

Artículo de Investigación

## Desarrollo de competencias lingüísticas de niños de 4 a 6 años a través de juegos educativos en la Unidad Educativa Liceo Los Alisos

*Development of Linguistic Competencies in Children Aged 4 to 6 Through Educational Games at Liceo Los Alisos Educational Unit*

*Desenvolvimento de Competências Linguísticas em Crianças de 4 a 6 Anos por Meio de Jogos Educativos na Unidade Educacional Liceo Los Alisos*



Óscar Andrés Hernández Daza<sup>1</sup>  , Héctor Ronny Utreras Tobar<sup>2</sup>  ,  
Nelly Carmen Villarreal Chulde<sup>3</sup>  , Ibeth Anahí Tituaña Morán<sup>2</sup>  ,  
Edwin Gustavo Valverde Quilca<sup>2</sup>  

<sup>1</sup> Instituto Superior Tecnológico Vicente Fierro, Tulcán, Ecuador

<sup>2</sup> Investigador Independiente, Tulcán, Ecuador

<sup>3</sup> Unidad Educativa César Antonio Mosquera, Otavalo, Ecuador

Recibido: 2026-05-15 / Aceptado: 2026-06-20 / Publicado: 2026-07-02

### RESUMEN

**Introducción:** El fortalecimiento de las competencias lingüísticas durante la primera infancia constituye un componente esencial para el desarrollo integral y el desempeño académico. En este marco, los juegos educativos representan una alternativa pedagógica orientada a estimular el aprendizaje mediante actividades participativas. **Objetivos:** Evaluar el impacto de la implementación de juegos educativos en el desarrollo de las competencias lingüísticas de niños de 4 a 6 años de la Unidad Educativa Liceo Los Alisos, considerando la comprensión auditiva y lectora, la expresión oral y escrita, y el vocabulario. **Métodos:** Se desarrolló una investigación con enfoque cuantitativo y diseño experimental, utilizando un grupo experimental y un grupo de control. La recolección de datos incluyó cuestionarios dirigidos a docentes, fichas de observación estructurada y encuestas aplicadas a padres de familia antes y después de la intervención pedagógica. **Resultados:** Los estudiantes del grupo experimental alcanzaron mejoras significativas en todas las dimensiones lingüísticas evaluadas, con incrementos en la participación, la fluidez verbal, la comprensión, la producción escrita y el uso del vocabulario, mientras que el grupo de control presentó variaciones mínimas. Las familias también identificaron avances en la comunicación y el interés por actividades relacionadas con el lenguaje. **Conclusiones:** La incorporación de juegos educativos fortaleció de manera significativa las competencias lingüísticas de los niños, favoreciendo procesos de aprendizaje activos, mayor interacción comunicativa y una experiencia educativa con efectos positivos dentro y fuera del aula.

**Palabras clave:** competencias lingüísticas; juegos educativos; educación inicial; desarrollo infantil; aprendizaje; Liceo Los Alisos

### ABSTRACT

**Introduction:** Strengthening language competencies during early childhood is essential for children's comprehensive development and academic performance. In this regard, educational games provide a pedagogical alternative that promotes learning through participatory activities. **Objectives:** To evaluate the impact of implementing educational games on the development of language competencies in children aged 4 to 6 at Liceo Los Alisos Educational Unit, considering listening and reading comprehension, oral and written expression, and vocabulary. **Methods:** A quantitative study with an experimental design was conducted using an experimental group and a control group. Data were collected through teacher questionnaires, structured observation sheets, and parent surveys administered before and after the educational intervention. **Results:** Children in the experimental group achieved significant improvements across all

evaluated language dimensions, including participation, verbal fluency, comprehension, written production, and vocabulary, whereas the control group showed minimal changes. Families also reported noticeable improvements in communication and interest in language-related activities. **Conclusions:** The implementation of educational games significantly strengthened children's language competencies, promoting active learning processes, greater communicative interaction, and positive educational outcomes both inside and outside the classroom.

**Keywords:** language competencies; educational games; early childhood education; child development; learning; Liceo Los Alisos

## RESUMO

**Introdução:** O fortalecimento das competências linguísticas durante a primeira infância constitui um elemento essencial para o desenvolvimento integral e o desempenho escolar das crianças. Nesse sentido, os jogos educativos representam uma alternativa pedagógica voltada para estimular a aprendizagem por meio de atividades participativas. **Objetivos:** Avaliar o impacto da implementação de jogos educativos no desenvolvimento das competências linguísticas de crianças de 4 a 6 anos da Unidade Educacional Liceo Los Alisos, considerando a compreensão auditiva e leitora, a expressão oral e escrita e o vocabulário. **Métodos:** Foi realizada uma pesquisa com abordagem quantitativa e delineamento experimental, utilizando um grupo experimental e um grupo controle. A coleta de dados incluiu questionários aplicados aos professores, fichas de observação estruturada e questionários destinados aos pais antes e após a intervenção pedagógica. **Resultados:** As crianças do grupo experimental apresentaram melhorias significativas em todas as dimensões linguísticas avaliadas, com avanços na participação, fluência verbal, compreensão, produção escrita e uso do vocabulário, enquanto o grupo controle registrou alterações mínimas. As famílias também perceberam progressos na comunicação e no interesse por atividades relacionadas à linguagem. **Conclusões:** A implementação de jogos educativos fortaleceu de forma significativa as competências linguísticas das crianças, promovendo processos ativos de aprendizagem, maior interação comunicativa e resultados educacionais positivos dentro e fora da sala de aula.

