolidado como un recurso educativo innovador con un alto potencial para transformar los métodos de enseñanza y aprendizaje, especialmente en los primeros niveles de educación. Las investigaciones recientes evidencian que la incorporación de elementos de juego como los retos, recompensas, niveles y retroalimentación inmediata, incrementan la motivación, el compromiso y la autopercepción de logro en los estudiantes (Deterding et al., 2011; Gee, 2017).

Estos factores resultan determinantes para favorecer la adquisición de competencias relacionadas con la lectoescritura, sobre todo en edades tempranas donde el aprendizaje está estrechamente vinculado al interés y la emoción.

Los estudios internacionales destacan que el uso de estrategias gamificadas contribuye de manera significativa al desarrollo de habilidades fonológicas, semánticas y de comprensión lectora, especialmente cuando se diseñan entornos digitales alineados con objetivos pedagógicos claros (Lin & Aloe, 2024; Wang, 2024). La evidencia latinoamericana y ecuatoriana revela un crecimiento sostenido en el interés por aplicar la gamificación en contextos reales de aula, aunque se reconocen limitaciones metodológicas, escasez de recursos tecnológicos y necesidad de capacitación docente (Carrera, 2022; Carmona et al., 2025).

Finalmente, las experiencias locales como las desarrolladas en Cuenca y otras ciudades del país demuestran resultados alentadores, pero también evidencian la urgencia de realizar

investigaciones más sistemáticas y longitudinales que evalúen la sostenibilidad de los resultados (Calle Munzón, 2022; UPEC, 2023).

A pesar de los avances, aún persisten vacíos conceptuales y prácticos en torno a la relación entre gamificación, lenguaje y lectoescritura en la primera infancia. Muchos estudios carecen de un enfoque integral que articule los fundamentos psicolingüísticos del desarrollo del lenguaje con los principios del diseño gamificado, lo que limita la comprensión de cómo y por qué estas estrategias inciden en el aprendizaje infantil. En este sentido, esta investigación se posiciona como una oportunidad para profundizar en la eficacia de la gamificación, específicamente mediante diversas plataformas como *Cerebriti Edu*, y de esta manera aportar evidencia empírica que permita fortalecer la práctica educativa en el contexto ecuatoriano.

2. DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA

La formación preescolar es fundamental para el progreso académico, personal, y el proceso de la lectura y escritura es uno de los pilares claves para adquirir conocimientos en el futuro. No obstante, a pesar del trabajo del régimen educativo en Ecuador, todavía hay limitaciones en la enseñanza de la lectura y escritura, especialmente en estudiantes de 5 años. Estas dificultades están relacionadas con la falta de motivación, la escasa participación activa y la limitada innovación en las metodologías de enseñanza, lo que resulta en un aprendizaje que se siente mecánico y poco significativo.

Paralelamente, las estadísticas internacionales indican una crisis de aprendizaje: millones de niños en edad escolar no logran competencias básicas en lectura y escritura (UNICEF, 2019). Esta situación se replica a nivel nacional, donde la enseñanza de la alfabetización aún enfrenta dificultades con las múltiples dimensiones del pensamiento, la aplicación de métodos de enseñanza activos, así como la integración de herramientas TIC.

En este sentido, la gamificación es un enfoque pedagógico prometedor que tiene la capacidad de motivar a los estudiantes, involucrarlos y estimular su curiosidad a través de dinámicas de juego (Huamaní y Vega, 2023). No obstante, su uso en los primeros años de la educación básica aún está en sus inicios, y no hay suficiente investigación para demostrar sistemáticamente su impacto en el progreso de las habilidades de lectura y escritura.

Es por ello que en la Unidad Educativa privada Unitec Discovery, se ha detectado la necesidad de mejorar la lectura y la escritura mediante el uso de estrategias que promuevan la motivación, la participación y el aprendizaje significativo en estudiantes de primer grado de primaria. En este sentido es que surge la pregunta central de esta investigación: ¿Cómo puede la gamificación convertirse en una estrategia efectiva para impulsar y optimizar el proceso de lectura y escritura en estudiantes de 5 años de la UE Unitec Discovery?

3. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

3.1. Características evolutivas de niños de cinco a seis años

Las edades de cinco y seis años significan un momento crucial de transición del desarrollo, entre los contextos de juego preescolar y la formalización de la escolarización, durante el cual se consolidan significativamente múltiples dimensiones del desarrollo infantil. En este momento, ocurre un crecimiento cognitivo significativo (incluyendo interés sostenido, memoria de trabajo y habilidades de planificación); el desarrollo lingüístico es notable (complejidad gramatical, riqueza de vocabulario y la estructura de narrativas coherentes); ocurre un incremento socioemocional (el niño puede regular mejor sus emociones, comenzar a formar relaciones sociales más complejas, trabajar juntos para resolver problemas interpersonales y conflictos); el desarrollo motor incluye la coordinación fina y gruesa que permite la manipulación de objetos y la realización de tareas académicas más precisas.

Estas dimensiones no funcionan en un vacío, sino que desempeñan un papel dinámico y juntas contribuyen a una arquitectura que precondiciona la receptividad y la efectividad de las intervenciones educativas, en particular las que combinan y se involucran en prácticas activas y lúdicas, como la gamificación, que tienen como objetivo promover la alfabetización y otras habilidades en desarrollo (Malik, 2022; McGuckian et al., 2023).

De acuerdo con los autores mencionados anteriormente, es importante entender las características del desarrollo de los niños de cinco a seis años para de esta manera comprender cómo se desarrolla la práctica pedagógica en toda la comunidad educativa y no solo en el aula. Es claro que el aprendizaje a esta edad se construye en gran medida a través de la exploración, descubrimiento, las vivencias, experiencias, la curiosidad y la interacción social, por lo tanto, las prácticas educativas deben apreciar y amplificar las formas naturales en que los estudiantes se desarrollan a esta edad. El maestro, juega un papel mediador decisivo, convirtiendo las experiencias diarias en oportunidades pedagógicas que integran el juego con la cognición y todas las áreas de aprendizaje logrando de esta forma un desarrollo integral.

En este sentido, cabe mencionar que, se vuelven imprescindibles para la educación de los niños y las niñas todos los métodos de enseñanza activos, como lo es la gamificación. Esto se debe a que se basan en su curiosidad natural y su interés por el juego, orientando así su motivación hacia el propósito de lograr un aprendizaje mucho más avanzado.

Las actividades gamificadas diseñadas para los diversos requisitos de desarrollo y especificidades de los niños de esta edad, promueven la alfabetización, así como la autonomía, la autorregulación emocional y la cooperación entre pares. Por lo tanto, un enfoque contextualizado e intencional en la implementación de tales estrategias es una gran

oportunidad para cimentar algunas de las bases del aprendizaje para los primeros grados de los estudiantes. (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011).

3.1.1. Maduración cognitiva y control ejecutivo

Las funciones ejecutivas emergentes han avanzado notablemente durante las edades de cinco a seis años, como una mayor capacidad inhibitoria, una mejora en las habilidades de atención sostenida y un progreso en la memoria de trabajo. Todos estos cambios permiten al niño seguir instrucciones secuenciadas, mantener la atención en actividades estructuradas y realizar tareas que requieren la coordinación de múltiples pasos (McGuckian et al., 2023). Desde una perspectiva didáctica, la mejora en el control cognitivo significa que las actividades para este grupo de edad pueden incorporar micro-desafíos, andamiaje instruccional y retroalimentación inmediata, todas características presentes en diseños gamificados exitosos (Bal et al., 2024).

De acuerdo con mi opinión, estimular el área cognitiva y todos los aspectos del aprendizaje es la oportunidad más óptima para fomentar un aprendizaje más deliberado y autogestionado. Es en esta fase cuando los niños comienzan a mostrar habilidades más sofisticadas. En la planificación, el control de los impulsos y la concentración, lo que influye en su relación con las actividades escolares y el contexto que las envuelve, tal cual lo mencionaba Piaget (1972), la meta principal de la educación es crear personas capaces de hacer cosas nuevas, es por ello que en mi opinión, este desarrollo cognitivo exige que el educador diseñe vivencias nuevas de aprendizaje, que no solamente estimulen la memoria sino que sean integradas en contextos significativos y que a su vez signifiquen retos para los niños y niñas, dentro y fuera del aula.

En este contexto, pienso que los recursos didácticos fundamentados en dinámicas de juego, pueden llegar a tener un gran valor en este campo, siempre y cuando su diseño se

enfoque en metas pedagógicas claras y concisas, y no solo busquen atraer la atención o motivar de manera superficial a los estudiantes. Si están bien organizados, los pequeños retos progresivos y la retroalimentación constante que caracterizan a estas estrategias, impulsan el desarrollo autónomo y autorregulación, lo que a su vez promueve un pensamiento más flexible y aumentan la habilidad para afrontar y solucionar problemas de forma efectiva. (Deterding et al., 2011).

A partir de mis observaciones y reflexiones, mejorar el control ejecutivo a través de propuestas lúdicas y estructuradas puede ser de gran ayuda para conducir hacia un camino de aprendizaje más sofisticado y consciente.

3.1.2. Regulación emocional y competencia social

Los niños de cinco a seis años también aprenderán a turnarse, respetar las reglas, normas, límites y modular las respuestas emocionales a la frustración para desarrollar la autorregulación emocional y la competencia social (Malik, 2022). Los programas estructurados en entornos escolares tempranos reducen los comportamientos externalizantes, promueven la cooperación y mejoran la dinámica de las actividades de juego colectivo (Hosokawa et al., 2024). Estas interacciones y la regulación afectiva facilitan las dinámicas interpersonales que conducen a un mayor aprendizaje de la alfabetización en actividades gamificadas.

De acuerdo con el autor las diversas habilidades en la regulación emocional y las habilidades sociales se desarrollan entre los cinco y seis años porque la base de un aprendizaje significativo se construye sobre estas. A esta edad, los niños entienden que sus emociones impactan a los demás y que la convivencia requiere empatía, escucha y cooperación, por lo tanto, el aula debe ser un entorno donde estas habilidades se utilicen de

manera natural, no como contenido separado, sino como parte integral de las experiencias diarias de aprendizaje.

El comportamiento grupal, la resolución de conflictos, la orientación cooperativa (así como los juegos estructurados y otras pedagogías cooperativas facilitan identidades sociales más positivas y el trabajo en grupo), también pueden llevar a la formación de estructuras sociales seguras y de apoyo, fomentando la capacidad de los niños para trabajar hacia una identidad compartida. Además, los estudiantes cuyo procesamiento emocional es más fácilmente reconocido, manejable, capaz de sentirse cómodos aprendiendo a responder a sus emociones de manera equilibrada serán más receptivos a lo académico. Al mejorar la dimensión socioemocional, un niño está mejor preparado para enfrentar sus dificultades cognitivas y comunicativas sin miedo, especialmente en los primeros años.

3.2. Etapas de desarrollo (aplicadas al umbral cinco-seis años)

Durante la planificación de intervenciones de aprendizaje para niños de cinco a seis años, se debe observar que las subetapas o "umbrales" deben ser identificados y diferenciados en este rango de edad, ya que hay una variación significativa en el ritmo de adquisición de habilidades cognitivas, lingüísticas, socioemocionales y motoras. Cada estudiante presenta un patrón único de desarrollo – genético, ambiental y contextual – por lo tanto, los maestros tienen que diseñar intervenciones altamente personalizadas y adaptativas capaces de abordar tanto el progreso como las posibles dificultades del individuo.

La descomposición en sub-etapas apoya el diseño de actividades que corresponden con el desarrollo cognitivo y lingüístico del niño para que puedan ser más efectivas es necesario potenciar la motivación intrínseca y reforzar el aprendizaje de manera gradual. Además, la comprensión de estos umbrales permite la incorporación de modalidades pedagógicas activas (por ejemplo, la gamificación, los programas de estimulación temprana) ya que proporciona

una base flexible sobre la cual ajustar la complejidad de las actividades, la duración de estas y la mediación del docente según los requisitos de desarrollo de cada grupo de niños (McGuckian et al., 2023; Hosokawa et al., 2024).

Desde mi perspectiva, esto es esencial para practicar una educación inclusiva que sea consciente del aprendizaje distinto de los individuos, cada niño avanza a su ritmo lo que requiere un cambio de enfoque en la instrucción, alejándose de un método único para todos. La educación debe respetar las características individuales de los alumnos, por lo tanto, debe haber observaciones continuas sobre las mejores estrategias, en paralelo con una planificación adaptativa para asegurarse de que sea lo suficientemente flexible como para funcionar con las respuestas individuales, los intereses y el nivel de madurez.

3.2.1. Umbral preescolar tardío (finales de cuatro-cinco-años)

Malik (2022) informa que una consolidación significativa de las habilidades de juego simbólico ocurre durante la transición entre la educación preescolar y la escolarización formal en los niños, es un marcador importante del desarrollo cognitivo, la capacidad de representar mentalmente objetos, situaciones y roles sociales. El juego de este tipo permite al niño trabajar en la resolución de problemas, la proyección de acciones, la imaginación creativa, fortalecer su comprensión de normas, secuencias, causalidades, una buena base para la alfabetización y la comprensión de textos.

Al mismo tiempo, los niños comienzan a interiorizar las convenciones sociales del aula: la rutina, las normas de comportamiento, las estrategias de interacción colaborativa, tanto con sus compañeros como con los maestros, son todas condiciones que promueven la regulación emocional, la atención sostenida y la participación en actividades colectivas estructuradas.

La socialización académica del niño no solo los entrena para adaptarse a las demandas curriculares de la educación formal, sino que también promueve su autonomía, responsabilidad, capacidad para seguir instrucciones complejas, todo lo cual son requisitos fundamentales para la instrucción en alfabetización y para utilizar metodologías activas, como la gamificación, dentro de contextos de aula que apoyan sus características de desarrollo (McGuckian et al., 2023; Hosokawa et al., 2024).

En este sentido, yo creo que, la fase final de la educación preescolar es un periodo crucial y particularmente fascinante en el desarrollo de los niños y niñas, dado que el juego o gamificación que se implemente dentro de las aulas, deja de ser visto como algo solo recreativo y comienza a tener una dimensión formativa, siempre y cuando se estructure y planifique de la misma manera. En esta etapa es cuando los niños empiezan a adoptar roles, que definirán sus personalidades, así como a entender reglas y representar experiencias que posteriormente aplicarán en el ambiente escolar, cuando logran vincular su imaginación con situaciones reales.

Si la intervención pedagógica acompaña este proceso de forma consciente y cuidadosa, se logra una mejor comprensión del mundo que rodea a los niños.

En este sentido, pienso que el juego simbólico, no debería regirse a solo su implementación dentro de aulas, sino más bien, debería continuar más allá de la etapa preescolar, incluso cuando los niños ya se encuentran fuera de su ambiente escolar. No se trata solo de capacitarlos para que cumplan con lo académico, sino también de salvaguardar y mantener en desarrollo, esa curiosidad auténtica que los impulsa a preguntarse, imaginar y explorar el mundo por su cuenta.

Para mí, esta fase no es un final, sino un comienzo: el instante en que el niño empieza a reconocer que aprender no tiene por qué ser distante o rígido; puede ser una experiencia íntima, emocionante y profundamente humana. (Rogers, 1969).

3.2.2. Ingreso escolar (5 a 6 años)

Conforme los niños y niñas inician con la escolaridad, se van presentando una serie de demandas educativas, mismas que requieren respuestas cognitivas que respondan a una rutina: cooperar en tareas de colaboración, contener conductas impulsivas y seguir instrucciones. La transición educativa, entonces, es un momento particularmente crítico en el que la intervención intencionada (lectura compartida, juegos fonéticos, ejercicios gamificados junto con la orientación del maestro) es más probable que refuerce aún más las experiencias de aprendizaje duraderas (McGuckian et al., 2023; Hosokawa et al., 2024). De manera similar, reconocer la variabilidad individual, con niños que llegan con más o menos experiencia lingüística en casa, requiere el diseño de actividades escalonadas y adaptativas.

