

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1520>

Juegos interactivos en el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años

Interactive games in language development in children 3 or 4 years old

María Auxiliadora Yunda Ponce

mariayunda@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0004-2367-4902>

Universidad Estatal Península de Santa Elena
Santa Elena - Ecuador

Wilson Alexander Zambrano Vélez

wzambrano@upse.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-1061-878X>

Universidad Estatal Península de Santa Elena
Santa Elena – Ecuador

Artículo recibido: 09 de diciembre de 2023. Aceptado para publicación: 22 de diciembre 2023.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

En la actualidad, en el sector educativo se está integrando la tecnología y diversas estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje, una de ellas es el juego interactivo, que es considerado como una herramienta innovadora ya que posee elementos lúdicos, visuales y auditivos, que contribuyen al desarrollo de habilidades y destrezas en las áreas de desarrollo, por lo que puede ser integrado en las experiencias de aprendizaje de los distintos niveles educativos. El presente trabajo investigativo tuvo por objetivo, analizar cómo influyen los juegos interactivos en el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años. El aspecto metodológico es abordado desde el enfoque cualitativo donde se plantea estudiar el fenómeno en su propio ambiente, siguiendo el proceso inductivo, con el método de observación, además, el diseño fue de tipo investigación-acción, ya que se buscó dar solución al problema identificado mediante la aplicación de los Juegos interactivos que contiene el portal educativo Árbol ABC. Para la recolección de la información se utilizó la Guía de observación con los indicadores de la Guía de Portage, la cual permitió determinar las habilidades del área del lenguaje en los niños de 3 a 4 años y una entrevista estructurada dirigida a los docentes de la Escuela Particular "Angélica Villón Lindao". Se concluye que, el uso del juego interactivo fue significativo en las habilidades lingüísticas y comunicativas de los niños, debido a que, mejora la expresión verbal, enriquece el vocabulario, promueve la construcción de frases y comprensión del lenguaje, en síntesis, es necesario emplear actividades basadas en juegos que aborden las destrezas básicas y superiores para el desarrollo de esta área fundamental en la infancia.

Palabras clave: juegos interactivos, desarrollo del lenguaje, educación inicial, niños

Abstract

Currently in the educational sector, technology and various methodological strategies are being integrated into the teaching-learning process, one of them is the interactive game, which is considered an innovative tool because it has playful, visual and auditory elements that contribute to the development of skills and abilities in the areas of development, so it can be integrated into the learning experiences of the different educational levels. The objective of this research is to analyze how interactive games influence language development in children from 3 to 4 years old. The

methodological aspect is approached from the qualitative approach where it is proposed to study the phenomenon in its own environment, following the inductive process, with the observation method, in addition, the design was of the action-research type, since the solution to the problem identified was sought through the application of the interactive games contained in the educational portal *Árbol ABC*. For the collection of information, an observation guide with the indicators of the Portage Guide was used to determine the language skills of children from 3 to 4 years of age and a structured interview with the teachers of the "Angélica Villón Lindao" Private School. It is concluded that the use of the interactive game was significant in the linguistic and communicative skills of children, because it improves verbal expression, enriches vocabulary, promotes the construction of sentences and language comprehension, in short, it is necessary to use activities based on games that address the basic and higher skills for the development of this fundamental area in childhood.

Keywords: interactive games, language development, initial education, children

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons . 

Cómo citar: Yunda Ponce, M. A., & Zambrano Vélez, W. A. (2023). Juegos interactivos en el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 4(6), 1249 – 1261. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1520>

INTRODUCCIÓN

Debido a que, desde varias perspectivas teóricas del modelo educativo tradicional, donde el maestro era considerado la fuente principal de conocimiento y los alumnos receptores pasivos, fuese objeto de críticas, se produjo el movimiento de la Escuela Nueva, con el propósito de que exista una transformación pedagógica y educativa. Es así como, en este nuevo enfoque los alumnos se convierten en los protagonistas del proceso de enseñanza- aprendizaje, y asumen un rol activo “construyendo los conocimientos a partir de la manipulación, la observación directa, la exploración, el movimiento, el uso de los sentidos y la experimentación”(Alonso, 2021, p.4). Por tanto, desde este contexto se comenzó a atribuir importancia al juego como un elemento clave en la educación y el desarrollo infantil.

De acuerdo con Gómez (2018) el juego es caracterizado como “una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño” (p.5). En tal sentido, es evidente que los niños juegan por diversión, alegría y satisfacción, pues no son conscientes que al realizar dicha actividad van a acercarse e interactuar con su entorno y que su pasatiempo o momento de entretenimiento genera valiosas oportunidades de aprendizaje que abarcan todas las áreas de desarrollo. Por ello, se concibe al juego como una actividad recreativa, estructurada y reglamentada, cuya importancia varía en función de los objetivos individuales, que deben ser acordes con el contexto y enfoque en el que se va a desarrollar, ya sea por diversión, entretenimiento o para aprender.

