



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,
VINCULACIÓN Y POSGRADO**

DIRECCIÓN DE POSGRADO

**TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE:
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN GESTIÓN DEL
APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

TEMA:

**“GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ASISTIDO POR LA IA PARA EL
ÁREA DEL LENGUAJE EN LOS NIÑOS/AS DE 3 AÑOS”.**

AUTOR:

Lic. Viviana Mercedes Tituaña Quinaluiza

TUTOR:

Mgs/. Patricia Alexandra Chiriboga Zamora

Riobamba – Ecuador

2025

Certificación del Tutor

Certifico que el presente trabajo de titulación denominado: **“GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ASISTIDO POR LA IA PARA EL ÁREA DEL LENGUAJE EN LOS NIÑOS/AS DE 3 AÑOS”**, ha sido elaborado por la Lic. Viviana Mercedes Tituaña Quinaluiza, el mismo que ha sido orientado y revisado con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutor. Así mismo, refrendo que dicho trabajo de titulación ha sido revisado por la herramienta antiplagio institucional; por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, 12 de febrero, de 2025



Mgs. Patricia Alexandra Chiriboga Zamora
TUTOR

Declaración de Autoría y Cesión de Derechos

Yo, **Viviana Mercedes Tituaña Quinaluiza** con número único de identificación **1805533344**, declaro y acepto ser responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en el presente trabajo de titulación denominado: **“GAMIFICACION Y APRENDIZAJE ASISTIDO POR LA IA PARA EL AREA DEL LENGUAJE EN LOS NIÑOS/AS DE 3 AÑOS.”** previo a la obtención del grado de Magíster en Educación, mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC.

- Declaro que mi trabajo investigativo pertenece al patrimonio de la Universidad Nacional de Chimborazo de conformidad con lo establecido en el artículo 20 literal j) de la Ley Orgánica de Educación Superior LOES.
- Autorizo a la Universidad Nacional de Chimborazo que pueda hacer uso del referido trabajo de titulación y a difundirlo como estime conveniente por cualquier medio conocido, y para que sea integrado en formato digital al Sistema de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, dando cumplimiento de esta manera a lo estipulado en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior LOES.

Riobamba, 12 de febrero de 2025



Lic. Viviana mercedes Tituaña Quinaluiza

Agradecimiento

A:

A Dios, por darnos la inteligencia en el transcurso de nuestro proceso académico, además por haber logrado una meta importante en nuestras vidas de servir a la sociedad.

A la Universidad Nacional del Chimborazo, por abrirnos sus puertas a la oportunidad de superarnos como profesionales, a los docentes quienes forjaron de buenos conocimientos, gracias por compartir hermosos momentos y su paciencia en el transcurso de la formación académica.

Dedicatoria

A:

Dios, un ser maravilloso que nos permite culminar una meta anhelada, a nuestros queridos padres por brindarnos amor, paciencia y apoyo incondicional de culminar con éxito nuestro trabajo de titulación.

La Autora.

INDICE

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	II
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS	III
AGRADECIMIENTO	IV
DEDICATORIA.....	V
ÍNDICE DE TABLAS.....	IX
ÍNDICE DE FIGURAS	X
RESUMEN	1
INTRODUCCIÓN.....	14
CAPÍTULO 1 PROBLEMATIZACIÓN	16
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.	19
1.2 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	19
1.2 OBJETIVOS.....	21
1.2.1 <i>Objetivo General</i>	21
1.2.2 <i>Objetivos Específicos</i>	21
1.3 HIPÓTESIS	21
CAPÍTULO 2 ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA.....	22
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	22
MARCO TEÓRICO	28
2.2 LA GAMIFICACIÓN	28
2.3 LA GAMIFICACIÓN EN EL CONTEXTO EDUCATIVO.....	29
2.4 ESTRATEGIAS GAMIFICADAS	30
2.5 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE GAMIFICACIÓN.....	32

2.6	INTELIGENCIA ARTIFICIAL	35
2.7	LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL APRENDIZAJE ASISTIDO.....	37
2.8	EL LENGUAJE EN LA PRIMERA INFANCIA	38
2.9	2.2.3.1 IMPORTANCIA DE LA ESTIMULACIÓN SOBRE EL LENGUAJE EN LA INFANCIA	40
CAPÍTULO 3 DISEÑO METODOLÓGICO		41
2.2.	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	41
2.3.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	44
2.4.	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	45
2.5.	NIVEL DE INVESTIGACIÓN	45
2.6.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	46
2.7.1.	<i>Población</i>	49
2.7.2.	<i>Tamaño de la Muestra</i>	50
CAPÍTULO 4 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS		53
3.2.	ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LOS RESULTADOS	53
	<i>Pregunta 1</i>	54
	<i>Pregunta 2</i>	55
	<i>Pregunta 3</i>	57
	<i>Pregunta 4</i>	58
	<i>Pregunta 5</i>	60
	<i>Pregunta 6</i>	61
	<i>Pregunta 7</i>	63
3.3.	DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	65
3.4.	COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS	66
CAPÍTULO 5 MARCO PROPOSITIVO		69
4.2.	TEMA DE LA PROPUESTA	69
4.3.	OBJETIVO	69
4.4.	RECURSOS.....	69

4.5. PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD PREVENTIVA.....	69
5.5 ACTIVIDADES PROPUESTAS CON USO DE IA PARA MEJORA DEL LENGUAJE	72
5.6 EVALUACIÓN FINAL.....	79
CONCLUSIONES.....	81
RECOMENDACIONES.....	83
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	84
APÉNDICE	89
APÉNDICE A. CUESTIONARIO	89
3. PARA DESCARGAR Y GUARDAR MÍ DIBUJO ELABORADO.....	93
4. PARA GENERAR UN LINK Y PODERLO COMPARTIR.....	94

Índice de Tablas

Tabla 1 <i>Desventajas de la gamificación</i>	35
Tabla 2. Chi cuadrado para comprobación de hipótesis.....	67
Tabla 3 <i>Taller 1</i>	72
Tabla 4 <i>Taller 2</i>	74
Tabla 5 <i>Taller 3</i>	75
Tabla 6 <i>Taller 4</i>	77

Índice de Figuras

Figura 1 <i>Pirámide de elementos de gamificación</i>	31
Figura 2. Chi cuadrado para comprobación de hipótesis.....	67

RESUMEN

El presente proyecto incluye el tema de la gamificación y el aprendizaje asistido por la IA de tal forma que sea posible el fomento del área de lenguaje en los niños y niñas de 3 años, debido a que se encuentran en etapas iniciales de escolaridad requieren fortalecer esta habilidad que aun siendo innata la pueden mejorar al aplicar herramientas innovadoras para su fomento. identificar las estrategias de gamificación y aprendizaje asistido por la IA con el propósito de ofrecer herramientas que ayuden en el mejoramiento de la educación infantil en el área de lenguaje en niños de tres años de edad en el Ecuador mediante la aplicación de la técnica de la observación y encuestas. La metodología aplicada parte de un enfoque mixto, con diseño no experimental, de tipo descriptivo. Las técnicas aplicadas fueron la encuesta con su respectivo instrumento, el cuestionario; y la observación, con su registro de observación. La muestra está conformada por 15 padres de familia. Como resultado se obtuvo que efectivamente la mayoría de padres piensa que el aprender mediante uso de IA y gamificación en el desarrollo por lenguaje en niños y niñas de tres años. Se concluye entonces que si hay relación entre la gamificación e IA y la mejora del lenguaje de niños y niñas de 3 años.

Palabras claves: *gamificación, Inteligencia Artificial (IA), lenguaje, aprendizaje, motivación*

ABSTRACT

This project addresses the topic of gamification and AI-assisted learning in such a way that it is possible to promote the language area in 3-year-old boys and girls since they are in the initial stages of schooling; they require strengthening this ability that, although innate, can be improved by applying innovative tools to promote it. The main objective was to identify gamification and AI-assisted learning strategies to offer tools that help improve early childhood education in language in three-year-old children in Ecuador by applying the observation technique and surveys. The methodology was based on a mixed approach with a non-experimental, descriptive design. The techniques applied were the survey with its respective instruments, the questionnaire, and observation, with its observation record. The sample was made up of 15 parents. As a result, it was found that most parents think that learning through AI and gamification improves language development in three-year-old boys and girls. Thus, it is concluded that there is a relationship between gamification and AI and the improvement of the language of 3-year-old boys and girls.

Keywords: gamification, Artificial Intelligence (AI), language, learning, motivation.



Reviewed by:

Mgs. Jenny Alexandra Freire Rivera

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0604235036

INTRODUCCIÓN

Los primeros años de vida son esenciales para el desarrollo integral de los niños, y el dominio del lenguaje es crítico durante esta fase. Durante esta etapa temprana, los niños empiezan a interactuar con su entorno y a aprender sobre él, utilizando el lenguaje como una herramienta clave para la comunicación y la expresión.

Sin embargo, en la actualidad, los docentes de educación inicial se enfrentan a diversos desafíos a la hora de fortalecer las habilidades comunicativas de los niños de 3 años. Muchos de ellos presentan dificultades en la expresión oral, la comprensión de conceptos y la construcción de frases coherentes, lo que puede repercutir en su rendimiento académico y en su desarrollo social. A esto se suma, el tiempo en el cual los infantes suelen pasar en contacto con los dispositivos digitales, mismos que son otorgados por los padres de familia, con el propósito de no ser molestados o con fines de entretenimiento.

En este reto, la gamificación emerge como una táctica revolucionaria y efectiva para enfrentar estos retos educativos. Esta táctica fusiona elementos distintivos de los juegos con el universo educativo, abarcando tanto el ámbito escolar como el hogar. La amalgama de juegos y objetivos pedagógicos fomenta un aprendizaje más vibrante, donde los pequeños pueden desarrollar tanto destrezas cognitivas como de interacciones socioemocionales.

Por ello, el objetivo de esta investigación consiste en identificar las estrategias de gamificación y aprendizaje asistido por la IA con el propósito de ofrecer herramientas que

ayuden en el mejoramiento de la educación infantil en el área de lenguaje en niños de tres años de edad en el Ecuador mediante la aplicación de la técnica de la observación y encuestas

El tema presentado es pertinente porque intenta demostrar que más allá de la mera incorporación de tecnología, la gamificación en el aula de educación inicial representa una oportunidad para repensar las estrategias pedagógicas y adaptarlas a las necesidades y preferencias de los niños, sobre todo, en función con el desarrollo del lenguaje durante la primera infancia.