Llegar a la escuela se convierte en una etapa muy importante en la vida de un niño, la cual es el primer paso en el proceso y el punto en el que el aprendizaje realmente comienza a adquirir un sentido de organización e importancia social. Parte del proceso de hacer esa transición es aprender nuevos hábitos, pero, aún más, aprender a confiar y sentirse seguro en un entorno diferente al familiar.

El proceso de adaptarse a la escuela no se limita solo a habituarse a un nuevo horario o a nuevas normas; también involucra emociones, pensamientos e inseguridades. Por esta razón, la orientación del profesor es esencial en este momento. El alumno no solamente obtiene conocimientos, sino también refuerza su confianza, se atreve a enfrentar retos y se

involucra con más seguridad en el aula cuando el profesor logra balancear las demandas académicas con el respaldo emocional (Rogers, 1969).

En este escenario, las estrategias gamificadas tienen el potencial de ser un recurso didáctico importante si se alinean efectivamente con los objetivos del currículo. No se trata solo de hacer las clases más dinámicas, sino de crear vivencias que fomenten la cooperación, impulsen la motivación y fortalezcan el sentido de pertenencia. Así, la escuela ya no es solamente un periodo de ajuste; se convierte en un lugar de descubrimiento conjunto, donde el aprendizaje se edifica a través de la interacción con los demás (Vygotsky, 1978).

3.3. Desarrollo del Lenguaje en niños de 5 a 6 años

Se menciona que, el lenguaje infantil llega a un nivel más complejo y rico entre los 60 y los 72 meses. En esta fase, no solamente se expande el vocabulario, sino que además se incorporan diferentes elementos (léxicos, morfosintácticos, fonológicos y pragmáticos) que funcionan de manera articulada. Esta integración posibilita que el niño no solamente entienda mejor lo que escucha, sino también exprese sus ideas con más claridad. Esto sienta bases firmes para comenzar a alfabetizar y construir aprendizajes más formales (Snow, Burns, & Griffin, 1998).

La habilidad de reconocer y manipular los sonidos del habla, llamada conciencia fonológica, es fundamental para el proceso lector posterior. Al desarrollar vocabulario receptivo y expresivo, su capacidad para entender significados y transmitir ideas más complejas se expande. La morfosintaxis organiza las palabras en estructuras coherentes, lo que hace más fácil la narración y producción de discursos orales y escritos con mayor sentido. En general, estos progresos en el lenguaje no solo mejoran la comunicación, sino que

además tienen un impacto directo en el rendimiento académico futuro (Dickinson & Tabors, 2001).

La interacción entre la comprensión y la producción del lenguaje demuestra un proceso bidireccional y dinámico donde la comprensión mejora la expresión adecuada de ideas y la práctica en la producción apoya el desarrollo de la planificación sintáctica, la memoria de trabajo y las habilidades de organización conceptual (Bal et al., 2024; McGuckian et al., 2023). Es esta red de competencias lingüísticas la que informa el diseño de nuevos enfoques pedagógicos (por ejemplo, la gamificación) que fomentan un aprendizaje activo y motivador adaptado a las características de desarrollo del niño y que mejor integran la adquisición de la alfabetización y el desarrollo cognitivo general.

3.3.1. Fonología y conciencia fonémica

La conciencia fonológica se consolida entre los 5 y 6 años, manifestándose en la capacidad de segmentar y combinar unidades de sonido, manipular rimas y detectar fonemas iniciales y finales. Múltiples investigaciones recientes indican que el desarrollo de la conciencia fonémica en estos años está directamente vinculado con el rendimiento lector posterior. Dicho de otra manera, los niños incrementan notablemente sus posibilidades de conseguir una decodificación lectora más efectiva cuando mejoran su habilidad para reconocer y manejar los sonidos que forman las palabras. Por esta razón, las actividades de juegos fonológicos y segmentación silábica que se realizan en la infancia temprana no solo benefician el lenguaje oral, sino que también producen ventajas que influyen en el proceso inicial de lectura (Bal et al., 2024).

Para reforzar la conciencia fonológica en el proceso inicial de escritura y lectura, así como en la decodificación de palabras, es fundamental. Se menciona que los niños con mayor

competencia en fonología comprenden mejor la conciencia fonética, lo que les permite reconocer patrones de sonido, prever la estructura silábica y comprender la relación entre grafemas y fonemas. En este contexto, esto les posibilita crear representaciones más exactas en su pensamiento. Según McGuckian et al. (2023), las actividades que son divertidas, repetitivas y estructuradas, como los juegos de rimas, la segmentación de palabras y el reconocimiento de sonidos iniciales y finales, pueden contribuir a fortalecer la memoria fonológica y a promover la aplicación de estas destrezas en situaciones reales de lectura.

La práctica dirigida de fonología, promueve que los procesos cognitivos profundos se mecanicen, de esta manera posibilita que los niños se enfoquen en entender el texto, en vez de identificar cada palabra. La fluidez lectora mejora de manera importante con este método integrado ya que une la práctica de leer y escribir con las habilidades fonológicas, además de que enseña estrategias para corregirse a sí mismo.

El leer y escribir, son elementos fundamentales para el aprendizaje autónomo y la consolidación de la alfabetización temprana, es por ello que las actividades educativas interactivas y gamificación, pueden aportar a maximizar estos efectos: en otras palabras, brindan una retroalimentación instantánea con estímulos motivadores y escenarios significativos donde los niños emplean sus capacidades fonológicas de forma entretenida y práctica (Bal et al., 2024; Hosokawa et al., 2024).

La enseñanza pedagógica no debería circunscribirse solamente a la instrucción directa de leer y escribir, sino también a fomentar ambientes en los que los niños tengan la oportunidad de interactuar con las palabras, indagarlas, pronunciarlas y darles su propio significado. Según Bruner (1986), el aprendizaje del lenguaje en contextos con abundante diálogo y participación no solo promueve la adquisición de competencias técnicas, sino también la confianza y la capacidad de expresarse verbalmente.

En este contexto, todos los progresos en el área de la meta fonología, han justificado lo importante que es trabajar intencionadamente la conciencia acerca de los sonidos del lenguaje. Los ejercicios de segmentación, canciones, juegos fonológicos y rimas, no solo solidifican los cimientos requeridos para que un niño pueda leer y escribir, sino que además resaltan la memoria verbal y la atención auditiva durante toda su vida. La clave entonces, consiste en que estas actividades no se vean como simples tareas mecánicas, sino como vivencias importantes que estimulen el interés auténtico por aprender. (Goswami, 2001).

Las tácticas gamificadas son fundamentales en esto, ya que convierten el reconocimiento de sonidos, letras y palabras en desafíos que despiertan curiosidad y emoción. Los niños aprenden el idioma a través del juego, además de ganar confianza en su propia capacidad para aprender. En este sentido, el lenguaje se convierte en una experiencia, no en una materia, un proceso humano activo, creativo, construido a partir de la alegría, la interacción y el descubrimiento.

3.3.2. Vocabulario receptivo-expresivo y su impacto en comprensión

Entre los cinco-seis años la brecha entre vocabulario receptivo y expresivo suele ampliarse, con el repertorio de palabras que el niño comprende superando a las que produce. Estudios recientes muestran que el crecimiento del vocabulario receptivo en esta fase se asocia directamente a mejores resultados en comprensión de textos orales y escritos: niños con mayor vocabulario comprenden inferencias, secuencias y relaciones causales con mayor facilidad (Bal et al., 2024). Por ello, los programas que integran lectura dialogada, explicaciones de vocabulario en contexto y actividades lúdicas de categorización léxica refuerzan tanto la comprensión como la producción.

El perfeccionamiento del léxico receptivo y expresivo en los niños de 5 a 6 años marca una etapa crucial en la construcción del pensamiento y la comprensión del mundo. Cuando el

niño amplía su vocabulario receptivo, su mente se abre a nuevas formas de interpretar mensajes, historias y experiencias; pero es a través del vocabulario expresivo que logra dar voz a sus ideas, emociones y descubrimientos. Su mejor distinción y un intercambio más claro muestran la necesidad de realmente escuchar lo que está sucediendo en el entorno de uno, y un impulso por el reconocimiento y la escucha. Enseñar las dos dimensiones no simplemente implica la enseñanza de vocabulario, se trata de establecer un espacio rico en lenguaje donde haya conversaciones, experiencias e historias compartidas; estas despiertan la curiosidad verbal. La lectura dialógica y las actividades participativas no solo amplían el vocabulario de un niño, sino que también crean una relación más emocionalmente conectada con el idioma porque el niño puede sentir que el idioma está vivo, algo creado por ellos mismos.

3.3.3. Morfosintaxis, emergente y narrativa

Los niños a esta edad tienen un progreso significativo en el lenguaje, utilizan oraciones simples y complejas con estructuras básicas coordinadas y subordinadas, lo que les ayuda a expresar ideas más elaboradas y organizar la información de manera lógica. A medida que forman oraciones más simples y precisas, su concordancia gramatical está en aumento, tanto en género y número como en el tiempo verbal. Al mismo tiempo, continúan añadiendo personajes, secuencias de eventos y relaciones causales a la narración oral, lo que muestra un desarrollo gradual en el ordenamiento de los eventos desde perspectivas tanto temporales como conceptuales.

Tales habilidades sintácticas y narrativas son precursoras de la escritura en tareas de nivel superior, y también de la construcción de una planificación textual que permite al niño organizar sus pensamientos en una secuencia antes de crear un texto. Es altamente beneficioso utilizar un diseño sistemático que incluya narrativas cortas, ejercicios de

secuenciación de eventos, juegos de roles y tácticas gamificadas. El proceso anima a los niños a pasar de la oralidad a la escritura, promueve la creatividad, la memoria de trabajo, la organización cognitiva, y apoya al niño para que se vuelva activo en el aprendizaje (McGuckian et al., 2023; Hosokawa et al., 2024).

Pero el desarrollo morfosintáctico y narrativo entre las edades de cinco a seis años parece ser el punto de inflexión del proceso de componer y codificar significado para estos niños. En este punto, el lenguaje no es simplemente una herramienta para nombrar el mundo, sino una herramienta para interpretarlo, organizarlo y compartirlo. Hacer oraciones y narrativas con sentido temporal sugiere no solo una alteración en el lenguaje, sino también en la organización del pensamiento. Incorporar la narración de historias en cuentos, acciones dramatizadas, representadas o ilustradas, invita al niño a explorar los elementos internos de las historias para determinar cómo se relacionan los eventos.

Este tipo de trabajo estimula la planificación mental, la creatividad y ayuda a promover la confianza en la comunicación. Además, si se añaden métodos dinámicos al proceso de aprendizaje, como actividades basadas en juegos o narración interactiva, el aprendizaje es más significativo ya que involucra al niño en la reproducción de patrones gramaticales y no solo en su memorización: participando de manera emocional y lúdica. Así que, al final, promover la narrativa es una forma para que esta edad desarrolle pensadores porque es la edad de las mentes que conocen el mundo, que son capaces de imaginarlo y darle significado y propósito.

3.3.4. Comprensión auditiva y memoria de trabajo

El poder de la memoria de trabajo y la capacidad atencional para procesar oraciones complejas y ejecutar múltiples instrucciones depende de su potencial. Los estudios más recientes que incorporan las funciones ejecutivas (EF) y el lenguaje demuestran una relación

bidireccional: mejorar las habilidades lingüísticas, la organización de la información, así como el desarrollo de la memoria de trabajo, y viceversa (Bal et al., 2024). Esta conexión ayuda a explicar por qué la práctica lingüística combinada con actividades de tareas de memoria o atención (por ejemplo, juegos secuenciales) se asocian con beneficios para la alfabetización temprana.

Hoy en día, la manipulación de la tecnología en la primera infancia se ha transformado en un tema de creciente interés, tanto por sus oportunidades educativas como por los posibles riesgos asociados a una exposición inadecuada. Diversos estudios destacan que la integración de herramientas digitales en contextos de aprendizaje debe ser intencional, mediada y orientada al desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas, particularmente en edades tempranas, donde el control cognitivo y el lenguaje están en proceso de consolidación.

En este sentido, se enfatiza que la exclusión total de la tecnología podría limitar el desarrollo de competencias esenciales en la infancia, mientras que su uso estratégico y supervisado puede potenciar aprendizajes significativos (Bal et al., 2024):

Aunque la tecnología tiene muchos beneficios y riesgos que pueden afectar negativamente a los niños, excluir por completo a los niños de hoy del uso de la tecnología es como descuidar enseñar a un niño de una isla a nadar. Es de vital importancia comprender la compleja relación entre el tiempo frente a la pantalla, el desarrollo del lenguaje y las funciones ejecutivas en la primera infancia en el contexto de la era digital. (p.3).

En conjunto, la evidencia contemporánea muestra que los niños de cinco a seis años combina:

- a) Un sustrato cognitivo capaz de beneficiarse de prácticas estructuradas y repetidas.

- b) Competencias sociales y emocionales emergentes que favorecen el trabajo cooperativo.
- c) Dominios lingüísticos (fonología, vocabulario, morfosintaxis) en rápido avance y altamente susceptibles a intervención.

Estas condiciones hacen que las estrategias gamificadas, siempre que estén diseñadas pedagógicamente y mediadas por adultos, resulten prometedoras para potenciar la lectoescritura temprana.

3.4. Factores biológicos y neurológicos

Los retrasos en el desarrollo del lenguaje infantil pueden estar estrechamente relacionados con condiciones neurológicas que comprometen la coordinación motora del habla y la planificación de secuencias articulatorias. Entre estos, la apraxia del habla infantil se destaca como un trastorno poco frecuente pero significativo, caracterizado por la dificultad del cerebro para programar y ejecutar los movimientos necesarios para producir sonidos, palabras y frases, aun cuando los músculos del aparato fonador funcionan adecuadamente (Mayo Clinic, 2023). Esta condición se manifiesta mediante errores de pronunciación, omisión o sustitución de fonemas, dificultades para enlazar palabras en oraciones y, en algunos casos, limitaciones en la entonación y el ritmo del habla.

Diversas investigaciones recientes a nivel mundial señalan que la apraxia del habla infantil no solo afecta la expresión oral, sino que también puede tener repercusiones indirectas sobre la lectoescritura, dado que la planificación fonológica y la discriminación auditiva son fundamentales para la adquisición de la lectura y la escritura (Bal et al., 2024).

3.4.1. Trastornos del desarrollo neurológico y su impacto en el lenguaje

La alteración del neurodesarrollo es una de las razones más comunes por las que se retrasa la adquisición del lenguaje en los primeros años de vida, pues tiene el potencial de afectar los procesos cerebrales relacionados con la coordinación y planificación del habla (Bal et al., 2024). La apraxia del habla infantil se distingue por la dificultad para programar los movimientos motores que se requieren para pronunciar palabras y organizar frases con coherencia y entonación apropiada, aunque no hay una alteración muscular en sí (Mayo Clinic, 2023).

Igualmente, la hipoacusia es un factor importante, ya que la reducción de la capacidad auditiva puede interferir con la percepción y discriminación de los sonidos del habla, lo que puede obstaculizar el desarrollo fonológico y la comunicación oral.

Identificar y clasificar fonemas es fundamental para la conciencia fonológica, que es un predictor directo de la capacidad futura de lectura (McGuckian et al., 2023). Los problemas de audición que no se resuelven pueden obstaculizar el aprendizaje del vocabulario, la construcción sintáctica y la fluidez oral y, como resultado, el progreso en la alfabetización.