En esta misma línea, el Fondo de las Naciones Unidas [UNICEF] (2018) establece que el juego en la etapa o nivel preescolar desempeña un papel importante en el desarrollo integral del niño, puesto que, le permite comprender y adaptarse al entorno que lo rodea, potencia su imaginación, creatividad, curiosidad e incentiva el desarrollo de competencias motoras, sociales, emocionales y lingüísticas. Desde esta perspectiva, la inclusión del juego en el contexto educativo no solo es una actividad divertida, sino que también proporciona un marco óptimo para el aprendizaje y el crecimiento en diversas áreas.

A continuación, se detallan tres contextualizaciones acerca de la teoría del juego según: Gross, Piaget, Vygotsky:

Teoría del juego como anticipación funcional según Karl Gross (1902)

Karl Gross, Filósofo y Psicólogo sostiene que el juego cumple un papel principal en el desarrollo del pensamiento y de la actividad. Desde su punto de vista, el juego es un pre- ejercicio de funciones necesarias para toda la vida porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para lo que puede desarrollar en su adultez. En tal sentido, considera que el juego por naturaleza es biológico e intuitivo y de alguna manera capacita al niño para que pueda desarrollar sus actividades en la adultez. Es decir que el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia (Acuña et al., 2018).

Teoría del juego de Jean Piaget (1956)

Jean Piaget aporta una perspectiva invaluable al destacar la función de los juegos en el proceso de asimilación, acomodación de nuevas ideas y aprendizaje. Además, afirma que los juegos proporcionan un espacio donde los niños pueden experimentar, probar hipótesis y desarrollar habilidades cognitivas fundamentales adoptando diversas formas durante el proceso infantil que son consecuencias de las transformaciones propias intelectuales de un niño, porque representan la asimilación funcional de la realidad según cada etapa evolutiva de su vida, desarrollando capacidades sensoriomotoras, simbólicas y de razonamiento (Cárdenas, 2011).

Teoría de Vigotskyana (1924)

Según Lev Vigotsky el juego surge como una necesidad de reproducir contacto con los demás y permite construir continuamente aprendizajes significativos de interacción social de tal manera que los mayores logros de un niño son posibles en el juego, logros que para un mañana se conviertan en nivel básico de acción real y moral. Este autor concibe el juego como una actividad social que posibilita la construcción de conocimientos mediante la cooperación e interacción con sus pares, por lo que destaca la importancia de relacionarse con adultos o compañeros. Durante estas interacciones, el lenguaje se destaca como la herramienta clave para transmitir aspectos culturales y educativos. Por ello, el juego se encuentra intrínsecamente vinculado al contexto sociocultural, ya que los niños buscan relacionarse e integrarse en grupos, compartiendo pensamientos y emociones (Partida, 2022).

Vygotsky se centró en el estudio del juego simbólico, sugiriendo que el juego siempre implica ficción, guiado por la imaginación en lugar de la realidad, no obstante, señala que a través del juego imaginativo se fortalecen habilidades específicamente humanas, ya que durante estas actividades se recrean eventos, se asumen roles y se emplea el lenguaje, entre otras acciones. Además, los niños logran de manera creativa satisfacer sus deseos, intereses y necesidades, liberándose temporalmente de la restricción de la situación real (Alonso, 2021).

En Ecuador, el Ministerio de Educación (2014) determina en el Currículo de Educación Inicial que el juego es la “principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad” (p.41). En virtud de ello, consideran necesario la metodología juego trabajo para alcanzar el desarrollo de destrezas planteadas y el bienestar físico, emocional, cognitivo, sobre todo social y lingüístico ya que, mediante el juego, se proporciona oportunidades para la interacción, expresión, cooperación y expansión de habilidades comunicativas del niño.

De acuerdo con Partida (2022) el juego se ha establecido como una actividad pedagógica para el nivel educativo de preescolar, que permite el desarrollo del lenguaje, el mismo que es fundamental para que el niño pueda expresar ante cualquier situación conocimientos o necesidades primordiales en el entorno educativo, familiar, comunitario y desenvolverse donde se encuentre. En tal sentido, el ser humano por naturaleza es un ser social, cuyo principal medio de conexión es el lenguaje y la comunicación, por tanto, al existir interacción verbal en la ejecución del juego, los niños pueden practicar y perfeccionar sus habilidades expresivas y comunicativas.

A la luz de lo expuesto, es evidente que la etapa temprana de la infancia, especialmente entre los 3 y 4 años, es crucial para el desarrollo integral de los niños, y el lenguaje desempeña un papel fundamental en este proceso. En este contexto, los juegos interactivos emergen como herramientas pedagógicas poderosas que pueden influir significativamente en el desarrollo del lenguaje de los niños.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS) han transformado la forma en la que el ser humano vive, trabaja, aprende y se entretiene, por ello, una de las contribuciones al contexto educativo fue la creación de los juegos interactivos, que promueven una nueva dimensión a la experiencia lúdica. Ruiz & Vélez (2022) enfatizan que los juegos interactivos “son aquellos que le permiten al niño aprender mientras comparten con sus compañeros y docentes, en la medida en que manipulan el material, a estos se les puede conseguir de manera física o a través de la computadora” (p. 402).

