Revista Veritas de Difusão Científica
Recepção: 02-10-2025
Aprovação: 06-11-2025

DOI: https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i3.1145

La gamificación como estrategia lúdica para fortalecer el desarrollo sociolingüístico.

Joseph Tarot
https://orcid.org/0000-0003-4213-8377
josephtaro29@gmail.com
Universidad Estatal Península de Santa Elena- Sede Playas - Ecuador

Mercedes Marlene Chancay Guaranda
https://orcid.org/0009-0005-8595-9732
mercedeschancayguaranda1840@upse.edu.ec
Universidad Estatal Península de Santa Elena-Sede Playas-Ecuador

Lorena María Valencia Espinoza
https://orcid.org/0009-0003-8694-2567
lorenavalenciaespinoza8720@upse.edu.ec
Universidad Estatal Península de Santa Elena-Sede Playas-Ecuador

Denisse Estefanía Quiroz Noboa
https://orcid.org/0009-0000-7057-7540
denissequiroznoboa0495@upse.edu.ec
Universidad Estatal Península de Santa Elena.
Facultad de ciencias de la Educación e Idiomas
Campus sede Playas, Ecuador

Alisson Pierina Chila Martinez
https://orcid.org/0009-0002-4428-1118
alissonchilamartinez9763@upse.edu.ec
Universidad Estatal Península de Santa Elena.
Facultad de ciencias de la Educación e Idiomas
Campus sede Playas, Ecuador

RESUMEN

El presente estudio titulado “La Gamificación como Estrategia Lúdica para Fortalecer el Desarrollo Sociolingüístico” tiene como propósito evaluar la influencia de la gamificación en el desarrollo sociolingüístico de los niños de 4 a 5 años del subnivel II de la Escuela “Semillero del Saber”. La investigación surge ante la necesidad de innovar en las prácticas pedagógicas mediante el uso de estrategias lúdicas que promuevan la motivación, la comunicación y la interacción en los primeros años de escolaridad. Se adoptó un enfoque cualitativo con diseño fenomenológico y alcance descriptivo, sustentado en la revisión documental y en la aplicación de entrevistas y fichas de observación a docentes y padres de familia. La población estuvo conformada por 33 participantes: 30 estudiantes, 2 docentes y 1 director. Los resultados evidenciaron que la gamificación favorece significativamente el desarrollo del lenguaje oral, la interacción social y la expresión emocional, al promover la participación activa de los niños mediante dinámicas de juego como misiones, retos y plataformas educativas (Kahoot, Duolingo, Ta-tum, entre otras). Los docentes coincidieron en que esta estrategia impulsa el aprendizaje significativo, la empatía y la colaboración entre pares, generando ambientes más inclusivos y participativos. Se concluye que la gamificación constituye una herramienta pedagógica eficaz para fortalecer las habilidades sociolingüísticas en la educación inicial, transformando el rol del docente y fomentando experiencias de aprendizaje innovadoras, motivadoras y adaptadas a las necesidades del siglo XXI.

Palabras clave: Gamificación, Estrategias lúdicas, Desarrollo sociolingüístico, Educación inicial, Comunicación oral.

Gamification as a playful strategy to strengthen sociolinguistic development.

ABSTRACT

The present study, entitled “Gamification as a Playful Strategy to Strengthen Sociolinguistic Development,” aims to evaluate the influence of gamification on the sociolinguistic development of children aged 4 to 5 years in Sublevel II at the “Semillero del Saber” School. This research arises from the need to innovate pedagogical practices through playful strategies that promote motivation, communication, and interaction during early childhood education. A qualitative approach with a phenomenological design and descriptive scope was adopted, supported by documentary analysis, interviews, and observation sheets applied to teachers and parents. The population consisted of 33 participants: 30 students, 2 teachers, and 1 principal. The results showed that gamification significantly fosters oral language development, social interaction, and emotional expression by encouraging children’s active participation through game-based dynamics such as missions, challenges, and educational platforms (Kahoot, Duolingo, Ta-tum, among others). Teachers agreed that this strategy enhances meaningful learning, empathy, and collaboration among peers, creating more inclusive and participatory learning environments. It is concluded that gamification constitutes an effective pedagogical tool to strengthen sociolinguistic skills in early education, transforming the teacher’s role and promoting innovative, motivating, and developmentally appropriate learning experiences that respond to the educational demands of the twenty-first century.