Asimismo, el desarrollo del lenguaje en síndromes genéticos y neurológicos como el síndrome de Down o síndrome de X frágil, también se ve afectado por deficiencias en la memoria de trabajo, la atención y la coordinación motora fina y gruesa durante el curso del trastorno (Hosokawa et al., 2024). Como consecuencia, estos parámetros determinan la expresión verbal, la comprensión, y las intervenciones deben reflejar cada perfil de desarrollo.

La literatura aborda la detección temprana y enfoques de intervención específicos como la terapia intensiva del lenguaje, ejercicios multisensoriales, juegos de imitación de sonidos y

actividades que integran movimiento y articulación (Bal et al., 2024). Para la producción oral, tales estrategias establecen una base fundamental de alfabetización en la conciencia fonológica, la memoria auditiva y la planificación sintáctica para la lectura y la escritura (Mayo Clinic, 2023).

Bal et al. (2024) señalan:

La intervención temprana en niños con trastornos neurológicos del lenguaje debe ser sistemática, individualizada y basada en la evidencia, ya que la práctica repetida y guiada contribuye a la automatización de procesos fonológicos, la mejora de la fluidez verbal y la preparación para la adquisición de competencias lectoras y escritoras. (p. 7).

En este sentido, se dice que los trastornos del desarrollo neurológico son un factor clave en la aparición de retrasos en el lenguaje, que impactan en la comunicación verbal y también en la adquisición de lectoescritura.

3.4.2. Trastornos genéticos y síndromes asociados al retraso del lenguaje

Los trastornos genéticos, en la niñez, influyen en la demora del desarrollo del lenguaje, ya que influyen de manera directa el funcionamiento y en la maduración de diferentes zonas del cerebro que están directamente relacionadas en la producción, el procesamiento y la comprensión del lenguaje.

Es crucial detectar estas condiciones genéticas a tiempo para diseñar intervenciones efectivas que faciliten la adquisición de habilidades lingüísticas que puedan resultar en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura para una experiencia de aprendizaje más completa y duradera (Bal et al., 2024; Rupert, 2023).

Uno de los síndromes genéticos más comunes correlacionados con retrasos en el lenguaje es el síndrome de Down, caracterizado por tener una copia adicional del cromosoma, su condición representa discapacidad intelectual, con retraso general en el desarrollo, es decir en todas las áreas de aprendizaje, como en el lenguaje verbal y analógico, dificultad para entender enunciados complejos, como se observa en el contexto de la expresión verbal y la comprensión.

Los niños con Síndrome de Down tienen retrasos en la estructura de las oraciones, adquisición de vocabulario, un patrón de desarrollo del lenguaje a un ritmo lento y oportunidades limitadas dentro de las estructuras sintácticas, mejora del vocabulario y desarrollo del discurso en comparación con sus compañeros neurotípicos. La estimulación lingüística temprana de manera estructurada, como ofrecer programas organizadas para estudiantes basados en sus necesidades individuales, fomenta el procesamiento fonológico, el aprendizaje auditivo, la conciencia fonológica, la memoria oral y la comprensión semántica de los textos, construyendo una base para la alfabetización. (Rupert, 2023; Bal et al., 2024).

Algunas investigaciones comentan que los trastornos genéticos influyen de manera reveladora en el desarrollo del lenguaje en su primera infancia, comprometiendo algunos elementos como: la articulación, la sintaxis, el significado y la pragmática del habla. Estas investigaciones, indican que para estos trastornos es crucial una detección temprana y estrategias de intervención personalizadas, a fin de posibilitar una comunicación oral eficaz y fortalecer las habilidades lingüísticas fundamentales que conducen a la alfabetización y al conocimiento académico posterior.

3.5. Influencias ambientales y socioculturales

La familia y el entorno sociocultural son importantes para el desarrollo del lenguaje en los niños. En algunas ocasiones Marnavas (2023), comenta que la falta de estimulación

verbal, la interacción limitada con adultos, compañeros, el contexto social, como un bajo estatus socioeconómico, en sí, la vida social del individuo, pueden influir de manera directa en el riesgo de un desarrollo tardío o más lento del lenguaje en el aprendizaje del vocabulario, la formación sintáctica y la pragmática del lenguaje. Varios hallazgos nuevos indican que los niños que crecen en entornos con poca variedad lingüística y escasa comunicación muestran un desarrollo inferior en comparación con aquellos que crecen en condiciones de interacción verbal constante, lectura compartida y juego simbólico.

Estos descubrimientos destacan la importancia de efectuar estrategias de estimulación temprana, programas educativos adaptativos, orientados a promover la exposición a un lenguaje variado de calidad, con el fin de favorecer la competencia comunicativa y de manera correlativa, la preparación para la lectoescritura y el aprendizaje académico futuro.

3.6. Beneficios de la estimulación temprana en el lenguaje

El lenguaje es un proceso clave en la primera infancia, es necesario establecer una base para una comunicación exitosa, la práctica educativa, la alfabetización temprana. En este caso, utilizar estímulos lingüísticos en la vida temprana es una estrategia clave para fortalecer las habilidades lingüísticas, cognitivas en los niños, especialmente durante la primera etapa de su vida, cuando el cerebro es altamente plástico y capaz de responder a estímulos.

El enfoque sistemático para el desarrollo del aprendizaje para expresarse a través del habla, un proceso multisensorial, juegos simbólicos y la lectura conjunta apoya el desarrollo del vocabulario y elementos gramaticales complejos y promueve la conciencia fonológica, la comprensión auditiva y la expresión oral (Crisol & Romero, 2020), según la evidencia proporcionada por la ciencia.

Curiosamente, la correlación entre la estimulación temprana con una mejor autoestima, atención y motivación para aprender de tal manera que todo ayuda a preparar a los niños para enfrentar los rigores académicos y sociales de la escuela. En consecuencia, los programas de intervención temprana no solo mitigan los posibles retrasos en el lenguaje, sino que también proporcionan un entorno educativo enriquecido, lo que beneficia el desarrollo general del niño y la adquisición progresiva de habilidades de lectura y escritura desde una edad temprana.

3.6.1. Mejora en la adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales

Shaw, A. (2021) manifiesta que la estimulación temprana del lenguaje es vital para la formación general del niño en la etapa temprana, ya que el cerebro es altamente plástico y sensible a los estímulos lingüísticos. Leer juntos, cantar o jugar son actividades que promueven el desarrollo del vocabulario de los niños, les permiten aprender a entender y crear oraciones más complejas e interesantes desde el punto de vista gramatical. Los infantes adquieren habilidades de comunicación a partir de estas situaciones a través de la articulación, la morfosintaxis y la pragmática del lenguaje.

Simultáneamente, se entrenan en la comprensión auditiva y la memoria fonológica, (Shaw, 2021) de manera similar, la estimulación temprana permite a los niños estar expuestos a un contexto social e intelectual enriquecido, un terreno de aprendizaje para su capacidad de formar relaciones auténticas con otros niños y adultos, posteriormente, buscar emprendimientos comunicativos y educativos.

Regularmente, se puede mencionar que este tipo de exposición a los idiomas en contextos relevantes para el proceso diario de aprendizaje permitirá guiar a los niños desde su desarrollo del lenguaje hasta la alfabetización y construir la base fundamental para buenas habilidades de lectura y escritura, comenzando en los primeros años escolares. Las intervenciones tempranas, por lo tanto, no solo nutren la adquisición del lenguaje oral en los niños, sino que sientan las bases para la alfabetización y las habilidades de pensamiento crítico.

3.6.2. Fortalecimiento de las habilidades socioemocionales mediante la estimulación temprana del lenguaje

Basado en el trabajo de Allen-Presley, E. (2024), dicha estimulación temprana del lenguaje es un factor significativo no solo para potenciar las habilidades lingüísticas, sino que permite a los estudiantes desarrollar aún más socioemocionalmente porque de esta manera expresan sentimientos, descifrar los mensajes de los demás y desarrollar relaciones interpersonales fructíferas y significativas.

En este contexto: el juego simbólico, la interacción verbal y las actividades que fomentan la comunicación, permiten al niño compartir experiencias, gestionar emociones y favorecer al trabajo colaborativo con sus pares, lo que aporta a la creación de un ambiente social seguro y enriquecido. Este aspecto añade mayor complejidad a la noción de que la estimulación temprana no solo potencia el lenguaje, sino que también fomenta el autocontrol, la empatía y la confianza, cualidades que son beneficiosas para el rendimiento académico y el desarrollo integral del niño.

3.6.3. Desarrollo de la conciencia fonológica y su impacto en la lectoescritura

La conciencia fonológica constituye una competencia metalingüística que implica reconocer y manipular los sonidos del lenguaje, como sílabas, rimas y fonemas. Su desarrollo favorece el establecimiento de relaciones entre grafemas y fonemas, lo que resulta esencial en los procesos iniciales de lectura y escritura. Diversas investigaciones han evidenciado que los niños que fortalecen esta habilidad presentan un mejor desempeño en alfabetización temprana (Gillon, 2004).

Algunas actividades específicas como los juegos de rimas, la segmentación silábica y los ejercicios de repetición fonológica guiada, constituyen estrategias eficaces para fortalecer la conciencia fonológica en la infancia. El desarrollo sistemático de estas habilidades favorece el reconocimiento de palabras y mejora los procesos de decodificación, elementos esenciales para una lectura comprensiva. Asimismo, la conciencia fonológica actúa como un fundamento clave en el aprendizaje inicial de la lectura y la escritura, ya que no solo incide en la adquisición técnica del código escrito, sino también en la motivación y disposición del niño hacia el aprendizaje formal. (Ehri, 2005; Snow, Burns, & Griffin, 1998).

Creo que esta habilidad va más allá de la conciencia de sonidos y letras; también es atención auditiva, memoria secuencial y reconocimiento de patrones que son fundamentales. Cuando los estudiantes guiados participan en estas tareas agradables, reforzando su conciencia fonológica en un ciclo rico y estructurado de participación divertida en el aprendizaje del lenguaje, el niño construye la relación de sonidos a grafemas de manera natural.

Estimular de manera sistemática desde una edad temprana no solo ayuda al niño a leer a través del lenguaje, además de escribir por medio de las palabras, a entender lo que

significa, aprender el lenguaje, favorecerá también a tener confianza y tomar decisiones en la vida, lo cual es un elemento importante del aprendizaje.

3.7. Prevención de las dificultades en el aprendizaje escolar

Prevenir problemas de aprendizaje brinda la base para la innovación educativa en todas las áreas de desarrollo, especialmente en lenguaje y alfabetización temprana. Todas las habilidades lingüísticas como la comprensión oral, conciencia fonológica y vocabulario expresivo sirven como base para un aprendizaje posterior en la vida (Snow, 2021); por lo tanto, los déficits en estas habilidades pueden llevar a problemas importantes en la alfabetización fundamental y el rendimiento académico subsiguiente.

Como tal, el concepto de intervención temprana se describe no solo como una herramienta de corrección, sino más bien como una estrategia de prevención que busca reducir las instancias de desafíos cognitivos, comunicativos o sociales que pueden afectar el curso de los estudios. Una de las mayores razones por las que la estimulación temprana es tan exitosa es que se basa en la plasticidad del cerebro en la primera infancia, cuando las redes neuronales relacionadas con el lenguaje y la lectura están en pleno desarrollo.

Cuetos (2022) afirma que el tratamiento óptimo a estas edades apoya el fortalecimiento de los circuitos neurocognitivos relacionados con la decodificación fonológica y la comprensión semántica, resultando en un desarrollo significativo de la capacidad para el procesamiento y codificación de la información lingüística.

En este sentido, los programas de estimulación temprana que integran el juego, la narrativa y la tecnología han mostrado beneficios para el desarrollo del lenguaje, así como para la atención, la memoria de trabajo y la autorregulación emocional, que son habilidades importantes vinculadas al éxito académico.

Ortiz (2023) afirma:

Fortalecer las competencias lingüísticas básicas desde temprano tiene un efecto multiplicador en el aprendizaje general, un niño con una adecuada comprensión verbal, fluidez narrativa y conciencia fonológica posee herramientas cognitivas que le permiten enfrentar con éxito los desafíos de la lectura, escritura y matemáticas iniciales. (p. 58).

Este enfoque destaca la relevancia de desarrollar políticas educativas desde un ángulo preventivo en lugar de uno remedial, donde los docentes y las familias actúan como participantes activos en el crecimiento lingüístico de los niños.

Según los datos, una exposición lingüística apropiada en la niñez ayuda a fortalecer estructuras semánticas y gramaticales complejas, lo que puede servir como un factor protector ante problemas de aprendizaje posteriores, como trastornos específicos del lenguaje o dislexia (McLeod & Crowe, 2020). Siguiendo esta misma dirección, la incorporación de tecnología educativa puede ser un respaldo importante para afrontar retos escolares, siempre que se aplique en base a criterios pedagógicos claros y no solamente con objetivos instrumentales o motivacionales.

3.8. Teorías del lenguaje

3.8.1. Noam Chomsky y su enfoque nativista

Chomsky (2020) sostiene:

Dispositivo de Adquisición del Lenguaje o LAD, como se abrevia en inglés. Desde esta perspectiva teórica, el cerebro del niño no es una tabla rasa en lo que respecta al lenguaje, sino que ya contiene estructuras biológicas predispuestas a reconocer, procesar y producir sistemas lingüísticos

complejos. Esta predisposición innata permite a los niños, durante un período crítico de desarrollo, aprender cualquier idioma al que estén expuestos, independientemente de su contexto cultural o lingüístico. (p.22).

Según la perspectiva innatista, el desarrollo del lenguaje no se puede atribuir solamente a la mera repetición o al simple impacto del medio ambiente. Esta perspectiva defiende que los niños poseen una predisposición biológica previa que favorece la construcción y entendimiento del sistema lingüístico.

A pesar de que el entorno social brinda los estímulos y modelos requeridos, es la aptitud mental del niño la que se encarga de procesar esos datos y convertirlos en estructuras gramaticales ordenadas. La obtención del lenguaje ocurre de manera temprana, gradual y con una eficacia significativa durante los primeros años de vida, gracias a esta dotación natural (Chomsky, 2020).

Esta perspectiva ha contribuido, además, a una nueva forma de entender el desarrollo cognitivo y lingüístico durante la primera infancia. Esta visión ha tenido un impacto en la creación de propuestas pedagógicas que respetan los ritmos individuales de aprendizaje y fomentan una exposición continua y sistemática al lenguaje. Varios estudios han descubierto, a partir de la neurociencia, signos de redes cerebrales especializadas que apoyan en cierta medida las ideas innatistas. Esto indica que el aprendizaje del lenguaje proviene de la interacción entre predisposiciones biológicas y experiencias ambientales (Friederici, 2021).

En esta línea, la propuesta del Dispositivo de Adquisición del Lenguaje ofrece una explicación de por qué la mayor parte de los niños adquieren su lengua materna con un ritmo y una naturalidad relativamente elevados. El modelo argumenta que, gracias a la base cognitiva ya estructurada, algunas tareas relacionadas con el lenguaje son más intuitivas en las primeras fases del desarrollo.

Reconoce que existe una conexión entre la tendencia biológica a conocer un idioma y el crecimiento cognitivo y la interacción social. No solo se usa este concepto para desarrollar una comprensión de cómo los niños usan el lenguaje, sino también como una base teórica para crear nuevos programas de alfabetización y comunicación efectiva desde una edad temprana.

3.8.2. Lev Vygotsky y su Teoría Sociocultural

Según Lev Vygotsky (2021), el desarrollo del lenguaje está fuertemente afectado por las interacciones sociales, el mismo fue quien enfatizó que la obtención de competencias comunicativas no se produce de forma independiente, sino en el marco de la comunicación activa con adultos y compañeros más capacitados.