Desde una postura análoga, Ávila & Ramírez (2020) enfatizan que es “una herramienta tecnológica, que apoya el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, ya que cuenta con un componente lúdico, tecnológico e innovador, que despierta la motivación de los estudiantes” (p.28). La combinación de las TICS y los juegos interactivos ofrecen a los niños experiencias educativas y lúdicas que pueden

tener un impacto positivo en su desarrollo cognitivo, lingüístico y social, es decir, que también promueven el desarrollo del lenguaje, fomentan la expresión verbal, construcción del vocabulario y habilidades comunicativas. Lo señalado, se evidencia en las investigaciones recopiladas, que se detallan a continuación:

Autores como Gutiérrez et al., (2016) realizaron un estudio denominado: “Los juegos interactivos como estrategia lúdica para facilitar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años en el colegio Venecia” cuyo propósito fue establecer estrategias lúdicas por medio de juegos interactivos para facilitar el proceso de aprendizaje de los niños. En el trabajo investigativo, utilizaron como instrumentos encuestas que fueron aplicadas a los docentes y padres de familia, en los resultados se identificó que el 80% de docentes consideran que los juegos interactivos virtuales aportan a una buena y eficaz educación, además de que juegan un papel importante en el modelo educativo actual. Por otra parte, el 80 % de los padres estimaron que el uso de la tecnología basada en juego dinámico e interactivo motiva y facilita el aprendizaje de sus hijos.

Los autores concluyen que en la actualidad la tecnología es fundamental en el contexto educativo pues permite que el proceso de formación sea lúdico, por tanto, los juegos interactivos son herramientas que fortalecen el desarrollo integral del niño, ya que mejoran los niveles de concentración y atención, al igual que ofrecen un entorno estimulante y divertido para potenciar sus habilidades comunicativas, por lo que recomiendan que estos juegos deben de aplicarse con mayor intensidad en la práctica pedagógica.

Por otra parte, Ávila & Ramírez (2020) realizaron el trabajo investigativo titulado: “El juego interactivo árbolabc.com, como estrategia didáctica para mejorar las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado de básica primaria” en el estudio se consideró aplicar en seis sesiones de aprendizaje los juegos interactivos del Portal educativo ÁrbolABC.com, como estrategia didáctica innovadora, planteados para fortalecer las habilidades comunicativas como: hablar, escuchar, leer y escribir, los autores identificaron que la aplicación del portal tuvo un impacto positivo en el avance de los niveles de comprensión lectora de los estudiantes que están en sus primeros años de escolaridad, puesto que mejoraron la escritura de palabras, frases y enunciados al considerar la ortografía, así mismo, se observó un progreso en la habilidad lectora, específicamente en la capacidad de argumentar, reflexionar y expresar opiniones sobre el contenido de un texto.

A partir de la información obtenida, en la investigación se concluye que esta herramienta promueve la participación activa de los estudiantes y permite reforzar sus destrezas lingüísticas, psicomotrices y visoespaciales. Por ello recomiendan, que es necesario utilizar estrategias didácticas que involucren recursos tecnológicos como el juego interactivo, ya que este tipo de mecanismos permitirá a los niños motivarse a continuar fortaleciendo sus habilidades lingüísticas a la vez que se divierten.

Del mismo modo, Escobar (2021) desarrolló la investigación denominada: “El juego interactivo “El árbol ABC” como propuesta didáctica para el aprendizaje de la lectura” el estudio se llevó a cabo bajo una revisión de bibliografía sobre los conceptos básicos de la lectura, para posteriormente proponer un método innovador para la mejor comprensión y práctica de la misma, siendo el juego interactivo Árbol ABC el seleccionado para ser aplicado en los niños, la recolección de la información se realizó con el Pre-test y Post- test, con el objetivo de identificar la situación de los niños con relación al aprendizaje de la lectura antes y después de implementar el juego interactivo online, ambos instrumentos permitieron llegar a los resultados, donde se identificó que después de ser implementada la herramienta en mención, los niños mejoraron sus habilidades para construir palabras, identificar las vocales y las letras del abecedario, es así como los estudiantes de primaria mejoraron el aprendizaje de la lectura.

En la investigación se concluye que en el contexto educativo es fundamental que el docente considere en sus planes de clase actividades de esparcimiento y de motivación para sus estudiantes, como también incluir sesiones en donde el juego interactivo y el respeto por el espacio de expresión, sean prioridades educativas, por otra parte, el autor recomienda que el docente debería cuidar el lenguaje utilizado dentro el aula, para no emitir calificativos o expresiones impropias que influyan de forma negativa en el lenguaje del estudiante.