La metodología empleada adopta un enfoque híbrido, fusionando elementos tanto numéricos como emocionales. Se recopilarán y analizarán cifras para medir cómo las tácticas lúdicas y el aprendizaje guiado por Inteligencia Artificial influyen en la evolución del lenguaje infantil aplicarán métodos cualitativos para desentrañar minuciosamente las visiones, vivencias y perspectivas de los educadores y padres involucrados en la implementación de estas tácticas. La investigación fue de tipo descriptiva con un diseño metodológico no experimental. Las técnicas que auxiliaron este trabajo son la entrevista y la observación, implementando el cuestionario y el registro de observación como instrumentos de investigación.

El documento se encuentra dividido de la siguiente manera. En el primer capítulo se expone las *Generalidades*, es decir, el planteamiento del problema, su justificación y formulación. En el segundo capítulo, se presenta el *Estado de Arte*, los antecedentes investigativos relacionados con la gamificación asistida por la inteligencia artificial en el desarrollo del lenguaje del infante durante la primera infancia. En el tercer capítulo, se expone

el diseño metodológico del trabajo. En el cuarto capítulo, se evidencia el análisis y discusión de resultados en el quinto capítulo se describe el marco propositivo de la investigación.

CAPÍTULO 1

PROBLEMATIZACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

La sociedad contemporánea brilla por su omnipresencia y perpetua metamorfosis tecnológica, una herramienta vital en los escenarios políticos, económicos y culturales. Este avance ha desvanecido fronteras geográficas, creando universos digitales donde millones de personas se entrelazan a través de la red de redes o a través de innovaciones más sofisticadas, como la inteligencia artificial. Estos artilugios han sido pilares esenciales en la evolución del conocimiento humano, no solo simplificando la comprensión de múltiples culturas a nivel global, sino también impulsando la creación de dispositivos que aceleran la indagación del cosmos. Este viaje ha agudizado destrezas mentales fundamentales, como la fantasía y la destreza para innovar. Según Galarza (2024) la educación infantil se enfrenta a un abanico de retos derivados de las políticas del gobierno, los recursos a su disposición y los elementos sociodemográficos y culturales. Los desafíos más notables abarcan limitaciones en la infraestructura, el equipo y el acceso a las escuelas, especialmente en las zonas campestres. Según estudios recientes, es crucial detectar rincones del sistema educativo que permitan la adopción de tácticas vanguardistas y efectivas, especialmente aquellas que integren las TIC y

la Inteligencia Artificial, para fomentar un aprendizaje constructivo en los niños desde su infancia.

Según Escobar (2006), "en cada etapa del aprendizaje, el ser humano se involucra de manera activa, desde la edificación sensorial hasta las labores formales" (p. 178). La metamorfosis de los pequeños requiere una danza constante con los estímulos educativos. No obstante, el uso prolongado de dispositivos digitales para sumergirse en contenidos inactivos puede frenar el crecimiento del lenguaje, frenar la metamorfosis del pensamiento crítico y frenar la resolución de problemas en etapas posteriores.

Estrategias como la simulación y el aprendizaje guiado por la Inteligencia Artificial surgen como propuestas revolucionarias. Según Cruz et al. (2023) estos artilugios poseen la habilidad de encender la chispa de la motivación y fomentar la participación activa de los pequeños en el ámbito educativo. La Inteligencia Artificial tiene la habilidad de crear recursos educativos personalizados, adaptados a las peculiaridades únicas de cada infante y su entorno familiar.

En este escenario este análisis plantea desentrañar interrogantes esenciales como: ¿Cómo moldea la tecnología el desarrollo del lenguaje en la niñez? ¿Cómo pueden las estrategias lúdicas y la IA potenciar las destrezas lingüísticas en infantes de tres años en el ámbito ecuatoriano?

El lenguaje es una habilidad mental esencial para la interacción humana, y su cultivo desde la niñez es crucial para el florecimiento holístico del ser. De acuerdo con Escobar (2006), la evolución del lenguaje en esta etapa influirá directamente en la destreza del infante para forjar ideas, resolver enigmas y adquirir habilidades cognitivas más sofisticadas en los años venideros. El uso inadecuado de dispositivos electrónicos y contenidos pasivos puede frenar notablemente este crecimiento, alterando hasta la percepción de la realidad en los pequeños.

Aquí se ofrecen horizontes llenos de posibilidades. Según Cruz et al. (2023), la magia de la gamificación puede despertar el entusiasmo infantil por el conocimiento, mientras que la Inteligencia Artificial puede crear herramientas pedagógicas a medida para cada infante.

Aunque estos métodos han sido explorados en múltiples ámbitos educativos, su aplicación particular en la evolución del lenguaje en niños de tres años sigue siendo un terreno aún por descubrir.

En Ecuador se deben implementar estas tácticas podría desencadenar un impacto notable, no solo en el progreso del lenguaje infantil, sino también en la perfección integral de la enseñanza infantil y la ruptura de obstáculos estructurales y pedagógicos, se podrían trazar caminos inéditos para maestros y familias, impulsando así una educación inclusiva y de excelencia.

1.1.1. Formulación del Problema de Investigación.

¿Cómo transformará la educación infantil mediante tácticas lúdicas y el aprendizaje guiado por inteligencia artificial la enseñanza del lenguaje en los pequeños de tres años en Ecuador?

1.2 Justificación de la Investigación

El interés creciente por la gamificación y el aprendizaje asistido por inteligencia artificial (IA) en la enseñanza del lenguaje para infantes de 3 años en Ecuador ha captado la atención tanto de educadores como de investigadores en los últimos tiempos, en este sentido Espinosa (2018) sostiene que, “el juego se constituye por lo psico-lógico y social” (p. 253). La gamificación y el aprendizaje asistido por IA pueden ser herramientas innovadoras para mejorar la educación infantil en el área de lenguaje, aumentando la motivación y la participación de los niños en el aprendizaje.

En la actualidad, el desarrollo incipiente de la tecnología y la inmersión de la inteligencia artificial en los distintos escenarios de vida del ser humano obliga tanto a profesionales, investigadores y padres de familia mantenerse al tanto de los beneficios o problemáticas que pueden traer al sujeto, ya sea de forma individual o colectiva. En el caso de los niños durante la primera infancia, la inteligencia artificial usada desde procesos de gamificación pueden potencializar habilidades como la atención, la memoria, la percepción, el lenguaje, la imaginación, pero es apropiado que existan las competencias necesarias para el uso pertinente de la tecnología e inteligencia artificial.

Este estudio busca revelar cómo la simulación y el aprendizaje guiado por inteligencia artificial pueden transformarse en la educación infantil en el ámbito del lenguaje en Ecuador. El propósito es desentrañar las ventajas y desafíos que emergen al aplicar estas tácticas en la educación infantil, y diseñar tácticas efectivas para sortear esos desafíos y este estudio aboga por revitalizar la educación infantil en Ecuador, destacando la importancia de estrategias como la simulación y el aprendizaje impulsado por la Inteligencia Artificial en el ámbito lingüístico.

El tema de esta investigación es pertinente porque la sociedad contemporánea atraviesa por la influencia permanente de la inteligencia artificial, en el caso de los infantes de tres años, la misma contribuiría a establecer nuevas formas de comunicarse, fortaleciendo vínculos con las personas que se encuentran a su alrededor o individuos ajenos a su contexto. La investigación propuesta *Gamificación y aprendizaje asistido por la ia para el área del lenguaje en los niños/as de 3 años*, no se encuentra profundizada en el campo sociológico, filosófico o educativo, por lo que, los aportes que pretende otorgar este trabajo se centran en que puede ser un tema de interés para posibles investigaciones sobre lenguaje, desarrollo del pensamiento y su relación con la inteligencia artificial. Además, pueden surgir temas éticos en relación al uso de la inteligencia artificial durante la primera infancia, entre otros.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

- Examinar de manera integral cómo las estrategias de gamificación y el aprendizaje asistido por inteligencia artificial influyen en el desarrollo por el lenguaje en niños y niñas de 3 años en Ecuador, identificando su impacto en las capacidades lingüísticas, la motivación por el aprendizaje y su aplicabilidad en contextos educativos locales.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Evaluar el efecto de las estrategias de gamificación en el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas en niños y niñas de 3 años.
- Analizar el impacto del aprendizaje asistido por inteligencia artificial en el desarrollo por el lenguaje en niños y niñas de 3 años, considerando su aplicación en contextos educativos específicos.
- Diseñar una guía práctica de actividades que integre estrategias de gamificación y aprendizaje asistido por inteligencia artificial, orientada a potenciar el desarrollo sobre el lenguaje en niños y niñas de 3 años.

1.3 Hipótesis

- Hi: Las estrategias de gamificación y el aprendizaje asistido por IA influyen positivamente en el mejoramiento del desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 años.

- H0: Las estrategias de gamificación y el aprendizaje asistido por IA no influyen en el mejoramiento del desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 años.

CAPÍTULO 2

ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA

Este capítulo explora el escenario actual y la praxis en torno a la gamificación y el aprendizaje guiado por inteligencia artificial en el ámbito educativo infantil, poniendo especial atención a la metamorfosis del lenguaje en infantes de tres años. El diseño de esta sección se basó en un meticuloso proceso de revisión meticulosa de fuentes académicas, obras indexadas y repositorios como Scopus, Web of Science y Google Scholar. Se establecieron criterios de selección para asegurar la pertinencia y modernidad de los estudios seleccionados, dando prioridad a aquellos que combinan metodologías vanguardistas y vivencias tangibles en el ámbito educativo. Así, el estudio ofrece una panorámica holística de los cimientos investigativos, los fundamentos teóricos y las técnicas innovadoras que sostienen la propuesta pedagógica.

2.1 Antecedentes Investigativos

En el ámbito educativo infantil, las tácticas lúdicas y el aprendizaje guiado por inteligencia artificial han emergido como tácticas revolucionarias, particularmente en el florecimiento del lenguaje en pequeños de tres años. Según Martí y Fernández (2024) estas estrategias han sido minuciosamente evaluadas por su capacidad para revolucionar la educación

al fusionar dinámicas lúdicas con innovadoras tecnologías, captando la atención de los alumnos y promoviendo aprendizajes significativos.

Según Mora et al. (2023) la gamificación como estrategia educativa para el florecimiento del lenguaje infantil" ha sido implementada a través de una técnica cualitativa-exploradora, utilizando la observación activa y entrevistas semiestructuradas a maestros de infantiles. Los hallazgos subrayaron que introducir juegos digitales interactivos enciende la chispa en los niños y potencia las destrezas lingüísticas fundamentales, especialmente en la fase inicial de su desarrollo.

