



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR**

**Facultad de Aprendizaje, Lenguas y Comunicación**

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del  
título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

**Herramientas tecnológicas educativas: Propuesta didáctica para el  
desarrollo del lenguaje verbal en niños de 3 a 4 años**

**Autor:** Andrea Doménica Cárdenas Estrella

**Director -Tutor:** Mtr. Mariana Ayala Serrano

Quito, junio 2025

## PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

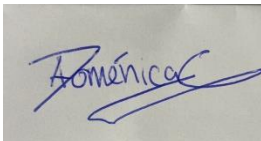
### DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Andrea Doménica Cárdenas Estrella**, con C.I. 1750063867 autora del trabajo de graduación titulado **“Herramientas tecnológicas educativas: Propuesta didáctica para el desarrollo del lenguaje verbal en niños de 3 a 4 años”**, previa a la obtención del grado académico de **LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL** en la **Facultad de Aprendizaje, Lenguas y Comunicación**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Quito, 24 de junio de 2025

**Firma:**



Andrea Doménica Cárdenas Estrella  
C.I. 1750063867

### APROBACIÓN DE TUTORA

En mi carácter de Directora – Tutora del Trabajo de Pregrado Titulado: *“Herramientas tecnológicas educativas: Propuesta didáctica para el desarrollo del lenguaje verbal en niños de 3 a 4 años”*, presentado por la estudiante Cárdenas Estrella Andrea Doménica, con C.I. N° 1750063867, para optar al Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Aprendizaje, Lenguas y Comunicación

En la ciudad de Quito, a los 28 días del mes de junio del 2025.

Firma:  

Nombre del docente: Mtr. Mariana Ayala  
C.I.: 1715513642  
Correo: [mayala150@puce.edu.ec](mailto:mayala150@puce.edu.ec)

#### NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: 3% índice de similitud con otras fuentes.

## Doménica Final 2

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>2</b>	<b>Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>3</b>	<b>mw.ageditor.ar</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>4</b>	<b>Submitted to Central Florida Community College</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>5</b>	<b>repository.nwu.ac.za</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>6</b>	<b>research.thea.ie</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio.upse.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Andrea Doménica Cárdenas Estrella, titular de la cédula de Identidad N° 1750063867, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para la obtención del Grado Académico de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los veinticuatro días del mes de junio 2025.

**Firma:**

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Doménica", with a long horizontal stroke extending to the right.

Andrea Doménica Cárdenas  
Estrella

C.I. 1750063867

## **Dedicatoria**

Dedico esta tesis a mi mamá Xime, que pese a que me está cuidando desde el cielo siempre ha sido un gran soporten en todos los aspectos de mi vida. Durante toda mi carrera he sentido su apoyo incondicional aunque no esté a mi lado físicamente sé que ella está muy orgullosa de todo lo que he logrado y en lo que me estoy convirtiendo. Su amor infinito y sus enseñanzas me acompañaran durante toda mi vida y serán mi guía.

## **Agradecimientos**

Agradezco profundamente a mi papá, por todo el esfuerzo, su apoyo constante y por siempre ser mi ejemplo de dedicación y de fortaleza. Gracias por ayudarme y darme los cimientos para convertirme en la mujer que soy hoy. Siempre agradecida contigo.

También agradezco de todo corazón a “Fefo”, a mi compañero de vida. Millón gracias por toda la paciencia, comprensión y amor. El apoyo incondicional que me has brindado me dio muchas fuerzas en los momentos más difíciles.

Finalmente agradezco a mi hermana Marie, que pese a que es menor a mí siempre está cuidándome y al pendiente. Eres mi motivación.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
1.1. Formulación del Problema.....	3
1.1.1 Preguntas de investigación.....	5
1.2. Objetivos de Investigación.....	6
1.2.1. Objetivo General .....	6
1.2.2. Objetivos Específicos.....	6
1.3. Justificación de la Investigación .....	6
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	8
2.1. Antecedentes de la Investigación .....	8
2.2. Bases Teóricas.....	11
2.2.1. Herramientas tecnológicas educativas .....	11
2.2.1.1. Implementación de herramientas tecnológicas educativas en Educación Inicial .....	11
2.2.1.2. Estrategias de Integración de herramientas tecnológicas educativas .....	13
2.2.1.3. Rol del docente como mediador en el uso significativo de las herramientas tecnológicas educativas .....	15
2.2.1.4. Participación de las familias en el uso de la tecnología en el hogar.....	18
2.2.2. Desarrollo del lenguaje verbal.....	19
2.2.2.1. Características del desarrollo del lenguaje verbal en la primera infancia.....	19
2.2.2.2. Factores que influyen en el desarrollo del lenguaje verbal .....	21
2.2.2.2.1. Entorno Familiar .....	21
2.2.2.2.2. Entorno Educativo .....	22
2.2.2.2.3. Diferencias individuales.....	23
2.2.2.3. El uso de la tecnología educativa para fomentar la expresión oral.....	24
2.2.2.3.1. Aplicaciones digitales interactivas centradas en el lenguaje .....	24
2.2.2.3.2. Cuentos digitales y recursos audiovisuales como herramienta didáctica .....	25

CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	27
3.1. Denominación y definición de la propuesta .....	27
3.2. Justificación de la propuesta didáctica .....	27
3.3. Destinatarios y responsables.....	28
3.4. Objetivos .....	28
3.4.1 Objetivo general .....	28
3.4.2 Objetivos específicos.....	28
3.5 Guía Didáctica .....	29
CONCLUSIONES .....	44
RECOMENDACIONES.....	45
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	47

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL  
ECUADOR FACULTAD DE APRENDIZAJE,  
LENGUAS Y COMUNICACIÓN  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INICIAL

**HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EDUCATIVAS: PROPUESTA  
DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 3 A 4  
AÑOS**

**Autor:**

Andrea Doménica Cárdenas  
Estrella

**Director -Tutor:**

Mtr. Mariana Ayala

**Fecha:**

Junio, 2025

**RESUMEN**

La presente investigación tuvo como propósito diseñar una propuesta didáctica basada en el uso de herramientas tecnológicas educativas para favorecer el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años. La problemática abordada radica en el uso sin una planificación adecuada de las herramientas tecnológicas educativas en la Educación Inicial, lo que limita todo el potencial pedagógico que pueda ofrecer. La metodología que se utilizó en esta investigación fue un enfoque cualitativo, con un diseño bibliográfico. Las unidades de estudio fueron investigaciones y documentos científicos relacionados con la temática de las herramientas tecnológicas educativas en la educación infantil y el desarrollo del lenguaje verbal. Para la recopilación de información se aplicó el análisis de documentos con una revisión teórica crítica. Como resultado de lo investigado, se realizó una propuesta titulada “Jugando con la tecnología: recursos digitales para fortalecer el lenguaje verbal en niños de 3 a 4 años”, esta incluye seis juegos digitales los cuales son interactivos y creados en la plataforma digital Educaplay. Esta propuesta didáctica está dirigida a los docentes de Educación Inicial, los cuales desempeñan un papel esencial como mediadores de la tecnología. Para concluir, el uso de herramientas tecnológicas educativas, siempre y cuando sea con supervisión, planificación e inclusive una orientación pedagógica favorecerán la expresión oral, la comprensión y el vocabulario del infante. Asimismo, se hace un énfasis entre la colaboración que deben tener las familias con los docentes para así garantizar un entorno educativo que sea tanto integral como equilibrado frente al uso de la tecnología.

**Palabras clave:** Aprendizaje, Educación Inicial, Lenguaje Verbal, Propuesta Didáctica, Tecnología Educativa

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL  
ECUADOR FACULTAD DE APRENDIZAJE,  
LENGUAS Y COMUNICACIÓN LICENCIATURA  
EN EDUCACIÓN INICIAL

**EDUCATIONAL TECHNOLOGICAL TOOLS: DIDACTIC PROPOSAL FOR  
LANGUAGE DEVELOPMENT IN CHILDREN AGED 3 TO 4 YEARS**

**Author:**

Andrea Doménica Cárdenas  
Estrella

**Director -Counselor:**

Mtr. Mariana Ayala

**Date:**

June, 2025

**ABSTRACT**

The purpose of this research was to design a didactic proposal based on the use of educational technological tools to support the development of language in children aged 3 to 4 years. The problem addressed lies in the unplanned use of educational technology tools in Early Childhood Education, which limits their full pedagogical potential. The methodology used in this study followed a qualitative approach with a bibliographic design. The units of study were research papers and scientific documents related to the use of educational technological tools in early education and the development of verbal language. For data collection, a critical theoretical document analysis was applied. As a result of the research, a proposal titled *"Playing with Technology: Digital Resources to Strengthen Verbal Language in Children Aged 3 to 4 Years"* was developed. It includes five interactive digital games created using the Educaplay platform. This didactic proposal is aimed at Early Childhood Education teachers, who play an essential role as mediators of technology. In conclusion, the use of educational technological tools—when implemented with supervision, planning, and pedagogical guidance—can enhance children's oral expression, comprehension, and vocabulary. Moreover, the proposal emphasizes the importance of collaboration between families and teachers to ensure an educational environment that is both holistic and balanced in relation to technology use.

**Keywords:** Early Childhood Education, Educational Technology, Learning, Teaching Proposal, Verbal Language

## Introducción

Hoy en día el ser humano se encuentra en un mundo donde el avance acelerado de la tecnología ha ido transformando varios aspectos de la vida, esto incluye el ámbito educativo. En la Educación Inicial, etapa crucial del desarrollo integral del infante, este avance tecnológico también se ha ido incluyendo paulatinamente. Dado este contexto, se vuelve necesario replantearse algunas metodologías de enseñanza para así aprovechar y beneficiarse de las herramientas tecnológicas educativas como medios didácticos capaces de ser aliados y potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños. Un aspecto de suma importancia que se desarrolla durante la primera infancia es el lenguaje verbal, ya que constituye las bases del pensamiento, las interacciones sociales y la comunicación. Sin embargo, en algunas ocasiones su uso en las aulas de clases no es adecuadamente planificado ni orientados a fines pedagógicos, lo que limita su verdadero potencial.

Esta investigación se centra en el diseño de una propuesta didáctica basada en el uso de herramientas tecnológicas educativas, con el propósito de favorecer el desarrollo verbal en niños de 3 a 4 años. Cuando la tecnología y sus recursos son integrados tanto de manera consiente como planificada con una mediación adecuada por el docente o familia, puede llegar a convertirse en una herramienta eficaz para ampliar el vocabulario y fortalecer la expresión oral. Además, se enfatiza en las familias como agentes de refuerzo del uso de tecnología en casa, creando así rutinas equilibradas y saludables con el uso de herramientas tecnológicas educativas.

Esta investigación consta de tres capítulos. En el Capítulo I titulado Planteamiento del problema, se presenta la formulación del problema, las preguntas de investigación, los objetivos de estudio y la justificación.

En el Capítulo II titulado Marco Teórico, está compuesto de cinco antecedentes de la investigación los cuales están directamente relacionados con el tema. También se encuentran las bases teóricas que abordan temas de las herramientas tecnológicas educativas, estrategias de integración tecnológicas, el rol de docentes y familia; el lenguaje verbal, características del

desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años.

Para concluir, en el Capítulo III denominado Presentación de la propuesta se diseñó una guía didáctica titulada, “Jugando con la tecnología: recursos digitales para fortalecer el lenguaje verbal en niños de 3 a 4 años”. Esta propuesta incluye seis juegos digitales elaborados y diseñados en la plataforma Educaplay, dirigida a docentes de Educación Inicial.