Debido a lo expuesto, la importancia del juego interactivo en el desarrollo del lenguaje es innegable, dado que, mediante las experiencias lúdicas, los niños no solo desarrollan destrezas sociales, cognitivas y emocionales, sino que también, adquieren habilidades comunicativas, que son fundamentales para el desarrollo integral en la infancia, pues permite preparar a los niños de manera efectiva para los desafíos lingüísticos y sociales que enfrentarán en el futuro. Los estudios ya descritos avalan la efectividad del juego interactivo **Árbol ABC**, que cumple con los parámetros acorde con el caso, características y contexto particular, por ello a continuación se describen las actividades requeridas para aplicar a los niños de 3 a 4 años:

Árbol ABC: el juego se fundamenta en la teoría de las inteligencias múltiples y refuerza los conceptos de matemáticas, lenguaje, inglés, arte y lógica, mediante un entorno interactivo donde los niños participan activamente tomando decisiones y recibiendo retroalimentación inmediata. Se divide en tres secciones principales según las edades: exploradores (3 a 5 años), curiosos (5 a 7 años) y lectores (7 a 10 años) por lo que cada sección presenta características específicas adaptadas a la edad cronológica del niño. Para acceder al portal web educativo, es necesario visitar el sitio <https://arbolabc.com/>, elegir una de las tres categorías y así comenzar la experiencia de juego.

Canciones: ofrecen una herramienta educativa atractiva y efectiva para enriquecer el desarrollo del lenguaje en los niños, combinando diversión y aprendizaje de manera integrada. En tal sentido, los cantos infantiles del portal educativo usan rimas para que los niños puedan ampliar su vocabulario y que a su vez se fortalezcan sus habilidades comunicativas.

Cuentos: el portal posee una variedad de cuentos infantiles cortos para garantizar la atención de los niños durante la lectura, se visualizan: cuentos para dormir, clásicos, inventados, fábulas, mitos y leyendas, que puede leer el niño o hacer uso del audio de texto a voz para una lectura asistida. La incorporación de cuentos en el aprendizaje de los niños proporciona una forma atractiva de introducir y reforzar el uso de los tiempos pasados de verbos regulares, es decir que los niños pueden encontrar ejemplos de verbos en pasado y asociarlos con situaciones específicas. Por otra parte, al participar en la lectura o escucha de cuentos, los niños pueden involucrarse activamente, respondiendo a preguntas y utilizando los tiempos pasados en sus respuestas.

Adivinanzas: jugar a las adivinanzas no sólo resulta divertido, sino que también demuestra ser una herramienta educativa valiosa, si bien es cierto al resolverlas, los niños deben emplear su pensamiento para analizar las palabras involucradas, lo que activa las áreas cerebrales asociadas al lenguaje, además cuando se les presenta un enigma, los niños exploran en el vocabulario que poseen sus posibles significados.

Debido a que las adivinanzas dan a las palabras el contexto que hace que sea más fácil para los niños aprenderlas, recordarlas y usarlas, el portal educativo posee adivinanzas en distintos niveles de complejidad y en el idioma inglés, que también motivan a la población infantil plantear preguntas sobre palabras que no comprenden, promoviendo así una actitud inquisitiva hacia el lenguaje.

Trabalenguas: son juegos de palabras con ritmos creativos que suelen contener repeticiones de sonidos y sílabas, que ayuda a los niños a mejorar la pronunciación, articulación de palabras, fluidez del lenguaje y estimulan la habilidad lectora. El portal educativo posee trabalenguas cortos, fáciles,

difíciles y en el idioma inglés, que favorecen la interacción verbal completa debido a que involucra aspectos fonéticos, cognitivos y sociales, contribuyendo al desarrollo general de las habilidades comunicativas por medio de retos lingüísticos y divertidos.

El éxito del juego interactivo *Árbol ABC* en el desarrollo del lenguaje en niños que cursan la etapa preescolar o formación inicial radica en su capacidad para combinar de manera efectiva la diversión y la educación, mediante actividades variadas, interactividad y con enfoque adaptado a la edad, el juego ha demostrado ser una herramienta valiosa que nutre y potencia las habilidades lingüísticas esenciales en esta etapa crucial del desarrollo infantil. A partir de lo expuesto, el presente trabajo investigativo tiene por objetivo analizar cómo influyen los juegos interactivos en el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años.

METODOLOGÍA

Para Martínez (2012) el enfoque cualitativo busca identificar la naturaleza de las realidades del sujeto a través de la interpretación, por ello, el presente artículo se basó desde esta perspectiva a razón de que, se pretendió analizar cómo los juegos interactivos influyen el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años. Además, con el método inductivo se logró evidenciar y reconocer al fenómeno, y a su vez obtener evidencias mediante la observación para identificar las características individuales de las categorías establecidas: juego interactivo y desarrollo del lenguaje, y posteriormente, emitir un juicio o conclusión de los hechos observados (Zambrano-Alcívar et al., 2023).