Desde la perspectiva sociocultural, el desarrollo del lenguaje se desarrolla en gran medida a través de la interacción con otras personas. El niño puede progresar más allá de lo que podría lograr solo en situaciones de aprendizaje guiado, en las cuales está acompañado por una persona con más experiencia. La interrelación entre experiencias personales y guía externa ayuda a la incorporación gradual de estructuras lingüísticas y procesos cognitivos que, con el tiempo, se vuelven internos y pueden ser usados de forma autónoma.

Un concepto importante que Vygotsky (1978, p. 86) aportó es el de "zona de desarrollo próximo" (ZDP), que se refiere a "la distancia entre lo que un niño puede alcanzar por sí mismo y lo que puede lograr con la asistencia de un adulto o de otro compañero más capaz". Esta idea afecta directamente a la educación y a la estimulación temprana, ya que permite definir los niveles de apoyo óptimos y los momentos apropiados para una intervención pedagógica. Esto, a su vez, mejora el desarrollo del lenguaje y cognitivo.

La interacción centrada en la ZDP ha mostrado, de acuerdo con diversas investigaciones actuales sobre neurodesarrollo y educación infantil, que potencia la fluidez verbal, la comprensión auditiva y las habilidades narrativas. Esto crea un vínculo directo con el desarrollo de habilidades para leer y escribir (Hass, 2022).

En síntesis, la visión sociocultural de Vygotsky proporciona un marco teórico robusto para comprender cómo las relaciones sociales y la mediación pedagógica estructurada estimulan el desarrollo del lenguaje. Comprender y aplicar la ZDP en contextos educativos permite desarrollar estrategias de estimulación temprana que no solo fomentan la comunicación oral, sino también sientan las bases para el aprendizaje integral y la lectoescritura durante los primeros años de educación escolar.

3.8.3. Jean Piaget y la teoría del desarrollo cognitivo

Según Jean Piaget (1970), el lenguaje se desarrolla como una manifestación del desarrollo cognitivo, que está íntimamente relacionado con la capacidad de los niños para construir y estructurar lo que saben sobre el mundo que los rodea. Los niños pasan por la fase preoperacional, que se distingue por la expansión de la imaginación, el pensamiento simbólico y la capacidad para expresar circunstancias mediante el juego y el lenguaje, durante las etapas iniciales de educación (5-6 años) y preescolar.

El entendimiento de que el lenguaje es una herramienta para pensar es la contribución de Piaget al marco teórico de la estimulación temprana y la lectoescritura. La enseñanza del lenguaje, cuando se combina con contextos y experiencias que estimulan la indagación y la resolución de problemas, potencia al mismo tiempo el desarrollo comunicativo y cognitivo (Piaget, 1970).

Piaget enfatiza que la interacción entre el pensamiento del niño y su entorno es significativa, así que jugar simbólicamente, manipular objetos e involucrarse en circunstancias sociales refuerzan estructuras cognitivas que respaldan un lenguaje funcional y creativo. En este contexto, aprender el lenguaje no solo es imitar palabras, sino que también implica construir activamente significados, desarrollar categorías conceptuales y ser capaz de formular hipótesis acerca del entorno. Estos elementos son fundamentales para la alfabetización temprana y para el aprendizaje escolar posterior.

Para resumir, la teoría piagetiana ofrece un sólido marco teórico para comprender la manera en que el lenguaje y el desarrollo cognitivo están interrelacionados. Esta perspectiva posibilita establecer estrategias de estimulación temprana que fomenten la organización del pensamiento, la comprensión verbal y la lectoescritura, al tiempo que se respetan los hitos del desarrollo evolutivo de los niños en edad preescolar y sus ritmos personales.

3.9. Manifestaciones del lenguaje y su vinculación con el proceso de lectoescritura

3.9.1. Lenguaje oral y su influencia en la lectoescritura

La capacidad de leer y escribir se fundamenta en el lenguaje oral, porque este permite que el niño interactúe con su entorno y estructure la información a nivel cognitivo, la cual después será plasmada por escrito. La habilidad para entender y generar mensajes orales ayuda a decodificar palabras y construir significado a partir de textos, porque los procesos cognitivos que intervienen en la comprensión verbal y en la interpretación de los sonidos se trasladan directamente a la lectura y escritura (Fernández & López, 2023).

En consecuencia, los niños que desarrollan habilidades lingüísticas orales sólidas presentan un mejor desempeño académico en áreas de alfabetización y tienden a adquirir

destrezas lectoras más rápidamente. El vocabulario receptivo y expresivo adquirido a través del lenguaje oral influye de manera decisiva en la comprensión lectora.

Como señalan Morales y Rivera (2022), cuanto más amplio y diversificado sea el vocabulario de un niño, mayor será su capacidad para inferir significados, relacionar conceptos y anticipar información dentro de un texto escrito. La exposición frecuente a conversaciones complejas, relatos, preguntas abiertas y retroalimentación lingüística promueve no solo el enriquecimiento del léxico, sino también el desarrollo de la estructura gramatical, las habilidades narrativas y la conciencia metalingüística necesarias para la lectoescritura.

Asimismo, el progreso de la sintaxis y la morfosintaxis en el lenguaje oral es un componente crítico para la transición hacia la escritura. Estudios recientes evidencian que los niños que manejan oraciones complejas, coordinadas y subordinadas, así como la concordancia y la secuenciación temporal, tienen más facilidad para organizar sus ideas por escrito y comprender relaciones causales dentro de los textos (Sánchez, 2024).

Este hallazgo subraya la importancia de integrar en los programas de preescolares actividades de estimulación del lenguaje oral, tales como narración de cuentos, juegos de roles y conversaciones estructuradas, que no solo fomentan la comunicación oral, sino que también preparan al niño para la alfabetización formal.

En este contexto, Para que los niños y las niñas aprendan a leer y escribir de manera exitosa, la cantidad y calidad de las experiencias tempranas en su lenguaje oral son factores claves. Esto convierte al lenguaje oral en uno de los ejes principales del aprendizaje inicial humano.

3.9.2. El lenguaje escrito como medio de entendimiento y expresión

La redacción es fundamental en el desarrollo del pensamiento porque permite a los alumnos organizar sus ideas, estructurarlas y transformarlas en mensajes coherentes. Escribir, más que ser un simple medio de comunicación, conlleva un proceso interno de elaboración y entendimiento. En esta línea, López y Martínez (2023) argumentan que la escritura no solo comunica información, sino que también funciona como un instrumento cognitivo que propicia la reflexión sobre experiencias y conocimientos anteriores; de este modo, se consolidan los aprendizajes que surgen al principio por medio del lenguaje hablado.

García (2024) afirma:

La escritura temprana no se restringe a la transcripción de palabras, sino que es un proceso cognitivo complejo que posibilita al niño examinar sus pensamientos, planear su comunicación y fortalecer su entendimiento del mundo que lo rodea. Esto facilita el desarrollo de habilidades para leer e integrar conocimientos en varios campos académicos. (pág. 87).

Según Martínez y Salazar (2023), la escritura durante la infancia se fortalece cuando los niños experimentan actividades significativas, como el desarrollo de instrucciones, la redacción de descripciones, contar cuentos o redactar diarios personales. Estas prácticas no solo favorecen la construcción de textos más coherentes y cohesivos, sino también el empleo adecuado de conectores, una mejor disposición de las ideas y el reforzamiento de la estructura de las oraciones.

En este contexto, el lenguaje escrito va más allá de la mera transferencia de información, porque se transforma en una herramienta que permite una expresión más

organizada y consciente del pensamiento, ayuda a entender el ambiente y fortalece procesos de alfabetización y desarrollo cognitivo más complejos (Martínez & Salazar, 2023).

3.10. Gamificación

Incorporar elementos de juegos como niveles, puntos y recompensas en escenarios no lúdicos con el fin de aumentar la motivación, la responsabilidad y el desempeño escolar es lo que significa gamificación educativa. Esta estrategia ha cobrado importancia en varios campos de la educación, desde la infantil hasta la profesional, por su capacidad para modificar el proceso de enseñanza-aprendizaje y promover competencias como el pensamiento crítico, la atención, la resolución de problemas y el trabajo en equipo (Pérez López & Navarro-Mateos, 2025).

Según una investigación del autor Lampropoulos (2024), la introducción de la gamificación en clases universitarias condujo a un aumento notable en las tasas de éxito, excelencia y retención de los alumnos, en comparación con enfoques convencionales y el aprendizaje a distancia. Los participantes manifestaron un enfoque favorable hacia la gamificación, resaltando que esta podía elevar la productividad, la motivación y el sentido de pertenencia, a la vez que respondía a sus necesidades fundamentales de independencia, competitividad y relación.

No obstante, para prevenir posibles efectos adversos, es preciso diseñar con cuidado la implementación de la ludificación. Los estudios de Sal-de-Rellán (2025) indican que, si bien es posible que la gamificación aumente la motivación en educación física, no está claro el efecto que tiene sobre el desempeño escolar. Asimismo, especialistas en educación y salud mental han manifestado inquietudes acerca de los efectos adictivos potenciales y el impacto en el neurodesarrollo infantil como consecuencia del empleo de aplicaciones de gamificación

que brindan recompensas instantáneas; esto se puede notar con la aplicación Innovamat, que es utilizada en más de 1.700 centros educativos españoles (El País, 2024).

En esta línea, es de vital importancia, que los docentes entiendan cómo funciona la gamificación y ajusten su uso a las particularidades del grupo de alumnos, al entorno educativo y a las metas pedagógicas. La gamificación no es lo mismo que el juego en sí; consiste en emplear componentes lúdicos para enriquecer el proceso educativo, sin perder de vista la importancia del aprendizaje significativo y el desarrollo holístico del alumno (Marín & Sánchez, 2024).

3.10.1. Gamificación en el ámbito educativo ecuatoriano

La gamificación en nuestro país, ha surgido como un método novedoso utilizado dentro y fuera de las aulas, particularmente en la educación básica y superior, ya que la población menor de 14 años es a quien le llega a impactar más, todo ello, con el fin de incrementar el compromiso y el rendimiento escolar de los estudiantes.

Incluir la gamificación en la educación primaria ha probado ser una opción efectiva para potenciar habilidades lingüísticas y matemáticas. En este marco, Salinas Calle (2022) relata una vivencia que tuvo lugar en la Unidad Educativa República del Ecuador. Se creó un cuadernillo con ejercicios gamificados dirigidos a enseñar los signos de puntuación a alumnos de sexto año de Educación General Básica. Esta propuesta, al ser implementada, posibilitó que una práctica tradicional se convirtiera en una experiencia más dinámica y estimulante, lo cual propició un entendimiento más profundo y un empleo más apropiado de las normas gramaticales.

Dentro del ámbito de la educación superior, la Universidad Técnica del Norte, cuyo emplazamiento es Ibarra, ha incluido el uso de la gamificación en su Facultad de Educación,

Ciencia y Tecnología como uno de sus métodos pedagógicos. Mediavilla (2025) sostiene que el estudio se llevó a cabo con un enfoque mixto que combinó observaciones en clase, entrevistas y encuestas, lo cual permitió detectar las oportunidades y los obstáculos vinculados a su implementación. Se identificaron, entre los retos más importantes, cuestiones vinculadas con la capacitación de los profesores y las restricciones en infraestructura tecnológica. Sin embargo, los hallazgos mostraron que este método colaboró de manera importante con el aumento de la motivación y el grado de compromiso de los alumnos en su proceso educativo.

Es muy importante señalar que la implementación de todo lo que implica la gamificación debe ajustarse al ambiente y a las especificidades del grupo de alumnos. Esto asegura que los elementos lúdicos se alineen con los objetivos pedagógicos y promuevan un aprendizaje significativo.

En la actualidad, la gamificación se ha vuelto, el instrumento más importante para mejorar la práctica educativa en las instituciones, siempre y cuando se aplique de manera reflexiva y acorde a las necesidades de los estudiantes, tanto dentro como fuera del salón de clases.

3.11. Relevancia de la gamificación en la educación en las etapas preescolar y preparatoria

Se ha logrado establecer la gamificación como una táctica pedagógica importante en los niveles de educación inicial y preparatoria, pues su uso en niños entre 5 y 6 años estimula que desarrollen competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas, así como también fomenta la curiosidad, la motivación intrínseca y la autonomía (González & Medina, 2024).

De acuerdo con Torres y Vega (2023), en la preparatoria, por otra parte, la gamificación fomenta que los alumnos se comprometan y participen de manera activa con temas más complejos al promover el trabajo en equipo, la competencia sana y el aprendizaje fundamentado en retos y solución de problemas. (Torres & Vega, 2023).

Según el autor Rodríguez (2024), la razón por la que su implementación en preparatoria es importante es porque los adolescentes cuentan con capacidades cognitivas y meta-cognitivas más altas, lo cual posibilita que la gamificación no solamente sea un recurso motivador, sino también una herramienta para fomentar el pensamiento crítico y las aptitudes analíticas. (Rodríguez, 2024).

Considero que, la gamificación se transforma en una herramienta para potenciar aprendizajes relevantes a lo largo de las diferentes etapas educativas, más allá de ser solo un método para motivar. Pienso que su implementación en la etapa preescolar fomenta la investigación, la independencia y la interacción con otros, ya que se basa en la curiosidad innata de los niños. Por otro lado, en preparatoria, facilita que se refuercen las capacidades cognitivas avanzadas y el pensamiento estratégico.

Según mi estudio, la gamificación no es solo una herramienta pedagógica, sino un método integral que conecta el desarrollo cognitivo, la motivación y la creatividad a lo largo de toda la trayectoria educativa.

3.12. Ventajas de la estimulación temprana en los niños entre 5 y 6 años

Para que los niños aprendan bien en la escuela después, es esencial que las habilidades cognitivas y el lenguaje se fortalezcan desde temprano, en niños de 60 a 72 meses. Según Shaw (2021), participar en actividades como narraciones, juegos de fonología, ejercicios interactivos y dinámicas lúdicas ayuda a la expansión del vocabulario y la comprensión sintáctica, así como al desarrollo de procesos tales como la atención sostenida, la memoria auditiva y la conciencia fonológica. Estas habilidades son fundamentales para la primera adquisición de la lectoescritura.

Los procesos de lectura temprana se ven beneficiados por la implementación sistemática de programas de estimulación temprana, según indican las pruebas. En esta línea, Bal et al. (2024) nos indican que estas intervenciones ayudan de cierta manera a optimizar la fluidez de lectura y a reducir el peligro de problemas en el período escolar. Además, subrayan que estas prácticas aumentan la autoconfianza y la motivación del niño, creando un ambiente de aprendizaje más positivo que beneficia el desarrollo académico y el socioemocional.

Opino que es de vital importancia añadir que este tipo de métodos, no solo hacen más fácil la adquisición de la lectoescritura, sino también fortalecen la autoconfianza y la motivación interna, generando un ambiente en el que el niño se siente capaz de explorar, cometer errores y aprender. Por eso creo que implementar una estimulación temprana metódica y ajustada a las necesidades individuales constituye una base sólida para un aprendizaje escolar exitoso y para el desarrollo de habilidades que perdurarán a lo largo de su trayectoria académica y personal.

3.13. La relevancia de emplear la tecnología en el proceso educativo

En un mundo en donde la tecnología avanza a pasos agigantados en cualquiera de sus ámbitos, es imprescindible, que la educación sea de los primeros personajes en recibir todo el conglomerado de conocimiento al respecto, tomando en cuenta que dentro de las instituciones educativas de esta aun formando esa parte humana y no digital, es por ello que incorporar tecnología educativa se ha convertido en un elemento fundamental para la mejora de los contenidos y la innovación pedagógica a todos los niveles de educación.

La utilización de la gamificación, ha logrado tener impacto, acogida y éxito, en gran parte por la presencia de la tecnología, y así mismo que se logren incorporar dinámicas interactivas, seguimiento del progreso y personalización de la enseñanza, esto aumenta la motivación intrínseca de los estudiantes y al mismo tiempo favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales (Cruz & Delgado, 2024).

