

Galactic Vocal Wars: Una Herramienta Innovadora para el desarrollo Lingüístico en la Educación Preescolar

Galactic Vocal Wars: An Innovative Tool for Linguistic Development in Preschool Education

A. Chamorro Chamorro ¹, A. Espín Prado ¹, A. Patiño Lara ¹, M. Merino-Loor ¹

¹ Instituto Tecnológico Superior Quito Metropolitano. Carán N3-195 y Calle B (Nueva Tola 2) Quito, Ecuador; achamorro@itsqmet.edu.ec, aespin@itsqmet.edu.ec, apatino@itsqmet.edu.ec, mamerino@itsqmet.edu.ec

Resumen: La tecnología se ha convertido en una herramienta fundamental en el proceso educativo, ofreciendo nuevas oportunidades para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los niños de preescolar, hoy en día el uso de las herramientas tecnológicas estimula el lenguaje en infantes de diferentes edades, permitiendo una interacción para mejorar el desempeño en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje, a través del juego digital. El objetivo de la investigación es diseñar un aplicativo digital para la enseñanza en los niños de preescolar, de una forma lúdica y llamativa, considerando que, se empleará el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje, para motivar de esta manera a los niños para que conozcan las vocales. En esta investigación se empleó una metodología aplicada, con un enfoque cualitativo, desarrollado en tres fases: Fase 1 recopilación de datos; Fase 2 análisis de la información y Fase 3 diseño del aplicativo. Los resultados obtenidos con la creación de este aplicativo es la adquisición del lenguaje en el niño, mediante un manejo adecuado del vocablo para facilitar su interacción con otros, además, fomenta el desarrollo del lenguaje en la educación inicial, convirtiéndola en una herramienta esencial para el aprendizaje del lenguaje en los primeros años de escolaridad. Para concluir, el uso de este aplicativo realizado, ayudó al fomento del aprendizaje en los niños de preescolar según su edad cronológica de cinco años a seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de tres o más actividades relacionadas al lenguaje a partir de la tecnología.

ÉLITE 2025, VOL. (7), NÚM. (1)
ISSN: 2600-5875

Recibido: 31/01/2025
Revisado: 26/02/2025
Aceptado: 27/02/2025
Publicado: 30/03/2025

Palabras clave: Innovación; Aprendizaje; Lenguaje; Juegos infantiles; Aplicación móvil; Lúdico.

Abstract: Technology has become a fundamental tool in the educational process, offering new opportunities for learning and skill development in preschool children. Today, the use of technological tools stimulates language in infants of different ages., allowing interaction to improve performance in the area of language comprehension and expression, through digital games. The objective of the research is to design a digital application for teaching preschool children, in a playful and attractive way, considering that the area of language comprehension and expression will be used, in order to motivate children to know the vowels. In this research, an applied methodology was used, with a qualitative approach, developed in three phases: Phase 1 data collection; Phase 2 analysis of the information and Phase 3 design of the application. The results obtained with the creation of this application is the acquisition of language in the child, through adequate use of the word to facilitate their interaction with others, in addition, it promotes the development of language in initial education, making it an essential tool for the language learning in the first years of schooling. To conclude, the use of this application helped promote learning in preschool children according to their chronological age of five years to follow simple instructions that involve the execution of three or more language-related activities using technology.

Key words: Innovation; Learning; Language; Children's games; Mobile application; Recreational.

INTRODUCCIÓN

En la educación preescolar, el desarrollo lingüístico juega un papel importante en la formación integral de los niños, debido a que no solo facilita la comunicación efectiva, sino que también es fundamental para el aprendizaje y la socialización, para Boza & Torres (2021), el propósito de un análisis literario crítico sobre el acceso a las ciencias aplicadas específicas en el nivel de educación inicial es promover la inclusión de las tecnologías de la información y la comunicación como recursos nuevos en todos los niveles de educación.

El uso de la tecnología, actualmente, en la educación se encuentra en la búsqueda de alternativas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, siendo así, en términos generales, una alternativa viable y de uso recurrente al que acuden la mayoría de los docentes (Delghams, 2020; Córdoba & Ospina, 2021).