Según Fernández (2023) "Inteligencia Artificial en la adaptación de tácticas pedagógicas" empleó un enfoque cuantitativo y un análisis detallado de intervenciones en aulas de educación infantil. Del uso de algoritmos de Inteligencia Artificial, Fernández descubrió que la metamorfosis de las actividades educativas impulsó la ampliación del léxico y la destreza para orquestar palabras en los niños.

En el panorama ecuatoriano, según Sotomayor et al. (2020) llevaron a cabo un minucioso análisis de las condiciones educativas en zonas campestres y urbano-rurales. Los hallazgos subrayaron que las limitaciones en infraestructura y recursos educativos frenan la implementación de tecnologías como la gamificación y la Inteligencia Artificial, pero también revelaron un fervor creciente de las entidades gubernamentales por explorar soluciones revolucionarias que impulsen la formación de los pequeños.

Según Ayala y Gómez (2022) "La Inteligencia Artificial y el desarrollo del lenguaje en la niñez preescolar", emplearon una estrategia holística. Se mantuvo una charla con especialistas en tecnología pedagógica y se llevaron a cabo experimentos supervisados con pequeños de tres a cuatro años. Los hallazgos revelaron que integrar la Inteligencia Artificial en las labores lingüísticas incrementa notablemente la concentración ininterrumpida y el aprendizaje de vocabulario fresco, brindando respuestas instantáneas y flexibles.

Según Espinosa (2018) el juego es la piedra angular del aprendizaje en los primeros años de vida." La incorporación de la gamificación no solo enciende la chispa en los niños, sino que también se erige como una herramienta esencial para su crecimiento corporal, mental y social. Este minucioso escrutinio de la literatura desmenuzó más de 50 estudios anteriores sobre cómo el juego moldea la educación infantil, revelando que estas tácticas pueden ser especialmente efectivas en escenarios desafiantes como los de naciones en desarrollo.

Tabla 1

Resumen de Estudios Relacionados con la Gamificación y la Inteligencia Artificial en la Educación Infantil

Autor/a	Año	Tema	Tipo de Estudio	Metodología, Técnicas e Instrumentos	Resultados

Martí y Fernández	2024	Estrategias innovadoras en la educación inicial	Revisión documental	Análisis de literatura académica y estudios previos	Resalta el potencial de la gamificación y la IA para transformar los métodos educativos, enfocándose en motivación y aprendizaje activo.
Mora et al.	2023	Gamificación y desarrollo del lenguaje infantil	Cualitativo	Observación participante, entrevistas semiestructuradas	Incrementa la motivación y facilita la adquisición de habilidades lingüísticas básicas mediante juegos digitales interactivos.

Fernández	2023	Personalización educativa a través de IA	Cuantitativo	Análisis pre y post-intervención	La personalización de actividades educativas con IA mejoró el vocabulario y la capacidad de estructuración de frases en niños/as de 3 años.
Sotomayor et al.	2020	Limitaciones y oportunidades en la educación inicial en Ecuador	Descriptivo	Análisis de condiciones educativas en zonas rurales y urbanas	Destaca las barreras en infraestructura y recursos, pero también el interés gubernamental por innovar en el sistema educativo.
Ayala y Gómez	2022	Impacto de la IA en el	Mixto	Entrevistas a expertos,	La IA mejora la atención

		aprendizaje del lenguaje infantil		experimentos controlados	sostenida y el aprendizaje de vocabulario mediante actividades adaptativas y retroalimentación inmediata.
Espinosa	2018	El juego como medio de aprendizaje en la primera infancia	Revisión documental	Análisis de más de 50 estudios previos	Concluye que el juego es esencial para el desarrollo físico, cognitivo y social, y que la gamificación puede ser clave en contextos educativos desafiantes.

Nota: La tabla ofrece un estudio exhaustivo sobre cómo la gamificación y el aprendizaje asistido por inteligencia artificial (IA) se entrelazan en el ámbito educativo infantil. Cada entrada abarca el autor/a, el año, el tema, el tipo de estudio, la metodología, las técnicas y herramientas utilizadas, y los descubrimientos más destacados. Esto desentraña el entramado teórico y metodológico de este estudio.

MARCO TEÓRICO

2.2 La Gamificación

De acuerdo con, Ulloa *et al.*, (2023), cuando se habla de la gamificación se la establece como aquella estrategia de tipo didáctica que usa herramientas y aspectos asociados con el juego en entornos de educación, cuyo propósito clave es mejorar la enseñanza, con un entorno de participación que ayude a crear experiencia pedagógica significativa, a través del juego como aquella actividad que aporta hacia la motivación de los estudiantes, para generar proactividad en el aula, y que a su vez sea posible convertirlos en autores de su aprendizaje.

Para autores como Aguilera *et al.*, (2020) el término gamificación es “la estrategia didáctica que se aplica en el aula para la captación de atención estudiantil de forma suave y para adquirir aprendizajes durables por medio de la inclusión de elementos de juego con fines educativos” (p. 52). Es así que, la gamificación es una herramienta activa en el proceso de enseñanza aprendizaje, que permite la mejora educativa porque involucra entornos de participación, es ahí cuando el estudiante puede poner en práctica sus experiencias pedagógicas significativas a través del uso del juego como herramienta útil y a partir de ella puede fomentar las destrezas tales como la memoria, atención, cooperación.

De acuerdo con Sánchez et al. (2020), las tácticas de gamificación se enfocan en modificar las dinámicas convencionales del aula a través de la inclusión de actividades recreativas que promuevan la implicación activa de los alumnos en el proceso educativo. Estas tácticas no solo conllevan métodos, recursos y técnicas orientadas a lograr las metas educativas,

sino que también fomentan un aprendizaje relevante al incorporar componentes lúdicos en diferentes áreas del plan de estudios. En el marco de este estudio, la gamificación emerge como un recurso innovador que no solo promueve la obtención de conocimientos, sino que también fomenta el crecimiento cognitivo, emocional y social de los niños y niñas de tres años, potenciando habilidades lingüísticas fundamentales en esta fase vital de su desarrollo.

Según Sarabia y Bowen (2023) “existen diversos juegos y aplicaciones con uso de TIC que se implementan según la edad y el nivel de educación del menor, de tal forma que sea posible el logro de resultados de aprendizaje concretos en los que el estudiante incremente la efectividad en la actividad que ejecuta” (p. 41). Es importante destacar que la gamificación se ha consolidado como una herramienta esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que no solo promueve el aprendizaje teórico, sino que también involucra al estudiante desde su propia motivación hacia la construcción de un conocimiento innovador y significativo.

2.3 La gamificación en el contexto educativo

Autores como Quispilema (2023) investigan sobre las definiciones y aplicaciones de la gamificación en el contexto de la educación infantil, enfocándose particularmente en cómo esta metodología puede influenciar positivamente la motivación, la participación y el aprendizaje en niños de 3 años. Según Gracia *et al.*, (2021) se observa entonces que, en la educación básica el compromiso de la gamificación es disponer de una fuente de aprendizaje innovadora y motivadora para los estudiantes, de tal manera que ayuda a comprometerse en su aprendizaje, por ello cada vez más las instituciones educativas han iniciado al uso de este recurso educativo

en el aula. Es así donde la gamificación en el aula de clase ha adquirido cada vez más importancia, debido a su facilidad de acceso actual, así como debido a que se requiere el interés y motivación del educando, evitando distracciones y concretándose en un aprendizaje más constructivo y menos teórico y rígido.

Según Rodríguez (2017) explora los fundamentos teóricos de la gamificación en el ámbito educativo, subrayando cómo los elementos lúdicos pueden catalizar el aprendizaje y fomentar la implicación dinámica de los pequeños.

2.4 Estrategias gamificadas

Las estrategias gamificadas han adquirido relevancia en diversos contextos, desde el ámbito educativo hasta el corporativo, debido a su potencial para transformar actividades diarias en experiencias más motivadoras y atractivas. Dentro del contexto académico, estas estrategias se instauran con el objetivo de promover el aprendizaje, la participación activa y la colaboración entre los estudiantes (Rodríguez, 2017).

1. Elementos y diseño de las estrategias gamificadas

2. **Dinámicas:** Representan la estructura general del juego y su impacto emocional.

Ejemplo: Desafíos progresivos.

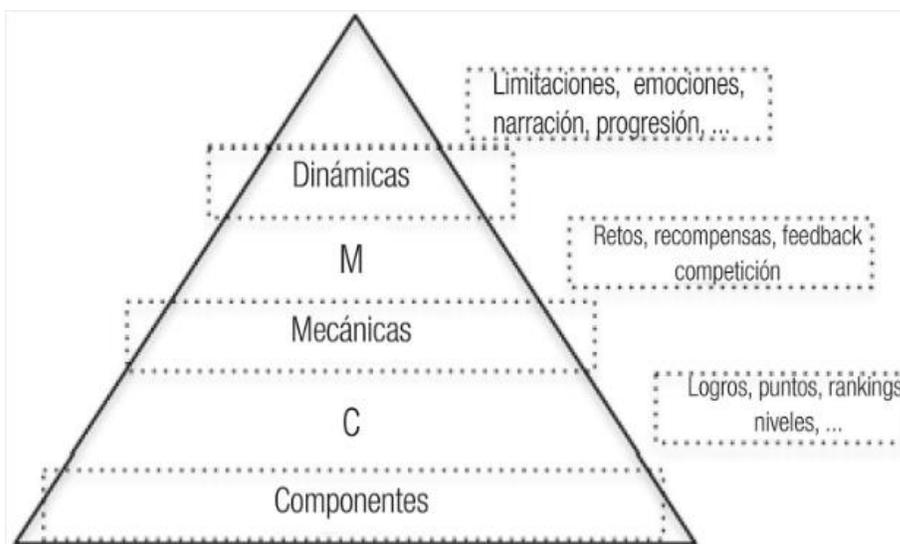
3. **Mecánicas:** Procesos que promueven el desarrollo del juego, como recompensas o puntos.

4. **Componentes:** Elementos específicos como insignias, barras de progreso y avatares.

La interacción de estos elementos se representa en la figura siguiente:

Figura 1

Pirámide de elementos de gamificación



Nota: Adaptado de Werbach (2012).