La implementación de herramientas digitales y plataformas de gamificación, como Cerebriti Edu, en este contexto no solo moderniza la educación, sino que también prepara a los alumnos para enfrentar retos del siglo XXI, donde el dominio digital, la autonomía e independencia y la capacidad de aprender por sí mismos son habilidades esenciales para lograr un buen rendimiento académico y laboral.

3.14. Plataforma Educativa Cerebriti Edu

Cerebriti Edu es un instrumento digital dirigido al campo de la educación que incorpora conceptos de gamificación en sus propuestas pedagógicas. Según Cerebriti Edu (2024), la plataforma posibilita que en el proceso de enseñanza se incluyan dinámicas interactivas,

cuestionarios, desafíos y competencias virtuales, fusionando aspectos del juego con metas pedagógicas concretas. Esta integración impulsa una participación más activa de los alumnos y promueve el desarrollo de competencias sociales, emocionales y cognitivas.

Asimismo, esta metodología fortalece la motivación intrínseca, ya que los alumnos perciben la resolución de retos y problemas como experiencias significativas y estimulantes, lo que potencia su compromiso con el aprendizaje.

El hecho de que la plataforma Cerebriti Edu sea capaz de personalizarse, adecuándose a la medida del nivel de conocimientos, el ritmo de aprendizaje y el estilo cognitivo del alumnado, es lo que le confiere un valor educativo importante. Los docentes pueden, gracias a la plataforma, definir metas específicas, crear itinerarios de aprendizaje distintos y monitorear constantemente el progreso individual y del grupo. García y Torres (2023) sostienen que este ajuste personalizado mejora la eficacia educativa, ya que proporciona ejercicios que se adaptan a las necesidades de cada alumno, lo que reduce la frustración e impulsa la autonomía.

Cabe mencionar que, entre las propiedades de esta plataforma, es su sistema de retroalimentación constante e instantánea, mismo que Otra propiedad esencial de Cerebriti Edu es su sistema de retroalimentación instantánea, el cual facilita que los estudiantes puedan darse cuenta de errores, al mismo tiempo puedan fortalecer ideas y consolidar lo aprendido de forma constante y progresiva. Esta retroalimentación, interactiva e inspiradora, fomenta la metacognición, ya que los estudiantes reflexionan sobre sus métodos de aprendizaje, identifican áreas a mejorar y ajustan su propio proceso de aprendizaje.

En resumen, Cerebriti Edu es un recurso pedagógico integral que fusiona la motivación, la personalización, la interacción y el feedback para fomentar el aprendizaje y es también una herramienta tecnológica. La puesta en marcha de su implementación permite que los estudiantes se conviertan en protagonistas activos de su propia educación, promoviendo las habilidades socioemocionales y cognitivas que son imprescindibles para su desarrollo integral y para afrontar los desafíos educativos en la era digital.

4. METODOLOGÍA

El enfoque de este estudio es mixto, con el objetivo de examinar el impacto que la gamificación tiene en los procesos de lectura y escritura. Según (Ordoñez-Pacheco, 2005) el enfoque mixto usa el enfoque cuantitativo y cualitativo, es decir, integra tanto la utilización de datos numéricos como de vivencias para solucionar problemas, siguiendo una secuencia ordenada.

Se utiliza cuando se examina un problema con el objetivo de validar tanto mediante la recopilación y análisis estadístico como a través de las versiones de expertos” (2025, p.338). El alcance de la investigación es explicativa ya que “integra tanto análisis de relaciones causa-efecto (cuantitativo) como exploración de significados y contextos (cualitativo)” (Ordoñez-Pacheco, 2025, p.346).

Para la concreción del objetivo “Analizar el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades lectoescritoras en niños de 5 años” se utilizará el enfoque cuantitativo cuasi-experimental. De acuerdo a (Vizcaíno Zúñiga et al., 2023) citando a (Gavilánez, 2021) el diseño cuasiexperimental se utiliza cuando no es posible asignar aleatoriamente a los participantes a los grupos de tratamiento y control. En este diseño, se eligen grupos que ya existen.

“Se realiza intervención a un grupo y se mide el efecto resultante” (2023, p.9732). Se efectúan comparaciones entre los grupos con el fin de examinar la relación causa-efecto entre la intervención y los resultados. Se aplicaron técnicas como la realización de pruebas y la observación estructurada. El instrumento fue un cuestionario para evaluar conciencia fonológica y el desempeño en la lectoescritura mediante una lista de cotejo.

Para el objetivo “Explorar el potencial del juego como herramienta de aprendizaje” se utilizó un enfoque cualitativo descriptivo, el cual según Ordoñez-Pacheco “describe situaciones cualitativas, explorando contextos y significados detalladamente” (2025, p.347), a través de técnicas como entrevistas, observación participante y cuestionarios; los instrumentos utilizados fueron entrevistas estructuradas dirigidas a docentes y cuestionarios a padres de familia.

Para el objetivo implementar la gamificación diseñada para niños de 5 años de la Unidad Educativa Unitec Discovery, el método implementado fue la investigación-acción, ya que de acuerdo a (Vizcaíno Zúñiga et al., 2023) citando a (Barba, 2019) este enfoque “se centra en la resolución de problemas prácticos y la mejora de situaciones o condiciones específicas a través de la colaboración activa entre investigador y los actores involucrados” (2023, p.9741). Las técnicas empleadas fueron la intervención pedagógica a través de la gamificación y el seguimiento del proceso, los instrumentos utilizados fueron el plan de sesiones gamificadas y el registro de logros.

La población que conformó esta investigación corresponde al alumnado de primero de básica de la Unidad Educativa Particular “Unitec Discovery” de la localidad de Cuenca-Azuay, que incluyó a 17 niños y niñas, la muestra fue de 10 estudiantes de primero de básica (grupo de 5 a 6 años) del paralelo “A” y 5 docentes de preescolar.

5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. Instrumento 1: Lista de cotejo

5.1.1. Resultados antes de la intervención

Los resultados se presentan en base a las preguntas de la lista de cotejo aplicada en los grupos control y experimental antes de la aplicación de la gamificación:

Tabla 1 Pregunta 1: Reconoce el fonema y grafema de las vocales “a-e-i-o-u”.

Escala	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	AG	Frecuencia	AG
Logrado	6	86%	10	100%
Vías de logro	1	14%	-	-
No logrado	-	-	-	-
Total	7	100%	10	100%

Nota: elaborado por autora.

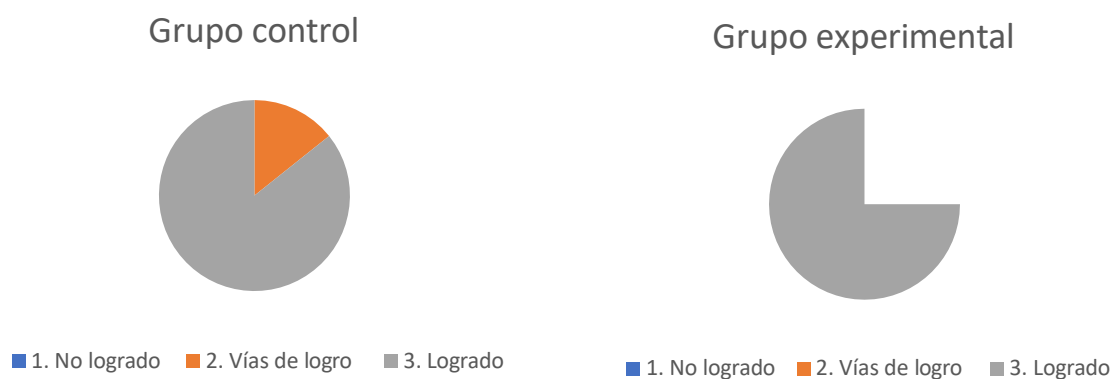


Figura 1: Resultados de “Reconoce el fonema y grafema de las vocales a-e-i-o-u” antes de aplicar gamificación.

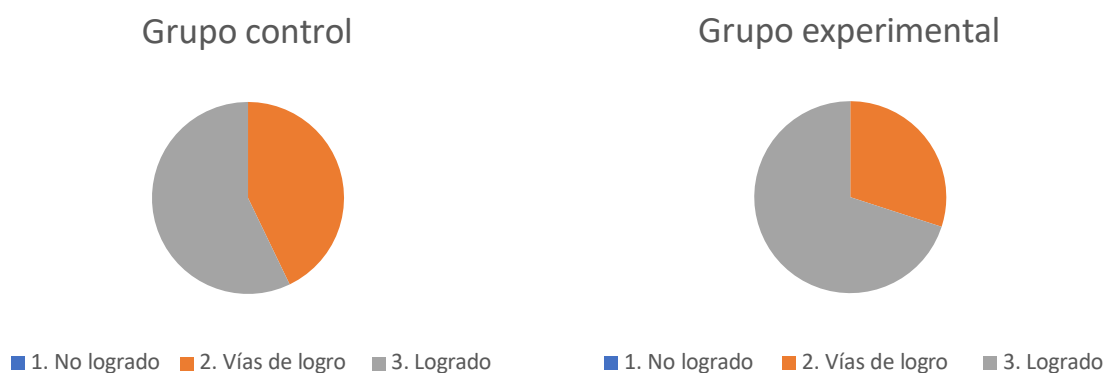
Nota: elaborado por autora.

Antes de la intervención, el grupo control reconoce un 86% el fonema y grafema de las vocales, mientras que en el grupo experimental el 100%.

Tabla 2 Pregunta 2: Forma y reconoce las sílabas “ma-me-mi-mo-mu”.

Escala	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	AG	Frecuencia	AG
Logrado	4	57%	7	70%
Vías de logro	3	43%	3	30%
No logrado	-	-	-	-
Total	7	100%	10	100%

Nota: elaborado por autora.

**Figura 2:** Resultados de “Forma y reconoce las sílabas ma-me-mi-mo-mu” antes de aplicar gamificación.

Nota: elaborado por autora.

El grupo control forma y reconoce las sílabas de la “M” un 57% mientras que el 43% está en vías de logro, en cambio, el grupo experimental el 70% se encuentra en logrado y el 30% en vías de logro.

Tabla 3 Pregunta 3: Forma y reconoce las sílabas “pa-pe-pi-po-pu”.

Escala	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	AG	Frecuencia	AG
Logrado	3	43%	5	50%
Vías de logro	4	57%	5	50%
No logrado	-	-	-	-
Total	7	100%	10	100%

Nota: elaborado por autora.

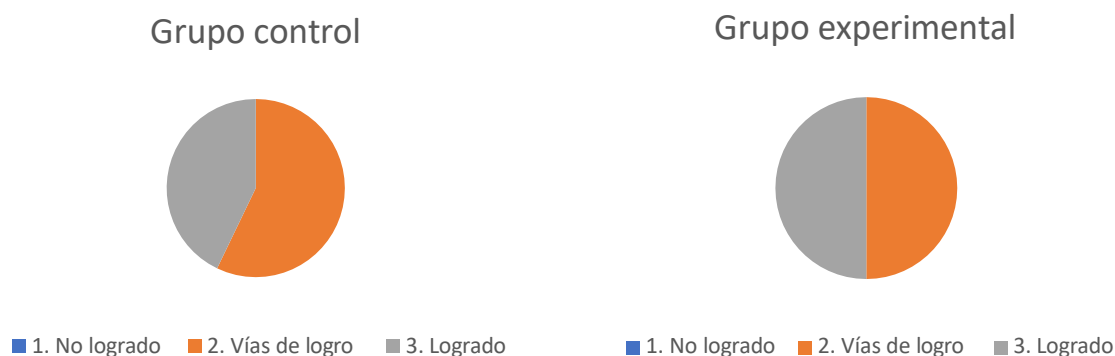


Figura 3: Resultados de “Forma y reconoce las sílabas pa-pe-pi-po-pu” antes de aplicar gamificación.

Nota: elaborado por autora.

El grupo control logra formar y reconocer las sílabas de la letra “P” en un 43% mientras que el 57% está en vías de logro, en cambio, el grupo experimental el 50% se encuentra en logrado y el 50% en vías de logro.

Tabla 4 Pregunta 4: Forma y reconoce las sílabas “sa-se-si-so-su”.

Escala	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	AG	Frecuencia	AG
Logrado	3	43%	4	40%
Vías de logro	4	57%	6	60%
No logrado	-	-	-	-
Total	7	100%	10	100%

Nota: elaborado por autora.

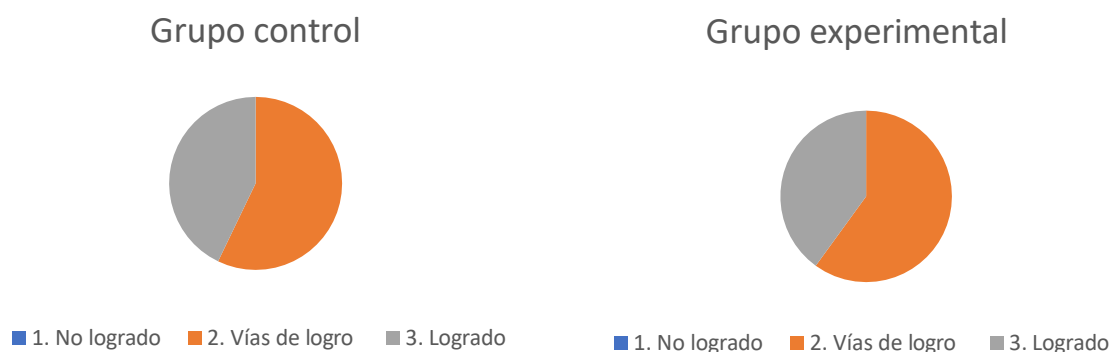


Figura 4: Resultados de “Forma y reconoce las sílabas sa-se-si-so-su” antes de aplicar gamificación.

Nota: elaborado por autora.

En formar y reconocer las sílabas de la “S”, en el grupo control el 43% lo logra y el 57% se encuentra en vías de logro, mientras que, en el grupo experimental el 60% está en vías de logro y el 40% lo logra.

Tabla 5 Pregunta 5: Forma y reconoce las sílabas “la-le-li-lo-lu”.

Escala	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	AG	Frecuencia	AG
Logrado	2	28.5%	5	50%
Vías de logro	3	43%	3	30%
No logrado	2	28.5%	2	20%
Total	7	100%	10	100%

Nota: elaborado por autora.

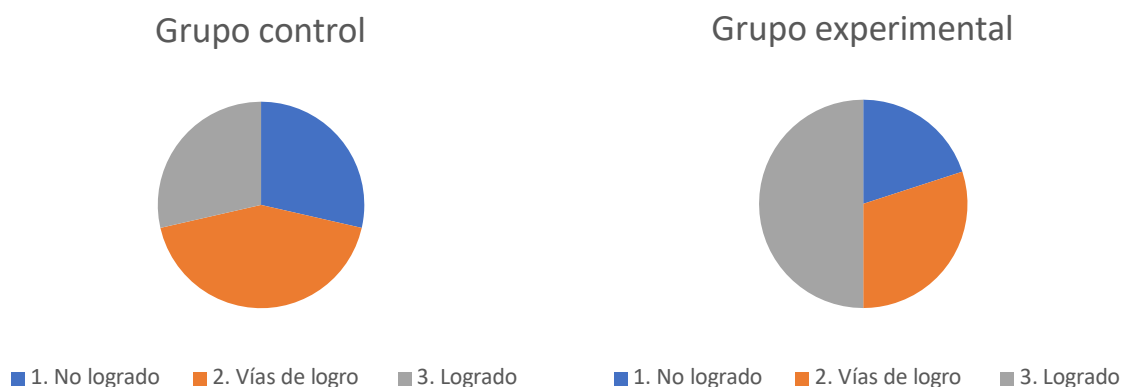


Figura 5: Resultados de “Forma y reconoce las sílabas la-le-li-lo-lu” antes de aplicar gamificación.