Finalmente, esta investigación concluye que la integración planificada adecuadamente de herramientas educativas tecnológicas en el aula favorece el desarrollo del lenguaje verbal en niños de 3 a 4 años, promoviendo la expresión oral, amplía el vocabulario y fortalece la comprensión. La propuesta didáctica presentada demuestra ser una estrategia lúdica, innovadora y pedagógicamente pertinente. Se recomienda que los docentes de Educación Inicial incluyan recursos digitales en sus prácticas educativas de forma estructurada y brindado un acompañamiento para un uso responsable y significativo.

## **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1 Formulación de Problema**

Uno de los temas que en la actualidad se ha comenzado a analizar más a fondo y que empieza a definirse dentro del contexto específico de la Educación Inicial es el uso de la tecnología como herramientas tecnológicas educativas como asimismo la utilización de la tecnología como estímulo externo para el proceso de enseñanza y aprendizaje del lenguaje verbal. No obstante, su uso para el desarrollo del lenguaje verbal todavía no es metódico ni ha sido aprovechado su máximo potencial en muchas instituciones educativas ya que todavía existe una gran brecha significativa en la que también hay malentendidos entre lo que es el uso cotidiano de tecnologías y su integración en la pedagogía para fortalecer, dar un apoyo e incluso un soporte al desarrollo del lenguaje verbal.

Es evidente que cada día es más común que los adultos valoren, celebren y se sorprendan con las competencias tecnológicas que tienen los pequeños para manipular este tipo de dispositivos electrónicos, mientras que ellos sólo los miran, sumergidos e hipnotizados en sus propias pantallas sin llegar a tener en cuenta sus necesidades o las necesidades de los niños. No son conscientes de los efectos perjudiciales que puede tener la tecnología, o más bien de los dispositivos digitales en los niños, por consiguiente, tampoco de como la exposición constante, sin supervisión, de los niños a aparatos electrónicos puede llegar a producir problemas de salud o problemas cognitivos en la edad preescolar. Entre los problemas que pueden llegar a producirse están las alteraciones del sueño, el desarrollo del lenguaje verbal e incluso la socialización.

Hoy en día muchos niños desde edad muy temprana están familiarizados con dispositivos móviles también el uso de este tipo de tecnología se ha limitado en muchos contextos a actividades pasivas como, por ejemplo, el juego como así mismo el entretenimiento, desaprovechando las potencialidades y ayudas que puede llegar a tener para el aprendizaje. Las

herramientas tecnológicas educativas, si se aplica correctamente, ofrecen un estímulo valioso para fomentar mientras se potencia el lenguaje verbal, siempre y cuando se acompañe de forma correcta a una planificación pedagógica adecuada con una buena estructura académica. Por ejemplo, el uso de juegos interactivos digitales que desarrollen contenidos de lenguaje verbal, narraciones digitales, aplicaciones educativas incluyendo otros recursos podrían llegar a ser medios eficaces para estimular el lenguaje.

El lenguaje verbal es una capacidad que todos los seres humanos poseen y la usan desde que la adquieren. Esta competencia es fundamental en la vida ya que ayuda a expresar distintos pensamientos, disgustos, deseos, sentimientos y necesidades. El lenguaje verbal en niños de entre 3 y 4 años se caracteriza por la capacidad de comprender preguntas y poder dar una respuesta coherente, también se caracteriza por que los niños puedan formular y expresar oraciones cada vez más largas es por eso que hoy en día se le da mucha importancia al desarrollo del lenguaje verbal en la primera infancia, pues se entiende que es una de las bases esenciales para comunicarse, interactuar, relacionarse y, en definitiva, llevar un proceso de desarrollo y aprendizaje adecuado para el niño. El lenguaje verbal no solo es un instrumento utilizado para poder comunicarse, sino que es un medio de mucha importancia e infaltable para el desarrollo del pensamiento y una adecuada interacción social.

Según Vygotski (1978), el lenguaje cumple la función de mediadora entre el pensamiento y la acción, para así convertirse en una herramienta valiosa y esencial en la construcción del conocimiento.

Sin embargo, muchos niños, en varios casos, poseen algunas dificultades para expresarse con fluidez, ampliar su vocabulario o, simplemente, formar oraciones completas y hacerse entender afectando sus interacciones sociales, su rendimiento escolar y también podría llegar a afectar en su autoestima. Estas dificultades nos presentan un panorama algo complejo y complicado, ya que con frecuencia se nota la ausencia de métodos innovadores que, de verdad, impulsen el uso espontáneo del lenguaje verbal en niños.

El ambiente, es decir el entorno, en el que se desenvuelve el niño tiene un rol fundamental en la adquisición del lenguaje verbal ya que se muestra como

agente mediador de varios procesos de aprendizaje. El ser humano al encontrarse en una era digital, el entorno está lleno de tecnología que por más que se intente escapar de los avances tecnológicos esto es inviable, es por eso por lo que hay que sacar provecho de todo lo que estos pueden llegar a ofrecer para un desarrollo integral de los niños.

Los principales protagonistas y los que juegan un papel fundamental en esta temática son los docentes de Educación Inicial, quienes conviven día a día con los estudiantes y son ellos los que proporcionan un ambiente de enseñanzas. Los maestros deberían estar capacitados para poder ser capaces de ofrecer un proceso de enseñanza y aprendizaje mediante los recursos digitales. En esta temática también están involucrados los niños de 3 a 4 años, que se ven directamente impactados en su desarrollo comunicativo, y las instituciones educativas que tienen la responsabilidad de ofrecer una enseñanza de calidad que se ajuste a los nuevos contextos tecnológicos.

Claramente padres de familia y cuidadores también se encuentran involucrados, ya que su acompañamiento y ejemplo son de suma importancia para fomentar un desarrollo adecuado fomentando hábitos saludables en cada uno de sus niños.

Ante esta situación, se hace evidente la necesidad de crear una propuesta didáctica que permita aprovechar las tecnologías digitales con fines educativos, utilizándolas como herramientas que fomenten el desarrollo del lenguaje verbal, sin pasar por alto los riesgos que puede implicar un mal uso de la tecnología. Los modelos pedagógicos actuales abogan por una educación centrada en el estudiante, en la cual las herramientas tecnológicas educativas puedan desempeñar un papel crucial en facilitar el aprendizaje, siempre que se utilicen de manera consciente, con un propósito claro y sobre todo en equilibrio.

### **1.1.2 Preguntas de investigación**

- ¿Cuáles son las estrategias de integración tecnológica en niños de 3 a 4 años?

- ¿Cuál es el rol del docente y de la familia en el uso responsable de la tecnología?
- ¿Cuáles son las características del desarrollo del lenguaje verbal en niños de 3 a 4 años?

## **1.2 Objetivos de la investigación**

### **1.2.1 Objetivo general**

- Diseñar una propuesta didáctica basada en herramientas tecnológicas educativas para favorecer el desarrollo del lenguaje verbal en niños de 3 a 4 años.

### **1.2.2 Objetivos específicos**

- Identificar las estrategias de integración tecnológica en niños de 3 a 4 años
- Determinar el rol del docente y de la familia en el uso responsable de la tecnología
- Analizar las características del desarrollo del lenguaje verbal en niños de 3 a 4 años

## **1.3 Justificación de la investigación**

El desarrollo del lenguaje verbal en la primera infancia es un aspecto fundamental tanto para la socialización, la construcción del pensamiento y del aprendizaje. Ante esta dificultad que presentan los niños en edad preescolar para poder expresarse con fluidez. En una sociedad que cada día va avanzando tecnológicamente en donde poco a poco todo se está digitalizando, es de suma importancia que los docentes junto a los procesos pedagógicos también avancen a este mismo ritmo para que así que la tecnología se vuelva aliada y no una herramienta que impida alcanzar procesos de desarrollo adecuados. Salinas (2004) afirma que las herramientas tecnológicas educativas pueden convertirse en grandes aliadas pedagógicas siempre y

cuando se utilicen con un sentido didáctico y bajo una rigurosa planificación.

La meta no es simplemente introducir o saturar de pantallas el aula, sino crear tanto experiencias como vivencias junto con los niños para así formar un aprendizaje fomentado la comunicación verbal, el escuchar asimismo y comprender lo que los demás nos están diciendo. Este tipo de estudio posee una relevancia ya que busca proponer una forma de trabajo innovador y enriquecedor para trabajar la comunicación verbal mediante tecnología incluyendo dispositivos adecuados y adaptados para las necesidades e incluso la edad de cada niño.

Esta investigación responde a una problemática concreta y actual aportando al desarrollo como al fortalecimiento del lenguaje verbal en niños de la primera infancia, etapa en la que el niño se encuentra en pleno desarrollo social y donde todos sus cimientos e identidad se están formando. Lo que se busca es sembrar desde una edad tan temprana herramientas de apoyo educativo para que ayuden en un futuro a su rendimiento académico y una adecuada integración a la sociedad con una buena visión de sí mismo. Según Lev Vygotsky (1978) el lenguaje es el instrumento psicológico más potente para el desarrollo del pensamiento, por ende, reforzarlo desde los primeros años del niño asegura mejores procesos cognitivos en el futuro.

Finalmente, se espera que la propuesta expuesta se utilice como orientación hacia los docentes para que puedan incorporar tecnología en sus aulas que promueva una enseñanza representativa, estimulante y sobre todo centrada en cada uno de los niños ya que cada uno es un mundo distinto con necesidades diferentes.

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1 Antecedentes de la investigación

El avance tecnológico es aplicado en cada una de las áreas de los humanos dando como resultado que también se involucren en lo que a educación se refiere. Es evidente que la tecnología actual ha creado una gran conmoción por su creciente integración en las áreas del desarrollo de los niños en su primera infancia, esto involucra también su desarrollo verbal. Existen una variedad de investigaciones en el ámbito nacional e internacional que tratan sobre la temática expuesta, donde se analizan todo lo que tecnología y lenguaje verbal se refiere.

En el estudio realizado por Escola (2023), titulado *“Las TIC en el desarrollo del lenguaje de niños y niñas del Subnivel 2, Quito”*, hace un análisis de como los recursos tecnológicos aportan a la expresión el lenguaje en las aulas de clases. En este estudio al cual se le dio un enfoque cualitativo-bibliográfico, se determinó que los juegos interactivos, pictogramas hechos con tecnología y aplicaciones educativas, no solo fomentan un aprendizaje significativo sino que también ayudan al niño a explorar y manifestar su creatividad, mejorar su confianza y los motiva para comunicarse de manera adecuada en las aulas de clases. Esta investigación expone que las TIC son una gran herramienta para fortalecer y enriquecer el lenguaje los cuales apoyan y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje mientras los niños se divierten de una forma lúdica pero controlada. Esta investigación brinda un aporte a la presente tesis, ya que demuestra el impacto positivo que podrían tener las herramientas tecnológicas en el desarrollo del lenguaje verbal en infantes. Estos descubrimientos respaldan la propuesta didáctica planteada en esta investigación ya que prueba que la tecnología utilizada tanto en juegos interactivos como en aplicaciones educativas no solo fomentan la expresión oral, sino también incentivan al niño a comunicarse. Los resultados justifican la adaptación e inclusión de actividades de ámbito tecnológicas en lo propuesta didáctica ya que reafirman que el uso tanto equilibrado como adecuado de herramientas digitales pueden aportar en el proceso de enseñanza-aprendizaje

del lenguaje verbal en niños de 3 a 4 años.