Keywords: Gamification, Playful strategies, Sociolinguistic development, Early childhood education, Oral communication.

INTRODUCCIÓN

La incorporación de elementos lúdicos en los procesos de enseñanza, conocida como gamificación, se perfila como una estrategia innovadora que favorece un aprendizaje participativo en los primeros años escolares, así lo señala Prieto-Andreu et al. (2022). Los entornos gamificados pueden ser efectivos para estimular el lenguaje y la interacción social en la infancia, ya que generan espacios seguros y motivadores para la expresión verbal, la cooperación y el uso funcional del lenguaje.

La gamificación como técnica tiene el potencial de contribuir a que los estudiantes se sientan más motivados e involucrados, impactando positivamente en el desarrollo de sus capacidades mentales, sociales y comunicativas desde las etapas iniciales de su formación. Como lo menciona Andreu, Gómez Escalonilla Torrijos, & Hung. (2022), el juego gamificado como estrategia lúdica eleva el desarrollo de habilidades orales que hoy por hoy son indispensables en el ámbito educativo.

Desde la niñez el crecimiento del lenguaje oral abarca tanto aprender un idioma como emplearlo correctamente en variadas situaciones sociales. Esto se considera hablar, escuchar con atención, ser empático y ajustarse a las reglas de una conversación. De acuerdo con Loor Párraga et al. (2024), un ambiente educativo que motive, utilizando métodos dinámicos como los juegos de roles y la lectura compartida, ayuda de manera importante a mejorar estas capacidades en los primeros años de vida.

Por naturaleza el individuo es un ser social, y el instruir competencias comunicativas es fundamental para el hombre en la sociedad, la misma que está constituida por pautas, hábitos y costumbres que están enlazadas. Así lo mencionan Jiménez, et-al. (2020), desde la infancia se va adquiriendo habilidades comunicativas en el entorno, pero estas se van desarrollando de manera adecuada en la época de escolaridad fortaleciéndose en la adultez hasta llegar a

su potencial. Sin embargo, se puede evidenciar una

brecha existente en el desarrollo sociolingüístico del educando presentando desafíos en el aula, los mismo que no permiten captar el interés o la motivación para un aprendizaje profundo y significativo.

No cabe duda que en el siglo XXI se ha visto la necesidad de implementar nuevas estrategias en el ámbito educativo, puesto que las maneras de enseñar van actualizándose a las exigencias de la sociedad, por tal motivo se ha implementado la gamificación como una herramienta innovadora para el desarrollo sociolingüístico mejorando la participación, la interacción y la comunicación de los niños en el aula, el docente puede implantar juegos como: Misiones y desafíos, Gimkit, Duolingo for schools, Ta-tum, Cerebriti, Kahoot, Búsqueda del tesoro y Juegos de negociación entre otros, los cuales desarrollan en el niño la autonomía, la sana competencia, la colaboración, la exploración, la escucha activa y el superar retos, generando un ambiente participativo y comunicativo.

En varios estudios se han evidenciado los beneficios del uso de estrategias lúdicas para mejorar el lenguaje oral. Un ejemplo de esto es el estudio Burbano Bautista et al. (2023) quienes afirmaron cómo los padres y maestros ven el uso de aparatos electrónicos y juegos para fomentar el lenguaje en niños, destacando que esto tiene un efecto favorable en su capacidad de expresarse. Asimismo, Quizhpi Muñoz (2023), señala que los niños mostraron mejoras notables en su forma de comunicarse verbalmente después de implementar estrategias de juego gamificados en el aula.

A nivel macro se puede decir que el desarrollo sociolingüísticas en las primeras etapas de la vida resulta esencial para el crecimiento intelectual y la integración social de los niños, dado que la capacidad verbal constituye un recurso clave para interactuar, razonar y asimilar nuevos conocimientos de forma holística. Por esta razón Parada (2021), menciona que es

indispensable implementar métodos creativos, innovadores y tecnológicos que incentiven la curiosidad y el involucramiento activo de los estudiantes en el proceso de

apropiación del lenguaje como un complemento fundamental y dejar de lado los métodos pedagógicos convencionales dentro del ámbito educativo.