Nota: elaborado por autora.

En formar y reconocer las sílabas de la letra “L”, en el grupo control el 29% no logra hacerlo, 43% vías de logro y el 29% se encuentra en logrado, mientras que, en el grupo experimental el 20% no logra, el 30% está en vías de logro y el 50% lo logra.

Tabla 6 Pregunta 6: Forma las palabras mencionadas por la docente.

Escala	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	AG	Frecuencia	AG
Logrado	2	29%	6	60%
Vías de logro	5	71%	4	40%
No logrado	-	-	-	-
Total	7	100%	10	100%

Nota: elaborado por autora.

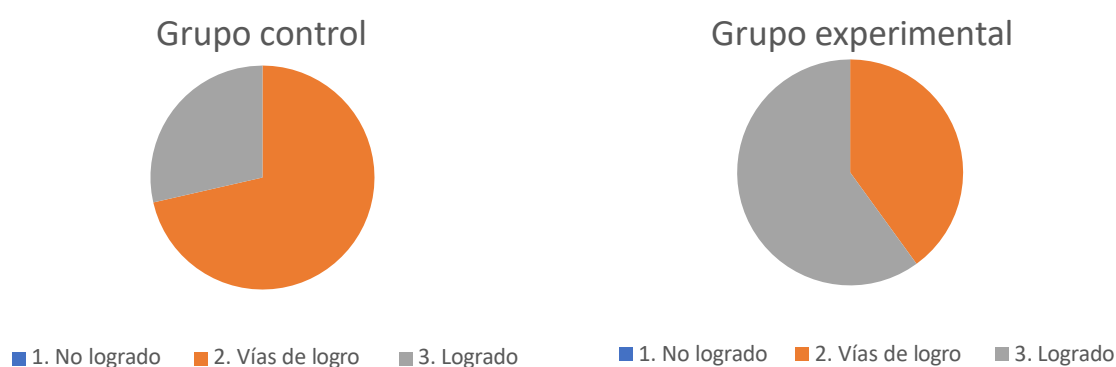


Figura 6: Resultados de “Forma las palabras mencionadas por la docente” antes de aplicar gamificación.

Nota: elaborado por autora.

El grupo control logra formar las palabras un 29% mientras que el 71% está en vías de logro, al contrario, el grupo experimental el 60% se encuentra en logrado y el 40% en vías de logro.

Tabla 7 Pregunta 7: Reconoce el sonido inicial de las palabras.

Escala	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	AG	Frecuencia	AG
Logrado	2	29%	8	80%
Vías de logro	4	57%	2	20%
No logrado	1	14%	-	-
Total	7	100%	10	100%

Nota: elaborado por autora.

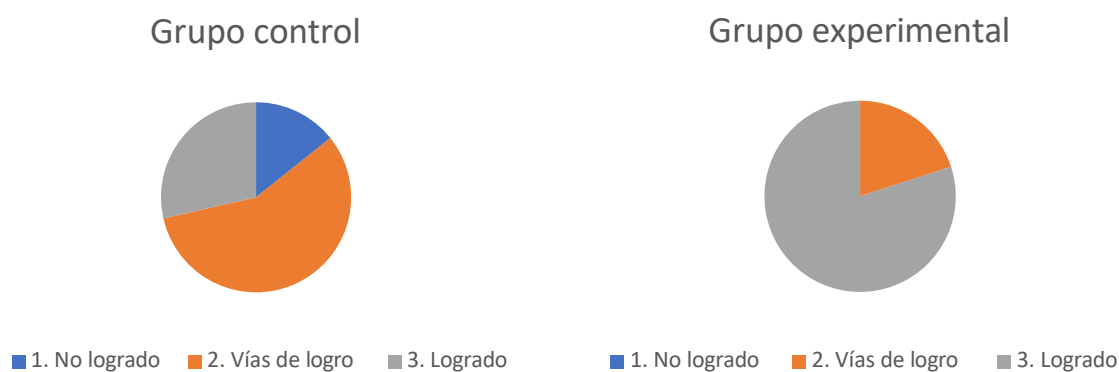


Figura 7: Resultados de “Reconoce el sonido inicial de las palabras” antes de aplicar gamificación.

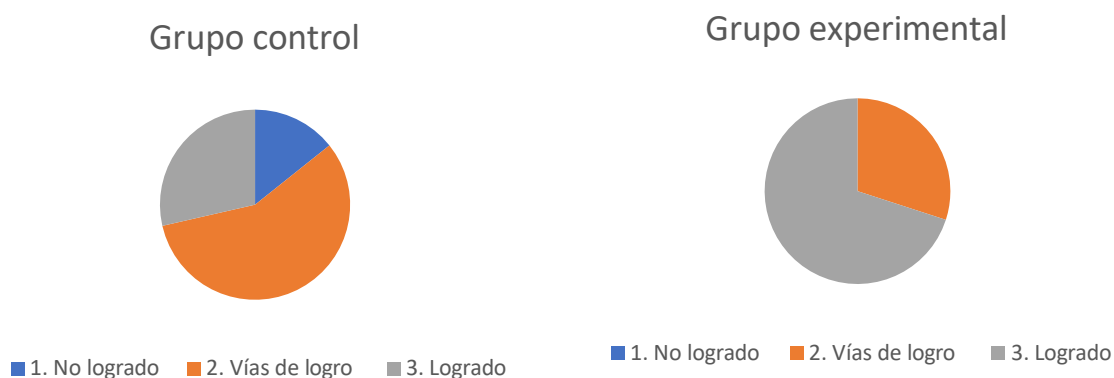
Nota: elaborado por autora.

En reconocer el sonido inicial el grupo control logra el 29%, vías de logro un 57% y no logrado un 14%, mientras que, el grupo experimental el 80% se encuentra en logrado y el 20% en vías de logro.

Tabla 8 Pregunta 8: Segmenta en sílabas las palabras.

Escala	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	AG	Frecuencia	AG
Logrado	2	29%	7	70%
Vías de logro	4	57%	3	30%
No logrado	1	14	-	-
Total	7	100%	10	100%

Nota: elaborado por autora.

**Figura 8:** Resultados de “Segmenta en sílabas las palabras” antes de aplicar gamificación.

Nota: elaborado por autora.

En el grupo control el 14% no logra segmentar las palabras, el 57% se encuentra en vías de logro y el 29% logra realizarlo, mientras que, el 30% del grupo experimental está en vías de logro y el 70% logra hacerlo.

Tabla 9 Pregunta 9: Reconoce rimas.

Escala	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	AG	Frecuencia	AG
Logrado	3	43%	7	70%
Vías de logro	3	43%	3	30%
No logrado	1	14%	-	-
Total	7	100%	10	100%

Nota: elaborado por autora.

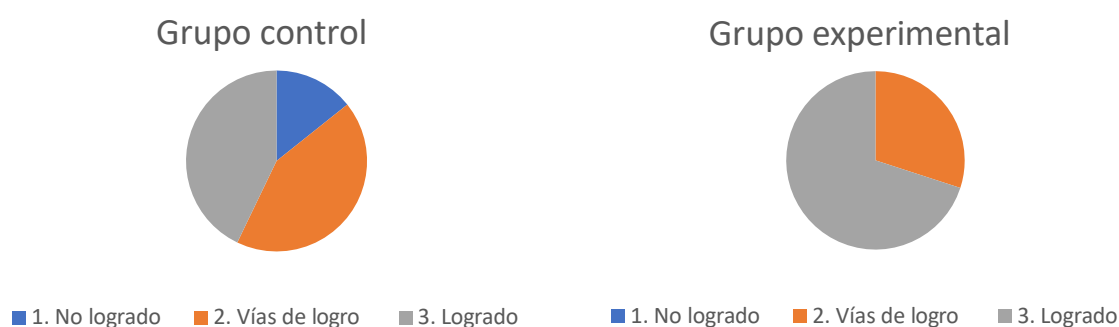


Figura 9: Resultados de “Reconoce rimas” antes de aplicar gamificación.

Nota: elaborado por autora.

En el grupo control el 14% no logra reconocer rimas, el 43% se encuentra en vías de logro y el 43% logra realizarlo, en contraste con el grupo experimental, el 30% está en vías de logro y el 70% logra hacerlo.

5.1.2. Resultados después de la intervención

Los resultados que se muestran a continuación, son después de la aplicación de la gamificación en el grupo experimental:

Tabla 10 Pregunta 1: Reconoce el fonema y grafema de las vocales “a-e-i-o-u”.

Escala	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	DG	Frecuencia	DG
Logrado	7	100%	10	100%
Vías de logro	-	-	-	-
No logrado	-	-	-	-
Total	7	100%	10	100%

Nota: elaborado por autora.

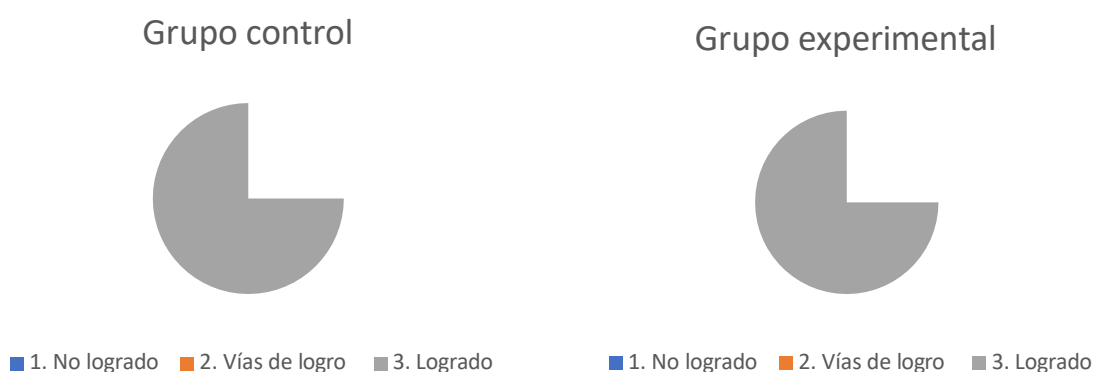


Figura 10: Resultados de “Reconoce el fonema y grafema de las vocales a-e-i-o-u” después de aplicar gamificación.

Nota: elaborado por autora.

La mayor parte de los estudiantes, antes de la intervención reconocían las vocales, logrando en el grupo experimental y control un 100% de reconocimiento luego de la intervención.

Tabla 11 Pregunta 2: Forma y reconoce las sílabas “ma-me-mi-mo-mu”.

Escala	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	DG	Frecuencia	DG
Logrado	5	71%	10	100%
Vías de logro	2	29%	-	-
No logrado	-	-	-	-
Total	7	100%	10	100%

Nota: elaborado por autora.

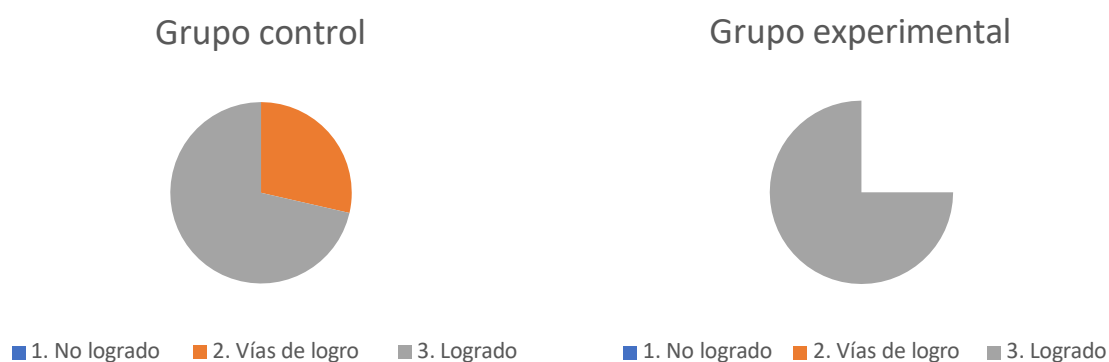


Figura 11: Resultados de “Forma y reconoce las sílabas ma-me-mi-mo-mu” después de aplicar gamificación.

Nota: elaborado por autora.

Inicialmente, algunos estudiantes presentaron limitaciones para formar y reconocer las sílabas de la familia de la “M”. Tras la intervención, los estudiantes lograron un dominio progresivo en la formación de las sílabas, evidenciando que la repetición interactiva y las dinámicas competitivas mejoran la retención y la práctica fonológica.

Tabla 12 Pregunta 3: Forma y reconoce las sílabas “pa-pe-pi-po-pu”.

Escala	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	DG	Frecuencia	DG
Logrado	4	57%	10	100%
Vías de logro	3	43%	-	-
No logrado	-	-	-	-
Total	7	100%	10	100%

Nota: elaborado por autora.

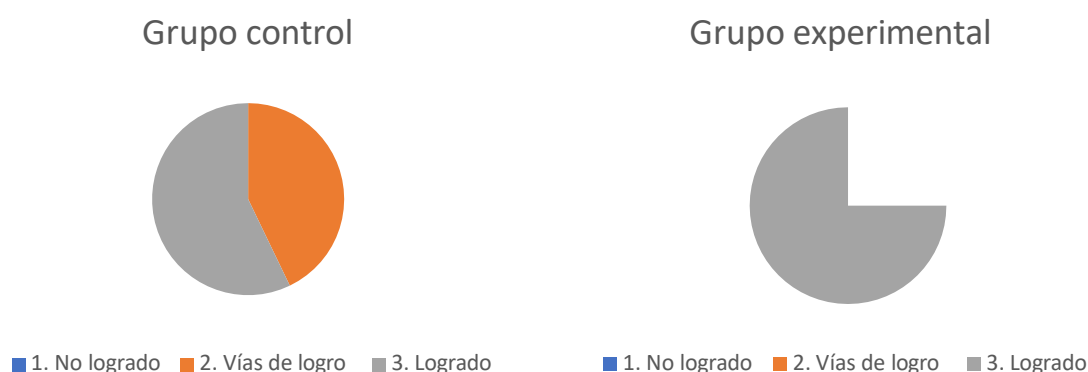


Figura 12: Resultados de “Forma y reconoce las sílabas pa-pe-pi-po-pu” después de aplicar gamificación.

Nota: elaborado por autora.

El progreso mostrado es evidente: en el grupo experimental, tanto la exactitud como la velocidad de los estudiantes para identificar las sílabas de la familia "P" mejoraron. Esto evidencia un aprendizaje importante, facilitado por la retroalimentación inmediata que ofrecen plataformas de gamificación como Cerebriti Edu.

Tabla 13 Pregunta 4: Forma y reconoce las sílabas “sa-se-si-so-su”.

Escala	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	DG	Frecuencia	DG
Logrado	4	57%	8	80%
Vías de logro	3	43%	2	20%
No logrado	-	-	-	-
Total	7	100%	10	100%

Nota: elaborado por autora.

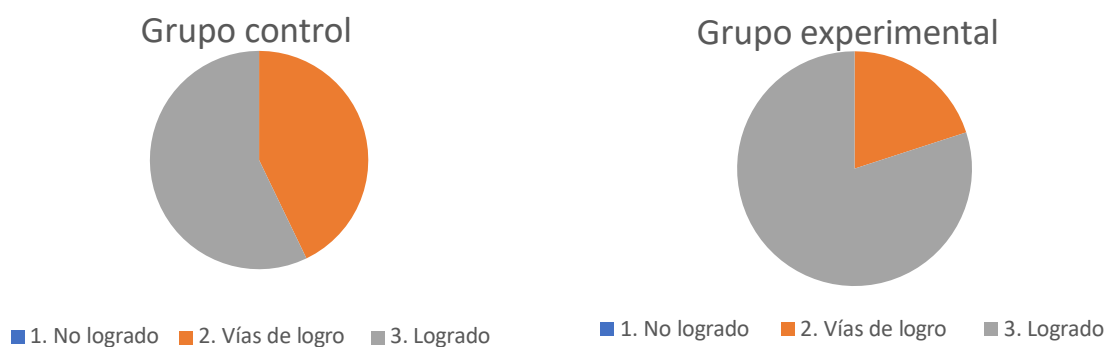


Figura 13: Resultados de “Forma y reconoce las sílabas sa-se-si-so-su” después de aplicar gamificación.