En esta investigación hecho por Bonilla et al. (2020), titulado "*The use of technology in the language development of 4-year old*", publicada en la Universidad Técnica de Ambato. En esta investigación, de tipo comparativo y experimental, se pusieron a prueba a 34 niños del nivel Inicial 2, los cuales fueron divididos en dos grupos. El primer fue expuesto a métodos tradicionales de enseñanza- aprendizaje y en el segundo trabajaron los mismos temas que el otro grupo, pero con la gran diferencia que usaron herramientas tecnológicas como, por ejemplo, cuentos digitales y juegos interactivos. Los resultados apuntaron que los niños que fueron expuestos y recibieron materiales tecnológicos presentaron mayores mejoras en el desarrollo del lenguaje en comparación del grupo que no recibió las herramientas tecnológicas. Los resultados fueron positivos para los niños que fueron expuestos a ciertos recursos tecnológicos, ya que se presentaron mejoras en la fluidez verbal, en la parte sintáctica de la formulación de una oración y en una correcta pronunciación. Este estudio brinda un soporte y un respaldo a la presente investigación ya que la idea de que el uso de recursos digitales, siempre y cuando estén regulados, aprobados e integrados equilibradamente en la planificación del docente pueden llegar a ser un impulsor eficiente para el desarrollo lingüístico de los estudiantes.

En la investigación realizada por Palomeque (2023), con el título "*Elaboración de recursos digitales para estimular el lenguaje verbal en niños y niñas de 3-4 años de la unidad educativa Víctor Gerardo Aguilar, periodo lectivo 2020-2021*", expone un enfoque práctico el cual está centrado en la elaboración de materiales y recursos tecnológicos los cuales han sido adaptados al nivel preescolar. La autora utiliza una metodología cualitativa y un diseño participativo donde ella realizó recursos digitales como por ejemplo cuentos y juegos que incluyen multimedia e incluso actividades interactivas, las cuales fueron aplicadas en una institución educativa del Ecuador. Lo que emitieron los resultados fueron una mejora significativa en lo que participación verbal de los niños se refiere, también existió una mejor comprensión auditiva por parte de los participantes. En conclusión, esta investigación aporta de

manera valiosa a la presente tesis, ya que no solo demuestra, sino que valida con una justificación el uso de tecnologías adaptadas a niños de 3 a 4 años, grupo etario que coincide con el foco de esta investigación, en las aulas. La utilización dentro del aula de herramientas digitales, tales como cuentos interactivos y multimedia permitió observar varias mejoras en el lenguaje verbal por eso estos resultados respaldan la propuesta didáctica, al confirmar que el uso de materiales tecnológicos diseñados con propósitos pedagógicos puede llegar a potenciar las habilidades lingüísticas en los infantes. Adicional a esto, refuerza la idea de que si las herramientas digitales son usadas una forma contextualizada se llegan a convertir en aliadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la investigación realizada por Espinoza y Rodríguez (2025) titulado *“Las TICs para estimular la comunicación verbal en niños de educación inicial”*. El objetivo de esta investigación fue hallar y sistematizar los beneficios de aplicar las TIC en las aulas como recurso didáctico y pedagógico, para así poder explorar y mejorar la comunicación verbal en infantes. Las autoras utilizaron una metodología cualitativa de tipo descriptiva- explicativa donde revisaron 95 fuentes académicas de las cuales sólo 51 fueron seleccionadas las cuales cumplían con todos los requisitos necesitados para esta investigación. Los resultados evidencian que las TIC anima a los niños y a su desarrollo del lenguaje verbal mejorando su fluidez, la ampliación de vocabulario, facilitar la comprensión y motiva a los infantes a tener una mejor capacidad de expresión sobre sus emociones. Este estudio brinda un respaldo teórico para esta tesis ya que analiza e incluso sistematiza los beneficios del uso de herramientas digitales en el entorno de la Educación Inicial. Lo obtenido por las autoras evidencian que la tecnología expande el vocabulario para así mejorar la expresión, comprensión e incluso la fluidez del lenguaje verbal. Gracias a estos aportes la a propuesta didáctica se enriquece, al confirmar que herramientas tecnológicas son aliadas estratégicas para fomentar un desarrollo integral del lenguaje en la primera infancia.

Finalmente, en el estudio realizado por Chen y Fan (2025) titulado *“The effectiveness of digital game-based pedagogy in language abilities among*

*children with delay*” expone una evidencia práctica sobre los privilegios que existen en el uso de juegos digitales en contextos educativos. En este estudio no solo se utilizaron grupos de niños regulares, sino que también se incluyó una población de niños con retraso en el lenguaje. En este análisis experimental los autores utilizaron dos grupos. En el uno se utilizaron e implementaron distintos juegos digitales los cuales estaban estructurados con contenidos lingüísticos mientras que el segundo grupo utilizaron estrategias tradicionales y convencionales de enseñanza-aprendizaje. Lo que se mostraron en los resultados fue que el grupo con acceso a estos juegos digitales obtuvieron mejoras tanto en vocabulario, comprensión verbal y una mayor confianza al hablar y expresarse. Lo que se puede rescatar de esta investigación es que refuerza el uso de actividades lúdicas y digitales enfocadas en el desarrollo lingüístico de los infantes. Así mismo, este estudio aporta a la propuesta didáctica presentada, al demostrar que juegos o herramientas digitales con una estructura adecuada y pedagógica es tanto útil como eficiente, incluso en casos de mayor complejidad como lo son niños con retraso en el área del lenguaje verbal.

## **2.2. Bases Teóricas**

### **2.2.1. Herramientas tecnológicas educativas**

Actualmente en el contexto educativo, las herramientas tecnológicas educativas se han convertido en un recurso fundamental para transformar y enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en la primera infancia. Estas herramientas deben ser utilizadas de manera planificada y con una intención pedagógica para mejorar la comprensión fomentar la participación activa y ayudar a facilitar el desarrollo de habilidades tanto cognitivas, sociales y comunicativas.

Jonassen (2000) sostiene que las tecnologías de la información y la comunicación deben entenderse como herramientas cognitivas capaces de representar organizar y transformar el conocimiento. Desde esta perspectiva su valor educativo radica en su capacidad para crear entornos de aprendizaje significativos Interactivos y especialmente centrados en las necesidades de los

estudiantes.

Según Salinas (2004) las herramientas tecnológicas educativas deben reunir algunas características para ser eficaces estas son algunas de las características: promoverla la interactividad, adaptarse el nivel cognitivo del estudiante, estar alineadas con los objetivos pedagógicos y fomentar tanto el trabajo colaborativo como el autónomo para así estimular el pensamiento crítico y creativo. Estas cualidades son especialmente relevantes en educación inicial ya que aquí el aprendizaje ocurre a través de la exploración, la interacción constante con el entorno y el juego.

Asimismo Salinas (2004) proponen una clasificación de las herramientas tecnológicas educativas según su función en el aula: herramientas de presentación las cuales permiten al docente mostrar contenidos de forma visual. Herramientas de producción las cuales facilitan la creación de materiales. Existen también herramientas de comunicación y herramientas interactivas que permiten la participación activa del estudiante mediante juegos.

Finalmente en el caso de la educación inicial las herramientas tecnológicas educativas no sólo captan la atención de los niños sino que también les permite interactuar con imágenes sonidos textos y videos que estimulan su creatividad y lenguaje si implementación debe estar acompañada de una planificación adecuada por el docente y una acompañamiento familiar activo donde también se muestren propuesta didácticas adecuadas al nivel del desarrollo de los niños para así garantizar un aprendizaje significativo estimulante y activo.

#### **2.2.1.1. Implementación de herramientas tecnológicas educativas en Educación Inicial**

En los últimos años el mundo entero ha pasado por numerosos cambios, un gran cambio ha sido el avance de la tecnología, que cada día se va actualizando y poco a poco ha ido introduciéndose mucho más en la sociedad incluyendo en la educación.

Integrar herramientas digitales educativas en el aula y aun sistema

pedagógico bien estructurado no es una tarea fácil, pero ha demostrado ser una herramienta efectiva para promover un adecuado desarrollo integral de los niños. Según Maguiño et al. (2020):

La incorporación del uso de las tecnologías cubre todos los ámbitos de la sociedad humana, y la institución no ha sido ajena a ello. Los procesos de enseñanza aprendizaje tradicionales en las instituciones que aun los usan, necesitan reevaluarse para poder responder a los requerimientos que la sociedad de la información, y del conocimiento de una virtualidad que se impone. No es su sola incorporación la que repercute en el aula de clase, sino el uso que de dichas tecnologías hacen tanto profesores como alumnos. (p.18)

Es evidente que herramientas tecnológicas educativas en las aulas de clases facilitan mucho el acceso a información requerida por profesores, que pueden buscar material didáctico, o también información requerida por los estudiantes como por ejemplo curiosidades o preguntas que ellos tengan de ciertos temas. Es claro que facilita la búsqueda de información además la tecnología es adaptable y se puede personalizar para cada necesidad educativa, nivel y ritmo de aprendizaje de cada niño, ya que no todos los niños van a requerir los mismos instrumentos que sus demás compañeros por eso es indispensable saber que funciona mejor con cada uno de los alumnos, para así sacar provecho de los recursos que existen, en este caso la tecnología.

Existen diversos recursos digitales adaptados y adecuados para niños de 3 a 4 años, los cuales ayudan y apoyan a procesos de enseñanza – aprendizaje estimulando no solo su desarrollo cognitivo si no también su desarrollo lingüístico. Los recursos educativos digitales “permiten a los niños adquirir nuevas habilidades, a través de la alta representación multimedia que ofrece” (Albarado et al., 2021, p. 26). Los recursos digitales motivan a los niños con material interactivo y animado que capta su atención con la finalidad de potenciar cada uno de sus procesos educativos. Según López Gómez (2022):

Hoy en día la educación, se debe convertir en un espacio de

transformación e innovación, por medio del uso consciente de las TICs; para ello es necesario que los docentes sean capacitados continuamente en el desarrollo de proyectos pedagógicos con un fin didáctico, que promuevan un aprendizaje formativo y de significado en sus estudiantes. Promoviendo actividades dinámicas, didácticas, llamativas, interesantes e investigativas, que faciliten la transformación y la construcción de nuevas acciones para obtener una mejor calidad educativa. (p.9)

Partiendo de esta visión, es necesario reforzar y replantear el papel de los docentes en Educación Inicial como mediadores o agentes constantemente activos en la integración de herramientas tecnológicas con propósitos pedagógicos.

### **2.2.1.2 Estrategias de Integración de herramientas tecnológicas educativas**

Es importante encontrar las estrategias adecuadas para una buena integración de las herramientas tecnológicas educativas en las rutinas de los niños. Esto debe ser un trabajo de diario para que ellos se puedan familiarizar de una forma muy natural y sin exigencias para que su uso no sea solamente esporádico, sino que tenga un propósito pedagógico. Para que todo lo que sea introducido en el aula tenga un propósito, como tablets y pizarrones digitales, tienen que ser usados recurridamente, estos no deben ser herramientas y elementos aislados. Estos elementos deben ser parte constante de la jornada escolar, es por eso por lo que los docentes deben crear y diseñar momentos donde los recursos digitales estén presentes para así poder reforzar los objetivos de aprendizaje que sean necesarios para que vayan acorde a los desarrollos pedagógicos. Así se crea una planificación la cual priorice el desarrollo integral del individuo.