Se implementó el diseño de Investigación-Acción con el que se buscó resolver el problema identificado en el desarrollo del lenguaje de los niños por medio de la implementación de un juego interactivo, en este sentido, Lévano (2007) indica que se debe realizar en tres fases esenciales, por tanto, en esta investigación, la primera fase fue observar, técnica que fue llevada a cabo en la recolección de datos, la segunda fase fue pensar, en el que se analizó e interpretó la información recopilada y la tercera fase fue actuar, permitiendo brindar una solución al desarrollo del lenguaje mediante la aplicación de un juego interactivo.

Para la elaboración teórica se implementó la revisión bibliográfica compuesta de literatura científica de forma clara, estructurada y constituida por diversas fuentes de información, es así como permitió la aproximación al conocimiento de la temática de investigación, por lo que, la elaboración de la evidencia recolectada, seleccionada, evaluada críticamente y resumida fue transparente y comprensible (Moreno et al., 2018).

Por otra parte, debido a que la población observada estuvo compuesta por 12 niños y 2 profesores de preescolar de la Escuela Particular "Angélica Villón Lindao", no se consideró necesaria utilizar una muestra representativa, por ello, se seleccionó el muestreo no probabilístico por conveniencia que, de acuerdo con López (2004) se debe a la disponibilidad y facilidad de acceso de la muestra para el investigador.

Dada la naturaleza de la investigación, se empleó el método empírico basado en la observación para recopilar los datos de ambas categorías. Por tanto, se diseñó una Guía de observación con los indicadores de la Guía de Portage, la misma que permitió evaluar el área del lenguaje de los niños de 3 a 4 años y para el criterio de evaluación se consideró la siguiente escala: Iniciada (I), En proceso (EP) y Adquirida (A).

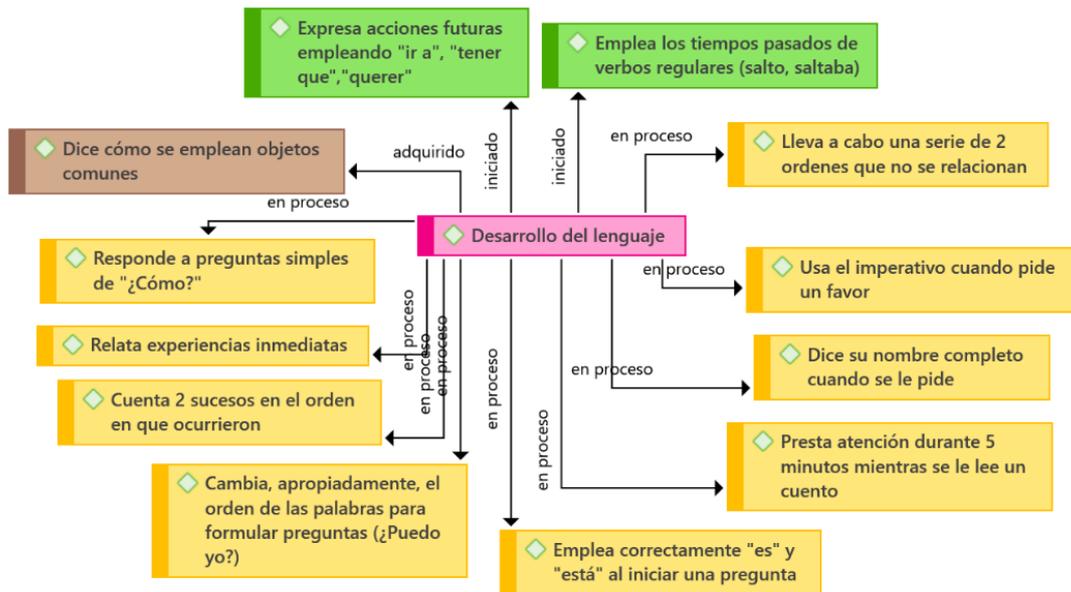
De la misma manera se aplicó una entrevista estructurada a los docentes, en el que previamente se elaboró un cuestionario con cinco preguntas abiertas con la finalidad de obtener datos sobre ambas categorías establecidas que, solo con la observación es imposible de obtener.

En el procesamiento de la información obtenida a través de los instrumentos aplicados, se utilizó el programa cualitativo Atlas.ti versión 23 para extraer los datos y posteriormente ser codificado, categorizado y organizado de forma sistemática, es así como se dio lugar al análisis de las categorías de estudio.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Figura 1

Red semántica de la Guía de Observación



Fuente: Extraído de Atlas.ti versión 23.