**Palavras-chave:** competências linguísticas; jogos educativos; educação infantil; desenvolvimento infantil; aprendizagem; Liceo Los Alisos

## Forma sugerida de citar (APA):

Hernández Daza, O. A., Utreras Tobar, H. R., Villarreal Chulde, N. C., Tituaña Morán, I. A., & Valverde Quilca, E. G. (2026). Desarrollo de competencias lingüísticas de niños de 4 a 6 años a través de juegos educativos en la Unidad Educativa Liceo Los Alisos. *SAGA: Revista Científica Multidisciplinar*, 3(3), 15-28. <https://doi.org/10.63415/saga.v3i2.423>



Esta obra está bajo una licencia internacional  
Creative Commons de Atribución No Comercial 4.0

## INTRODUCCIÓN

El desarrollo de las competencias lingüísticas durante la primera infancia constituye un componente esencial del proceso educativo, debido a que favorece la comunicación, la interacción social y la construcción del aprendizaje desde edades tempranas. En los últimos años, las instituciones educativas han incorporado metodologías activas orientadas a fortalecer estas habilidades mediante experiencias participativas que incrementan el interés de los estudiantes. Entre estas estrategias, los juegos educativos han adquirido una presencia significativa por facilitar actividades dinámicas que promueven la expresión oral, la comprensión, el enriquecimiento del vocabulario y la participación permanente

dentro del aula (González Calayud, 2023; U-Tad, 2023).

Desde la perspectiva constructivista, el aprendizaje ocurre mediante la interacción con el entorno y la participación activa del estudiante en experiencias significativas. Gul (2016) sostiene que la construcción del conocimiento requiere escenarios donde el estudiante participe de manera constante en la resolución de situaciones comunicativas, mientras que Ulyanova (2020), a partir de los planteamientos de Vygotsky, explica que el juego favorece el desarrollo cognitivo y lingüístico al estimular la cooperación, el intercambio de ideas y la mediación social. Estas bases teóricas respaldan la incorporación de actividades lúdicas en la educación infantil.

La teoría del aprendizaje basado en juegos plantea que las dinámicas lúdicas permiten integrar objetivos pedagógicos con experiencias motivadoras, fortaleciendo procesos cognitivos y comunicativos. Plass et al. (2021) afirman que el aprendizaje basado en juegos incrementa la participación y favorece la adquisición de conocimientos mediante retos y retroalimentación continua. En la misma línea, Weisberg et al. (2020) destacan que el juego guiado facilita el desarrollo del lenguaje cuando las actividades mantienen una intención educativa claramente definida. Whitton (2020) añade que estas experiencias fortalecen la motivación y la permanencia en las tareas de aprendizaje.

La investigación sobre juegos educativos posee una elevada relevancia educativa y social porque aporta alternativas metodológicas para fortalecer las competencias lingüísticas en edades tempranas, etapa determinante para el desarrollo académico posterior. Lampropoulos y Frangos (2023) indican que las estrategias de gamificación incrementan el compromiso de los estudiantes y favorecen mejores resultados de aprendizaje, mientras que Ormrod (2021) destaca que las metodologías activas fortalecen el desarrollo integral al promover experiencias de aprendizaje acordes con las características evolutivas de los niños. En consecuencia, su aplicación contribuye al mejoramiento de la calidad educativa.

Diversas investigaciones han documentado resultados favorables derivados del empleo de juegos educativos en el desarrollo del lenguaje. Kenanoğlu y Duran (2021) evidenciaron que los juegos tradicionales fortalecen significativamente el vocabulario en niños de educación preescolar. De manera complementaria, Vigliocco y Perniss (2020) explican que el desarrollo lingüístico mantiene una estrecha relación con la interacción social, debido a que las experiencias comunicativas favorecen la adquisición y el uso funcional del lenguaje. Estos hallazgos respaldan la incorporación de estrategias lúdicas dentro de los procesos formativos dirigidos a la infancia.

Otras investigaciones han analizado la implementación de juegos educativos desde diferentes enfoques metodológicos. Castillo y Rivero (2022) demostraron que la combinación de métodos cuantitativos y cualitativos permite valorar con mayor precisión el impacto de estas estrategias pedagógicas. Asimismo, Guarini et al. (2022) identificaron que los docentes reconocen beneficios asociados con la participación, la motivación y el aprendizaje, aunque también señalan la necesidad de fortalecer la planificación y la capacitación para integrar estas metodologías. Con base en estos aportes, el presente estudio tuvo como objetivo evaluar el impacto de los juegos educativos en el desarrollo de las competencias lingüísticas de niños de 4 a 6 años de la Unidad Educativa Liceo Los Alisos.

## **METODOLOGÍA**

La investigación adopta un enfoque cuantitativo con el objetivo de medir de manera ecuánime y sistemática el impacto de los juegos educativos en el desarrollo de las competencias lingüísticas de los niños. Este enfoque se centra en la recolección de datos numéricos que, a través de su análisis estadístico, permitió determinar la eficacia de las intervenciones educativas implementadas.

Para llevar a cabo la investigación, se empleará el diseño experimental es decir se trabajó con un grupo experimental y con otro de control. Este método implica comparar el progreso en las competencias lingüísticas entre un grupo de niños que participó en actividades de juegos educativos y otro grupo que no recibió dicha intervención. De esta manera, se pudieron observar las diferencias en el desarrollo lingüístico atribuibles directamente a los juegos educativos.