Para el Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2019), en Ecuador existen más de 3.300 niños con problemas de habla, los cuales han mostrado un retraso en su capacidad lingüística y social, en comparación a los que han sido criados y cuidados en un ambiente familiar. Según algunos informes, los prejuicios de la sociedad hacia ellos influyen en una variedad de problemas médicos, no obstante, también de problemas cognitivos, retrasos en el desarrollo del lenguaje, dificultades de integración y deficiencias en el desarrollo físico y mental. Siendo de vital importancia incorporar la gamificación como una estrategia pedagógica en el ámbito educativo, así lo refiere Soriano (2021), la aplicación de juegos gamificados es un método que ayuda a mejorar la pronunciación en los niños, a través del uso de una comunicación eficaz y clara, en donde el desarrollo del lenguaje en los niños se verá reflejado en la formación como seres capaces de enfrentarse a las exigencias de la sociedad.

El proceso se abordó mediante un análisis documental, en la cual se realizó una revisión exhaustiva y sistemática de las teorías fundamentadas correspondiente a la gamificación y el desarrollo sociolingüístico, en la que se examinaron registros almacenados en fuentes confiables como tesis, artículos, repositorios académicos, y demás escritos asociados con el tema.

En este estudio se pretende evaluar el impacto de la gamificación como estrategia lúdica para fortalecer el desarrollo sociolingüístico de los niños. La gamificación ha tomado un rol indispensable, pasando a ser una herramienta clave para mejorar el desarrollo

sociolingüístico enfrentando numerosos desafíos de la sociedad, para obtener efectos positivos en la educación de los niños, ya que el objetivo es que los estudiantes se beneficien con nuevos enfoque y modelos de enseñanza, desarrollando habilidades comunicativas a través de diferentes juegos educativos.

METODOLOGÍA

La presente investigación es de enfoque cualitativo, donde se buscó conocer la realidad de las categorías estudiadas, lo que permitió obtener una visión más profunda para comprender la implementación de la gamificación como estrategia lúdica para fortalecer el desarrollo sociolingüístico de los niños de 4 a 5 años de la Escuela “Semilleros del Saber” del Cantón General Villamil Playas. Se orientó a un paradigma constructivista centrándose en la construcción de lo observado y de lo que se quiere conocer.

El siguiente trabajo se enmarcó en un diseño fenomenológico, donde se buscó comprender la esencia de sus experiencias y el significado que se le atribuye al comportamiento humano generando una hipótesis de forma subjetiva. La siguiente investigación tuvo un alcance descriptivo dado que se sustentó en estudiar nuevas perspectivas de como evaluar la implementación de la gamificación como estrategia lúdica para fortalecer el desarrollo sociolingüístico de los niños de 4 a 5 años.

La población de este estudio incluyó 30 estudiantes, 2 docentes y 1 director de inicial subnivel II. La muestra recopilada para ejecutar este proyecto fue conformada de la siguiente manera 17 niñas, 13 niños, 2 docente del área de Inicial Subnivel II y 1 director, contando en su totalidad con 33 informantes, por lo tanto, se considera la muestra igual a la población, lo que permitió obtener resultados relevantes respecto a la evaluación de la gamificación en el desarrollo sociolingüístico.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Una vez obtenida la recolección de datos se puede concluir que el contenido en este apartado pone en manifiesto los resultados de la investigación realizados en la escuela “Semilleros de Saber” en el área de Inicial Sub Nivel II. El enfoque de la investigación se centró en las categorías específicas de la Gamificación y el Desarrollo Sociolingüístico en niños de 4 a 5 años, implementando la ficha de observación, la entrevista a docentes y la entrevista a padres de familia, lo que permitió comparar la información recopilada, estableciendo similitudes y diferencias de las categorías estudiadas. A través de la entrevista, la docente manifestó que la gamificación juega un papel fundamental en el desarrollo sociolingüístico, ya que fomenta la interacción social, el diálogo y el juego gamificado, permitiendo explorar y comprender el lenguaje y la cultura al ritmo de cada niño. Por otro lado, la ficha de observación evidenció que muchos niños presentaban dificultades en su desarrollo oral, lo que afectaba su interacción, por lo que se vio la necesidad de aplicar estrategias gamificadas para intervenir y brindar una solución adecuada según la necesidad y el aprendizaje de cada uno.