A partir del uso generalizado de dispositivos móviles que brinda la oportunidad de utilizarlos para fines educativos, estos dispositivos en la infancia permiten potenciar y complementar los procesos formativos mediante aplicaciones creadas para lograr objetivos específicos (Tamo-Vargas et al., 2022).

Para Rodríguez (2021) una de las herramientas más innovadoras y prometedoras en este sentido son las aplicaciones móviles, las cuales ofrecen una amplia gama de recursos interactivos y dinámicos para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje.

La relación entre gamificación, motivación y aprendizaje según Prieto-Andreu et al. (2022) aporta conceptos pedagógicos e instruccionales para su implementación en la educación siendo abordado desde dos ángulos: como una metodología centrada en

la motivación de los estudiantes para el aprendizaje competitivo, y como un medio para mejorar el rendimiento académico en muchos dominios del conocimiento.

El proceso de enseñanza y aprendizaje para Astudillo (2021) en la población infantil, está enfocada en preescolar y educación primaria, considerándose como una fuente de información sistemática, objetiva, reproducible y valiosa sobre el uso de las TIC en la infancia, que se han categorizado en los mensajes escritos y visuales.

En el análisis de Marcillo Vera et al. (2023) indica que surgió como una estrategia eficaz para impulsar la motivación y el aprendizaje. El auge de las tecnologías de la información y la comunicación ha provocado el edificio digital, aunque muchos estudios resumen los beneficios de la alfabetización en la educación, muy pocos han tenido en cuenta la educación preescolar.

En este contexto el presente estudio se enfoca en explorar el uso de la aplicación móvil como una herramienta valiosa que combina elementos lúdicos, específicamente diseñada para el mejoramiento de la parte lingüística en niños de preescolar.

Los métodos afectivos según Sifuentes et al. (2023) son para promover la autoestima en los menores y adolescentes, se descubrió que la autoestima juega un papel importante en el desarrollo de los mismos, ya que, afecta su bienestar emocional, social académico, el papel que juegan los contextos familiar, escolar y social en el bienestar emocional se destaca, así como la relevancia de la relación entre padres e hijos en el desarrollo de la autoestima.

El ambiente de aprendizaje seleccionado es una aplicación móvil, desarrollada en la plataforma Mobincube, que permite trabajar de manera asincrónica y gratuita. De esta manera, este tipo de estudios ayuda a los estudiantes y docentes a desarrollar competencias digitales y mejorar la comprensión lectora (Portilla, 2020).

Arenales & Saldaña (2024) afirman que, es importante que los desarrolladores y los expertos en pedagogía trabajen juntos para crear una aplicación que cumpla con los objetivos pedagógicos requeridos porque se descubrió que no todas las aplicaciones móviles desarrolladas tienen el valor educativo necesario para ser utilizadas en el ámbito educativo.

Durante el desarrollo de los niños, la estimulación infantil es fundamental para promover diferentes habilidades, en la actualidad, hay poca investigación sobre programas de estimulación del lenguaje dirigidos a los padres, quienes juegan un papel importante en el crecimiento de sus hijos (Morales-Rojas et al., 2022).

La curiosidad innata que lo propone Vergaray (2021) se puede explorar desde la infancia en su entorno de manera natural a través de la información, considerando su propio ambiente natural, esto contribuye al desarrollo de las habilidades científicas.

Además, la alfabetización para Villegas et al. (2023) en edades tempranas, ofrece análisis y aportes teóricos científicos constructivistas orientados en la temática, ofreciendo nuevas concepciones teóricas adaptables a las exigencias de la realidad educativa actual, desde edades tempranas

Vargas (2020) en su investigación menciona que el lenguaje es una habilidad vital en el desarrollo cognitivo y social de los niños, porque, les permite comunicarse, expresar sus pensamientos y emociones, así como comprender el mundo que los rodea, durante los primeros años de vida, especialmente en la etapa preescolar es cuando los niños adquieren bases fundamentales por lo que resulta trascendente ofrecerles herramientas eficaces.