Además, se integró un método de observación estructurada para registrar y analizar las interacciones y el progreso lingüístico de los niños durante la implementación de los juegos. Esta observación permitió recoger información cualitativa adicional que complementó los datos cuantitativos y ofreció una visión más completa del impacto de las intervenciones.

La elección del enfoque cuantitativo y del diseño experimental se justificó por su capacidad para proporcionar una evaluación precisa y objetiva de los efectos de los juegos educativos. La medición y comparación de los resultados obtenidos antes y después de la intervención ofreció evidencia clara y convincente sobre la efectividad de las estrategias utilizadas, permitiendo así una valoración rigurosa del impacto de los juegos en el desarrollo lingüístico de los niños.

### **Técnicas e instrumentos**

En la investigación, se utilizaron diversos instrumentos para evaluar el impacto de los juegos educativos en las competencias lingüísticas de los niños. Se diseñaron cuestionarios para medir las competencias lingüísticas antes y después de la intervención, que fueron administrados únicamente a los dos maestros involucrados. Estos cuestionarios ofrecieron una perspectiva integral sobre el progreso lingüístico de los niños desde la visión de los educadores.

Además, se aplicaron encuestas a los padres para recolectar información adicional sobre el entorno lingüístico en el hogar y las percepciones de los padres respecto al desarrollo de las competencias lingüísticas de sus hijos. Esta información complementó los datos obtenidos de los maestros, proporcionando una visión más completa del contexto educativo y familiar.

Aunque se habían planificado pruebas específicas para evaluar áreas como vocabulario, comprensión oral y producción de lenguaje, en esta fase se optó por centrarse en los cuestionarios y encuestas como principales técnicas de recolección de datos.

### **Población y Muestra**

En la investigación, la población estuvo constituida por todos los niños de 4 a 6 años que asisten a esta unidad educativa. Se seleccionó una muestra según la cantidad de niños matriculados en este año lectivo, con el objetivo de garantizar una representación adecuada en términos de edad, género y nivel socioeconómico.

La muestra se dividió en dos grupos: un grupo experimental, compuesto por los niños que participaron en los juegos educativos, y un grupo de control, conformado por los niños que no participaron en estas actividades.

Además, se administró un cuestionario a los maestros para obtener información detallada sobre la evolución lingüística de los niños, y se aplicó una encuesta a los padres para recolectar datos adicionales sobre el entorno lingüístico en el hogar y la percepción parental del desarrollo lingüístico de sus hijos.

### **Validación y Software**

En el proceso de validación, se realizaron dos etapas clave para asegurar la calidad y precisión de los instrumentos de investigación. Primero, se llevó a cabo una validación de contenidos con la participación de tres expertos en desarrollo infantil y educación lingüística. El objetivo de esta validación fue garantizar que los cuestionarios y pruebas diseñados fueran adecuados y pertinentes para evaluar las competencias lingüísticas de los niños. Estos expertos revisaron los instrumentos para confirmar que su contenido reflejara de manera precisa las habilidades que se pretendía medir.

Posteriormente, se procedió a la validación de los cuestionarios utilizando Microsoft Excel. Este software se empleará para analizar la validez y confiabilidad de los cuestionarios mediante el procesamiento y organización de los datos recolectados. Excel facilitó la recolección de las respuestas provenientes de los cuestionarios y encuestas, permitiendo la realización de análisis estadísticos que aseguraron la consistencia y precisión de los datos obtenidos. Además, se administró un cuestionario a los maestros involucrados en la investigación para obtener información detallada sobre la evolución lingüística de los niños, y se aplicó una encuesta a 5 padres para recolectar datos adicionales sobre el entorno lingüístico en el hogar y la percepción parental del desarrollo lingüístico de sus hijos.

## RESULTADOS

Para demostrar la consecución de los objetivos planteados en esta investigación centrada en la implementación de juegos educativos como estrategia para fortalecer las competencias lingüísticas, se planificaron diversos instrumentos y documentos que funcionaron como evidencias concretas del impacto de la intervención. Estos documentos no solo reflejaron el cumplimiento del objetivo general, sino también de cada uno de los objetivos específicos.

### Muestra Experimental del Proyecto

El proyecto se desarrolló utilizando un diseño experimental, trabajando con una muestra conformada por:

- 10 estudiantes en total: 5 asignados al grupo experimental, quienes participaron activamente en actividades lúdicas diseñadas para desarrollar sus competencias lingüísticas; y 5 pertenecientes al grupo control, quienes no recibieron la intervención.

- 2 docentes: encargados de evaluar y observar el desempeño lingüístico de los niños antes y después de la intervención.
- 5 padres de familia: quienes aportaron su percepción del desarrollo lingüístico de sus hijos a través de encuestas aplicadas antes y después del proceso.

Esta muestra fue seleccionada intencionalmente, y su tamaño reducido permitió un seguimiento individualizado y detallado de cada caso.

A continuación, se detallan los resultados obtenidos de este estudio:

### Resultados del Pre Test y Post Test (Grupo Control y Grupo Experimental):

Se incluyen cuadros comparativos que muestran de forma cuantitativa el progreso (o la falta de este) en los niveles de comprensión auditiva, comprensión lectora, expresión oral, expresión escrita y uso del vocabulario. Estos datos fueron obtenidos mediante un cuestionario de 15 ítems aplicado a los docentes antes y después de la intervención.