“La integración de recursos digitales, como plataformas interactivas,

herramientas en línea y aplicaciones educativas, representa una oportunidad para diversificar y fortalecer el rendimiento académico de los niños.” (Collantes et al., 2024, p.4) Existen varias maneras de integrar la tecnología en el aula, como por ejemplo en las rutinas del saludo y despedida, en la narración de cuentos y en juegos interactivos donde se utilice una apta combinación entre incentivos visuales, táctiles y sonoros que motiven e interesen a los niños para que así se produzca un aprendizaje significativo el cual el infante es capaz de conectar y asociar conocimiento previo con el adquirido para así enriquecer todo lo aprendido. Lo que los dispositivos digitales pueden ofrecer a los maestros es una oportunidad para fomentar el desarrollo del lenguaje verbal en niños de 3 a 4 años mediante actividades que se pueden ir integrando durante todo el día como lo es durante el juego libre, la cual es una actividad muy común en el día a día de los infantes, también los juegos por rincones o estaciones en los cuales se invite al niño a clasificar, narrar historias o vivencias, seguir comandos o responder preguntas simples que vayan acorde a su desarrollo.

Existen algunos criterios para una buena selección de contenido tecnológico que sea apropiado para niños de entre 3 y 4 años. Tanto docentes como familias deben ser minuciosos y cuidadosos al momento de evaluar aplicaciones y recursos digitales antes de introducirlos dentro de las aulas, de los aprendizajes y del hogar.

El uso de narrativas digitales es una estrategia que se basa en mostrar a los niños cuentos digitales y animados, los cuales permitirán una activa participación mediante sonidos, imágenes o preguntas para así estimular su comprensión y expresión verbal. Esta estrategia posee un valor pedagógico el cual consiste en combinar estímulos auditivos, visuales incluyendo lingüísticos.

Otra estrategia, son los juegos digitales con fines lingüísticos mediante plataformas educativas e interactivas. La utilización de este tipo de juegos es diseñada específicamente para el desarrollo del lenguaje verbal. Estas actividades permiten trabajar diversos contenidos tales como el enriquecimiento de vocabulario o la asociación de imágenes con categorías.

Todo esto sucede dentro de un entorno controlado y lúdico. En este

contexto, la plataforma *Educaplay* se muestra como una herramienta digital pertinente para crear juegos personalizados y adaptables a todo tipo de necesidades. En esta plataforma se puede llegar a crear adivinanzas, juegos de memoria, sopa de letras y entre muchas actividades más. Esta herramienta tecnológica cuenta con una interfaz amigable y es atractiva visualmente para los infantes lo cual contribuye a mantener la atención para así reforzar el aprendizaje significativo del niño.

Por último, otra estrategia de integración tecnológica es la utilización de videos educativos breves que solamente tengan contenido educativo siempre apoyado de la mediación de un adulto, para que este dialogue con el infante sobre lo observado. Este tipo de estrategia transforma el momento tecnológico en una gran oportunidad de dialogar para así obtener una ampliación del lenguaje.

Todos los contenidos que sean mostrados y utilizados por los niños deben ser relevantes y deben tener una finalidad la cual es promover un desarrollo integral positivo que enriquezcan cada experiencia de aprendizaje. Para que los recursos digitales se conviertan en una herramienta aliada deben ser un apoyo fundamental para la narración, expresión y dialogo del estudiante.

### **2.2.1.3. Rol del docente como mediador en el uso significativo de las herramientas tecnológicas educativas**

En el ambiente actual en el cual se están desarrollando los infantes, los docentes están involucrados ya que poseen un papel trascendental e importante en la vida de los estudiantes, más aún en esta era digital y tecnológica el docente debe servir de mediador y transmisor de conocimientos. Debe ser una guía y así facilitar un aprendizaje significativo que perdure en el niño durante toda su vida. Según López Gómez (2022) “El docente que decide incluir las TICs en su planificación debe conocer sus dimensiones y sus diferentes usos. De este modo, se verá enriquecido el proceso de enseñanza-aprendizaje y se abordará la herramienta en su potencialidad teórico- práctica” (p.19). Ser un buen mediador no sólo significa facilitar las herramientas adecuadas sino también entender como funcionan y qué beneficios pueden

llegar a ofrecer para así también ser capaces de crear un ambiente flexible el cual responda a las necesidades de todos sus estudiantes no solo como un grupo total sino también como individuos. Es de suma importancia que los maestros sean flexibles y estén dispuestos a aprender nuevas metodologías siempre teniendo una actitud positiva, reflexiva y crítica sobre las tecnologías. Tienen que estar conscientes que como mediadores poseen un rol con bastante peso ya que su función va a ser brindar la mejor calidad educativa posible a cada uno de los alumnos. Según Peter Senge (2020):

El profesor del siglo XXI tiene que enseñar lo que no sabe, y lo primero que tienen que hacer es desaprender, olvidar los métodos pedagógicos tradicionales e innovar en las técnicas de aprendizaje. La innovación no debe ser considerada una opción; sino más bien, un imperativo para cualquier docente que básicamente está desafiado a innovar y a desarrollar ideas creativas que transformen la educación. Las escuelas necesitan docentes capaces de generar nuevas ideas que rompan con la educación tradicional y permitan aprovechar el potencial y las habilidades de los alumnos. (p.92)

El docente es un actor activo cuando se habla del uso de la tecnología, su rol es trascendente ya que es un facilitador de conocimientos, guía y mediador un aprendizaje significativo mediante el uso de tecnología en el aula. El docente es el principal encargado de promover un aprendizaje de calidad. Según López Gómez (2022):

En cambio, se puede apreciar que aún algunos docentes utilizan estrategias centradas en la exposición verbal, el papel, lápiz, pizarra, marcador y en muchos casos estos no facilitan la comprensión. Por el contrario, hay otros medios que sí facilitan y que hacen dinámico, activo y eficaz el proceso de enseñanza aprendizaje, al mismo tiempo que contribuyen al desarrollo de aprendizajes significativos, como son las

TICs. (p.18)

Los docentes en la actualidad son mucho más conscientes que algunas prácticas tradicionales ya no son beneficiosas para los niños es por eso por lo que aplicar la tecnología actual de manera adecuada e innovadora mediante actividades dinámicas y didácticas el niño es capaz de expandir su conocimiento aprendiendo sobre cosas que le interesan y le llaman la atención, convirtiendo así el aprendizaje en algo que le genere placer y entusiasmo.

Es recomendable que el docente realice un acompañamiento durante todas las actividades en las que se utilizan herramientas digitales para así poder garantizar y observar que la tecnología se esté utilizando de una manera enriquecedora y responsable por parte del alumnado. Incluyendo este acompañamiento pedagógico es un deber de los docentes ayudar a que los niños reflexionen sobre el uso de la tecnología para que si puedan entender y comprender su uso y sus beneficios. Todo este proceso no es fácil ya que conlleva que los docentes se encuentren constantemente en evaluación de las herramientas digitales y así poder realizar adecuaciones pertinentes si es que se creen necesarias. Para así poder estar seguro de que los estudiantes aprendan mediante estos medios digitales.

El docente es el encargado de que los niños usen equilibradamente las tecnologías y las experiencias analógicas ya que son esenciales para un desarrollo integral y completo de los niños en edad preescolar. Es de suma importancia que las tecnologías y herramientas digitales no deben reemplazar las actividades tradicionales que son esenciales para un desarrollo adecuado en los infantes, estas actividades tradicionales básicas como es el juego nunca deben ser olvidadas o dejadas a un lado, sino que la tecnología debe ser un complemento a estas actividades analógicas. Múltiples estudios e investigaciones afirman que si existe un buen equilibrio y una buena mezcla entre enfoques tecnológicos y digitales con enfoques analógicos los niños se llegan a enriquecer de aprendizajes multidimensionales. “Como es lógico, el rol del guía será más fácil si ambos se conocen y el docente entiende las pasiones del alumnado, lo que ayudará a este a conocer en qué sentido hay que guiar a cada alumno.” (Salinas, 2004). Es responsabilidad de los maestros ofertar un

entorno donde se puede encontrar oportunidades de aprendizaje tradicionales y herramientas digitales para así fomentar la exploración en la interacción social y la creatividad utilizando estas dos herramientas y nunca sustituir la una por la otra.

#### **2.2.1.4. Participación de las familias en uso de tecnología en el hogar**

Los docentes necesitan que la familia participe activa y constantemente en la vida del niño ya que el infante pasa la mayoría del tiempo en familia o con sus cuidadores. Es por eso por lo que todo lo aprendido en los centros educativo sea reforzado en casa. No sirve que el niño aprenda ciertas cosas con ayuda de los docentes y en casa se haga todo lo contrario. Por eso la participación de las familias en el uso de la tecnología es vital para así apoyar y reforzar lo aprendido fuera de casa. Es de suma importancia que las familias creen en el hogar hábitos digitales saludables para así fomentar un aprendizaje continuo, un aprendizaje que sea adquirido tanto por externos y en casa. Según Hernández (2021) “El papel que los padres y tutores desempeñan en esta precoz interacción de los niños con la tecnología resulta crucial para que estos establezcan una relación positiva con el entorno digital” (p.22). El acompañamiento tanto de padres como cuidadores significa que tienen la responsabilidad de establecer límites claros y supervisar continuamente el contenido que el infante consume y no sólo permitirle que el uso de tecnología sea para recreación, sino que también sirva para promover actividades lúdicas y que también pueden llegar a ser divertidas para así complementar el aprendizaje escolar. Es necesario que en la familia existan y se establezcan rutinas claras sobre el uso de dispositivos móviles como, por ejemplo, prohibir el uso de pantallas durante la hora de comida o restringir completamente su uso antes de irse a la cama. Esto ayudara a encontrar un equilibrio muy necesario para que el infante también encuentre espacios para desarrollar otras actividades que son cruciales e indispensables para su desarrollo como lo es el juego, el movimiento físico, las interacciones sociales y entre otras muchas más actividades.

Debe existir una unión entre cuidadores, padres y maestros para ayudar

a crear y fortalecer un vínculo esencial para el niño que es su familia y su escuela. Crear una red de apoyo es beneficiar el desarrollo del niño ya que se va a sentir seguro tanto en su hogar como fuera de él.

Existen consideraciones y parámetros sobre el tiempo de exposición a pantallas para los niños. Según la Asociación española de pediatría sugiere evitar el uso de pantallas en menores de 6 años, salvo en excepciones muy concretas, limitando su tiempo a 20 minutos. Se sugiere que este tiempo sea utilizado para ver contenido de alta calidad que refuerce o ayude a desarrollar al niño de forma integral. Durante todo el tiempo que el niño utilice recursos digitales los padres o cuidadores deben estar atentos y supervisar todo a cada momento ya que es necesario que su participación se activa para que sus hijos aprovechen de forma positiva todo lo que las herramientas digitales les pueden ofrecer.

## **2.2.2. Desarrollo del lenguaje verbal**

### **2.2.2.1. Características del desarrollo del lenguaje verbal en la primera infancia**

Se debe considerar que durante los primeros años de vida es cuando el niño se halla en la posición más favorable para poder desarrollar sus habilidades lingüísticas, esto incluye los siguientes elementos: fonológico, sintáctico, semántico y pragmático. El aspecto fonológico se refiere a todo lo que tenga que ver con sonidos y fonemas de lo que al habla respecta. Por un lado, el elemento sintáctico hace énfasis a la comprensión y entendimiento del lenguaje que rodea al estudiante. Por otro lado, a lo que se refiere el aspecto semántico es a como el infante interpreta el lenguaje verbal. Por último, el aspecto pragmático hace referencia a como el niño utiliza su lenguaje y lo integra dentro de un contexto en el cual comunica sus pensamientos, emociones, ideas, deseos, gustos y disgustos.