5. Implementación en el ámbito educativo

- **Desafíos personalizados:** Diseñados para ajustarse a las capacidades de los estudiantes y evitar frustración o aburrimiento (Castellón & Jaramillo, 2012).
- **Uso de recompensas:** Sistemas como insignias digitales y barras de progreso incrementan la motivación intrínseca y extrínseca (Palazón-Herrera, 2015).

6. Ejemplos Prácticos

Tabla 2*Ejemplos de estrategias gamificadas*

Ámbito	Estrategia	Impacto
Educativo	Cuestionarios gamificados	Incremento del compromiso
Empresarial	Rankings de empleados	Fomento de la competencia sana
Salud	Apps de ejercicio (Nike+)	Promoción de hábitos saludables

Nota: Adaptado de Werbach (2012).

La incorporación de estas estrategias permite transformar procesos tediosos en experiencias motivadoras, aumentando el compromiso de los usuarios y promoviendo el aprendizaje activo.

2.5 Ventajas y desventajas de gamificación

La gamificación ofrece una serie de beneficios y retos que dependen del contexto y la implementación adecuada de las estrategias. A continuación, se analizan sus ventajas y desventajas.

1. Ventajas

1. Incremento de la motivación:

- La motivación intrínseca, impulsada por el placer de jugar, aumenta el compromiso y la participación (Valderrama, 2015).
- La motivación extrínseca, mediante recompensas tangibles, refuerza la conducta deseada.

2. Fomento del aprendizaje activo:

- Los estudiantes interactúan con el contenido de manera más dinámica, lo que mejora la retención del conocimiento (Lee & Hammer, 2011).

3. Desarrollo de habilidades sociales:

- La cooperación y la competencia en entornos gamificados fortalecen las habilidades de comunicación y trabajo en equipo.

4. Aplicabilidad versátil:

- Se adapta a diversos contextos como marketing, salud, educación y recursos humanos (Escribano, 2013).

Tabla 4

Ventajas de la gamificación

Ventaja	Ejemplo
Motivación intrínseca	Uso de narrativas envolventes

Aprendizaje activo	Cuestionarios interactivos
Desarrollo social	Dinámicas colaborativas
Adaptabilidad	Aplicaciones en diversas industrias

Nota: Adaptado de Werbach (2012).

2. Desventajas

1. Costos elevados:

- El desarrollo de juegos personalizados puede ser caro y demandar recursos significativos (Tori, 2016).

2. Sobrecarga estimulativa:

- Los estudiantes expuestos a demasiados elementos gamificados pueden perder el interés.

3. Frustración por diseños ineficaces:

- Retos mal calibrados pueden causar desmotivación si son demasiado fáciles o difíciles (Castellón & Jaramillo, 2012).

4. Dependencia de recompensas:

- La motivación extrínseca excesiva puede desplazar el interés intrínseco del estudiante.

Tabla 1*Desventajas de la gamificación*

Desventaja	Ejemplo
Costos elevados	Diseño de videojuegos educativos
Sobrecarga estimulativa	Uso excesivo de elementos gamificados
Diseño ineficaz	Retos no ajustados a capacidades
Dependencia de recompensas	Foco excesivo en premios tangibles

Nota: Adaptado de Werbach (2012).

2.6 Inteligencia Artificial

La Tierra, impulsada por el vertiginoso avance de las tecnologías emergentes, ha revolucionado múltiples aspectos de nuestra vida diaria y laboral. Entre estas innovaciones brilla la inteligencia artificial (IA), un campo de la informática que ha desafiado las fronteras, habilitando a sistemas creados por humanos para desempeñar tareas que antes demandaban la destreza humana, como el aprendizaje, la percepción, la toma de decisiones y el razonamiento. Este progreso no solo ha revolucionado la mecanización de procesos ancestrales, sino que también ha desatado miradas inéditas en áreas como la educación, la sanidad, la manufactura y el arte.

Según el Gobierno español (2023), la inteligencia artificial se define como "dispositivos informáticos ideados por mentes humanas, operando simultáneamente en el universo real y el virtual". Estos mecanismos funcionan a través de procesos particulares que abarcan:

Imaginación del universo: Mediante la recolección y análisis de información, ya sea estructurada o no, se emplean algoritmos y estructuras preestablecidas para descifrar secretos del entorno.

Exploración y acción curativa: La inteligencia artificial desmenuza y transforma los datos recolectados, convirtiéndolos en saberes valiosos y revelando las estrategias más efectivas para lograr las metas propuestas.

Adaptabilidad y formación continua: La habilidad de estos sistemas para ajustarse a los resultados obtenidos, evaluando su impacto en el entorno y buscando siempre mejorar.

Esto subraya que la inteligencia artificial no se limita a replicar conductas humanas, sino que también puede superar sus fronteras en cuanto a exactitud, rapidez y capacidad de expansión. Los sistemas de inteligencia artificial poseen la destreza de dialogar con símbolos que simbolizan ideas intrincadas, o utilizar algoritmos numéricos para orquestar vastos mares de datos. Estos sistemas poseen la habilidad de aprender por sí mismos al detectar patrones y tendencias, lo que les permite ajustarse a nuevas circunstancias y contextos sin necesidad de una metamorfosis perpetua.

En el ámbito educativo la inteligencia artificial ha tomado un papel crucial al brindar soluciones a medida que se ajustan a las peculiaridades únicas de cada alumno. En el ámbito educativo infantil, la inteligencia artificial puede ofrecer recursos específicos para potenciar destrezas cognitivas, lingüísticas y emocionales. Según Fernández (2023) la implementación de

sistemas inteligentes en el ámbito educativo no solo potencia el aprendizaje profundo, sino que también inspira a los estudiantes al brindarles vivencias dinámicas y a medida.

Es crucial que los sistemas de inteligencia artificial no escapen a obstáculos y restricciones. Su puesta en marcha demanda una infraestructura tecnológica robusta, formación de los usuarios y, en ciertos casos, una normativa moral que asegure su aplicación ética. Según Ayuso y Gutiérrez (2022) "utilizar adecuadamente la destreza digital adquirida para resolver tareas o desafíos cotidianos facilitará acciones venideras más eficientes, fomentando un desarrollo sostenible en cada rincón" (p. 348).

La inteligencia artificial se alza como una de las herramientas más revolucionarias y futuristas en el panorama contemporáneo. Su habilidad para metamorfosear y perfeccionar procesos en múltiples áreas, abarcando también la educación, resalta la relevancia de continuar explorando y desarrollando aplicaciones que multipliquen su beneficio. Es crucial sumergirse en un robusto entramado teórico que descifre su impacto y habilidad de metamorfosear el lenguaje en la niñez de tres años.

2.7 La Inteligencia Artificial en el aprendizaje asistido

Según Calvo (2017) la complementariedad de la gamificación y el aprendizaje asistido por IA como estrategias innovadoras para mejorar el desarrollo del lenguaje en niños de 3 años, también se explora posibles sinergias entre la gamificación y la IA en la creación de experiencias educativas personalizadas, interactivas y motivadoras para los niños en la etapa preescolar,

tomando en consideración la integración de la gamificación y la IA en entornos educativos para la primera infancia, destacando resultados, beneficios y desafíos de esta combinación.

En temas educativos se afirma que, según García *et al.*, (2020), los tres aspectos clave de todo sistema de educación es leer, escribir, contar, y en cuanto al uso ampliado de la sociedad de la información, dichos pilares también se asocian con competencias tales como la empatía, creatividad y el pensamiento crítico. Es ahí donde la Inteligencia Artificial (IA), puede lograr avances para gestionar estas competencias al usar aplicaciones de tipo pedagógicas fundadas en el Big data, donde se propone el uso de aprendizaje automatizado y profundo, de tal manera que es posible personalizar el proceso de enseñanza aprendizaje, así como se puede orientar al estudiante acerca de planificaciones de estudio y capacitación a distancia.

2.8 El Lenguaje en la primera infancia

Según Ortiz *et al.*, (2020) el desarrollo de la primera infancia tiene varios procesos y etapas que se han de integrar para aportar hacia el niño o niña con las mejores herramientas de desarrollo oportuno, uno de estos mecanismos es el lenguaje, pues este en el ser humano inicia desde el primer año de vida, y la adquisición del mismo es innato, porque toda persona lo adquiere desde su propio entorno, pero su inicio no incluye una atención en exceso, porque aun cuando esta etapa da seguridad en torno al desarrollo de la persona, lo cierto es que es responsabilidad la búsqueda de un aprendizaje sin error, por lo que es un trabajo en conjunto entre padres, educadores e hijos. Es de esta forma como el lenguaje se asocia con las asignaturas académicas por ello es importante construir el aprendizaje del lenguaje como punto inicial hacia la adquisición de conocimientos.

Dicho procedimiento se ha de desarrollar de manera normal en los seres humanos, pero requiere que la comunicación verbal y no verbal sea posible al mismo tiempo para reflejar emociones, interés, exploración en el menor. De acuerdo a Villota (2023) se analiza la relevancia de las teorías sobre el desarrollo del lenguaje en la infancia y cómo tanto la gamificación como la IA pueden ser esenciales para potenciar el desarrollo lingüístico en niños de 3 años.

1. Aspectos fonológicos: Se refieren a la capacidad de los niños para reconocer y producir sonidos del habla. En esta etapa, comienzan a articular sonidos con mayor precisión y a diferenciar fonemas, lo que sienta las bases para una pronunciación más clara.
2. Aspectos morfosintácticos: Involucran la estructuración de palabras y oraciones. Los niños desarrollan habilidades para formar frases simples, aplicar reglas gramaticales básicas y utilizar morfemas que expresen tiempo, número o género.
3. Aspectos semánticos: Se relacionan con la comprensión y producción de significados. Los niños amplían el vocabulario, comprenden relaciones entre palabras y empiezan a usar un lenguaje variado para describir objetos, acciones y conceptos.
4. Aspectos pragmáticos: Se relacionan con el uso funcional del lenguaje en diversos contextos sociales. En esta etapa, los infantes desarrollan la capacidad de adaptar la comunicación en función del interlocutor, gestionar los turnos en las conversaciones y emplear expresiones que promuevan una interacción efectiva.

Según Tenenuela (2021) la relevancia del input lingüístico, es decir, la exposición a un lenguaje rico y variado en su entorno, así como la interacción social, que actúa como un catalizador esencial para el aprendizaje y refinamiento de estas habilidades lingüísticas.