Los dispositivos móviles son una parte importante de la vida cotidiana de las personas, y el uso de estos dispositivos para aprender ha adquirido más importancia en los últimos años y ha contribuido significativamente a la educación de los sujetos que aprenden en educación superior en todo el mundo (Rodríguez-Cardoso et al., 2019), es decir, las estrategias lúdicas digitales también pueden ser útiles en el desarrollo del lenguaje en los niños.

Según Chujandama (2023), uno de los mayores desafíos es cómo integrar el juego simbólico y las estrategias lúdicas de manera sistemática y coherente con los planes y programas educativos actuales. Otro desafío es desarrollar herramientas de evaluación y seguimiento para evaluar cómo el juego simbólico y las estrategias lúdicas afectan el desarrollo del lenguaje en la primera infancia.

En la investigación de Davila & Ojeda (2022) se presentan numerosas sugerencias en enseñanza, como el fomento del lenguaje mediante la lectura, acompañada del ingenio y creatividad del profesor, y el juego y otras acciones físicas y musicales en las que los pequeños participan con su cuerpo y mente.

Pilco et al. (2022) menciona que, en el ámbito educativo, los recursos pedagógicos que pueden ser

empleados para estimular las habilidades de los infantes son canciones, ilustraciones y la semiótica del color; la eficacia de estos recursos se ha confirmado mediante estudios realizados en el área de lingüística no verbal y cognitiva.

Portilla et al. (2021) describe como un tipo básico y universal de comunicación que permite a las personas organizar y dar significado a sus experiencias, no dudar en contar historias sobre el pasado, contar experiencias del presente e imaginar eventos futuros son actividades cotidianas que desempeñan un papel importante en nuestras interacciones sociales y comunicativas.

En este contexto, la implementación de herramientas innovadoras se convierte en una necesidad para potenciar estas habilidades desde una edad temprana., es por ello, que se hace la siguiente pregunta: ¿Cómo puede un aplicativo digital, diseñado de manera lúdica y atractiva, mejorar la comprensión y expresión del lenguaje en niños de preescolar, específicamente en el aprendizaje de las vocales?

METODOLOGÍA

La metodología que se aplicó en este trabajo de investigación es de tipo cualitativa porque permitió realizar una revisión documental de manera crítica que está apoyada en consultas bibliográficas de varias fuentes de artículos publicados en revistas, mismos que hagan un aporte importante en la temática de la perspectiva acerca de una herramienta innovadora para el desarrollo lingüístico en la educación preescolar ya que es una tendencia positiva porque ha venido incorporando diferentes dispositivos y herramientas digitales que son de ayuda para los alumnos y docentes.

DISCUSIÓN DE PROBLEMAS:

FASE 1 RECOPIACIÓN DE DATOS:

Se realizó una búsqueda bibliográfica para obtener la información, empleando términos clave como: Innovación, aprendizaje, lenguaje, juegos infantiles, aplicación móvil, lúdico. Los artículos fueron compilados de bases de datos como, artículos científicos obtenidos en Google Scholar, proporcionando información esencial y confiable para la estructura del artículo.

FASE 2 DISEÑO DEL APLICATIVO:

El proceso de diseño del aplicativo incluyó una secuencia de pasos que van desde la planificación hasta la implementación, el paso inicial el cual fue llevar a cabo el bosquejo del mismo, posteriormente, se diseñó la interfaz del usuario para visualizar e interactuar con ella, para lograrlo, se apropiaron de elementos de la interfaz como menús, botones, ventanas y más utilizando las herramientas de diseño de Mobincube, posteriormente, se llevó a cabo el diseño del contenido que aparecerá en la aplicación; este contenido contiene texto, imágenes, videos, audio, y más, y fue organizado de manera ordenada y lógica.

Finalizada la fase de diseño, el siguiente paso fue la programación, donde se utilizó el lenguaje de programación Mobincube para brindar interactividad y programar las acciones que se llevarían a cabo a medida que los usuarios interactuaran con los elementos de la interfaz, confirmado en la sección de pruebas que todas las funciones se realizan correctamente para finalizar la aplicación.