Nota: elaborado por autora.

Antes de la intervención, se produjo confusión con las sílabas de la letra "s". Se observó una casi total dominación tras la implementación, lo que indica que la motivación y el estímulo visual contribuyen a consolidar este aprendizaje.

Tabla 14 Pregunta 5: Forma y reconoce las sílabas “la-le-li-lo-lu”.

Escala	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	DG	Frecuencia	DG
Logrado	4	57%	8	80%
Vías de logro	3	43%	2	20%
No logrado	-	-	-	-
Total	7	100%	10	100%

Nota: elaborado por autora.

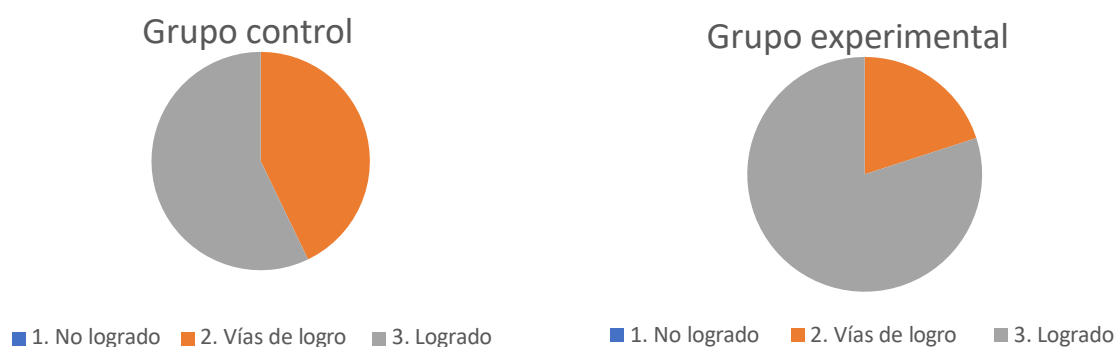


Figura 14: Resultados de “Forma y reconoce las sílabas la-le-li-lo-lu” después de aplicar gamificación.

Nota: elaborado por autora.

Después de la gamificación, los niños identificaron las sílabas con más facilidad

Tabla 15 Pregunta 6: Forma las palabras mencionadas por la docente.

Escala	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	DG	Frecuencia	DG
Logrado	4	57%	8	80%
Vías de logro	3	43%	2	20%
No logrado	-	-	-	-
Total	7	100%	10	100%

Nota: elaborado por autora.

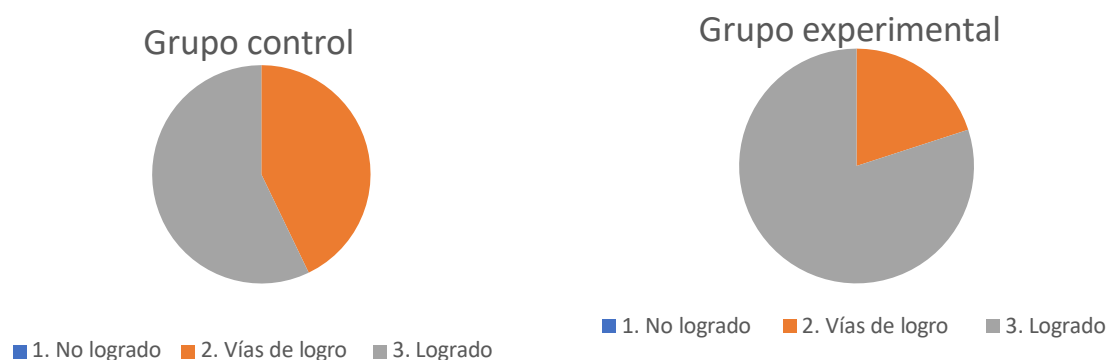


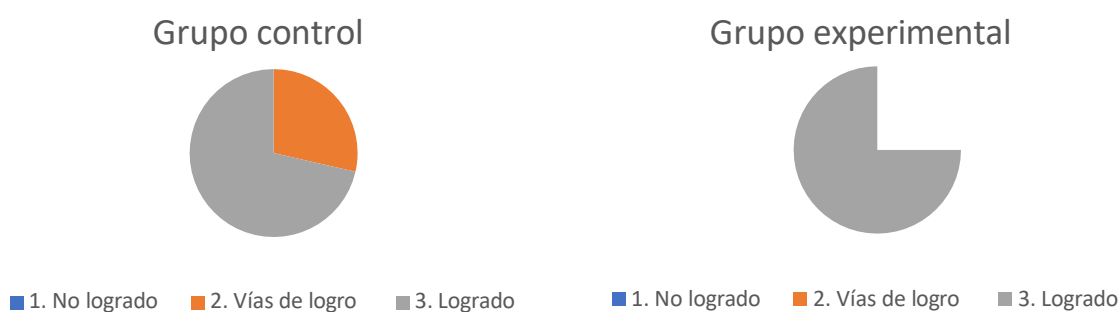
Figura 15: Resultados de “Forma las palabras mencionadas por la docente” después de aplicar gamificación.

Nota: elaborado por autora.

Los hallazgos indican que los alumnos mejoraron significativamente su habilidad de mezclar sílabas y crear palabras enteras.

Tabla 16 Pregunta 7: Reconoce el sonido inicial de las palabras.

Escala	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	DG	Frecuencia	DG
Logrado	5	71%	10	100%
Vías de logro	2	29%	-	-
No logrado	-	-	-	-
Total	7	100%	10	100%

Nota: elaborado por autora.**Figura 16:** Resultados de “Reconoce el sonido inicial de las palabras” después de aplicar gamificación.**Nota:** elaborado por autora.

Un número limitado de estudiantes tenía dificultades para identificar los sonidos iniciales antes de la intervención. Se observó un progreso importante en la conciencia fonológica, que es esencial para el proceso de leer y escribir, después de usar gamificación.

Tabla 17 Pregunta 8: Segmenta en sílabas las palabras.

Escala	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	DG	Frecuencia	DG
Logrado	4	57%	9	90%
Vías de logro	2	29%	1	10%
No logrado	1	14%	-	-
Total	7	100%	10	100%

Nota: elaborado por autora.

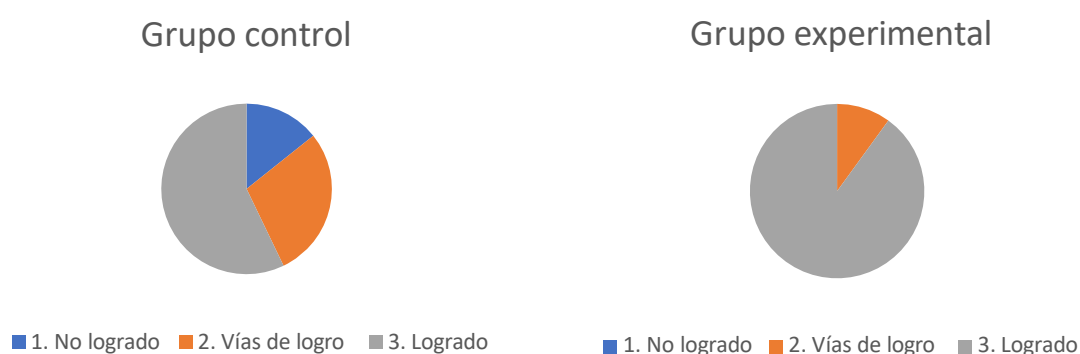


Figura 17: Resultados de “Segmenta en sílabas las palabras” después de aplicar gamificación.

Nota: elaborado por autora.

Se notaron avances importantes en la segmentación silábica del grupo experimental. Los juegos de contar palmas y de ritmo contribuyeron a entender la estructura interna de las palabras, lo que fomentó el pensamiento analítico.

Tabla 18 Pregunta 9: Reconoce rimas.

Escala	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	DG	Frecuencia	DG
Logrado	4	57%	9	90%
Vías de logro	2	29%	1	10%
No logrado	1	14%	-	-
Total	7	100%	10	100%

Nota: elaborado por autora.

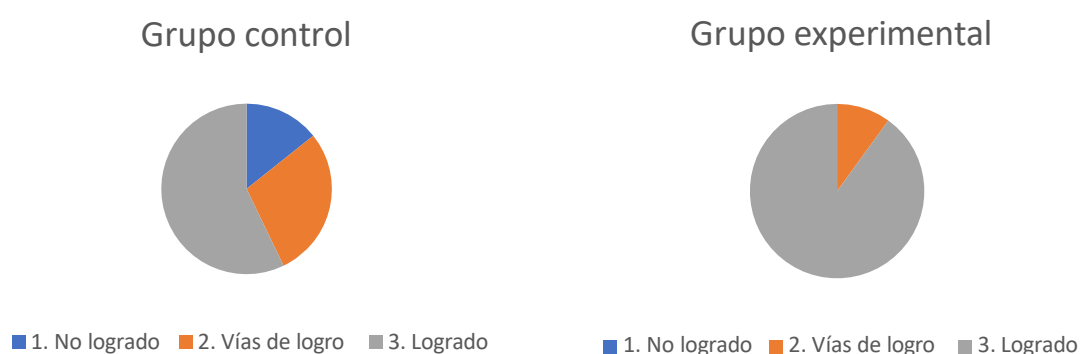


Figura 18: Resultados de “Reconoce rimas” después de aplicar gamificación.

Nota: elaborado por autora.

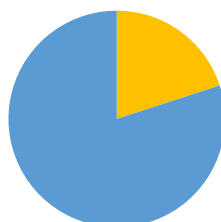
Los niños obtuvieron un aumento significativo, en la identificación de palabras que riman, al vincular sonidos parecidos a través de juegos y canciones.

5.2. Instrumento 2: Entrevista estructurada a docentes

Tabla 19 Pregunta 1: *La gamificación favorece la motivación de los estudiantes en la lectoescritura.*

Escala	Frecuencia	DG
Muy de acuerdo	4	80%
De acuerdo	1	20%
Neutral	-	-
En desacuerdo	-	-
Muy en desacuerdo	-	-
Total	5	100%

Nota: elaborado por autora.



■ Muy en desacuerdo ■ En desacuerdo ■ Neutral ■ De acuerdo ■ Muy de acuerdo

Figura 19: Resultados de “: La gamificación favorece la motivación de los estudiantes en la lectoescritura”, de la entrevista estructurada a docentes.

Nota: elaborado por autora.

Los docentes coincidieron en que la gamificación elevó el interés de los estudiantes, ya que los alumnos mostraron entusiasmo y una constante motivación para participar, percibiendo el aprendizaje como algo divertido.

Tabla 20 Pregunta 2: La plataforma Cerebriti Edu es eficaz para estimular la lectura y escritura inicial.

Escala	Frecuencia	DG
Muy de acuerdo	1	20%
De acuerdo	2	40%
Neutral	2	40%
En desacuerdo	-	-
Muy en desacuerdo	-	-
Total	5	100%

Nota: elaborado por autora.

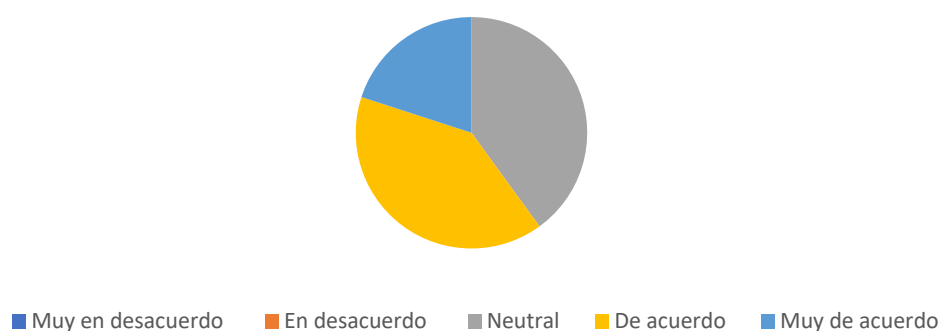


Figura 20: Resultados de “La plataforma Cerebriti Edu es eficaz para estimular la lectura y escritura inicial”, de la entrevista estructurada a docentes.

Nota: elaborado por autora.

Los maestros indicaron que esta herramienta digital brinda actividades interactivas adecuadas a las edades de los niños, fomentando el reconocimiento visual de letras y palabras y la práctica independiente.

Tabla 21 Pregunta 3: Los juegos aplicados en el salón de clase mejoran la concentración y la participación de los niños.

Escala	Frecuencia	DG
Muy de acuerdo	5	100%
De acuerdo	-	-
Neutral	-	-
En desacuerdo	-	-
Muy en desacuerdo	-	-
Total	5	100%

Nota: elaborado por autora.



Figura 21: Resultados de “Los juegos aplicados en el salón de clase mejoran la concentración y la participación de los niños”, de la entrevista estructurada a docentes.

Nota: elaborado por autora.

Se constató un aumento notable de la participación activa y de la atención sostenida, lo que se atribuyó a la curiosidad provocada por los retos, a la dinámica de recompensa y al reforzamiento inmediato.

Tabla 22 Pregunta 4: *La gamificación contribuye al reconocimiento de letras y sílabas.*

Escala	Frecuencia	DG
Muy de acuerdo	3	60%
De acuerdo	2	40%
Neutral	-	-
En desacuerdo	-	-
Muy en desacuerdo	-	-
Total	5	100%

Nota: elaborado por autora.

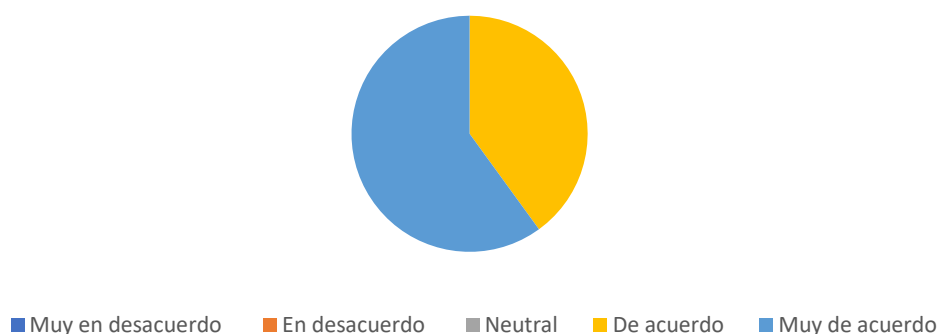


Figura 22: Resultados de “La gamificación contribuye al reconocimiento de letras y sílabas”, de la entrevista estructurada a docentes.

Nota: elaborado por autora.

La exposición repetida en ambientes de juego permitió que se lograra un avance notable en la identificación de sílabas y letras, lo que propició un aprendizaje más significativo y duradero.

Tabla 23 Pregunta 5: *Recomendaría continuar con la implementación de la gamificación en lectoescritura.*

Escala	Frecuencia	DG
Muy de acuerdo	5	100%
De acuerdo	-	-
Neutral	-	-
En desacuerdo	-	-
Muy en desacuerdo	-	-
Total	5	100%

Nota: elaborado por autora.



Figura 23: *Resultados de “Recomendaría continuar con la implementación de la gamificación en lectoescritura”, de la entrevista estructurada a docentes.*

Nota: elaborado por autora.

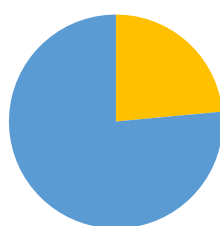
Todos los maestros sugirieron continuar con este método, resaltando el efecto beneficioso que tiene en el aprendizaje, la conducta y la actitud emocional de los alumnos durante el proceso de lectoescritura.