2.9 2.2.3.1 Importancia de la Estimulación sobre el Lenguaje en la Infancia

Según Pinto (2022) la importancia de la estimulación sobre el lenguaje en la infancia temprana para promover un desarrollo lingüístico adecuado y prevenir posibles dificultades en el futuro, también se evalúa estrategias efectivas de estimulación del lenguaje que pueden ser implementadas en entornos educativos para niños de 3 años, considerando actividades lúdicas, interactivas y contextualizadas. Es así que, una estimulación correcta del lenguaje ayuda al fomento del desarrollo de las habilidades en la primera infancia, además de fomentar el desarrollo intelectual y aportar a la cognición y a una correcta expresión de ideas, emociones y sentimientos.

La estimulación del lenguaje en la infancia temprana se posiciona como un eje fundamental para garantizar el desarrollo integral del infante. La evidencia presentada por Pinto (2022) las estrategias lúdicas e interactivas son herramientas esenciales en la promoción de habilidades lingüísticas, permitiendo a los niños y niñas no solo comunicarse de manera efectiva, sino también estructurar ideas y emociones en contextos sociales. Esto cobra especial relevancia en un entorno como el ecuatoriano, donde los recursos educativos limitados dificultan el acceso a programas especializados.

Desde una óptica contextual, el lenguaje se eleva más allá de ser un simple canal de comunicación para transformarse en una herramienta para tejer vínculos afectivos y fomentar la cohesión social. Según Calle (2019), el florecimiento del lenguaje permite al niño absorber vivencias tanto compartidas como personales, tejiendo así su identidad. Este suceso resalta la urgencia de concebir la estimulación lingüística como un viaje constante, integrado tanto en el hogar como en las aulas, especialmente en la etapa inicial de la vida, cuando el cerebro despliega una mayor sensibilidad a estos estímulos.

Es crucial que las familias, los docentes y las estrategias gubernamentales colaboren para garantizar que cada infante reciba una estimulación lingüística adecuada. Este método no solo impulsará un crecimiento cognitivo e intelectual impecable, sino que también promoverá una comunidad más inclusiva y justa, donde cada niño pueda expresar ideas y emociones, fortaleciendo así sus vínculos personales y su destreza para aprender en etapas posteriores. El valor de este tema radica en su impacto directo en la formación y la integración social de las personas desde los primeros días de su existencia.

CAPÍTULO 3

DISEÑO METODOLÓGICO

2.2. Enfoque de la Investigación

En esta investigación, centrada en evaluar cómo la gamificación y el aprendizaje asistido por inteligencia artificial (IA) influyen en el crecimiento del lenguaje en infantes de tres años, se utiliza un método híbrido que combina técnicas cuantitativas y cualitativas. Esta técnica se

destaca por su capacidad para ofrecer una visión integral del fenómeno analizado, fusionando datos precisos y objetivos con un minucioso escrutinio de vivencias y percepciones. Según Aguilera et al. (2020), los enfoques mixtos enriquecen la atención sobre temas educativos desde múltiples ángulos, elevando la percepción de los procesos y los resultados alcanzados.

Desde una óptica numérica, la investigación se dedica a recolectar y desmenuzar cifras que evidencien el impacto de las tácticas aplicadas. Este enfoque abarca evaluaciones previas y posteriores para medir los avances en las destrezas lingüísticas de los niños después de aplicar actividades basadas en la diversión y el aprendizaje guiado por inteligencia artificial. Según Ayuso y Gutiérrez (2022), la tecnología educativa ofrece herramientas revolucionarias que pueden ser medidas con métricas exactas y confiables, simplificando así la valoración de su efectividad en el ámbito educativo.

El enfoque cualitativo busca desentrañar las visiones y experiencias de los protagonistas del ámbito educativo, incluyendo a maestros y progenitores. Se emplearán técnicas como la observación y las entrevistas semiestructuradas para llevar a cabo esta iniciativa. Estas herramientas permiten desentrañar los significados y vivencias vinculados a la implementación de estas tácticas. Según Burgos et al. (2023), la adopción de enfoques cualitativos en estudios educativos permite descubrir patrones y desafíos que rara vez se revelan en los análisis cuantitativos, lo cual resulta crucial para explicar los hallazgos.

En esta investigación, centrada en evaluar cómo la gamificación y el aprendizaje asistido por inteligencia artificial (IA) influyen en el crecimiento del lenguaje en infantes de tres años, se utiliza un método híbrido que combina técnicas cuantitativas y cualitativas. Esta técnica se

destaca por su capacidad para ofrecer una visión integral del fenómeno analizado, fusionando datos precisos y objetivos con un minucioso escrutinio de vivencias y percepciones. Según Aguilera et al. (2020), los enfoques mixtos enriquecen la atención sobre temas educativos desde múltiples ángulos, elevando la percepción de los procesos y los resultados alcanzados.

Desde una óptica numérica, la investigación se dedica a recolectar y desmenuzar cifras que evidencien el impacto de las tácticas aplicadas. Este enfoque abarca evaluaciones previas y posteriores para medir los avances en las destrezas lingüísticas de los niños después de aplicar actividades basadas en la diversión y el aprendizaje guiado por inteligencia artificial. Según Ayuso y Gutiérrez (2022), la tecnología educativa ofrece herramientas revolucionarias que pueden ser medidas con métricas exactas y confiables, simplificando así la valoración de su efectividad en el ámbito educativo.

El enfoque cualitativo busca desentrañar las visiones y experiencias de los protagonistas del ámbito educativo, incluyendo a maestros y progenitores. Se emplearán técnicas como la observación y las entrevistas semiestructuradas para llevar a cabo esta iniciativa. Estas herramientas permiten desentrañar los significados y vivencias vinculados a la implementación de estas tácticas. Según Burgos et al. (2023), la adopción de enfoques cualitativos en estudios educativos permite descubrir patrones y desafíos que rara vez se revelan en los análisis cuantitativos, lo cual resulta crucial para explicar los hallazgos.

Este enfoque híbrido, al fusionar las bondades de ambos paradigmas, no solo garantiza una comprensión más exhaustiva y integral de los fenómenos analizados, sino que también fomenta la elaboración de recomendaciones prácticas y pertinentes para el ámbito educativo

inicial. Este método facilita desentrañar los efectos concretos de las tácticas y las narraciones creadas por los protagonistas del ámbito educativo, elevando así la relevancia y aplicación de los hallazgos en el ámbito de la educación infantil en Ecuador.

2.3. Diseño de la Investigación

Este análisis es de naturaleza no experimental y descriptiva, ya que las variables analizadas permanecerán inalteradas. Por el contrario, se realizará un minucioso escrutinio de las tácticas aplicadas en un entorno natural, lo que permitirá una valoración precisa de sus efectos en el crecimiento lingüístico de los pequeños. De acuerdo con Arispe et al. (2020), "en estos esquemas, las variables permanecen intactas, los fenómenos emergen de manera espontánea para posterior análisis" (p. 70).

El aspecto cualitativo se explorará a través de un enfoque fenomenológico, ya que este facilita la exploración de las vivencias y visiones de los maestros, los padres y los alumnos involucrados. Este enfoque persigue desentrañar las interpretaciones que los participantes otorgan a sus experiencias vinculadas a la adopción de la gamificación y el aprendizaje guiado por Inteligencia Artificial.

Para complementar este diseño, se realizarán mediciones pre-test y post-test para evaluar los cambios en el desarrollo del lenguaje de los niños durante el periodo de estudio. Al combinar estos enfoques, se obtiene una perspectiva integral que permite analizar tanto los resultados cuantitativos del impacto de las estrategias como las narrativas y significados construidos por los actores educativos.

2.4. Tipo de investigación

Esta investigación es de tipo aplicada, ya que su objetivo principal es generar conocimiento que responda a problemas concretos en el desarrollo del lenguaje de niños de 3 años. Específicamente, se busca las estrategias de gamificación y aprendizaje asistido por IA que puedan implementarse en el ámbito educativo para mejorar las competencias lingüísticas de los infantes.

El estudio se cataloga como documental, pues se basa en un minucioso escrutinio de la literatura actual y estudios previos sobre la gamificación, el aprendizaje guiado por la Inteligencia Artificial y la evolución del lenguaje. Esto permite ubicar los hallazgos en el entramado teórico actual y cimentar las tácticas propuestas.

Esta técnica es transversal, ya que la recolección de datos se realizará en un instante preciso del tiempo, permitiendo así explorar las conexiones entre variables sin necesidad de un rastreo continuo.

2.5. Nivel de Investigación

La investigación se distingue por su carácter descriptivo y exploratorio. El propósito es desentrañar las peculiaridades y contextos que moldean la puesta en marcha de tácticas lúdicas y aprendizaje guiado por inteligencia artificial en el aula de educación inicial se persigue desentrañar la conexión entre las tácticas aplicadas y la evolución del lenguaje en los pequeños, permitiendo así desentrañar patrones de conexión. Aunque no se busca tejer vínculos causales,

este análisis correlacional revela datos cruciales sobre cómo las variables se entrelazan en el universo educativo.

2.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Técnicas de recolección de datos:

Encuestas:

Definición: Según Burgos et al. (2023), las encuestas son instrumentos estructurados diseñados para recopilar información de manera sistemática sobre opiniones, percepciones y experiencias de los participantes en un contexto determinado.

Descripción: Las encuestas estarán dirigidas a docentes y padres de familia, quienes desempeñan un papel clave en la implementación de estrategias de gamificación y aprendizaje asistido por IA. Los cuestionarios incluirán preguntas abiertas y cerradas para recopilar datos tanto cuantitativos como cualitativos. Las preguntas abiertas permitirán explorar percepciones y experiencias personales, mientras que las preguntas cerradas facilitarán la obtención de datos específicos y estructurados.

Aplicación: Las encuestas se administrarán de forma presencial y digital, dependiendo de la disponibilidad de los participantes. Se asegurará que las preguntas sean claras, específicas y adaptadas al nivel de comprensión de los encuestados. Se piloteará previamente el cuestionario para garantizar su validez y confiabilidad.

Observación:

Definición: De acuerdo con Aguilera et al. (2020), la observación es una técnica que permite registrar de manera sistemática y directa las conductas, interacciones y respuestas de los participantes en su entorno natural.

Descripción: En este estudio se empleará la observación estructurada, que se apoya en una guía previamente diseñada. Esta guía incluirá criterios específicos relacionados con la implementación de las estrategias de gamificación y aprendizaje asistido por IA, como el nivel de interacción de los niños, su respuesta a las actividades propuestas y los cambios observados en su comportamiento lingüístico.