FASE 3 LANZAMIENTO DEL APLICATIVO DIGITAL:

En esta etapa se resolvieron problemas con el programa, examinando de manera constante a través

de pruebas persistentes para que este sea operable, pero en especial que esté vinculado al contenido de enseñanza sobre el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje, para adquirir conocimientos del tema de las vocales, para la educación preescolar.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS:

FASE 1 RECOPIACIÓN DE DATOS:

Una búsqueda específica sobre temas que sustentan esta investigación de manera teórica se realizó para el presente artículo. Se escogieron 20 artículos científicos a través de los resultados obtenidos, con los cuales se realizó la estructura y el diseño y creación del aplicativo digital, sin dejar de lado el currículo de Educación Inicial.

FASE 2 DISEÑO DEL APLICATIVO:

Se realizó un boceto de inicio para diseñar el aplicativo con el fin de previsualizar el resultado final del mismo.



Ilustración 1. Pantalla de inicio - Fuente: Elaboración propia

Pantalla de inicio: Es el gráfico que se ve en la aplicación al abrirse



Ilustración 2. Pantalla de menú - Fuente: Elaboración propia

Pantalla de Menú: Esta pantalla consta de dos categorías: cuento y juegos.

Comenzamos con la creación del menú de acceso a cuentos, juegos y audios que apoyan y mejoran el aprendizaje.

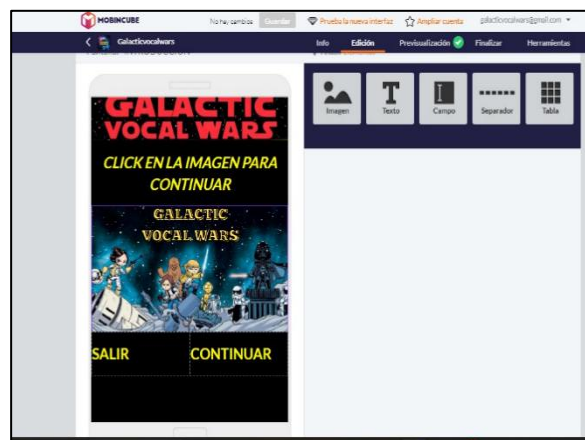


Ilustración 3. Portada - Fuente: Elaboración propia

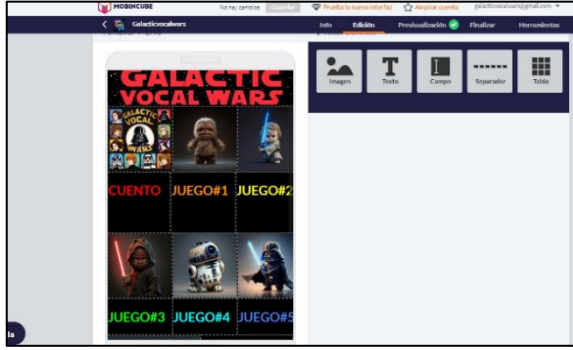


Ilustración 4. Menú principal - Fuente: Elaboración propia



Ilustración 5. Portada del cuento - Fuente: Elaboración propia

La sección de cuentos dentro de la aplicación digital fue diseñada para brindar entretenimiento a los usuarios, esto mejora su experiencia y los mantiene involucrados con la aplicación. El usuario puede adquirir conocimiento mediante la transmisión efectiva de historias envolventes a través de esta sección.

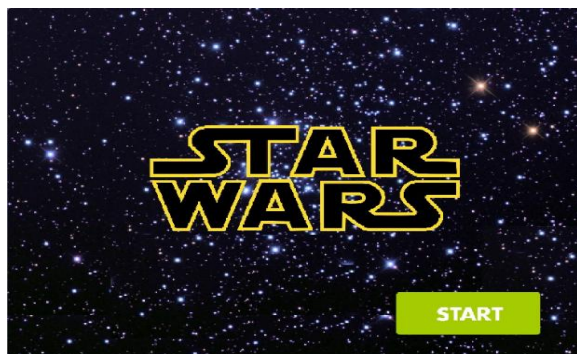


Ilustración 6. Juego #1 - Fuente: Elaboración propia

En el juego 1 hay un cohete que tiene que disparar a una nave que tiene la vocal a.