“La Gamificación como Estrategias Lúdicas Para Fortalecer el Desarrollo Sociolingüístico” en la carrera de educación inicial debe ser fundamental en los estudiantes, ya que por medio de las encuestas realizadas muestran un interés en el tema; sin embargo, la presentación de este tipo de contenido se torna formal. Para iniciar el análisis de la primera variable, correspondiente a “La gamificación como estrategia lúdica”, con respecto a la pregunta dos que aborda el uso de la gamificación como estrategia pedagógica en la enseñanza, se obtuvieron los siguientes resultados: el 98,5 % de los docentes manifestó estar totalmente de acuerdo y considera importante la implementación de esta estrategia, mientras que solo el 2,5 % expresó estar totalmente en desacuerdo. Estos resultados reflejan una tendencia positiva y coinciden con el criterio expuesto por Murilo (2024), quien ratifica que el uso de

estrategias lúdicas aumenta de manera abismal la motivación intrínseca de las personas, quienes de manera voluntaria desarrollan el hábito y disfrute por la lectura y el compromiso de los estudiantes por involucrarse de manera colaborativa en dicho proceso.

Por consiguiente, se consideró la pregunta 9 de la entrevista aplicada a los docentes, la cual aborda el uso de la gamificación como recurso para apoyar a niños con dificultades en la comunicación. Ante esta interrogante, una docente de la institución educativa respondió: "Totalmente de acuerdo". Este criterio se relaciona con lo planteado por Bernal Párraga et al. (2025), quienes mencionan que la gamificación se

fundamenta en la ludificación a través del uso de dinámicas, mecánicas y elementos propios del juego en un sistema de enseñanza-aprendizaje. Esto implica que los docentes asuman un rol importante, el de convertirse en guías del proceso educativo, integrando no solo un sistema gamificado, sino que también se aplique incluso en contextos no lúdicos. Al hacerlo, los docentes pueden promover un ambiente de aprendizaje más dinámico y motivador, haciendo que los niños no solo se sientan interesados en participar en dichas dinámicas, sino que además desarrollen habilidades sociolingüísticas esenciales, como la comunicación efectiva, la interacción social y la construcción de conocimientos. De esta manera, la gamificación deja de ser un recurso creativo y se convierte en una herramienta esencial.

Tabla 1. Resultados obtenidos

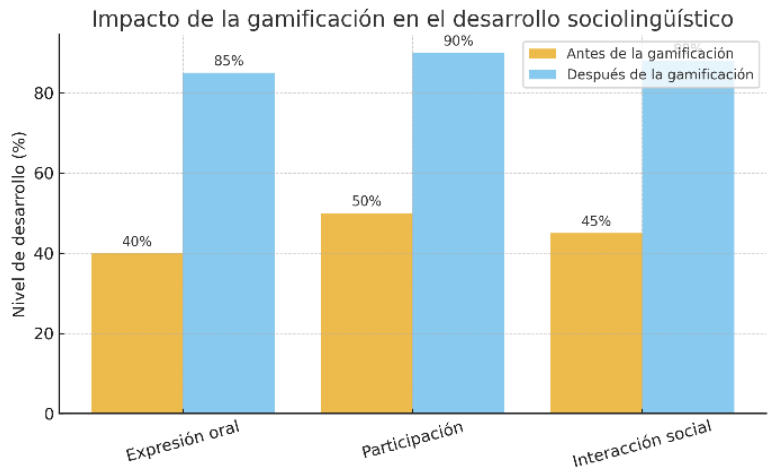
Los resultados mostraron que la gamificación, a través del uso de dinámicas de juego como misiones, desafíos y plataformas educativas (Kahoot, Duolingo, Gimkit, Ta-tum, entre otros), fortalece la comunicación oral, la interacción social, la empatía y la expresión emocional. Los docentes perciben esta estrategia como una herramienta eficaz para estimular el aprendizaje activo y la participación de los

estudiantes.

Categoría principal	Hallazgos	Interpretación
Gamificación	Los docentes consideran que la gamificación motiva el aprendizaje y mejora la participación.	Refleja la aceptación positiva de estrategias lúdicas en el proceso educativo.
Desarrollo sociolingüístico	Se observa mejora en la comunicación oral y la interacción entre pares.	La gamificación favorece el desarrollo del lenguaje y la socialización.
Interacción docente-estudiante	Las actividades gamificadas fortalecen el vínculo afectivo y comunicativo.	La participación activa mejora la empatía y la cooperación.