Aplicación: La observación se realizará durante las sesiones de aprendizaje en las que se implementen las estrategias diseñadas. El investigador adoptará un rol de observador no participante, registrando las conductas y respuestas de los niños en un diario de campo. Para garantizar la objetividad, se utilizarán categorías previamente definidas en la guía de observación, permitiendo un análisis más estructurado y replicable.

Instrumentos de recolección de datos:

Cuestionarios:

Características: Los cuestionarios incluirán entre 15 y 20 ítems, divididos en preguntas cerradas (tipo escala Likert) y abiertas. Las preguntas cerradas permitirán medir el nivel de satisfacción y percepción sobre el impacto de las estrategias, mientras que las abiertas capturarán experiencias detalladas y sugerencias de los participantes.

Uso: Este instrumento será aplicado a docentes y padres de familia para explorar sus percepciones sobre el uso de gamificación e IA, así como los resultados observados en el desarrollo del lenguaje de los niños.

Guía de Observación:

Características: La guía estructurada incluirá indicadores relacionados con las respuestas lingüísticas de los niños, su interacción con las estrategias y el nivel de participación en las actividades lúdicas. Los ítems estarán organizados en categorías como "interacción verbal", "resolución de actividades" y "motivación hacia las tareas".

Uso: Durante las sesiones de implementación, el investigador registrará las observaciones en tiempo real, anotando ejemplos específicos que reflejen el impacto de las estrategias en el desarrollo del lenguaje.

3.7.1. Análisis de contenido

Se llevarán a cabo estudios cualitativos basados en observaciones y encuestas abiertas, empleando métodos de análisis de contenido. Este procedimiento implicará la organización de información y la identificación de temas habituales que permitan una interpretación detallada de las vivencias y visiones de los entrevistados.

Se procederá a desentrañar los números a través de métodos estadísticos descriptivos e inferenciales. Se empleará la herramienta IBM SPSS Statistics para perfeccionar la manipulación de datos y crear informes detallados sobre los descubrimientos obtenidos.

3.7.2. Interpretación y discusión de resultados

El análisis de los descubrimientos entrelazará datos cuantitativos y cualitativos, forjando un vínculo con las metas del estudio y el marco teórico establecido. El propósito será desentrañar patrones y vínculos cruciales que permitan desentrañar la pregunta planteada en la investigación.

2.7. Población y muestra

2.7.1. Población

Este análisis abarca a los estudiantes que participan en el aprendizaje en la Escuela de Educación Inicial "Semillitas de Futuro", ubicada en un rincón urbano de Quito, Ecuador. Esta institución educativa acoge a cerca de 150 estudiantes en sus diversas etapas, de los cuales 40 se encuentran en la etapa inicial II (infantes de 3 años).

La investigación se centra en este grupo de 40 infantes, ya que representa una etapa crucial en el desarrollo del lenguaje. En esta fase, los pequeños florecen en su vocabulario,

adquieran destrezas comunicativas básicas y forjan las primeras estructuras gramaticales. Asimismo, la investigación abarca a los progenitores y madres de estos pequeños, quienes actúan como intermediarios en la implementación de tácticas tecnológicas y lúdicas, y a los docentes que emplean estas estrategias educativas.

Justificación del tamaño de la población seleccionada

El objetivo de elegir a este grupo radica en explorar minuciosamente y específicamente cómo las estrategias lúdicas y el aprendizaje guiado por inteligencia artificial (IA) influyen en la evolución del lenguaje en la infancia temprana. Se analizará el contexto socioeconómico y educativo de los estudiantes y sus hogares, abriendo la puerta a explorar cómo las particularidades locales moldean la adopción de estas tecnologías vanguardistas en el ámbito educativo.

El estudio estadístico se realizará a partir de los resultados de esta reunión, asegurando que las conclusiones obtenidas sean auténticas y pertinentes para la institución seleccionada, y que puedan servir como base para futuras investigaciones o aplicaciones educativas en contextos similares.

2.7.2. Tamaño de la Muestra

Se ha llevado a cabo una selección minuciosa de la muestra para garantizar tanto la representatividad como la viabilidad del análisis. Se ha creado un equipo de investigación que abarca a 40 infantes de 3 años matriculados en el nivel inicial II de la Escuela de Educación Inicial "Semillitas de Futuro", acompañados por sus progenitores y los docentes que imparten

tácticas pedagógicas basadas en la gamificación y el aprendizaje guiado por inteligencia artificial.

Se escogió la muestra a través de un sorteo aleatorio simple, asegurando que todos los infantes del nivel inicial II tuvieran la misma chance de ser seleccionados. Este enfoque minimiza cualquier tipo de prejuicio en la elección y proporciona una base sólida para aplicar los logros alcanzados a todos los niños en esta etapa educativa en la institución.

La elección de 40 pequeños como ejemplo representativo surge de la necesidad de realizar un análisis minucioso y contextual sobre cómo las tácticas lúdicas y el aprendizaje guiado por Inteligencia Artificial impactan el avance del lenguaje en esta etapa vital. Este número de estudiantes también resulta crucial en la entidad, considerando que el colegio cuenta con cerca de 150 estudiantes, distribuidos en diversas etapas educativas.

Este enfoque asegura que los datos recolectados sean auténticos y aplicables, abriendo la puerta a conclusiones pertinentes que beneficien a los pequeños, sus familias y docentes, además de servir como base para futuras investigaciones o aplicaciones educativas semejantes.

El tamaño fue calculado utilizando la fórmula para poblaciones finitas:

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot q}{e^2 \cdot (N - 1) + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

Donde:

N: 150 (Tamaño de la población)

Z: 1.96 (Nivel de confianza) (95%).

p: Proporción esperada de éxito (0.5 como valor más conservador).

q: Complemento de fracaso (0.5)

e: Margen de error aceptado (5% o 0.05).

Sustituyendo los valores:

$$n = \frac{150 * (1,96)^2 * 0,5 * 0,5}{(0,05)^2 * (150 - 1) + (1,96)^2 * 0,5 * 0,5}$$

$$n = \frac{150 \cdot 3.8416 \cdot 0.25}{0.0025 \cdot 149 + 3.8416 \cdot 0.25}$$

$$n = \frac{144.06}{1.3729} = 104.91 = 105$$

La proyección sugiere un número aproximado de muestras de 105 individuos. Sin embargo, debido a las restricciones logísticas y al enfoque exploratorio de la investigación, se seleccionará una muestra intencional de 40 infantes, aproximadamente un 27% del total.

Justificación del Tamaño de la Muestra

Para una investigación exploratoria que busca desentrañar patrones y esculpir hipótesis esenciales, este tamaño muestral es ideal. Los 40 infantes seleccionados, junto a sus progenitores y docentes, garantizarán una representación diversa, considerando aspectos como la edad, la clase social y la vivencia previa con tecnologías educativas. Esto permitirá obtener datos minuciosos y contextuales sobre cómo las tácticas lúdicas y el aprendizaje guiado por Inteligencia Artificial influyen en la evolución del lenguaje.

Diversidad y Representatividad

La selección del grupo se realizará mediante un sorteo casual, asegurando que cada niño del nivel inicial II tenga la misma chance de ser seleccionado. Este método disminuye los prejuicios y proporciona una base sólida para difundir los hallazgos entre la comunidad de la institución.

Razonamiento para una Muestra Reducida

La opción de colaborar con un equipo de 40 individuos permite maximizar los recursos disponibles y garantizar la excelencia de la información recolectada. Asimismo, este enfoque facilita un escrutinio minucioso y enfocado, un recurso crucial en estudios iniciales. No obstante, se reconoce la urgencia de corroborar estos hallazgos en futuras investigaciones con muestras más grandes.

Con esta muestra seleccionada con meticulosidad, se anticipa lograr hallazgos cruciales que permitan desentrañar cómo la gamificación y el aprendizaje asistido por Inteligencia Artificial influyen en el desarrollo del lenguaje de los pequeños de 3 años, sirviendo como cimiento para estrategias educativas más profundas y efectivas en el porvenir.

Capítulo 4

Análisis y Discusión de los Resultados

3.2. Análisis Descriptivo de los Resultados

Se presentan los resultados obtenidos a partir de las encuestas aplicadas a los padres de familia respecto al impacto de la gamificación y el aprendizaje asistido por inteligencia artificial

(IA) en el desarrollo del lenguaje en niños de 3 años. Las tablas y gráficos ilustran las respuestas en función de las preguntas planteadas.

Pregunta 1

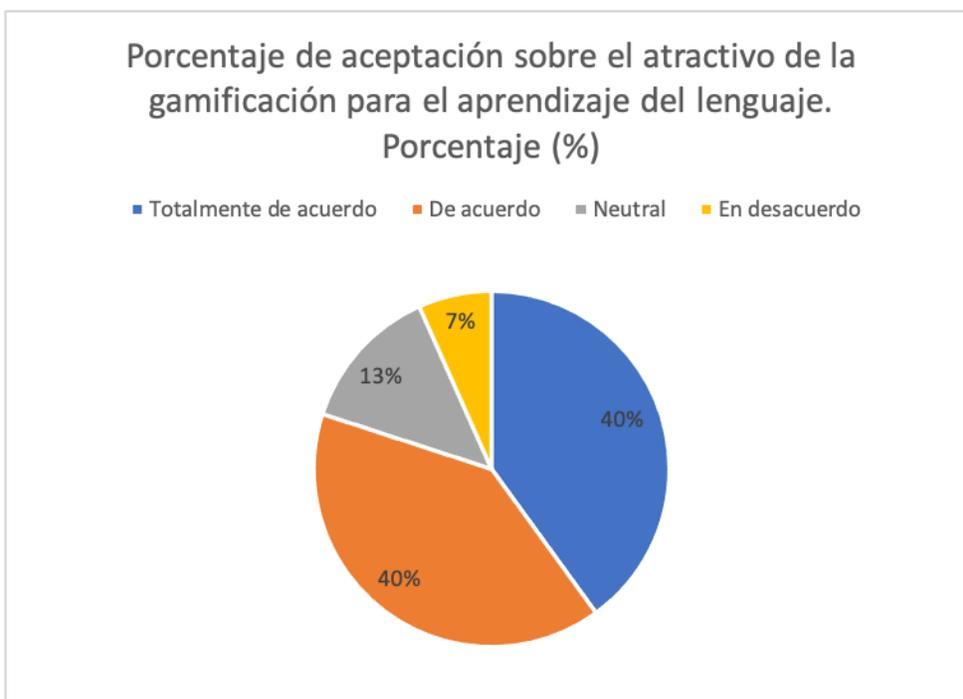
La gamificación puede hacer que donde el aprendizaje por el lenguaje sea más atractivo para los niños de 3 años.