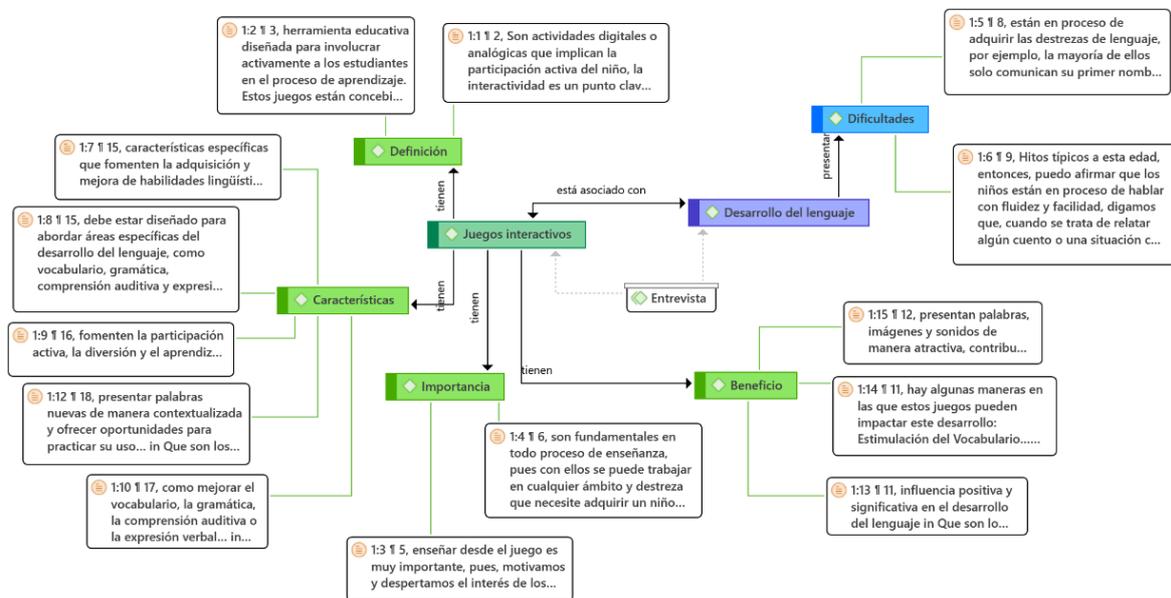
En la Figura 1 se evidencia la red semántica construida a partir de los datos obtenidos en la Guía de Observación que tuvo como finalidad evaluar el área del lenguaje en niños de 3 a 4 años. Es así como se evidencia que, los niños se encuentran en proceso de adquirir las destrezas de lenguaje, entre ellas, llevar a cabo una serie de dos órdenes que no se relacionan, contar 2 sucesos en orden, relatar experiencias, usar el imperativo para favores, mencionar su nombre completo, prestar atención en las lecturas, emplear de manera correcta él "es" y "está" al iniciar una pregunta, cambiar el orden de palabras para formular preguntas y responder preguntas de "¿Cómo?".

Por otra parte, destrezas más complejas como el expresar acciones futuras empleando el "ir a", "tener que", "querer" y, emplear los tiempos pasados de verbos regulares como "salto-saltaba", se ubican en el criterio de Iniciada (I), es decir, no están establecidas correctamente, puesto que, se constató que confunden los tiempos en las conversaciones; por el contrario, la destreza de decir cómo se emplean los objetos comunes es la única que se logró identificar cómo Adquirida (A).

Específicamente presentaron dificultades en aspectos como formular preguntas y entablar conversaciones cortas con fluidez o relatar vivencias correctamente con verbos en tiempo pasado y futuro. Según Gálvez et al. (2023) indica que el lenguaje oral es un proceso complejo que surge de una interacción efectiva con el entorno circundante, en este sentido, los niños del nivel inicial requieren de potenciar el dominio de su habla, empezando con expresar frases cortas y expandir el vocabulario, pero de forma progresiva.

Figura 2

Red semántica de la entrevista a docentes



Fuente: Extraído de Atlas.ti versión 23.

La Figura 2 detalla que los docentes tienen una concepción clara sobre los juegos interactivos, puesto que, los definen como actividades digitales que implican la participación activa del niño a través de la interacción con un dispositivo, desde esta perspectiva, es una herramienta educativa que les permite facilitar el proceso de aprendizaje. Además, reconocen que su importancia está en la motivación y despertar el interés del niño en los procesos de enseñanza de cualquier ámbito, en este caso, las destrezas del área de lenguaje no es la excepción.

También se destaca que, desde la perspectiva de los docentes, los juegos interactivos deben cumplir con características específicas para desarrollar el lenguaje en niños de 3 a 4 años, entre ellas, que contengan un vocabulario amplio y nuevo, pero de manera contextualizada a la realidad y que ofrezca oportunidades para practicar su uso en diferentes situaciones, es decir, que permita la interacción y promueva la participación activa del niño desde sus diferentes herramientas.

Por otra parte, señalan que los niños están en proceso de adquirir las destrezas lingüísticas acordes a su edad como hablar, comunicarse con fluidez y facilidad, por lo que, establecen que los juegos interactivos tienen una influencia significativa en el desarrollo del lenguaje, puesto que, entre los principales beneficios es que contribuye en la estimulación del lenguaje, es decir, al asociar conceptos con elementos visuales y auditivos que presenta el juego llegan a expandir su vocabulario.