Durante la etapa de la primera infancia el desarrollo completo del niño, incluyendo lenguaje verbal pasa y se enfrenta a un proceso de evolución donde poco a poco todo se va intensificando y complicando con el pasar de los años.

Entre los 3 y 4 años el niño logra y da pasos de gran avance en su desarrollo lingüístico verbal. Según Owens (2003) en esta edad los infantes saben entre 1000 a 1600 palabras lo que ayuda a formar oraciones de 4 a 10 palabras con algunos errores gramaticales, el cual usualmente es omitir el sujeto. También se incluyen paulatinamente elementos de gramática como tiempos verbales, con algunas incoherencias ya que todavía no se espera que sea comprendido la noción del tiempo en su totalidad, también se van introduciendo palabras en plural y los artículos.

En lo que expresión verbal y la comprensión de la lengua se refiere, Bloom y Lahey (1978) explican que el niño se encuentra en la etapa en la que utiliza el lenguaje mucho más partico y funcional, el cual utiliza a la hora de expresar sus emociones, describir objetos y sus alrededores, el entorno en el que juega además comienzan a realizar preguntas más complejas y se interesan más en que sus preguntas tengan una respuesta. Es evidente que toda esta faceta se asocia con las habilidades sociales en el ámbito en el que el infante se relaciona y desenvuelve. En esta etapa los infantes comprenden y realizan hasta 3 comandos seguidos.

En lo que respecta al ámbito fonológico a la edad de 3 años “los fonemas que pronuncian correctamente son: /b/, /ch/, /k/, /m/, /n/, /p/, /t/, /ie/, /ue/, /ua/, /st/, /sp/, /sk/.” (Terreros, 2018, p.9) y en la etapa de los 4 años. Esta consolidación fonética en el niño hace que la pronunciación se torne cada vez más precisa y clara. Facilitando así la comprensión de sus ideas y deseos a otras personas incluyendo a sus pares.

En el elemento sintáctico el niño es capaz de crear expresiones mucho más elaboradas y complicadas. Ejecutando oraciones gramaticales más complejas, con las cuales relata historias reales e inventadas. Este avance apoya al infante a realizar conexiones mucho más lógicas las cuales aportaran a sus expresiones y discurso para así expresarse de una manera más ordena y con una mejor estructura de sus pensamientos.

#### **2.2.2.2. Factores que influyen en el desarrollo del lenguaje verbal**

Siguiendo las palabras de Lev Vigotsky (1978) en donde argumenta que el lenguaje se desarrolla de primera mano con la interacción social y luego se almacena para ser interiorizada como una herramienta utilizada para razonar. Existen algunos factores que tiene una gran influencia en el desarrollo verbal. Estos son el entorno familiar, entorno educativo y las diferencias individuales.

#### **2.2.2.2.1 Entorno familiar**

Existen algunos factores que están determinados por interacciones de factores externos e internos que influyen de manera significativa en el desarrollo del lenguaje verbal en infantes. En el periodo de 3 a 4 años se detectan grandes pasos y avances a lo que desarrollo verbal se refiere. Un factor determinante es en el contexto familiar en el que se desenvuelve el niño. “Las condiciones sociales desfavorables influyen en el adecuado perfeccionamiento de las características comunicativas [...] los niños pertenecientes a estratos socioeconómicos bajos presentan desfase en los niveles del lenguaje” (Rey, 2017, p.10). Es evidente que existe una gran brecha en el desarrollo y aprendizaje lingüístico entre los hogares de estratos económicos altos y bajos. En familias con posibilidades se practican ámbitos lectores lo cual fomenta el lenguaje verbal. En cambio en familias que viven en contextos afectados por la economía presentan niveles bajos de vocabulario e interacción mediante el habla. En un estudio realizado por Hart y Risley (1995) se encontraron un desfase de vocabulario y palabras entre infantes de contextos socioeconómicos diferentes relacionado así la interacción las interacciones e integraciones familiares. En esta misma teoría se expone que los niños que viven en condiciones de alto nivel socioeconómico escuchan alrededor de 30 millones de palabras más que los que viven en entornos de bajo estatus económico.

La intervención afectiva que expresa los cuidadores al momento de hablar e interactuar con los infantes, también influye en el proceso lingüístico. Es por eso por lo que el entorno en el que se desarrolle el menor debe ser verbalmente activo, para que así sea estimulante para el niño.

El niño al desarrollarse parcialmente en casa, la presencia y constancia de la familia son determinantes importantes que influyen en su desarrollo verbal. En el hogar se deben proporcionar una buena calidad y cantidad de interacciones lingüísticas entre el niño y el adulto. Al oír lo que la persona mayor dice el niño es capaz de replicar y aprender nuevas expresiones, una estructura gramatical correcta a la vez que gana fluidez. Todo lo que se genere en el núcleo familiar va a aportar significativamente tanto en las habilidades expresivas como en las receptivas.

#### **2.2.2.2. Entorno Educativo**

Por un lado, otro factor clave el cual resulta fundamental para el desarrollo y favorecimiento de lenguaje verbal es el contexto educativo. Para mejorar la interacción verbal se necesita que el ambiente escolar sea un lugar pedagógicamente diseñado, donde la interacción o socialización con sus pares sea fundamental. En este contexto los docentes deben poseer estrategias pertinentes que permitan expender y enriquecer el vocabulario. Así mismo los materiales deben ser estimulantes y didácticos para proporcionar una mejora en habilidades lingüísticas. Según Tinoco et al (2024)

Un ambiente enriquecido en estímulos lingüísticos, con interacciones frecuentes y significativas, promueve el desarrollo del lenguaje. Por el contrario, la hipo estimulación ambiental, caracterizada por una falta de exposición a un lenguaje rico y variado, puede retrasar la adquisición del lenguaje y limitar el vocabulario del niño. (p.8)

Por otro lado, Dickinson y Tabors (2001), afirman que el juego simbólico, el cual es muy usado en esta etapa del desarrollo, la narración y el dialogo ayudan a impulsar las habilidades verbales de los estudiantes. Como complemento de esto, las posibilidades de participación de los niños al momento de expresarse u opinar benefician el desarrollo lingüístico.

Finalmente, según la teoría ecológica de Bronfenbrenner (1991) en la cual se nos indica que el entorno escolar se encuentra en el mesosistema, lo

que significa que permite al individuo, en este caso al niño a tener una interacción sin cortes entre su hogar y su escuela. Un ambiente escolar debe servir no solo como un espacio físico en el que el niño se sienta seguro, sino también un lugar estable emocional y pedagógico.

### **2.2.2.2.3 Diferencias individuales**

Más allá de los factores ambientales y del entorno se encuentra las características de cada individuo, las cuales son personales e irrepetibles en cada persona. Estas diferencias se pueden atribuir a aspectos cognitivos, temperamentales, genéticos, cognitivos y biológicos los cuales podrían interferir en el desarrollo lingüístico. Snow (1999) indica que algunos niños se diferencian en la capacidad de comprender y procesar el habla. Por un lado, a esto también se le agrega que algunos niños poseen mejor sensibilidad y capacidad auditiva. Por otro lado, existen algunos niños que presentan una mayor inclinación para la comunicación. El ritmo con el que cada niño maneja el desarrollo del lenguaje verbal varía mucho entre cada individuo, esto incluye hasta a los infantes que comparten y se desarrollan en el mismo entorno. Es evidente que estas variables sean reflejadas en varios ámbitos como los son emocionales, sociales y por último cognitivos.

Finalmente, hay que tener ciertas consideraciones fundamentales e importantes. El hecho de que existan diferencias individuales no se refiere a que sean señales de algún problema. Sino es parte del ser humano y de su diversidad. Sin embargo, en algunos casos se puede precisar cierto apoyo complementario para evitar ciertas demoras que pueden existir en la obtención del lenguaje.

### **2.2.2.3. El uso de la tecnología educativa para fortalecer la expresión oral**

#### **2.2.2.3.1. Aplicaciones digitales interactivas centradas en el lenguaje**

Es muy común, en entornos tanto educativos como familiares, en esta época encontrar aplicaciones que estén dirigidas a niños pequeños ya que el ser humano se ven sumergido en una era digital. Según López Gómez et al. (2021) “carecen de modelos pedagógicos activos, son poco accesibles, presentan contravalores y prima la publicidad intrusiva.” (p.81). Pese a que estas herramientas digitales son extremadamente conocidas y populares la calidad educativa que podrían llegar a poseer no es tan alta ni tampoco hace un acompañamiento adecuado a la interacción tecnológica.

Por un lado, las aplicaciones que son creadas con el objetivo de fomentar y fortalecer el lenguaje verbal de los niños se diseñan bajo parámetros exigentes y estrictos para así proporcionar todo lo requerido. Según Preti et al. (2025) en su estudio realizado reveló “la totalidad de las aplicaciones fueron reportadas por los autores como eficientes y positivamente valoradas por los participantes de los estudios” (p.42). Lo que proponen estos resultados es que las aplicaciones que poseen una buena estructura si llegan a servir y a convertirse en herramientas de gran valor que si se llegaran a fomentar de forma correcta y bajo una supervisión exhaustiva son de utilidad.

Por otro lado, según Limorte Trigueros (2021) en su investigación afirma que se vio una cierta mejora en niños de Educación Inicial en cuanto a componentes del lenguaje se refiere. Dando a entender que cuando las aplicaciones son bien elaboradas pueden generar y tener grandes resultados.

#### **2.2.2.3.2 Cuentos digitales y recursos audiovisuales como herramientas didácticas**

Según Paredes (2013) estos serían algunos de los beneficios que aportaría la implementación de cuentos digitales como recursos didácticos “ El desarrollo del lenguaje escrito, utilizando procesadores de texto especialmente adecuados para niños y adolescentes, que al agregar recursos de fantasía tales como esquelas, estampas, tipografías divertidas y mezclas de colores y formas hacen más atractivo el proceso de escribir.” (p.35). Al utilizar temas y objetos de interés del niño el aprendizaje se vuelve mucho más sencillo y duradero. Además de esto Paredes (2013) afirma que los softwares digitales a

acompañan a un desarrollo del proceso lector, es decir que aportan beneficios para el aprendizaje de la lectura para no-lectores y para niños que están en proceso de aprender a leer.

Según Zambrano & Barreiro (2024) en su investigación de campo realizada en Santa Elena, Ecuador al utilizar fuentes narrativas digitales se descubrió que pese a la dificultad de los niños al pronunciar algunos fonemas “Las narrativas digitales son herramientas activas para promover el desarrollo de la comunicación oral en los niños, debido a que combinan elementos visuales, auditivos e interactivos para narrar historias de manera atractiva y participativa.” (p.1) Al reconocer que las narrativas digitales no solo llaman o captan la atención de los infantes, sino que también pueden llegar a fomentar la participación en la construcción del lenguaje oral. Este tipo de herramientas con capaces de estimular la imaginación, las habilidades de expresión y el vocabulario mediante su uso.

La utilización de cuentos y recursos audiovisuales en clase como herramientas didácticas poseen muchos beneficios ya que su utilización es de una manera mucho dinámica versus los otros recursos no digitales tradicionales. Este tipo de herramientas dan al estudiante un instrumento para que lo utilicen de forma más activa y reflexiva para que la comprensión del cuento sea a un mayor.