Tabla 1

Porcentaje de aceptación sobre el atractivo de la gamificación para el aprendizaje del lenguaje.

Respuesta	Porcentaje (%)
Totalmente de acuerdo	40.00
De acuerdo	40.00
Neutral	13.33
En desacuerdo	6.67

Fuente: Elaboración propia (2024).



Se observa que el 80% de los padres está de acuerdo o totalmente de acuerdo en que la gamificación hace que el aprendizaje del lenguaje sea más atractivo, mientras que solo un 6.67% está en desacuerdo.

Pregunta 2

El uso de herramientas de inteligencia artificial puede personalizar la experiencia de aprendizaje del lenguaje para cada niño.

Tabla 2

Percepción de los padres sobre la personalización del aprendizaje a través de IA.

Respuesta	Porcentaje (%)
Totalmente de acuerdo	33.33
De acuerdo	53.33
Neutral	13.33

Fuente: Elaboración propia (2024).



Más del 86% de los padres considera que las herramientas de IA personalizan la experiencia de aprendizaje, siendo esta una oportunidad importante para atender las necesidades individuales de los niños.

Pregunta 3

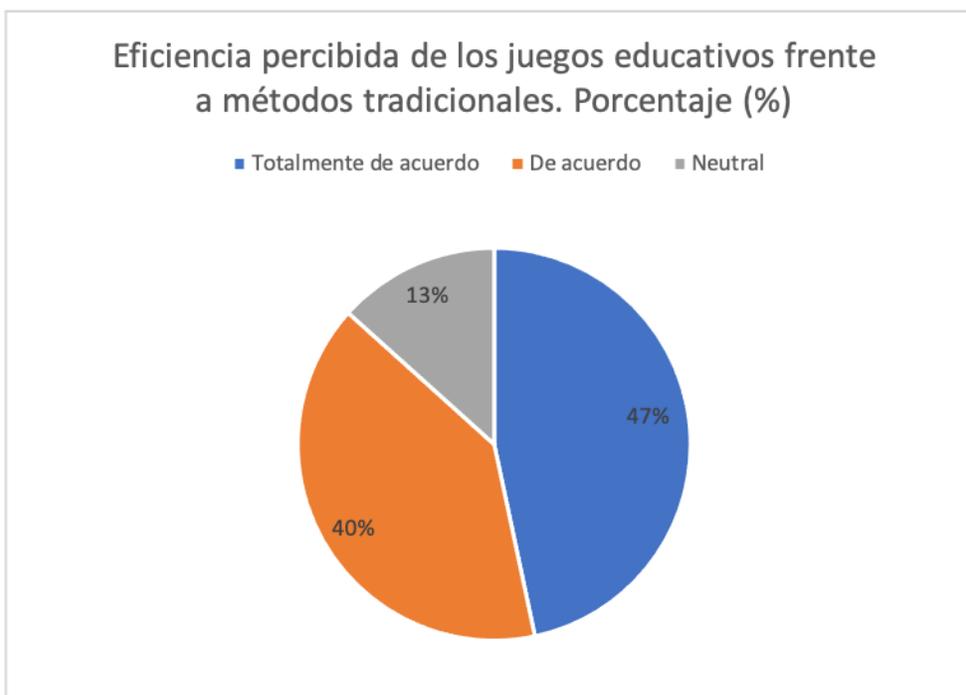
Los juegos educativos ayudan a los niños a desarrollar habilidades lingüísticas de manera más efectiva que los métodos tradicionales.

Tabla 3

Eficiencia percibida de los juegos educativos frente a métodos tradicionales.

Respuesta	Porcentaje (%)
Totalmente de acuerdo	46.67
De acuerdo	40.00
Neutral	13.33

Fuente: Elaboración propia (2024).



El 86.67% de los padres opina que los juegos educativos son más efectivos para desarrollar habilidades lingüísticas en comparación con métodos tradicionales, confirmando su relevancia.

Pregunta 4

He observado un aumento en el interés de mi hijo/a por el lenguaje gracias a actividades gamificadas.

Tabla 4

Aumento del interés por el lenguaje tras la gamificación.

Respuesta	Porcentaje (%)
Totalmente de acuerdo	73.33
De acuerdo	13.33
Neutral	13.33

Fuente: Elaboración propia (2024).



Casi el 87% de los padres coincide en que las actividades gamificadas han incrementado el interés de sus hijos por el lenguaje.

Pregunta 5

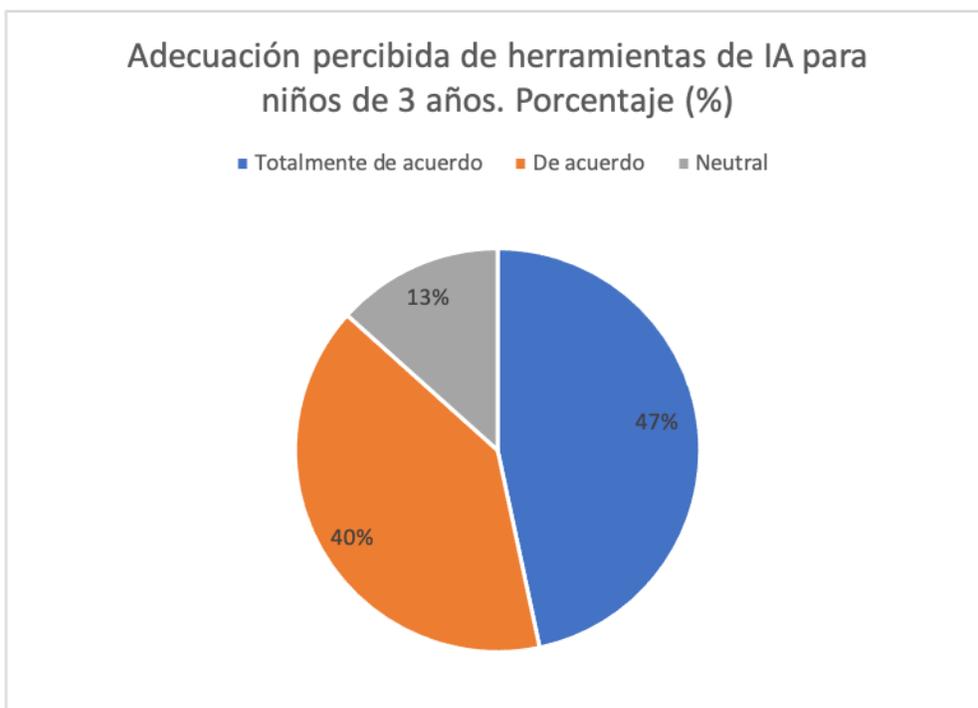
Las herramientas de aprendizaje asistido por IA son adecuadas para la edad de 3 años.

Tabla 5

Adecuación percibida de herramientas de IA para niños de 3 años.

Respuesta	Porcentaje (%)
Totalmente de acuerdo	46.67
De acuerdo	40.00
Neutral	13.33

Fuente: Elaboración propia (2024).



El 86.67% de los padres considera que las herramientas de IA son apropiadas para la edad de 3 años, destacando su potencial educativo en esta etapa.

Pregunta 6

La gamificación y la IA pueden ayudar a identificar las áreas en las que mi hijo/a necesita más apoyo en el aprendizaje del lenguaje.

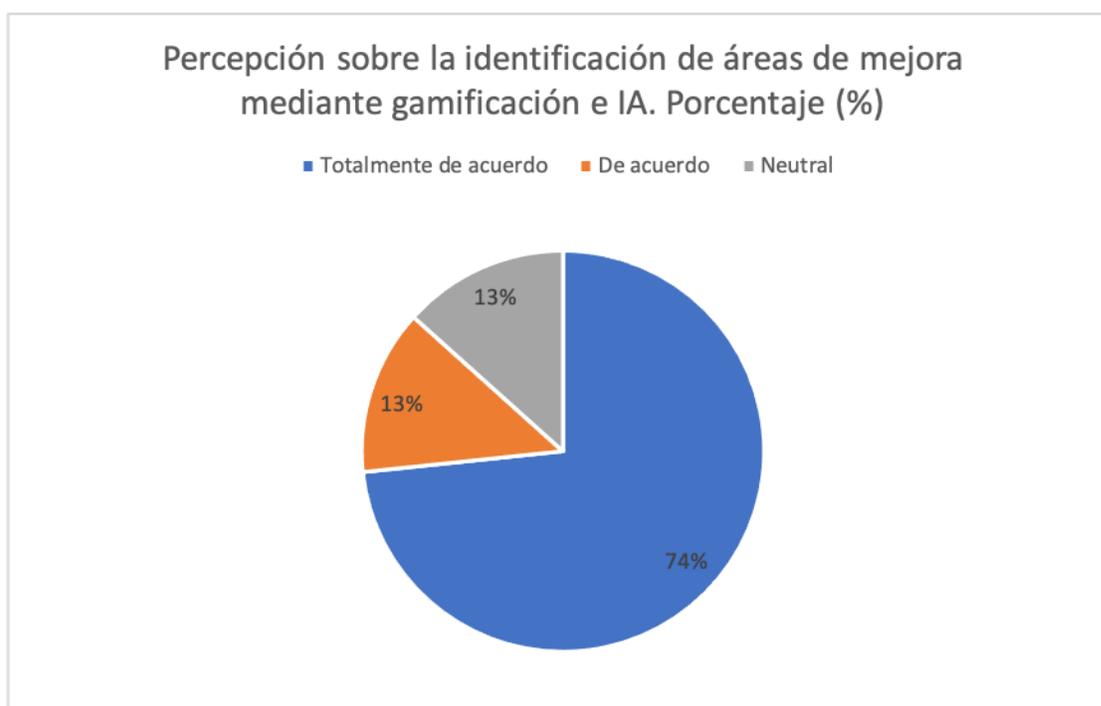
Tabla 6

Percepción sobre la identificación de áreas de mejora mediante gamificación e IA.

Respuesta	Porcentaje (%)

Totalmente de acuerdo	73.33
De acuerdo	13.33
Neutral	13.33

Fuente: Elaboración propia (2024).



Casi el 87% de los padres respalda que la gamificación y la IA son útiles para identificar áreas específicas donde los niños necesitan apoyo en el aprendizaje del lenguaje.