5.3. Instrumento 3: Cuestionario a padres de familia

Tabla 24 Pregunta 1: *Mi hijo muestra entusiasmo al aprender mediante juegos.*

Escala	Frecuencia	DG
Siempre	13	76%
Casi siempre	4	24%
A veces	-	-
Casi nunca	-	-
Nunca	-	-
Total	17	100%

Nota: elaborado por autora.



■ nunca ■ casi nunca ■ a veces ■ casi siempre ■ siempre

Figura 24: Resultados de “Mi hijo muestra entusiasmo al aprender mediante juegos”, del cuestionario a padres de familia.

Nota: elaborado por autora.

El 76% de los padres aseguró que sus hijos mostraron un interés más alto por las actividades escolares cuando relacionaban el aprendizaje con la diversión y el juego.

Tabla 25 Pregunta 2: *Mi hijo ha mejorado su reconocimiento de letras gracias a las actividades escolares.*

Escala	Frecuencia	DG
Siempre	12	71%
Casi siempre	4	24%
A veces	1	5%
Casi nunca	-	-
Nunca	-	-
Total	17	100%

Nota: elaborado por autora.

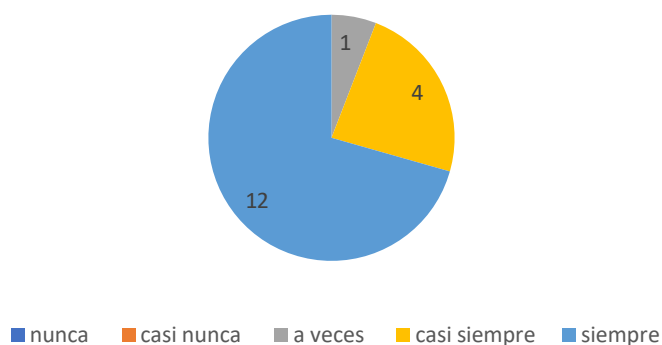


Figura 25: *Resultados de “Mi hijo ha mejorado su reconocimiento de letras gracias a las actividades escolares”, del cuestionario a padres de familia.*

Nota: elaborado por autora.

Los progenitores notaron progresos evidentes en el reconocimiento y la pronunciación de letras.

Tabla 26 Pregunta 3: *Observo que mi hijo practica en casa lo aprendido con juegos en la institución.*

Escala	Frecuencia	DG
Siempre	13	71%
Casi siempre	4	24%
A veces	-	-
Casi nunca	-	-
Nunca	-	-
Total	17	100%

Nota: elaborado por autora.



Figura 26: *Resultados de “Observo que mi hijo practica en casa lo aprendido con juegos en la institución”, del cuestionario a padres de familia.*

Nota: elaborado por autora.

La gamificación, según muchos padres, estimula que sus hijos repliquen los juegos educativos en casa, lo que demuestra que el aprendizaje se traslada más allá de las aulas.

Tabla 27 Pregunta 4: *El uso de actividades lúdicas favorece la atención de mi hijo.*

Escala	Frecuencia	DG
Siempre	13	71%
Casi siempre	4	24%
A veces	-	-
Casi nunca	-	-
Nunca	-	-
Total	17	100%

Nota: elaborado por autora.



Figura 27: Resultados de “El uso de actividades lúdicas favorece la atención de mi hijo”, del cuestionario a padres de familia.

Nota: elaborado por autora.

Se observó un avance significativo en la habilidad de concentración durante las actividades, vinculado a la dinámica interesante y participativa de los juegos educativos.

Tabla 28 Pregunta 5: Considero que el juego es una estrategia valiosa para enseñar lectoescritura.

Escala	Frecuencia	DG
Siempre	5	100%
Casi siempre	-	-
A veces	-	-
Casi nunca	-	-
Nunca	-	-
Total	5	100%

Nota: elaborado por autora.



Figura 28: Resultados de “Considero que el juego es una estrategia valiosa para enseñar lectoescritura”, del cuestionario a padres de familia.

Nota: elaborado por autora.

Los padres coincidieron en que el juego es un método importante y efectivo porque promueve la creatividad, la comunicación y el razonamiento lógico.

6. CONCLUSIONES

En el contexto educativo actual, la teoría enmarcada proporciona un fundamento sólido para entender la gamificación como una táctica pedagógica enfocada en potenciar la lectura y escritura en infantes de 5 a 6 años. Esta evaluación incorpora principios conceptuales y prácticos que se originan en la lingüística, las teorías del desarrollo del lenguaje, la estimulación temprana y el empleo pedagógico de las tecnologías digitales. La convergencia de estas perspectivas posibilita el apoyo a intervenciones educativas más dinámicas, contextualizadas y que se ajusten a las necesidades de desarrollo infantil.

El progreso del lenguaje oral y escrito es un aspecto fundamental en el aprendizaje de la lectoescritura, si se lo analiza desde una óptica sistémica, que puede ser estudiada a través de los niveles macro, meso y micro. Según varios estudios, la conciencia fonológica, la comprensión de estructuras sintácticas y la competencia narrativa son indicadores cruciales para el éxito en la lectura temprana (Bal et al., 2024; McGuckian et al., 2023; Shaw, 2021). Por eso, su estimulación continua a lo largo de los primeros años de escuela es crucial.

Asimismo, las corrientes lingüísticas más importantes apoyan esta perspectiva integral. Se ha reconocido, desde el constructivismo de Piaget (1970), la teoría innatista de Chomsky (1965) y la perspectiva sociocultural de Vygotsky (1978), que el aprendizaje del lenguaje es el resultado de la interacción entre elementos sociales, cognitivos y biológicos. Estos puntos de vista resaltan la relevancia de experiencias que sean significativas, mediadas y adecuadas al grado de desarrollo personal, en las cuales el ambiente y la interacción juegan un rol crucial en la consolidación de habilidades lingüísticas.

Dentro de este contexto, la gamificación y la estimulación temprana se presentan como métodos complementarios. La inclusión de herramientas digitales, como la plataforma Cerebriti Edu, permite fusionar dinámicas lúdicas con metas pedagógicas concretas, adaptar el aprendizaje a cada individuo y ofrecer retroalimentación al instante. Estas cualidades fortalecen la autonomía, el compromiso activo y la motivación de los alumnos en relación con las tareas académicas (Cerebriti Edu, 2024; García & Torres, 2023).

El empleo deliberado de herramientas digitales, además de afectar el desempeño académico, también potencia procesos de autorregulación, pensamiento crítico y desarrollo socioemocional. Estas habilidades son fundamentales para un crecimiento integral en la infancia.

En síntesis, la articulación entre estimulación temprana, gamificación y tecnología educativa configura un enfoque integral capaz de transformar las prácticas pedagógicas en los niveles inicial y básico. La evidencia revisada respalda que esta combinación no solo mejora los procesos de lectura y escritura, sino que también promueve el desarrollo equilibrado de habilidades cognitivas, lingüísticas y socioemocionales, sentando bases sólidas para un aprendizaje significativo y sostenido a lo largo de la trayectoria escolar.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por concederme fortaleza y sabiduría, necesarias para culminar esta etapa académica.

A José, Marisol y Tatiana por su apoyo incondicional, comprensión y motivación constante.

Su respaldo ha sido un pilar fundamental en mi formación personal y profesional.

Impulsándome a perseverar ante los desafíos y a alcanzar esta meta.

A mis profesores, directora de tesis y todas las personas que, de manera directa o indirecta, contribuyeron al logro de este objetivo académico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alarcón Alcívar, J. E., & Vera Cayetano, K. G. (2021). *La gamificación en el aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Aida León de Rodríguez Lara* [Tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil]. Repositorio UG.
- Allen-Presley, E. (2024). *Exploring the benefits of early intervention: How they shape lifelong success*. Education Institute for Early Intervention.
<https://eieiservices.com/exploring-the-benefits-of-early-intervention-how-they-shape-lifelong-success>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology, 15*, 1307881.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Ases, L. A. M. (2023). Gamification and ICT in education in Ecuador. *Ciencia Digital*.
<https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/ConcienciaDigital/article/view/2591>
- Bal, M., Kara Aydemir, A. G., Tepetaş Cengiz, G. Ş., & Altındağ, A. (2024). Examining the relationship between language development, executive function, and screen time: A systematic review. *PLOS ONE*. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.xxxxx>
- Barrera Gutiérrez, M. I., & Araujo Pérez, O. E. (2024). *La gamificación en la lectoescritura en los niños de segundo grado de la Unidad Educativa Salcedo* [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio UTA.
- Carapaz Chandi, E. P., Coral Quiguntar, V. H., Chulde Fraga, M. M., & Pabón Portillo, M. J. (2022). Estrategias de gamificación para el aprendizaje interactivo de lectoescritura en estudiantes del Subnivel Medio de Educación General Básica. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 6*(4).
<https://doi.org/10.56712/latam.v6i4.4382>
- Cedeño Consuegra, C. M., & Rodríguez Reyes, J. A. (2023). *La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza de lectoescritura en los estudiantes del tercer grado de la*

escuela de educación básica Miguel de Letamendi del cantón Santa Elena [Tesis, Universidad Estatal].

Chomsky, N. (2020). *Reflections on language*. MIT Press.

Crisol Moya, E. (2022). Modelos o teorías sobre el desarrollo/adquisición del lenguaje.

Espacio Logopédico.

<https://www.espaciologopedico.com/revista/articulo/3541/modelos-o-teorias-sobre-el-desarrollo---adquisicion-del-lenguaje-parte-i.html>

Cuetos, F. (2022). *Neurociencia y lenguaje: Bases cognitivas del aprendizaje lector*. Editorial Síntesis.

Delgado Roldán, M. de las M. (2024). *La gamificación y el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de Tercer Año de Educación Básica de la Escuela de Educación Básica "Sergio Quirola"* [Tesis, Cuenca]. Repositorio UTA.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

El País. (2024, octubre 9). Pantallas, juego y matemáticas: el cóctel con riesgos de una 'app' que ya usan más de 1.700 colegios en España. <https://elpais.com/educacion/2024-10-09/pantallas-juego-y-matematicas-el-coctel-con-riesgos-de-una-app-que-ya-usan-mas-de-1700-colegios-en-espana.html>

Fernández, P., & López, M. (2023). Oral language development and early literacy skills in preschool children. *Journal of Early Childhood Education*, 41(2), 112–128.

García, P. (2024). Escritura temprana y desarrollo cognitivo en la infancia. *Revista Iberoamericana de Psicopedagogía*, 28(1), 75–92.

Gillon, G. T. (2004). *Phonological awareness: From research to practice*. New York: The Guilford Press.

- Göle, M. O., & Temel, F. (2024). The effect of digital game-based and different education programs on phonological awareness skills of 60-72 months-old children. *Journal of Theoretical Educational Sciences*, 17(1), 202–235.
<https://doi.org/10.30831/akukeg.1358837>
- Gros, B. (2022). *Gamificación y aprendizaje: Nuevas perspectivas para la educación digital*. Ediciones Morata.
- Hosokawa, R., et al. (2024). Enhancing social-emotional skills in early childhood: Intervention study on the effectiveness of social and emotional learning. *BMC Psychology*. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC11657640/>
- Lampropoulos, G. (2024). Impact of gamification on students' learning outcomes. *MDPI*.
<https://www.mdpi.com/2227-7102/14/4/367>
- Malik, F. (2022). Developmental stages of social-emotional development in children. In *StatPearls*. National Library of Medicine.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK534819/>
- Marín, I., & Sánchez, M. (2024, diciembre 20). “Gamificar no es jugar”: cómo devolver la esencia del juego a las aulas. *El País*. <https://elpais.com/proyecto-tendencias/2024-12-20/gamificar-no-es-jugar-como-devolver-la-esencia-del-juego-a-las-aulas.html>
- Mayo Clinic. (2023). Apraxia del habla infantil. <https://www.mayoclinic.org/es/diseases-conditions/childhood-apraxia-of-speech/symptoms-causes/syc-20352045>
- McGuckian, T. B., et al. (2023). Development of complex executive function over childhood: A longitudinal study. *Child Development*. <https://doi.org/10.1111/cdev.13888>
- McLeod, S., & Crowe, K. (2020). Children’s consonant acquisition in 27 languages: A cross-linguistic review. *American Journal of Speech-Language Pathology*, 29(2), 744–773.
https://doi.org/10.1044/2019_AJSLP-19-00063
- Mediavilla, L. J. (2025). Gamificación en la enseñanza universitaria: retos didácticos y tecnológicos. *EduTec*. <https://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/3695>

- Ministerio da Saúde. (2022). Destaca a importância da estimulação precoce em bebês. <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/noticias/2022/agosto/ministerio-da-saude-destaca-a-importancia-da-estimulacao-precoce-em-bebes>
- Morales, J., & Rivera, L. (2022). Vocabulario y comprensión lectora en niños de educación inicial: Evidencias empíricas. *Revista Iberoamericana de Educación*, 69(3), 45–60.
- Ordoñez-Pacheco, Á. F. (2025). Metodología académica con aplicación a las investigaciones sociales: enfoques, tipos, métodos y diseños. *Sociedad & Tecnología*, 8(2), 335–357. <https://doi.org/10.51247/st.v8i2.484>
- Ortiz, M. (2023). Desarrollo lingüístico y rendimiento académico en la primera infancia. *Universidad Autónoma de Madrid Press*.
- Piaget, J. (1970). *Psychology and pedagogy*. Viking Press.
- Piaget, J. (1999). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación*. Fondo de Cultura Económica.
- Rahman, T., Yufiarti, & Nurani, Y. (2024). Enhancing early childhood literacy through game-based interactive digital media development. *International Journal of Religion*, 5(11), 2598–2608. <https://doi.org/10.61707/7cprvh13>
- Rodríguez, L., & Pérez, F. (2022). Influencia de la escritura temprana en la lectoescritura y habilidades lingüísticas. *Journal of Early Childhood Literacy*, 22(4), 345–363.
- Sal-de-Rellán, A. (2025). Gamification and motivation in adolescents: Systematic review. *PubMed Central*. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11973368/>
- Salinas Calle, D. G. (2022). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación en estudiantes de sexto grado de EGB. Repositorio UNA. <https://repositorio.unae.edu.ec/items/d67b4948-713a-4a71-9fb9-dbbec8e07651>
- Shaw, A. (2021). *Read, speak, sing: Promoting early literacy in the health care setting*. National Institutes of Health. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8077210/>

- Snow, C. E. (2021). *Early language and literacy development: Evidence-based perspectives*. Cambridge University Press.
- The Effectiveness of Game-Based Literacy App Learning in Preschool Children from Diverse Backgrounds. (2024). *Learning and Individual Differences*, 117, Article 102579. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2024.102579>
- Torres, F. (2024). Interacciones sociales y habilidades lingüísticas en la primera infancia. *Revista Latinoamericana de Psicopedagogía*, 24(2), 134–152.
- Valinelli, C. V., Nardacchione, G., Trotta, E., Di Fuccio, R., Palladino, P., Traetta, L., & Limone, P. (2023). The effectiveness of serious games for enhancing literacy skills in children with learning disabilities or difficulties: A systematic review. *Applied Sciences*, 13(7), 4512. <https://doi.org/10.3390/app13074512>
- Valle, E. V. (2023). Desarrollo del lenguaje como estrategia para fortalecer las habilidades de lectoescritura en los niños de la escuela Leónidas Macías Cevallos. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(5), 313–328. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.5.1970>
- Vizcaíno Zúñiga, P. I., Cedeño Cedeño, R. J., & Maldonado Palacios, I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723–9762. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. (2021). *Thought and language*. MIT Press.
- Zapata Quiroz, E. P. (2024). “La gamificación para la lectoescritura” [Trabajo de investigación, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio UTC