## **CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

### **3.1 Denominación y definición de la propuesta didáctica**

La siguiente propuesta didáctica presentada se denomina “Jugando con la tecnología: recursos digitales para fortalecer el lenguaje verbal en niños de 3 a 4 años”. Esta propuesta consiste en una guía estructurada de actividades con herramientas tecnológicas educativas las cuales son interactivas y planificadas con una intencionalidad pedagógica. El objetivo es estimular la expresión oral, la comprensión y el vocabulario en los niños de Educación Inicial. Con esta propuesta se puede crear un espacio donde el infante pueda desarrollarse de manera integral utilizando la tecnología como recurso didáctico.

Dentro de la guía se presentan seis juegos digitales, especificado sus objetivos y su modo de uso, creados en el sitio web denominado “Educaplay”. Estas actividades digitales han sido seleccionadas y diseñadas considerando la etapa y las características del desarrollo lingüístico de niños de 3 a 4 años. Su uso debe ser constantemente supervisado para así sacar provecho de todo lo que la tecnología puede ofrecer.

Adicionalmente lo que se incluye en esta guía son algunas recomendaciones para docentes donde se indica algunas recomendaciones para ser utilizadas al momento de ocupar herramientas digitales en las aulas. Estas sugerencias consideran aspectos técnicos y pedagógicos de modo que el uso de la tecnología contribuya y beneficie la formación integral del niño sin reemplazar la interacción humana, sino enriqueciéndola.

### **3.2 Justificación de la propuesta didáctica**

El lenguaje verbal es una herramienta fundamental para todo el ser humano, más aun para niños de 3 a 4 años ya que mediante este instrumento puede aprender y socializar y comunicar. Sin embargo hoy en día es evidente que existen diversas complicaciones en la expresión oral en infantes producidos por distintos factores. Ante esta problemática, aparece la urgencia

de implementar algunas tácticas y estrategias innovadoras que atraigan y capten el interés de los niños para así favorecer su desarrollo lingüístico. El desarrollo del lenguaje es un proceso esencial en la formación del pensamiento, la socialización y el aprendizaje. En este contexto Vygotsky (1978) sostiene que el lenguaje cumple una función mediadora entre el pensamiento y la acción o cual justifica su abordaje desde edades tempranas.

Ya que el ser humano se encuentra envuelto en una era tecnológica, el uso de esta en particular los juegos interactivos en línea podrían llegar a presentarse como una herramienta bastante motivadora para los niños, ofreciendo como resultado una participación bastante activa mejorando así sus competencias verbales.

Además, la viabilidad de esta propuesta está garantizada por el uso de herramientas tecnológicas educativas accesibles y fáciles de manejar, como es el ejemplo de Educaplay. Estudios como los de Bonilla et al. (2020) y Chen y Fan (2025) han demostrado que los juegos digitales y herramientas tecnológicas educativas favorecen el vocabulario, la fluidez verbal y la confianza para poder hablar y expresarse, siempre que su implementación este guiada por objetivos claros y con acompañamiento docente.

### **3.3 Destinatarios y responsables**

En esta propuesta los responsables de su aplicación son los docentes de Educación Inicial, ya que ellos serán los encargados de poner en práctica los juegos didácticos interactivos. También serán encargados de supervisar el uso equilibrado y adecuado de la tecnología en el aula. En esta propuesta también se ven beneficiados los niños de 3 a 4 años, ya que el momento que sus maestros hagan uso de la tecnología ellos serán beneficiados con el uso de esta.

### **3.4 Objetivos**

#### **3.4.1 Objetivo general**

Implementar un conjunto de actividades digitales interactivas con el fin de favorecer el desarrollo del lenguaje verbal en niños de 3 a 4 años mediante el uso pedagógico de herramientas tecnológicas educativas.

#### **3.4.2 Objetivos específicos**

- Diseñar actividades digitales lúdicas orientadas a la expresión oral.
- Elaborar actividades didácticas e interactivas apoyadas en herramientas tecnológicas educativas para estimular el lenguaje verbal en niños de 3 a 4 años.
- Fortalecer y acompañar el desarrollo del lenguaje verbal en niños de 3 a 4 años mediante la utilización y la implementación de juegos digitales en el aula.

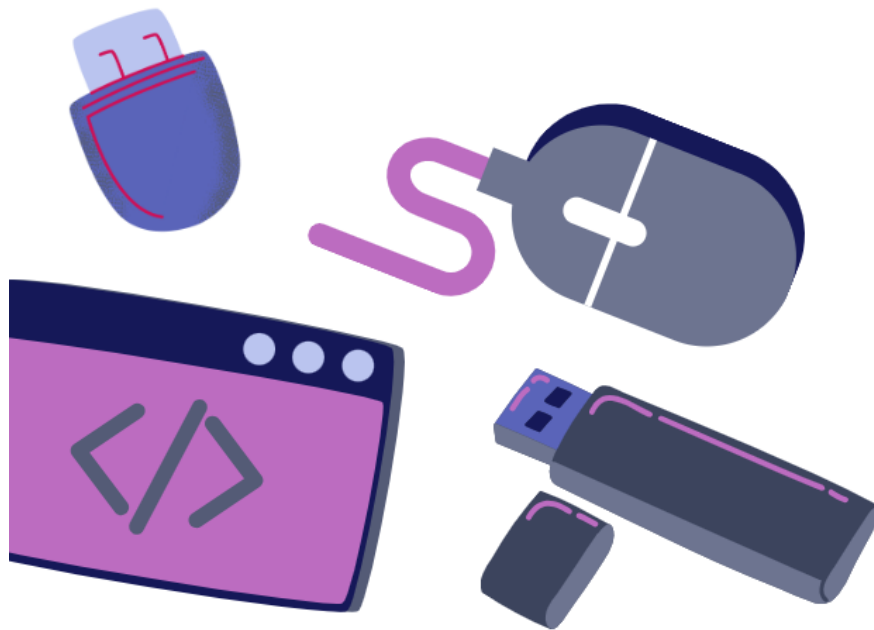
### 3.5 Funcionamiento



Guía didáctica

# JUGANDO CON LA TECNOLOGÍA: RECURSOS DIGITALES PARA FORTALECER EL LENGUAJE VERBAL EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS

# ÍNDICE



01. Introducción

02. Recomendaciones para docentes

03. ¿Cómo usar Educaplay?

04. Juego #1 “Aventura con frutas y verduras”

05. Juego #2 “Memory: Explorando el mundo marino”

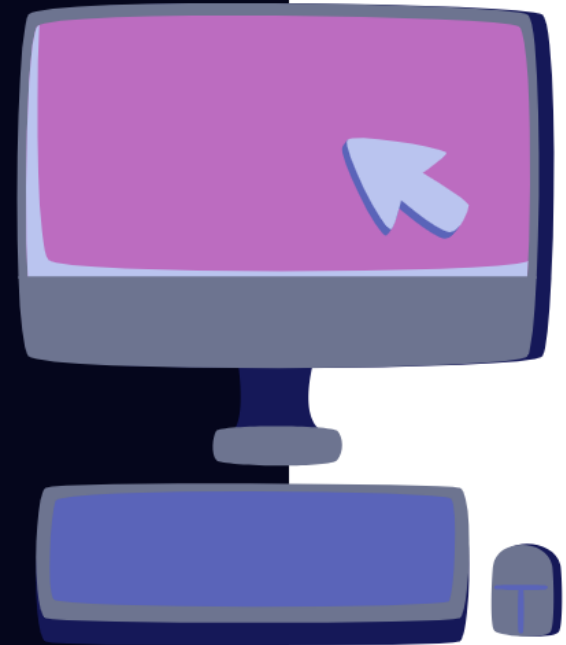
06. Juego #3 “El ciclo de germinación”

07. Juego #4 “Jugando con los colores”

08. Juego #5 “Los animales de la granja”

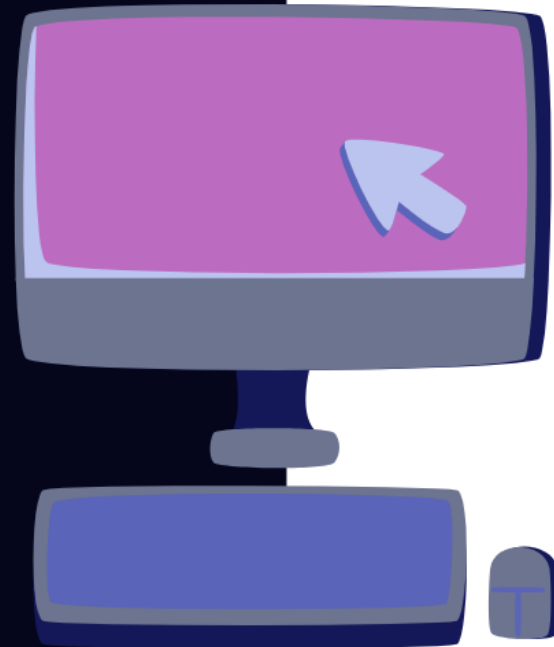
# Introducción

El desarrollo del lenguaje en infantes es de suma importancia ya que sirve para procesos claves tales como la comunicación , la socialización y el pensamiento. Entre los 3 y 4 años los niños experimentan varios avances en lo que a su desarrollo verbal se refiere. Su capacidad de comprensión y expresión evoluciona significativamente. En el contexto diario en el que el ser humano se desarrolla, las tecnologías digitales, si es que se utilizan de una forma ordenada, planificada y adecuada, pueden llegar a convertirse en una herramienta aliada para estimular el lenguaje verbal en la primera infancia.



# Introducción

En esta guía didáctica se proponen varios juegos digitales interactivos, todos creados en la plataforma Educaplay. Se presentan recursos enfocados en fomentar y ampliar el vocabulario, la expresión oral y la comprensión verbal en niños de 3 a 4 años. El objetivo es brindar a los docentes varias propuestas lúdicas, efectivas y accesibles integrando el uso de herramientas tecnológicas de forma segura y significativa durante un proceso acompañado y supervisado de enseñanza-aprendizaje.





# Recomendaciones para docentes

Para asegurar un uso responsable, efectivo y que sea pedagógicamente valioso de las herramientas tecnológicas en el aula, se recomienda seguir e implementar las siguientes recomendaciones:



## Tiempo de uso

- Para evitar una sobreestimulación se recomienda no exceder el tiempo de exposición diario que son de 15 a 20 minutos.
- Se recomienda alternar el uso de herramientas digitales con distintas actividades como por ejemplo, juegos sociales, experiencias sensoriales y motrices



## Modo de uso

- Se debe supervisar en todo momento el uso de estos dispositivos
- Utilizar solo juegos que sean interactivos, breves y con indicaciones y objetivos claros
- Acompañar constantemente las actividades digitales con preguntas y retroalimentación verbal.



## Criterios pedagógicos

- Siempre asegurarse de que los juegos y herramientas tecnológicas estén alineados con los objetivos del desarrollo del lenguaje verbal.
- Durante y después del uso de estas herramientas es de suma importancia promover el uso del lenguaje oral haciendo preguntas y reflexiones (narración y descripción)



## Entorno adecuado

- Las herramientas digitales deben ser usadas en espacios tranquilos y sin distracciones externas
- El uso de estos dispositivos debe ser con un control constante
- Cuando se utilice la tecnología se debe tener una conexión estable para así no cortar el hilo del aprendizaje.