Ilustración 7. Juego #2 - Fuente: Elaboración propia

El juego 2 consiste en mencionar las cartas con las vocales para después adivinar la posición en las que se encuentran y buscar su par.



Ilustración 8. Juego #3 - Fuente: Elaboración propia

El juego 3 Es de clasificar las vocales mayúsculas y minúsculas.



Ilustración 9. Juego #4 - Fuente: Elaboración propia

El juego 4 consiste en buscar con las lupas la respuesta correcta, según la pregunta del juego.



Ilustración 10. Juego #5 - Fuente: Elaboración propia

El juego 5 es el Triqui-traca, pero con las vocales, se escoge un jugador Lía o Lau y consiste en hacer cuatro en raya primero.

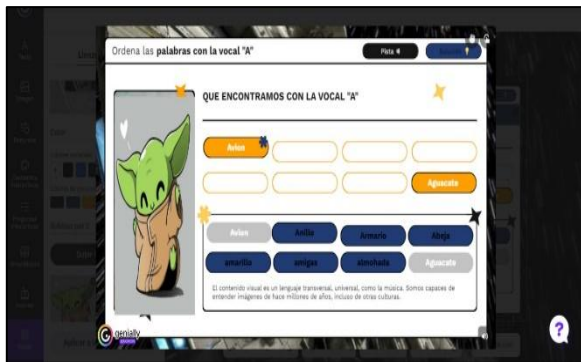


Ilustración 11. Juego #6 - Fuente: Elaboración propia

En el juego 6 hay que seleccionar las palabras que empiecen con la vocal "a" y llenar en los casilleros vacíos.

FASE 3 LANZAMIENTO DEL APLICATIVO DIGITAL:

Durante esta etapa, se abordaron y solucionaron problemas del programa a través de evaluaciones continuas para garantizar su operatividad. Se prestó especial atención a su relación con los contenidos educativos, enfocándose en la comprensión y expresión del lenguaje.

La aplicación tiene una interfaz de usuario amigable, es sencilla de utilizar y como es una aplicación solo de internet, no hay problemas de conexión, lo que la hace ideal para usar en cualquier nivel académico.

CONCLUSIONES:

Para finalizar, la investigación demuestra que el uso de aplicaciones digitales en el ámbito educativo preescolar es altamente efectivo para el desarrollo de habilidades lingüísticas en los niños, la interacción con herramientas tecnológicas facilita la comprensión y expresión del lenguaje, promoviendo un aprendizaje significativo y lúdico, esto no solo mejora la capacidad de los infantes para comunicarse, sino que también fomenta su interés y motivación por aprender a través de actividades relacionadas con el lenguaje.

La metodología aplicada, basada en un enfoque cualitativo y desarrollada en tres fases, permitió diseñar un aplicativo digital exitoso para la enseñanza del lenguaje en niños de preescolar, los resultados indican que los niños adquieren y mejoran su vocabulario de manera significativa, lo que facilita su interacción social y académica, además, el uso del aplicativo ayuda a los niños a seguir instrucciones sencillas y realizar actividades que integran múltiples aspectos del lenguaje, consolidándose como una herramienta esencial en la educación inicial.