En este orden, Pinargote & Meza (2022) afirman que los docentes deben aplicar estrategias didácticas que permitan a los niños potenciar el dialogo. Entre las estrategias que menciona Torres et al. (2018) están las actividades basadas en el juego para promover un adecuado desarrollo del lenguaje oral; en este caso, los juegos interactivos ofrecen a los niños experiencias y un impacto en esta área pues, fomentan la expresión verbal, construcción del vocabulario y habilidades comunicativa en edades tempranas (Ávila & Ramírez, 2020).

RESULTADOS

Resultados de la aplicación del juego interactivo

La propuesta del juego interactivo “Árbol ABC” que fue aplicada acorde a lo identificado en el área del lenguaje en los niños de 3 a 4 años, tuvo resultados positivos. En este sentido, el juego cuenta con una amplia variedad de herramientas que permiten estimular y desarrollar el lenguaje.

En este contexto, con la sección de exploradores (3 a 5 años) de la subcategoría del lenguaje y la voz que guía y acompaña en el recorrido del juego, los niños lograron un avance significativo y satisfactorio en el desarrollo del lenguaje verbal para una expresión y comunicación adecuada de sus ideas, sentimientos, pensamientos y experiencias de su entorno inmediato; además, las palabras nuevas introducidas de forma dinámica y divertida en el juego enriquecieron y ampliaron el vocabulario.

Así mismo, les permitió reconocer la relación entre palabras y objetos, y la comprensión de conceptos espaciales y temporales. Al igual que la inclusión de instrucciones verbales, ayudó a mejorar la capacidad de comprensión, para posteriormente, entender y responder interrogantes formuladas, analizando la situación de manera coherente y apropiada.

Por otra parte, se evidenció una participación activa y entusiasta por parte de los niños al momento de jugar en las actividades de esta plataforma lúdica, puesto que demostraron total interés y desplegaron su creatividad en este espacio virtual sin recurrir a la monotonía, de esta manera aprendieron de manera más eficiente y efectiva.

En síntesis, la implementación del juego interactivo Árbol ABC desempeñó un papel significativo para desarrollar el lenguaje de los niños de 3 a 4 años con una experiencia interactiva y atractiva. Desde esta perspectiva, la mayor parte de las destrezas lograron ser evaluadas como adquiridas. Los resultados expuestos se justifican con anteriores estudios que han implementado como estrategia al juego del Árbol ABC para favorecer el área del lenguaje en aspectos como: trabajar en la prelectura y los procesos de comprensión (Fonseca & Gil, 2020); habilidades comunicativas como el hablar, escuchar, leer y escribir (Ávila & Ramírez, 2020); así mismo, con las diversas herramientas y sistemas sensoriales se obtuvieron mejores resultados de aprendizaje en el fortalecimiento del proceso de lectoescritura en los niños del nivel de Educación Inicial (Nieto Rodríguez, 2022).

CONCLUSIÓN

A partir del análisis exhaustivo de la literatura científica recopilada, se detalla que los juegos interactivos son una herramienta tecnológica que respaldan el proceso de enseñanza - aprendizaje, pues se incorporan aspectos lúdicos, tecnológicos e innovadores que promueven la motivación en el aula y estimulan las áreas motoras, cognitivas, emocionales y sociales de los niños. Es así como, la combinación de elementos visuales, auditivos y táctiles crean un entorno estimulante, pues estos juegos acompañados con la interacción verbal favorecen al desarrollo de habilidades comunicativas, ayudando a los niños en su expresión oral, construcción de frases, comprensión del lenguaje y a seguir instrucciones verbales.

Por otra parte, el instrumento ficha de observación permitió conocer que los niños aún se encuentran en proceso de adquirir las destrezas del área del lenguaje como: seguir órdenes simples, relatar experiencias, aplicar de forma correcta los tiempos verbales y en la expresión de acciones futuras, mientras que, la encuesta aplicada a los docentes divulga que demuestran una comprensión clara de los juegos interactivos y reconocen su importancia para despertar el interés del estudiante y el desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas en las primeras edades. Los hallazgos descritos, evidencian la necesidad de emplear estrategias pedagógicas que aborden tanto las destrezas básicas como las más avanzadas para el desarrollo del lenguaje de los niños.

Por consiguiente, los resultados obtenidos al implementar el juego interactivo Árbol ABC fueron positivos en el desarrollo del lenguaje de los niños de 3 a 4 años, puesto que, a través de la sección de exploradores, experimentaron un avance significativo en la expresión verbal y la comunicación de sus ideas, sentimientos y experiencias. También adquirieron en su vocabulario nuevas palabras de manera dinámica y mejoraron su capacidad para entender y dar respuesta a interrogantes, por lo que este portal demuestra ser una herramienta valiosa, pues conlleva al aprendizaje eficiente y significativo en esta etapa crucial de la infancia.