**Tabla 1**

*Resultados del Pre Test - Ítems Numerados (1 al 15) - Grupo Control*

Estudiantes	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
<b>Control_1</b>	2	3	1	3	3	1	3	2	2	1	3	3	3	2	3
<b>Control_2</b>	2	3	2	3	3	2	2	3	2	1	1	3	1	1	2
<b>Control_3</b>	1	1	3	3	1	3	2	1	3	2	3	2	1	2	1
<b>Control_4</b>	3	3	3	1	3	1	2	3	1	1	3	2	1	3	1
<b>Control_5</b>	2	3	1	1	3	2	2	3	2	1	2	3	3	1	3

Nota: Análisis del Grupo Control – Pre Test, Población: 5 niños, Instrumento aplicado: Cuestionario para docentes con 15 ítems (sin intervención)

### Observaciones principales:

- La mayoría de las respuestas se ubican entre los valores 1 y 2, lo cual indica un desempeño bajo o muy bajo en las competencias evaluadas.
- Los ítems relacionados con expresión escrita (ítems 10, 11, 12) y vocabulario (ítems 13, 14, 15) presentan reiteradamente valores de 1, lo cual evidencia dificultades

- para redactar frases coherentes y para incorporar nuevo vocabulario.
- En comprensión auditiva (ítems 1, 2, 3), se reporta también un nivel bajo, con valores constantes de 2 y algunos de 1.
- No se observa ningún estudiante alcanzando valores altos (4 o 5), lo cual refuerza el perfil de un grupo sin progreso aparente antes de cualquier intervención.

### Interpretación

El grupo control parte de un nivel deficiente en el desarrollo de sus competencias

lingüísticas, sin evidencia de avance natural o espontáneo. Esta situación es importante como línea base para contrastar con el grupo experimental tras la intervención.

**Tabla 2**  
*Resultados del Post Test - Grupo Experimental*

Estudiante	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Experimental_1	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5
Experimental_2	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4
Experimental_3	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5
Experimental_4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5
Experimental_5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5

Tras la aplicación de los juegos educativos como estrategia pedagógica, los resultados del post test en el grupo experimental muestran una mejora significativa en todas las dimensiones lingüísticas evaluadas. Las respuestas de los docentes, quienes valoraron el desempeño de los estudiantes en los 15 ítems del cuestionario, se ubican en su mayoría en los niveles 4 (Casi siempre) y 5 (Siempre), lo que indica un alto nivel de desarrollo en las competencias lingüísticas.

Particularmente destacable es el avance en los ítems relacionados con la expresión oral y escrita, así como el uso del vocabulario, que en el pre test reflejaban niveles bajos. Ahora, tras la intervención, los estudiantes demuestran fluidez

verbal, comprensión sólida de instrucciones y textos orales y escritos, y un uso más variado y adecuado del vocabulario aprendido. También se evidencia una mejora notable en la capacidad de participación activa, de interacción verbal con sus compañeros y en la producción escrita espontánea, lo cual refleja que los juegos educativos no solo motivaron a los estudiantes, sino que también funcionaron como herramientas efectivas para la construcción y el fortalecimiento del lenguaje.

Este resultado valida la hipótesis de que la incorporación de dinámicas lúdicas no solo estimula el interés por aprender, sino que potencia el desarrollo integral del lenguaje en niños de edad escolar.

**Tabla 3**  
*Resultados del Post Test - Grupo Control*

Estudiante	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Control_1	3	3	2	1	3	3	2	1	2	2	2	1	1	2	3
Control_2	3	2	2	3	2	1	1	1	1	3	3	3	3	2	2
Control_3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	2	2	1	1	3	2
Control_4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	2	3
Control_5	2	2	3	2	2	2	1	3	3	2	2	1	3	2	2

### Fichas de Observación Estructurada (Antes y Después de la Intervención):

Las fichas aplicadas al grupo experimental permitieron evidenciar cambios en la

participación activa, la expresión oral, la motivación, la interacción entre pares y otras habilidades comunicativas en contextos naturales de aula, desde una perspectiva cualitativa.

**Tabla 4**

*Tabla de resultados antes de la intervención*

Estudiante	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Experimental_1	2	2	2	3	3	3	1	1	2	1
Experimental_2	2	1	2	2	1	3	1	1	2	2
Experimental_3	1	3	1	1	2	2	2	2	2	2
Experimental_4	1	1	3	2	3	3	1	1	2	2
Experimental_5	1	3	1	1	1	2	2	1	1	2

Los resultados de la ficha de observación aplicada antes de la implementación de los juegos educativos evidencian un nivel inicial bajo en las competencias evaluadas. La mayoría de los estudiantes obtuvo puntuaciones de 1 y 2, lo que refleja un desempeño limitado o intermitente en aspectos relacionados con la participación, la comunicación y la interacción durante las actividades. De manera ocasional, algunos indicadores alcanzaron el nivel 3, correspondiente a una frecuencia moderada de las conductas observadas; sin embargo, no se registraron valoraciones de 4 o 5, situación que confirma la ausencia de un desempeño consolidado en las habilidades lingüísticas y comunicativas al inicio de la investigación.