# ¿CÓMO USAR EDUCAPLAY?

educaplay

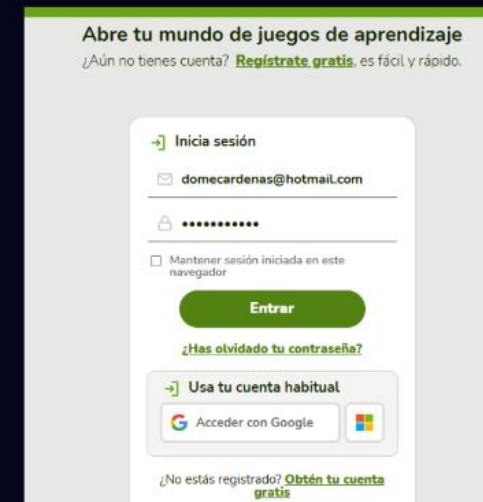
## PASO #1

- Ingresa a la página oficial:  
[www.educaplay.com](http://www.educaplay.com)



## PASO #2

- Crea una cuenta gratuita  
Ingresa en "Iniciar Sesión" y haz click en "Registrarse". Completa todos los datos solicitados.



# ¿CÓMO USAR EDUCAPLAY?

educaplay

## PASO #3

- Confirma tu cuenta:  
Es necesario que revisar el correo electrónico y hacer click en el enlace para comenzar a crear juegos



## PASO #4

- Accede al panel de usuario  
Haz click en "Crear" para poder empezar a crear tus actividades



# ¿CÓMO USAR EDUCAPLAY?

educaplay

## PASO #5

- Selecciona el juego que deseas crear
- Hay numerosas opciones como adivinanzas, asociación, memory, entre otras



## PASO #6

- Crea tu actividad
- Agrega un nombre llamativo  
Añade instrucciones claras  
Coloca imágenes atractivas  
Importante: Revisa siempre la ortografía y la calidad del contenido



# ¿CÓMO USAR EDUCAPLAY?

educaplay

## PASO #7

- Guarda y publica  
Haz click en "Guardar"  
Puedes compartir el enlace o enviar un código QR



SCAN ME

## CONSEJO:

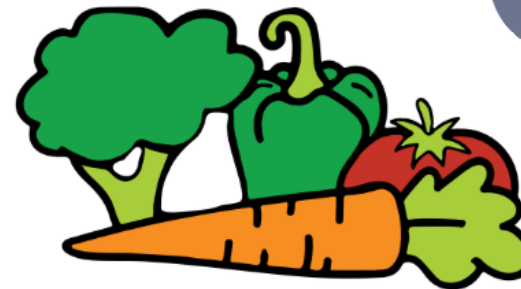
- Educaplay también permite reutilizar actividades creadas por otros docentes. Solo necesitas buscar por palabras claves y estas actividades se ajustarán a las necesidades requeridas.



# Juego #1 "Aventura con frutas y verduras"

## OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD:

1. Favorecer el desarrollo del lenguaje verbal mediante la clasificación y comprensión de vocabulario relacionado con las frutas y las verduras
2. Identifica y reconoce frutas y verduras
3. Comprende la diferencia entre las verduras y las frutas mediante imágenes y su categorización
4. Desarrolla habilidades verbales al describir frutas y verduras con apoyo docente.



## PASO A PASO DE LA ACTIVIDAD

1. El docente proyecta el juego en la pantalla. Aquí se pueden visualizar diferentes imágenes de frutas y verduras
2. Instrucciones dadas por el docente oralmente: Se deben clasificar solo FRUTAS o solo VERDURAS
3. Los niños observan las imágenes y deben seleccionar la categoría correcta y decir en voz alta. Por ejemplo: "La manzana es una fruta"
4. El docente debe acompañar con preguntas como por ejemplo: ¿De qué color son las uvas?
5. Al culminar el juego se debe hacer un refuerzo verbal. Donde se invita a los niños a repetir los nombres de las verduras y frutas.

# CÓDIGO QR DEL JUEGO





# Indicadores de evaluación

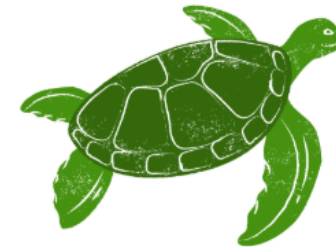
## LISTA DE COTEJO

Criterio de evaluación	Si	No	Observaciones
Reconoce visualmente frutas y verduras			
Nombra correctamente al menos 3 frutas y 3 verduras			
Clasifica adecuadamente los alimentos según su categoría			
Se comunica verbalmente durante la actividad			
Participa activamente en el desarrollo			

# Juego #2 "Memory: Explorando el mundo marino"

## OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD:

1. Favorecer el desarrollo del lenguaje verbal mediante la identificación y denominación de elementos del mundo marino a través de un juego de memoria.
2. Estimular la comprensión y expresión oral mediante la asociación de imágenes iguales.
3. Ampliar el vocabulario relacionado con animales marinos.
4. Fomentar la atención y memoria visual en un entorno lúdico.



## PASO A PASO DE LA ACTIVIDAD

1. El docente proyecta el juego en la pantalla. Aquí se pueden visualizar diferentes tarjetas, las cuales se necesitan dar la vuelta con un click para revelar su imagen
2. Instrucciones dadas por el docente oralmente: Se debe encontrar las parejas
3. Se hace una demostración con la primera pareja de tarjetas, mostrando cómo se voltean y cómo se forma una pareja.
4. Los niños participan por turnos, uno a uno o en pequeños grupos, eligiendo dos tarjetas por intento.
5. El docente debe acompañar con preguntas como por ejemplo: ¿Dónde está la pareja de la estrella de mar?
6. Al culminar el juego se debe hacer un refuerzo verbal. Donde se invita a los niños a repetir los nombres de los animales marinos.

# CÓDIGO QR DEL JUEGO





# Indicadores de evaluación

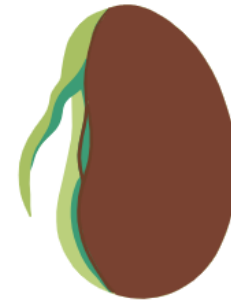
## LISTA DE COTEJO

Criterio de evaluación	Si	No	Observaciones
Reconoce y nombra animales marinos			
Forma correctamente al menos una pareja de imágenes			
Mantiene la atención durante su turno			
Se comunica verbalmente durante el juego			
Usa vocabulario relacionado con el mundo marino			

# Juego #3 "El ciclo de germinación"

## OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD:

1. Favorecer la expresión oral mediante las denominación de cada etapa del ciclo de germinación
2. Estimular la comprensión verbal a través de secuencias lógicas de imágenes
3. Ampliar el vocabulario relacionado con el entorno natural



## PASO A PASO DE LA ACTIVIDAD

1. El docente proyecta el juego en la pantalla. Aquí se pueden visualizar diferentes imágenes
2. Instrucciones dadas por el docente oralmente: Se debe ordenar las imágenes del ciclo de germinación
3. Por turnos, los niños arrastran o seleccionan las imágenes en el orden correcto
4. Si un niño se equivoca, se le motiva a reflexionar
5. Al completar el orden correctamente, se repasan todas las etapas.



# CÓDIGO QR DEL JUEGO





# Indicadores de evaluación

## LISTA DE COTEJO

Criterio de evaluación	Si	No	Observaciones
Identifica visualmente las etapas del ciclo de germinación			
Ordena correctamente las imágenes del ciclo			
Nombra al menos tres etapas del proceso			
Participa activamente en la actividad			
Usa expresiones verbales relacionadas con el crecimiento de las plantas			

# Juego #4 "Jugando con los colores"

## OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD:

1. Desarrollar la comprensión verbal mediante preguntas relacionadas con imágenes y colores.
2. Ampliar el vocabulario relacionado con los colores
3. Fomentar la expresión oral al verbalizar los nombres de colores u objetos.
4. Potenciar la memoria visual al relacionar un objeto con su color característico.
5. Promover la participación activa en actividades grupales de forma cooperativa.



## PASO A PASO DE LA ACTIVIDAD

1. El docente proyecta el juego en la pantalla. Aquí se pueden visualizar una imagen y tres opciones de colores.
2. Instrucciones dadas por el docente oralmente: Se debe escoger el color correcto
3. Los niños deben decir que aparece en la imagen y el color correcto
4. Si un niño se equivoca, se le motiva a reflexionar
5. Al completar el juego se pregunta a los niños que vieron en el juego

# CÓDIGO QR DEL JUEGO





# Indicadores de evaluación

## LISTA DE COTEJO

Criterio de evaluación	Si	No	Observaciones
Reconoce visualmente el objeto presentado			
Escucha y comprende la pregunta formulada			
Identifica verbalmente el color			
Participa activamente en la actividad			
Utiliza frases simples para describir el objeto y su color			

# Juego #5 "Los animales de la granja "

## OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD:

1. Desarrollar la comprensión verbal mediante preguntas de clasificación.
2. Ampliar el vocabulario relacionado con animales domésticos y salvajes.
3. Estimular la expresión oral al verbalizar el nombre del animal y su categoría.
4. Fomentar la capacidad de clasificación verbal (granja/no granja).
5. Reconocer características básicas de los animales para diferenciarlos verbalmente.



## PASO A PASO DE LA ACTIVIDAD

1. El docente proyecta el juego en la pantalla. Aquí se pueden visualizar una imagen
2. Instrucciones dadas por el docente oralmente: Se debe decidir si el animal es de la granja o no
3. Se da tiempo para que los niños respondan verbalmente con "sí" o "no".
4. Si un niño se equivoca, se le motiva a reflexionar
5. Se anima a que nombren el animal y expliquen (si pueden) por qué creen que sí o no pertenecen a la granja.

# CÓDIGO QR DEL JUEGO





# Indicadores de evaluación

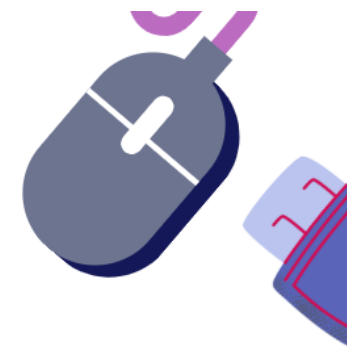
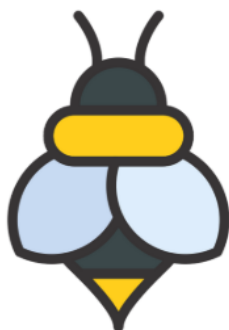
## LISTA DE COTEJO

Criterio de evaluación	Si	No	Observaciones
Reconoce visualmente al animal presentado			
Responde verbalmente "sí" o "no" con claridad			
Nombra correctamente al animal observado			
Participa activamente en la actividad			
Utiliza frases simples para justificar su elección			

# Juego #6 "Los animales y sus hogares"

## OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD:

1. Fortalecer el lenguaje verbal mediante la asociación de vocabulario relacionado con animales y sus respectivos hogares.
2. Estimular la comprensión verbal a través de relaciones significativas entre palabras.
3. Ampliar el vocabulario de los niños sobre animales y su entorno.
4. Desarrollar la atención y la discriminación visual mediante la actividad digital.



## PASO A PASO DE LA ACTIVIDAD

1. El docente proyecta el juego en la pantalla. Aquí se pueden visualizar dos columnas una con animales y la otra con sus hogares
2. Instrucciones dadas por el docente oralmente: El niño debe arrastrar y unir correctamente cada animal con su vivienda.
3. Al finalizar, el docente corrige junto con el grupo las respuestas, repite los nombres de los animales y sus casas, y refuerza el vocabulario aprendido.

# CÓDIGO QR DEL JUEGO





# Indicadores de evaluación

## LISTA DE COTEJO

Criterio de evaluación	Si	No	Observaciones
Identifica correctamente el hogar de cada animal.			
Nombra en voz alta al menos 4 animales y sus respectivos hogares.			
Une con precisión cada imagen del animal con su vivienda.			
Participa activamente en la actividad			
Responde con frases simples a las preguntas del docente.			