Fuente: Escuela de educación básica "Semilleros del saber"

Figura 1: Ejemplo de gráfico



Elaborado por: Chancay M, Valencia L, Quiroz D, Chila A.

Como se muestra el impacto de la gamificación antes y después de su aplicación en tres categorías*:* expresión oral*,* participación *e* interacción social*.*

CONCLUSIONES

La presente investigación permitió evidenciar que la gamificación, entendida como una estrategia lúdica intencionada, se constituye en una herramienta pedagógica de gran valor para fortalecer el desarrollo sociolingüístico en niños y niñas de 4 a 5 años. A través del análisis teórico y la observación contextualizada en la Escuela "Semilleros del Saber", se comprendió que el juego, cuando es planificado con objetivos educativos, potencia la comunicación oral, la interacción social y la expresión emocional. Los resultados de las entrevistas y fichas de observación revelan que los docentes reconocen el impacto positivo de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la mejora de habilidades lingüísticas, aumentando la participación, motivación y disposición para comunicarse en contextos lúdicos. Por tanto, se concluye que la implementación de la gamificación en el nivel inicial es una estrategia educativa viable y necesaria, ya que responde a una educación más inclusiva, motivadora y adaptada al desarrollo infantil, fomentando el lenguaje oral desde edades tempranas y fortaleciendo la identidad, autoestima y habilidades sociales, destacando la importancia de seguir aplicando metodologías activas que hagan del aprendizaje una experiencia significativa y enriquecedora

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Loor Párraga, M. C., Mina Bravo, V. C., Yánez Sarango, L. M., & Pérez Guanuchi, J. K. (2024). La influencia de la calidad de los centros de educación inicial en el desarrollo del lenguaje en la primera infancia. Dominio de las Ciencias, 10(4), 640–649. https://doi.org/10.23857/dc.v10i4.4084

Burbano, et-al. (2023). La gamificación para el desarrollo del lenguaje infantil en niños de 4 a 5 años. Ideas y Voces, 3(4),1046-1071. file:///C:/Users/NewPC/Downloads/Y1046_YRL_1071%20(1).pd

Quizhpi Muñoz, A. M. (2023). Gamificación para favorecer el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Cuenca]. https://dspace.ucacue.edu.ec/items/39fee29a-0c3a-4f1d-b5d0-6afe51343f4e

Murillo, HJ (2024). Gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la comprensión lectora en educación primaria básica. Boletín de Pilas de Combustible. 2024(7), 126-132. https://doi.org/10.52710/fcb.26

Mora. V. et. al. (2025) La gamificación orientada a la enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales de estudiantes de educación secundaria: Una revisión sistemática. Pol. Con. (Edición núm. 105) Vol. 10, No 4. https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/9407/pdf

Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Editorial Mc Graw Hill Education. ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p

https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wpcontent/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). 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

Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. Educativa. Recuperado de https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/

Valdez, W. & Pérez, M. (2021). Las competencias comunicativas como factor fundamental para el desarrollo social. Edición núm. (56) Vol.6, No3 https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926918.pdf

Lopez, J. & Lescay, D. (2023). Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de Inicial. https://www.redalyc.org/journal/3606/360674839001/html/

Rea, B. Et. Al. (2024) La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comunicación oral. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, Asunción, Paraguay. ISSN en línea: 2789-3855, junio, 2024, Volumen V, Número 3 p 2557. https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2217

Bernal Párraga, A. P., Naguas Nagua, J. A., Villarreal Bonifaz, M. M., Santillán Sevillano, N. D. C., Reyes Ordoñez, J. P., Carrillo Baldeón, V. P., & Macas Pacheco, C. (2025). Gamificación como estrategia innovadora para promover el aprendizaje significativo en Estudios Sociales. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 9(1), 1044–1061. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15860

Castellano, J. et – al (2025) Gamificación en el aula estrategias para mejorar el aprendizaje. Estudio y Perspectiva. Revista Científica y Académica. ISSN en línea 3005- 2599. Volumen 5, numero, número 1

https://estudiosyperspectivas.org/index.php/EstudiosyPerspectivas/article/view/1074