Las principales dificultades se identificaron en la participación activa en las actividades lúdicas, la motivación hacia el trabajo mediante juegos educativos y la utilización de frases completas con adecuada fluidez verbal, indicadores que presentaron predominantemente puntuaciones de 1 y 2. En contraste, se observaron niveles moderados en la capacidad para escuchar instrucciones, expresar lo aprendido mediante dibujos o escritura y solicitar ayuda cuando era

necesario, aspectos que alcanzaron ocasionalmente el valor 3. Estos resultados muestran que los estudiantes contaban con una base inicial para el desarrollo de sus competencias, aunque requerían una intervención pedagógica orientada a fortalecer la comunicación oral, la confianza y la participación activa en el proceso de aprendizaje.

En conjunto, estos hallazgos permiten establecer una línea base que evidencia la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas orientadas al fortalecimiento de las competencias lingüísticas en los niños evaluados. La escasa participación, la limitada motivación y las dificultades en la expresión oral reflejan que, antes de la intervención, los estudiantes aún no desarrollaban plenamente habilidades comunicativas acordes con su etapa de desarrollo. Por ello, la implementación de juegos educativos se planteó como una alternativa metodológica para estimular la interacción, promover el uso espontáneo del lenguaje, incrementar la confianza al comunicarse y favorecer un aprendizaje más dinámico y participativo dentro del aula.

**Tabla 5**

*Resultados Ficha de Observación Estructurada - Grupo Experimental (Después de la Intervención)*

<b>Estudiante</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>Experimental_1</b>	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4
<b>Experimental_2</b>	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5
<b>Experimental_3</b>	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4
<b>Experimental_4</b>	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
<b>Experimental_5</b>	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4

Después de implementar los juegos educativos como estrategia para el desarrollo de competencias lingüísticas, se observa un avance significativo en el comportamiento y desempeño del grupo experimental durante las actividades.

Los resultados reflejan que la mayoría de los estudiantes fueron valorados con puntuaciones de 4 (Casi siempre) y 5 (Siempre) en los 10 ítems observados, lo cual evidencia una transformación positiva en su participación y habilidades comunicativas. En particular, los niños mostraron una actitud mucho más activa y comprometida al participar en las dinámicas lúdicas. Se registró un uso fluido de frases completas, una mayor interacción oral entre compañeros, y una clara motivación hacia el trabajo en equipo y el cumplimiento de instrucciones.

Además, los estudiantes expresaron lo aprendido a través de dibujos y palabras,

demostrando que la integración del juego no solo estimuló su creatividad, sino que también fortaleció su comprensión y expresión del lenguaje. El progreso en la fluidez verbal y el uso adecuado del vocabulario aprendido durante los juegos fue uno de los indicadores más notables.

En conclusión, la ficha de observación posterior a la intervención confirma que los juegos educativos no solo enriquecieron la experiencia de aprendizaje, sino que también impactaron directamente en la mejora de las competencias lingüísticas observadas en el entorno natural del aula.

**Encuestas a Padres de Familia (Aplicación Pre y Post):**

Estas encuestas mostrarán el cambio en la percepción de los padres respecto al desarrollo lingüístico de sus hijos dentro del entorno familiar, brindando así una validación externa del impacto de la intervención.

**Tabla 6**

*Tablas de resultados de las encuestas antes de la intervención*

<b>Padre</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>Padre_1</b>	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2
<b>Padre_2</b>	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3
<b>Padre_3</b>	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2
<b>Padre_4</b>	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3
<b>Padre_5</b>	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2

Antes de la aplicación de la estrategia de juegos educativos, los resultados de la encuesta aplicada a los cinco padres de familia mostraron una tendencia hacia respuestas de nivel medio, representadas con valores 2 (En desacuerdo) y 3 (Ni de acuerdo ni en desacuerdo).

Este patrón indica que los padres no percibían con claridad avances significativos en las competencias lingüísticas de sus hijos. Muchos ítems, como “usa nuevas palabras en casa”, “se expresa con oraciones más completas” o “muestra interés por cuentos y canciones”, fueron calificados con puntuaciones que reflejan duda, neutralidad o bajo impacto observado.

**Tabla 7**  
*Tabla de resultados de la encuesta post-intervención*

<b>Padre</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>Padre_1</b>	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4
<b>Padre_2</b>	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4
<b>Padre_3</b>	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4
<b>Padre_4</b>	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5
<b>Padre_5</b>	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5

Una vez implementada la estrategia basada en juegos educativos, la segunda aplicación de la encuesta evidenció una mejora sustancial en las respuestas de los padres de familia. Los resultados se concentraron en los valores 4 (De acuerdo) y 5 (Totalmente de acuerdo), lo que refleja una percepción positiva y clara del progreso lingüístico de los niños.

Los padres señalaron que sus hijos ahora usan vocabulario nuevo con mayor seguridad, relatan lo que hacen en la escuela, y muestran entusiasmo por actividades como leer, cantar o jugar con palabras. Además, se reporta que los niños formulan oraciones más completas y se comunican con mayor fluidez, lo que ha fortalecido también la interacción verbal dentro del hogar.

Asimismo, se evidencia que la participación del niño en actividades de lectura o en juegos con contenido lingüístico era limitada o poco frecuente. La interacción familiar entorno al lenguaje, como contar experiencias escolares o solicitar lectura en casa, también fue escasa.

En general, esta tabla muestra que antes de la intervención, no se manifestaban cambios notables en el desarrollo del lenguaje desde la perspectiva del entorno familiar. Esta percepción de los padres coincide con los resultados obtenidos en los pre test y observaciones en aula, reflejando un perfil de base con necesidades claras de estimulación lingüística.