REFERENCIAS

1. Arenales, L., & Saldaña, J. J. (2024). metodologías, arquitecturas, técnicas y elementos emergentes utilizadas en el desarrollo de aplicaciones móviles educativas: una revisión de literatura Fecha de recepción: 04/05/2023 Fecha de aprobación: 30/04/2023.
2. Astudillo Torres, M. P., Chévez Ponce, F., & Oviedo Vargas, Y. M. (2021). Las TIC en la educación infantil: Una revisión sistemática de las políticas públicas de México y Costa Rica. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 7(2), 110-123. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2021.v7i2.12327>
3. Boza Aguirre, J., & Torres Quiridumbay, M. (2021). Perspectiva sobre la educación inicial y el acceso a las TIC: Revisión crítica de la literatura. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.5512871>
4. Chujandama Veramendi, L. D., Castillo Calle, D. N., Rengifo Cahuaza, G., & Cutipa Coveñas, G. M. (2023). Estrategias lúdicas para el desarrollo del lenguaje en niños de educación inicial. Una revisión de la literatura sobre el juego simbólico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 8631-8647. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5980
5. Córdoba Castrillón, M. M., & Ospina Moreno, J. (2021). La tecnología, una estrategia de innovación educativa para los niños de preescolar aprobada por los maestros y padres de familia. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP*. <https://doi.org/10.15332/25005421.6001>
6. Davila, M. O., & Alberto, L. (2022). LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
7. Delghams, L. F. P. (2020). Aplicación En Mobincube Para El Desarrollo De Competencias En Apropiación Y Uso De La Tecnología.
8. Marcillo Vera, F. R., Hernández, W., Torres, J., Cusme, L., Mora, E., & Cobeña, S. (2023). Ludificación digital en el aprendizaje en edad preescolar: Una revisión sistemática de la literatura. *Enfoque UTE*, 14(2), 1-19. <https://doi.org/10.29019/enfoqueute.905>
9. Morales-Rojas, D. A., Murcia Gutiérrez, D. F., Mateus Moreno, A., & Moreno Pastas, L. S. (2022). Estimulación del lenguaje infantil mediada por aplicaciones digitales dirigidas a padres: Una revisión de literatura. *Areté*, 22(2), 41-50. <https://doi.org/10.33881/1657-2513.art.22205>
10. Pilco Guamarica, A. M., Analuisa Manguashca, J. C., & Galarza García, D. E. (2022). Importancia del manejo de recursos didácticos para el desarrollo del lenguaje no verbal en preparatoria: Una revisión bibliográfica. *Revista Cognosis*, 7(4), 41-56. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i0.3130>
11. Portilla, A. Y., Almanza, V., Castillo, A. D., & Restrepo, G. (2021). El desarrollo de las habilidades narrativas en niños: Una revisión sistemática de la literatura. *Revista de Investigación en Logopedia*, 11(2), e67607. <https://doi.org/10.5209/rlog.67607>
12. Portilla, E. J. P. (2020). Estrategia De Fortalecimiento Para La Comprensión Lectora En Estudiantes De Grado Sexto, Mediante El Uso De Mobincube.
13. Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 1-23. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
14. Rodríguez Caldera, B. (2021). Realidad Aumentada en Educación Primaria: Revisión sistemática. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 77, 169-185. <https://doi.org/10.21556/edutec.2021.77.1703>
15. Rodríguez-Cardoso, Ó. I., Ballesteros-Ballesteros, V. A., & Lozano-Forero, S. (2019). Tecnologías digitales para la innovación en educación: Una revisión teórica de procesos de aprendizaje mediados por dispositivos móviles. *Pensamiento y Acción*, 28, 83-103. <https://doi.org/10.19053/01201190.n28.2020.11192>
16. Sifuentes Asencios, Y. R., Panduro Cárdenas, J., & Condori Manrique, N. O. (2023). Estrategias afectivas para fomentar la autoestima en niños en edad preescolar: Una revisión sistemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1240-1257. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5393

17. Tamo-Vargas, G., Peñares-Pillaca, S., Sharhorodsk

18. Vargas, N. B. (2020). Dificultades en habilidades de alfabetización emergente en preescolares con trastorno específico del lenguaje. Revisión sistemática. *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura*, 19(2), 17-28.
https://doi.org/10.18239/ocnos_2020.19.2.2202

19. Vergaray, D. M. (2021). LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/58966>

20. Villegas, L. C., Herazo, M. Y. Q., & Tierradentro, J. L. S. (2023). La Alfabetización Inicial Desde La Perspectiva Constructivista: Una Revisión Documental.