La investigación revela que tanto a nivel internacional como nacional existe una brecha significativa de la temática estudiada, pues a pesar de la creciente importancia atribuida a las interacciones digitales y su influencia positiva en el desarrollo de habilidades lingüísticas en el nivel inicial, la escasez de estudios específicos en este ámbito es evidente, por ello se resalta la necesidad de abordar las variables “juegos interactivos” y “desarrollo del lenguaje” de manera más extensa en futuros trabajos relacionados al sector educativo, para obtener una base más sólida que incentive los docente a implementar en sus planificaciones el uso de esta estrategia pedagógica centrada en el niño.

Por último, es importante destacar que la calidad de los juegos interactivos son clave para obtener beneficios significativos en la población infantil, sin embargo, al ser implementados en la enseñanza se debe considerar los siguientes aspectos: ser apropiados para la edad, adaptarse al nivel de desarrollo del lenguaje de cada niño y contar con supervisión o apoyo de los docentes y adultos para maximizar los beneficios y que se garantice un entorno de juego enriquecedor para los estudiantes.

REFERENCIAS

Acuña Medina, N., León Arias, M., Carmelo Villar, P., & Mulford León, N. (2018). Aprendizajes de las Matemáticas Mediados Por Juegos Interactivos En Scratch En La IEDGVCS. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(2), 32–42. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.2.2018.03>

Alonso Arija, N. (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de la renovación pedagógica [Tesis de grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ávila Gómez, Y. X., & Ramírez Oviedo, K. A. (2020). El juego interactivo árbolabc.com, como estrategia didáctica para mejorar las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado de básica primaria [Tesis de grado, Universidad de Santander UDES]. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6275>

Cárdenas Páez, A. (2011). Piaget : lenguaje , conocimiento y Educación. *Revista Colombiana de Educación*, V(60), 71–91. <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n60/n60a5>

Escobar, A. (2021). El juego Interactivo “El Árbol ABC” como propuesta didáctica para el aprendizaje de la lectura [Tesis de grado, Universidad Mayor de San Andrés]. <https://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/26659>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). Aprendizaje a través del juego. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation->

Fonseca-Alquichire, L. F., & Gil-Orjuela, A. M. (2020). El Juego Como Estrategia Didáctica Para Promover la Lectura en los Estudiantes del Grado Primero [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6924>

Gálvez Maldonado, A. G., Suárez Japón, V. E., & Reyes Cedeño, C. C. (2023). Desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 a 5 años en educación inicial. *Conference Proceedings UTMACH*, 7(1), 15–29. <https://doi.org/10.48190/cp.v7n1a2>

Gómez Ramírez, J. F. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Curso Continuo de Actualización En Pediatría CCAP*, 10(4), 5–13. <https://bit.ly/2Z4dgqV>

Gutiérrez Huérfano, J., Hernández Cerquera, C., & Orjuela Acosta, J. (2016). Los juegos interactivos como estrategia lúdica para facilitar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años en el colegio Venecia [Tesis, Fundación Universitaria los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/665>

Lévano Salgado, C. A. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. *Liberabit Revista Peruana de Psicología*, 13(13), 71–78. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2766815>

López, P. L. (2004). Población, muestra y muestreo. *Punto Cero*, 9(8), 69–74. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012&lng=es&tlng=es.

Martínez Ruíz, H. (2012). *Metodología de la investigación*. Cengage Learning Editores S.A.

Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Educación Inicial*. www.educacion.gob.ec

Moreno, B., Muñoz, M., Cuellar, J., Domancic, S., & Villanueva, J. (2018). Revisiones Sistemáticas: definición y nociones básicas. *Revista Clínica de Periodoncia, Implantología y Rehabilitación Oral*, 11(3), 184–186. <https://doi.org/10.4067/s0719-01072018000300184>

Nieto Rodríguez, D. C. (2022). *La Lúdica Como Estrategia Pedagógica en los Procesos Iniciales de la Lectura y la Escritura en el Grado Transición* [Tesis de Maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores]. <http://hdl.handle.net/11371/5821>

Partida Valdivia, J. M. (2022). El juego en el preescolar desde la fenomenología del mundo social. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, LII(1), 321–350. <https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.1.471>

Pinargote Macías, S. Y., & Meza Intriago, H. A. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje oral en los niños del nivel preescolar. *Revista Educare*, 26(Extraordinario), 551–575. <https://doi.org/https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1676>

Ruiz Santana, M., & Vélez Loor, J. (2022). Juegos interactivos y su importancia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 4 años. *Revista Educare Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(1), 393–417. <https://orcid.org/0000-0002-1494-426X>

Torres Herrera, Y. Á., Madrigal Contrera, M., Delgado Mendoza, H., Shauri Romero, J. D., Galarza Mayorga, A., & Gallegos Ruiz, G. J. (2018). El desarrollo de las competencias comunicativas en Educación Parvularia a través del juego. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 9(3), 21–30. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6715220>

Zambrano-Alcívar, J., Acosta-Álvarez, J., & Mendoza-De La Cruz, X. (2023). Caja lúdica de madera para el desarrollo sensorial de las niñas y niños de 24 a 36 meses. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(2), 232–244. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.2.1657>

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 