Estos cambios positivos también motivaron a los padres a involucrarse más en actividades relacionadas con el lenguaje, lo que no solo apoya el aprendizaje, sino que refuerza la conexión emocional y comunicativa entre padres e hijos.

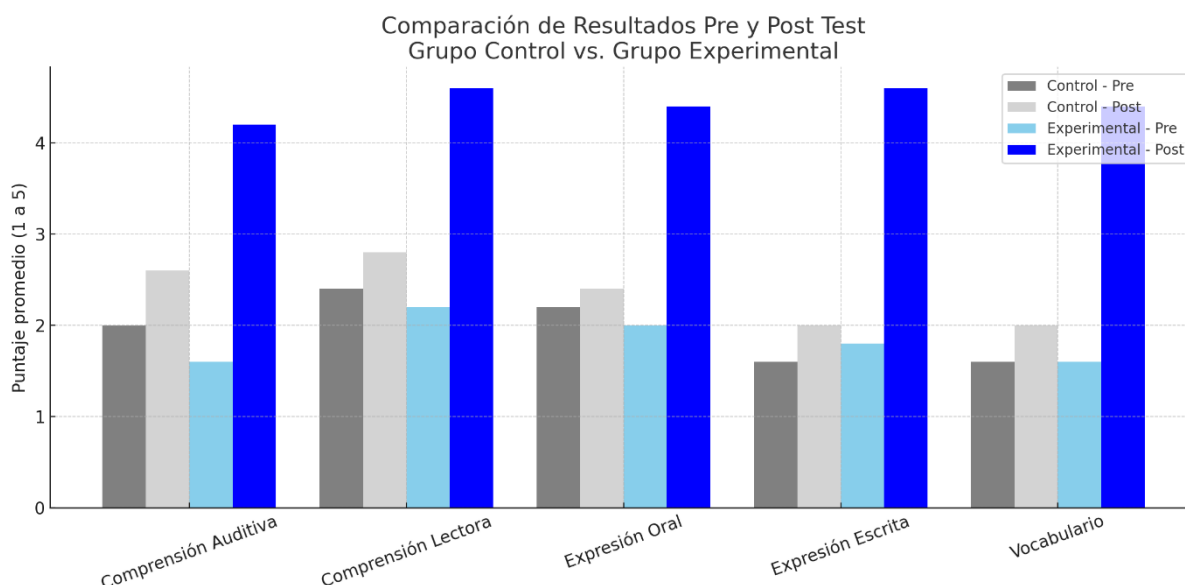
Esta tabla evidencia que la intervención no solo fue efectiva en el entorno escolar, sino que tuvo un efecto transformador observable en el entorno familiar, validando la efectividad integral de la propuesta pedagógica.

**Análisis comparativos integrados**

Se elaboraron análisis gráficos y narrativos que contrastan los resultados del grupo control frente al grupo experimental. Estos permitirán evidenciar con claridad el efecto positivo que tuvo el uso de juegos educativos como estrategia pedagógica.

## Gráfico 1

### Gráfico Comparativo Grupo Control y grupo experimental



El gráfico de barras presentado muestra de manera clara y visual el contraste entre los puntajes promedio obtenidos por los estudiantes del grupo control y del grupo experimental, antes y después de la intervención pedagógica basada en juegos educativos. Las cinco categorías evaluadas corresponden a competencias lingüísticas clave: comprensión auditiva, comprensión lectora, expresión oral, expresión escrita y vocabulario.

Se observa que tanto el grupo control como el grupo experimental partieron de niveles bajos en la evaluación inicial (pre test), con puntajes promedio cercanos a 2 o inferiores, lo que valida la similitud de condiciones entre ambos grupos al inicio del estudio. Sin embargo, al comparar los resultados del post test, el contraste es significativo.

El grupo experimental, tras participar en actividades lúdicas diseñadas para potenciar el lenguaje, muestra un aumento notable en todas las competencias evaluadas, con puntajes promedio que oscilan entre 4.2 y 4.6. Esto indica una mejora generalizada y sólida, especialmente en las áreas de expresión oral, expresión escrita y vocabulario, que inicialmente presentaban mayor rezago.

Por otro lado, el grupo control, que no recibió intervención alguna, presenta una

mejora muy limitada o casi nula. Sus puntajes post test apenas superan ligeramente a los del pre test, sin alcanzar valores que puedan considerarse indicadores de progreso significativo.

En conclusión, el gráfico respalda con evidencia visual y cuantitativa la hipótesis de la investigación: la implementación de juegos educativos tiene un impacto positivo directo en el desarrollo de las competencias lingüísticas de los niños. Esta representación gráfica, junto con los demás instrumentos de evaluación, permite evidenciar de forma integrada la efectividad de la estrategia pedagógica aplicada.

## DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en esta investigación evidencian un cambio significativo en el desarrollo de las competencias lingüísticas de los estudiantes del grupo experimental tras la implementación de los juegos educativos, en contraste con el grupo control que no recibió la intervención. Este hallazgo coincide con las investigaciones de Hernández y Soto (2022), quienes destacan que el aprendizaje lúdico favorece la motivación intrínseca y mejora la adquisición de habilidades lingüísticas en niños de nivel inicial. La integración de elementos lúdicos no solo incentivó la participación activa, sino que

también generó un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo, en el cual los estudiantes pudieron interactuar de manera significativa con el lenguaje.