## CONCLUSIONES

La incorporación de recursos digitales y la tecnología en la Educación Inicial tiene que realizarse de una manera minuciosamente planificada. Debe tener una intención basada en objetivos pedagógicos adecuadamente definidos. En el caso de infantes de 3 a 4 años, las estrategias que deberían ser utilizadas son los juegos con contenidos significativos los cuales son usados en plataformas digitales, aplicaciones educativas y recursos multimedia los cuales no solo estimulan el vocabulario sino también la comprensión auditiva y la expresión oral. La aplicación Educaplay es una plataforma digital la cual es utilizada como estrategia tecnología en las aulas. Esta promueve un desarrollo lingüístico mediante varias actividades tecnologías las cuales son creadas y personalizadas por los docentes. Estas estrategias deben ser constantemente revisadas y actualizadas. Además, se deben respetar los ritmos de aprendizaje de cada niño así mismo como los tiempos de la etapa evolutiva. Es importante dejar que los niños tengan una exploración libre, pero a la vez orientada por parte de los maestros.

Cuando se habla de roles importantes claramente están involucrados tanto los docentes como las familias. Ellos desempeñan un papel crucial y son responsables del uso de la tecnología en los niños. El personal docente es el encargado de actuar como mediador, el cual es responsable de supervisar, seleccionar y adaptar las herramientas digitales según las necesidades de cada infante. Mientras que las familias son las encargadas de reforzar y complementar este trabajo desde casa, acompañando y guiando las actividades realizadas en plataformas digitales. Adicional a esto las familias también son las encargadas de reforzar el aprendizaje obtenido en los centros educativos y deben establecer límites de tiempo claros a la hora de utilizar tecnología. Es de suma importancia y beneficioso para los niños que tanto como docentes y familias colaboren constantemente entre ambos para así estar seguros de que se va a garantizar un uso consciente, seguro y sobre todo con fines formativos de la tecnología desde la primera infancia.

Es evidente, que los niños van creciendo cada día y durante los 3 a 4 años se van experimentado sin dudar cambios bastante notorios en su desarrollo del lenguaje verbal. Cada día su vocabulario se va expandiendo más y más, se encuentran en un proceso de mejora de su articulación de palabras con las cuales son capaces de formar frase más completas y complejas. Todo este proceso evolutivo está influenciado por factores externos como, por ejemplo, el entorno en el que se desarrolla el niño, la familia, el contexto social, la estimulación temprana y las experiencias previas sobre comunicación que pueda llegar a tener el infante. Al momento de analizar y comprender estas características permiten crear estrategias en el ámbito educativo mediante la tecnología. Al entender las verdaderas necesidades de cada estudiante se crean, adaptan y utilizan herramientas digitales que favorecen el desarrollo del lenguaje de una forma más funcional y completa.

## **RECOMENDACIONES**

Siempre que se utilice la tecnología se recomienda únicamente seleccionar aquellos recursos y herramientas digitales que sean diseñados específicamente para la primera infancia. Las cuales deben incluir narraciones e instrucciones claras, interfaces amigables y contenidos visuales llamativos. Todas las estrategias tecnológicas deben ser aplicadas de una forma equilibrada y moderada alternándose con actividades físicas, juegos, actividades sensoriales y sociales. Es fundamental que todas las herramientas tecnológicas estén plenamente a la par y alineadas con un currículo de Educación Inicial y que únicamente sean utilizadas con fines educativos, evitando a toda costa el uso pasivo, recreativo o distractor de la tecnología.

Asimismo, una parte fundamental de introducir la tecnología para fomentar un desarrollo lingüístico es crear espacios de formación diálogo entre las dos partes más importante y que tienen una gran influencia en los niños las cuales son los docentes y las familias. En estos espacios se debe hablar sobre los beneficios y riesgos del uso de la tecnología en los infantes. Se recomienda establecer acuerdos internos en las instituciones sobre el tiempo y qué tipo de

exposición digital es permitida. Además de esto se debe ofrecer a las familias orientaciones e información básica para que ellos también acompañen el uso de herramientas educativas digitales desde el hogar. Formar una alianza entre escuela y familia es un factor bastante importante y clave para fomentar un entorno protector, estimulante y coherente en donde la tecnología sea una aliada para el desarrollo integral del niño para así evitar que se convierta en un impedimento ni una dificultad.

Finalmente se recomienda que todo tipo de actividad digital o herramienta tecnológica sea específicamente diseñado con claridad y que responda a todos los hitos del desarrollo verbal de la etapa de tres a cuatro años. Asimismo, se recomienda incorporar narraciones canciones y herramientas digitales los cuales promuevan una interacción verbal. Éste es suma importancia y se necesita hacer un énfasis bastante grande en que es necesario hacer observaciones constantes de si es que existen avances o dificultades en cada uno de los infantes. Esto se debe realizar periódicamente con la finalidad de encontrar y prevenir de una manera oportuna para así garantizar una adecuada evolución lingüística.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albarado Santos, J., & Ramirez Durán, D. (2021). Desarrollo del lenguaje verbal mediante recursos digitales para niños de 3 a 4 años de Educación Inicial del CEI "ABC" [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación].  
<http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1935>
- Bonilla Morales, P., Troya Ortiz, E., & Peñafiel Gaibor, V. (2020). The use of technology in the language development of 4-year old. *ConcienciaDigital*, 3(1.2), 63-79. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v3i1.2.1174>
- Bronfenbrenner, U. (1987). La ecología del desarrollo humano. Paidós.  
<https://hdl.handle.net/20.500.12365/18032>
- Chen, G., & Fan, Y. (2025). The effectiveness of digital game-based pedagogy in language abilities among children with delay. *International Journal of Distance Education Technologies*, 23(1), 1-18.  
<http://dx.doi.org/10.4018/IJDET.369824>
- Collantes, M., Rogel-Jimenez, C., & Cobeña-Coveña, M. (2024). Estrategia Didáctica para la Enseñanza de Matemáticas en Educación Inicial II: Integración de Wordwall. *Journal Scientific MQRInvestigar*, 8(3). 5340-5362. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.5340-5362>

Dickinson, D., & Patton, T. (2001). *Beginning Literacy with Language: Young Children Learning at Home and School*. Paul H. Brookes Publishing Co.

Educaplay. (s.f.). Plataforma de actividades educativas.

<https://es.educaplay.com/>

Escola, C. (2023). *Las TIC en el desarrollo del Lenguaje de niños y niñas del Subnivel 2, Quito 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. <https://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/32416>

Espinoza, J., & Rodríguez-Andino, M. (2025). Las TICs para estimular la comunicación verbal en niños de educación inicial. *593 Digital Publisher CEIT*, 10(2), 459-472. <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.2.2446>

Freire, E. E. E., Martínez, M. J., Jaramillo, J. C., & Encalada, R. P. (2018). La implementación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Deleted Journal*, 1(3), 10-17. <https://doi.org/10.62452/jwpcat42>

Hernández, S. F. (2021). Uso de las TIC en el hogar durante la primera infancia. *EduTEC Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 76, 22-35. <https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2067>

**Jonassen, D. H. (2000).**

*Computers as mindtools for schools: Engaging critical thinking* (2nd ed.).

Merrill Prentice Hall.

<https://archive.org/details/computersasmindt0000jona>

Limorte Trigueros, M. (2021). Utilización de aplicaciones educativas para la estimulación del lenguaje en la etapa de Educación Infantil [Tesis de maestría, Universitat de les Illes Balears].

<http://hdl.handle.net/11201/158087>

López Gómez, S., Martín Gómez, S., & Vidal Esteve, M. (2021). Análisis de aplicaciones móviles dirigidas a la infancia: características técnicas, pedagógicas, de diseño y contenido. *Revista Iberoamericana De Educación*, 85(1), 81-100. <https://doi.org/10.35362/rie8514013>

Maguiño, M. A. G., Vela, S. L. R., Lozano, R. A. R., & Mendocilla, G. F. G.

(2020). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios. *DOAJ* (DOAJ: Directory Of Open Access Journals).

<https://doaj.org/article/2d80e1c477c04cea865c7528d99f7667>

Rey Velasco, R., M. (2017). *FACTORES QUE INFLUYEN EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE: UN ESTUDIO EMPÍRICO EN UNA MUESTRA DE NIÑOS y NIÑAS DE 3 a 4 AÑOS* [Tesis de grado, Universidad de Valladolid].

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/24986/TFG-M-L984.pdf?sequence=1>

- Preti Chimbo, M., Proaño Vargas, J., Montenegro Martínez, B., Tituaña Sánchez, L., & Sislema López, R. (2025). Evaluación del impacto de la tecnología educativa en la adquisición de habilidades lingüísticas en estudiantes de primaria. *Código Científico Revista De Investigación*, 6(E1), 1116–1133. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/nE1/740>
- Palomeque Arízaga, G. (2023). Elaboración de recursos digitales para estimular el lenguaje verbal en niños y niñas de 3-4 años de la Unidad Educativa Víctor Gerardo Aguilar, período lectivo 2020-2021 [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana].  
<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24155>
- Paredes Infante, L. (2013). El uso de software educativo para el fomento del desarrollo del lenguaje de la primera infancia, a través [Tesis de maestría, Tecnológico de Monterrey]. <http://hdl.handle.net/11285/619567>
- Salguero, M., Álvarez, Y., Verane, D., & Santelices, B. (2015). El desarrollo del lenguaje. Detección precoz de los retrasos/trastornos en la adquisición del lenguaje. *Revista Cubana de Tecnología de la Salud*, 6(3), 43-57.  
<https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=61515>

Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la formación del profesorado. *Revista de Universidad y Sociedad del conocimiento (RUSC)*, 1(1), 1-16.

<https://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/download/v1n1-salinas/228-1150-2-PB.pdf>

Senge, P. (2020). *El profesor del siglo XXI tiene que enseñar lo que no sabe*. El País.

[https://elpais.com/economia/2017/01/15/actualidad/1484514194\\_176496.html](https://elpais.com/economia/2017/01/15/actualidad/1484514194_176496.html)

Snow, C. E. (2013). Social perspectives on the emergence of language. En *The emergence of language* (pp. 257-276). Psychology Press.

Terreros, A. (2018). El empleo de juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral en los niños del ciclo II de Educación Inicial [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú].

<https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a0168107-3a12-42d2-9995-02a477a68e55/content>

Tinoco Aguirre, E. R., Hurtado Serrano, S. M., Remache Ramírez, P. E., Farías Palma, R. C., Mendoza Loor, N. J., & Chanaluisa Chilinguina, L. A.

(2024). *Desarrollo del lenguaje en la primera infancia: Técnicas efectivas*

para educadores de educación inicial: Early language development in infancy: effective techniques for early childhood educators. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 5(2), 1292-1305.

<https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.316>

Urquizo-Villamarín, A. M., Minango-Cunalata, B. N.. & Haro-Reinoso, S. G. (2024).

Determinación del Nivel Lingüístico en Niños de Educación Inicial Subnivel 2: Un Enfoque Descriptivo. *MQRInvestigar*, 8(3), 5309-5323.

<https://doi.org/10.56048/mqr20225.8.3.2024.5309-5323>

Vygotsky, L. S. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica.

Zambrano Zambrano, A., & Barreiro Moreira, D. (2024). Narrativas digitales para el desarrollo de la comunicación oral en niños de educación inicial II. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3), 1845-1854. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2142>