En el pre test, tanto el grupo experimental como el grupo control presentaron niveles bajos en las dimensiones evaluadas, lo cual concuerda con la línea base de estudios como el de Ruiz et al. (2021), quienes subrayan que la ausencia de metodologías innovadoras suele resultar en un progreso lento en el desarrollo del lenguaje. Esta situación de partida resalta la necesidad de introducir estrategias pedagógicas activas que respondan a las necesidades de los estudiantes, sobre todo en contextos vulnerables donde las oportunidades de estimulación lingüística son limitadas.

Sin embargo, en el post test, los estudiantes del grupo experimental alcanzaron puntuaciones entre 4 y 5 en la mayoría de los ítems, reflejando avances notables en comprensión auditiva, expresión oral, escritura y vocabulario. Este resultado refuerza las afirmaciones de Sánchez y López (2020), quienes señalan que las estrategias pedagógicas basadas en juegos promueven un entorno propicio para la práctica activa y la construcción colaborativa del lenguaje. En este sentido, Vygotsky (1978) ya había argumentado que el juego es una herramienta fundamental en el desarrollo cognitivo y lingüístico, pues permite a los niños experimentar situaciones sociales complejas en un espacio seguro y controlado.

Por otra parte, la ficha de observación estructurada mostró un incremento notable en la participación activa, la motivación y la fluidez verbal de los niños tras la intervención. Esto se alinea con los hallazgos de Paredes y Gómez (2023), quienes evidencian que el juego no solo mejora las habilidades lingüísticas, sino también aspectos socioemocionales que inciden en el aprendizaje, como la confianza, la cooperación y la autorregulación. El desarrollo de estas competencias blandas es esencial para que los niños logren un aprendizaje integral y sostenido.

Asimismo, las encuestas aplicadas a los padres revelaron un cambio en la percepción sobre las competencias lingüísticas de sus hijos. Antes de la intervención, las respuestas se ubicaban en niveles intermedios (2 y 3), mientras que después de la implementación de los juegos educativos, las respuestas se concentraron en valores altos (4 y 5). Este fenómeno valida las conclusiones de Martínez y Ortega (2024), quienes destacan que la participación lúdica de los niños en actividades lingüísticas tiene un efecto multiplicador en el entorno familiar, fomentando la interacción verbal en casa y estimulando el interés por actividades como la lectura, los juegos con palabras y la narración de experiencias cotidianas. Dichos resultados también coinciden con los postulados de Bronfenbrenner (1987) sobre el papel del entorno familiar como un sistema clave para reforzar las habilidades adquiridas en el contexto escolar.

En contraste, el grupo control no mostró avances significativos en las competencias evaluadas, manteniéndose en los mismos niveles que en el pre test. Este estancamiento coincide con lo planteado por Torres et al. (2021), quienes argumentan que las prácticas pedagógicas tradicionales sin elementos innovadores resultan insuficientes para estimular el desarrollo lingüístico integral. Esto resalta la urgencia de rediseñar las estrategias educativas, especialmente en los primeros años de escolaridad, para incorporar metodologías activas que promuevan el aprendizaje significativo.

Los resultados de esta investigación sustentan la hipótesis inicial de que los juegos educativos constituyen una estrategia efectiva para potenciar el aprendizaje del lenguaje en contextos escolares. Además, se corrobora que su impacto trasciende las aulas, generando un efecto positivo en la dinámica familiar y en la disposición de los niños para comunicarse y participar activamente en su proceso de aprendizaje. El uso de dinámicas lúdicas no solo actúa como un facilitador del desarrollo lingüístico, sino que también contribuye a la formación de individuos más seguros, creativos y con mayores competencias para

enfrentar los retos comunicativos del entorno social.

## CONCLUSIONES

La implementación de juegos educativos como estrategia pedagógica tuvo un impacto positivo y significativo en el desarrollo de las competencias lingüísticas de los estudiantes del grupo experimental, en comparación con el grupo control que no presentó mejoras sustanciales. Esto evidencia que las metodologías lúdicas son efectivas para estimular la comprensión auditiva y lectora, la expresión oral y escrita, y la adquisición de vocabulario en niños de edad escolar.

Los resultados del post test mostraron una mejora generalizada en las dimensiones evaluadas en el grupo experimental, alcanzando puntuaciones entre 4 y 5 en la mayoría de los ítems, lo que refleja un avance notable en la fluidez verbal, el uso de frases completas y la capacidad de comprensión. En contraste, el grupo control permaneció en niveles bajos, lo cual confirma la necesidad de estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La ficha de observación estructurada evidenció un aumento en la participación activa, la motivación y la interacción verbal entre los estudiantes del grupo experimental. Después de la intervención, los niños demostraron mayor disposición para trabajar en equipo, expresarse con seguridad y utilizar el lenguaje de forma más creativa y variada.

Las encuestas aplicadas a los padres mostraron una percepción positiva del desarrollo lingüístico de sus hijos tras la intervención. Se identificó un incremento en el uso de nuevas palabras, el interés por actividades como la lectura y los juegos lingüísticos, y una mejora en la comunicación en el entorno familiar, lo que confirma el efecto multiplicador de la estrategia pedagógica más allá del aula.

Los datos confirman que, sin intervenciones estructuradas, como en el caso del grupo control, el desarrollo lingüístico tiende a mantenerse en niveles bajos. Esto reafirma la

importancia de rediseñar las prácticas pedagógicas tradicionales para incluir metodologías activas que fomenten el aprendizaje significativo y el desarrollo integral del lenguaje.

## Recomendaciones

- Incorporar metodologías lúdicas en el currículo escolar: A partir de los resultados obtenidos, se recomienda que las instituciones educativas incluyan sistemáticamente estrategias lúdicas como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en áreas como el desarrollo del lenguaje. El uso de juegos educativos ha demostrado no solo aumentar el interés y la motivación de los estudiantes, sino también mejorar sus competencias lingüísticas, como la expresión oral, comprensión lectora y adquisición de vocabulario.
- Capacitar a los docentes en estrategias innovadoras: Es fundamental que los docentes reciban formación continua en metodologías activas e innovadoras. La capacitación específica en el uso de juegos pedagógicos permitirá a los educadores diseñar experiencias de aprendizaje más atractivas, personalizadas y eficaces. Esto, a su vez, puede contribuir a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, así como a fortalecer la dinámica en el aula.
- Involucrar a las familias en el proceso educativo: Los datos obtenidos de las encuestas a padres de familia indican que el entorno familiar cumple un papel clave en el refuerzo de las habilidades lingüísticas adquiridas en el aula. Por ello, se recomienda fomentar la participación activa de las familias mediante actividades complementarias, orientación para el apoyo en casa y una comunicación constante entre la escuela y los hogares.
- Replicar y ampliar el modelo en otros contextos escolares: Finalmente, dada la efectividad de esta intervención, se sugiere replicar esta estrategia en otras instituciones educativas, tanto en contextos similares como en diferentes entornos socioeconómicos, para validar su impacto a mayor escala. Asimismo, se recomienda

ampliar el tamaño muestral en futuras investigaciones para obtener datos más generalizables y fortalecer la evidencia sobre los beneficios de los juegos educativos en el desarrollo del lenguaje.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Castillo, M., & Rivero, L. (2022). Mixed-methods approach in evaluating educational games: Evidence from classroom studies. *International Journal of Educational Research*, 116, 102015. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2022.102015>
- Fundación Valse. (2022). Teorías del juego como recurso educativo. <https://fundacionvalse.org/teorias-del-juego>
- González Calayud, V. (2023). Aprendizaje basado en el juego (ABJ). Universidad de Murcia. <https://www.um.es/docencia/gonzalez>
- Guarini, A., Martínez, P., & Rodríguez, L. (2022). Teacher perceptions of game-based learning integration: Challenges and implications. *Computers & Education*, 175, 104328. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104328>
- Gul, R. (2016). Principles of “constructivism” in foreign language teaching. *Asia Pacific Journal of Education, Arts and Sciences*, 3(4), 98-105. <https://www.davidpublisher.com/Public/uploads/Contribute/583d2297ba95a.pdf>
- Kenanoğlu, K., & Duran, A. (2021). Effects of traditional games on preschool children’s vocabulary development. *Early Childhood Education Journal*, 49(4), 689-699. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01129-7>
- Lampropoulos, G., & Frangos, C. (2023). Gamification and motivation in education: A systematic review. *Education Sciences*, 13(1), 10. <https://doi.org/10.3390/educsci13010010>
- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2020). Association between screen time and children’s performance on a developmental screening test. *JAMA Pediatrics*, 174(3), 244-250. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2019.5054>
- Nassaji, H. (2020). Interaction research in second language acquisition: A sociocultural approach. *Language Teaching Research*, 26(5), 652-670. <https://doi.org/10.1177/13621688211022657>
- Ormrod, J. E. (2021). *Educational psychology: Developing learners* (10th ed.). Pearson.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2021). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 56(4), 258-279. <https://doi.org/10.1080/00461520.2021.1891238>
- U-Tad. (2023). Aprendizaje basado en juegos. <https://utad.es/aprendizaje-juegos>
- UNIR FP. (2025). Aprendizaje basado en juegos: Concepto y ejemplos. <https://fp.unir.net/aprendizaje-juegos>
- UVaDoc. (2020). El juego como recurso educativo: teorías y autores [Archivo PDF]. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Ulyanova, T. (2020). The cognitive development of children according to Lev Vygotsky’s cultural-historical theory and its application. *International Journal of Humanities and Social Science Research*, 11(3), 20-34. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1456994.pdf>
- Vigliocco, G., & Perniss, P. (2020). Language and social interaction. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 32, 6-10. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2019.07.008>
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2020). Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. *Mind, Brain, and Education*, 14(4), 266-273. <https://doi.org/10.1111/mbe.12241>
- Whitton, N. (2020). Playful learning: Digital games and motivation in education. *International Journal of Game-Based Learning*, 10(1), 1-

12. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2020010101>

## DECLARACIÓN DE CONFLICTO DE INTERESES

El autor declara no tener conflictos de intereses.



## DERECHOS DE AUTOR

Hernández Daza, O. A., Utreras Tobar, H. R., Villarreal Chulde, N. C., Tituaña Morán, I. A., & Valverde Quilca, E. G. (2026)



Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo la licencia Creative Commons de Atribución No Comercial 4.0, que permite su uso sin restricciones, su distribución y reproducción por cualquier medio, siempre que no se haga con fines comerciales y el trabajo original sea fielmente citado.



El texto final, datos, expresiones, opiniones y apreciaciones contenidas en esta publicación es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la revista.