Pregunta 7

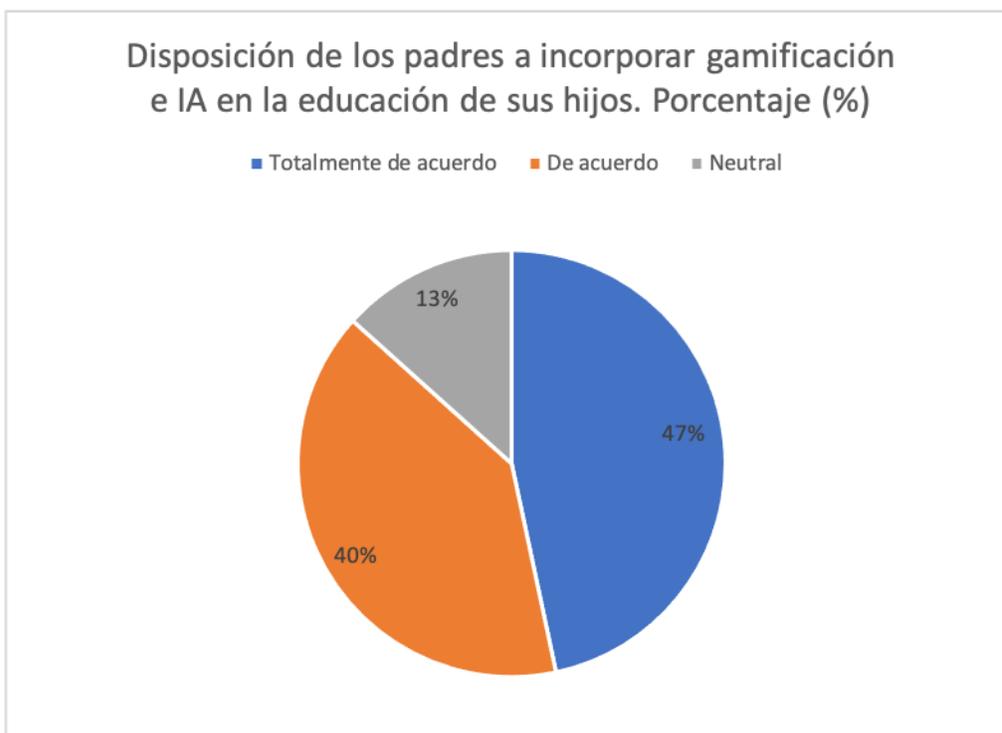
Estoy dispuesto/a a utilizar recursos de gamificación y aprendizaje asistido por IA en la educación de mi hijo/a.

Tabla 7

Disposición de los padres a incorporar gamificación e IA en la educación de sus hijos.

Respuesta	Porcentaje (%)
Totalmente de acuerdo	46.67
De acuerdo	40.00
Neutral	13.33

Fuente: Elaboración propia (2024).



El 86.67% de los padres muestra interés en integrar recursos de gamificación y aprendizaje asistido por IA en la educación de sus hijos.

Interpretación de los Resultados

Los hallazgos revelan una entusiasta aprobación de los progenitores hacia la aplicación de la gamificación y la inteligencia artificial en la evolución del lenguaje en infantes de tres años. Las reacciones demuestran una visión optimista sobre la eficacia de estas tácticas para tornar el aprendizaje más fascinante, adaptar experiencias educativas y despertar el entusiasmo por el lenguaje, se subraya la apertura de los progenitores a incorporar estas innovadoras

herramientas en el ámbito educativo, subrayando la importancia de seguir innovando en estrategias tecnológicas para la educación infantil.

3.3. Discusión de los Resultados

Resulta que la mayoría de los padres de familia consultados están de acuerdo en que la gamificación es un recurso eficaz para tornar el aprendizaje del lenguaje más fascinante. Según San Andrés et al. (2021), quienes sostienen que las dinámicas lúdicas en las actividades educativas elevan la motivación de los alumnos y agilizan la absorción de saberes. La gamificación, como táctica pedagógica, fusiona elementos lúdicos con dinámicas educativas, capturando la curiosidad infantil y fomentando un aprendizaje más vibrante y colaborativo.

La investigación revela que los progenitores aprecian profundamente la inteligencia artificial en la enseñanza del lenguaje, subrayando su habilidad para moldear la experiencia educativa de los pequeños. Según Sánchez (2019) la inteligencia artificial y la gamificación facilitan la creación de tácticas pedagógicas a medida, elevando notablemente la motivación y los logros de los alumnos. Los hallazgos revelan que los juegos educativos, integrados en estas tácticas, potencian las destrezas lingüísticas con mayor eficacia en comparación con las técnicas clásicas.

Los hallazgos revelan que los progenitores consideran que la gamificación y la inteligencia artificial son instrumentos valiosos para detectar las áreas donde sus hijos necesitan mayor respaldo en su aprendizaje del lenguaje. Según Burgos et al. (2023) quienes subrayan que la gamificación, al incorporar elementos de diseño lúdico en espacios educativos, no solo

inspira a los alumnos, sino que también potencia su memoria y promueve una implicación más activa en el proceso educativo. Esto indica que fusionar la gamificación con la inteligencia artificial puede resultar esencial para enfrentar retos particulares en el ámbito del desarrollo lingüístico.

La mayoría de los progenitores consultados expresan su entusiasmo por integrar tecnologías lúdicas y aprendizaje guiado por inteligencia artificial en la formación de sus retoños. Según Aguiñaga y Baquerizo (2024), quienes subrayan que existe una conexión profunda entre la preparación de los alumnos y su entusiasmo por las herramientas de inteligencia artificial. Asimismo, destacan que estas innovaciones son extremadamente versátiles, lo que les facilita la integración eficaz en diversos entornos educativos.

Los hallazgos de esta investigación revelan que la gamificación y el aprendizaje guiado por inteligencia artificial son vistos por los progenitores como tácticas pedagógicas vanguardistas y eficaces. Esto subraya la urgencia de continuar diseñando y evaluando estas herramientas para potenciar su influencia en la evolución del lenguaje infantil en la niñez temprana.

3.4. Comprobación de la Hipótesis

Para comprobar la hipótesis “Hi. La gamificación y el aprendizaje asistido por la IA influyen en el área de lenguaje en los niños/as de 3 años” se ha utilizado el chi cuadrado en función a la información que se arrojó de las encuestas a padres de familia, de tal forma que se obtuvieron los siguientes resultados:

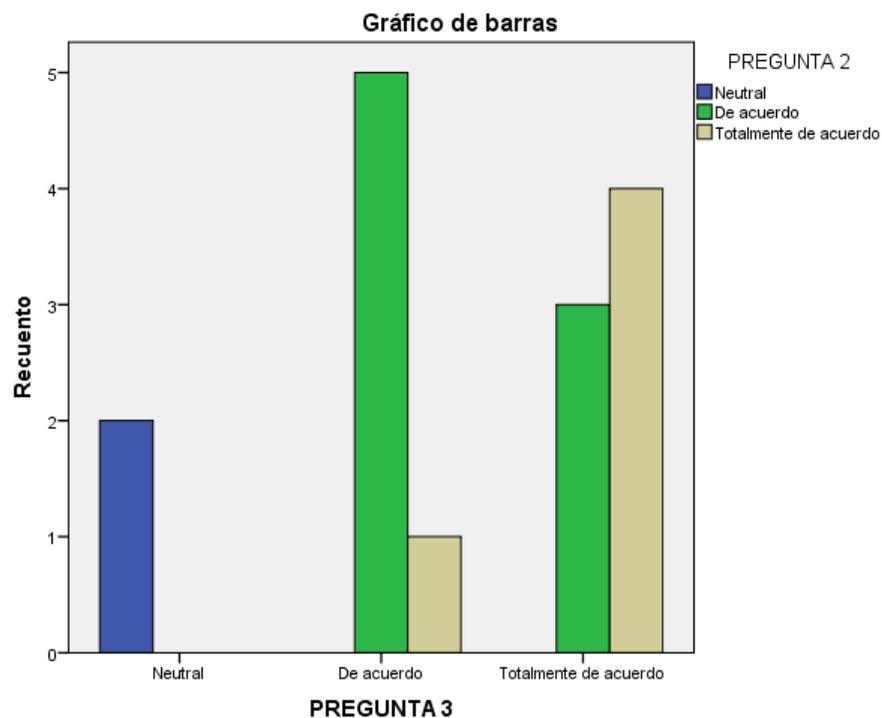
Tabla 2. Chi cuadrado para comprobación de hipótesis

Pruebas de chi-cuadrado

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	17.580 ^a	4	.001
Razón de verosimilitud	14.136	4	.007
Asociación lineal por lineal	7.457	1	.006
N de casos válidos	15		

Figura 2. Chi cuadrado para comprobación de hipótesis



Análisis

Se obtuvo un valor mínimo en la tabla de distribución de Chi Cuadrado de 9.49 con $\alpha=0,05$ (margen de error) y un g.l (grado de libertad)= 6, se lo compara con el valor de cruce de las

variables de 11.500 mayor al límite, lo cual indica que el uso de la gamificación e inteligencia artificial según la percepción de los padres al observar a sus hijos sí ayuda al aprendizaje del lenguaje, comprobando así la hipótesis planteada para el proyecto.

Por lo tanto, se acepta la H0. La gamificación y el aprendizaje asistido por la IA influyen en el área de lenguaje en los niños/as de 3 años y se rechaza la H1. La gamificación y el aprendizaje asistido por la IA no influyen en el área de lenguaje en los niños/as de 3 años.

CAPÍTULO 5

MARCO PROPOSITIVO

4.2. Tema de la propuesta

Guía didáctica con uso de la IA para fomentar el lenguaje en niños y niñas de 3 años

4.3. Objetivo

Presentar una guía didáctica que utilice la gamificación asistida por la IA como herramienta de fomento del lenguaje en niños y niñas de 3 años

4.4. Recursos

Recursos humanos: Autora del proyecto, docente de lenguaje de los niños y niñas de 3 años

Recursos materiales: aula de computación, pizarrón, hojas de papel bond

Recursos tecnológicos: wifi, computador (uno por niño o niña), acceso gratuito a recursos de IA

4.5. Planificación de la Actividad Preventiva

Al basarse en los resultados obtenidos en el análisis de la encuesta a los padres, se propone la siguiente planificación de actividades preventivas para mejorar la implementación de estrategias de gamificación y aprendizaje asistido por IA en el desarrollo del lenguaje de niños de 3 años.

Sensibilización y Capacitación a Padres

- Realizar talleres informativos para padres sobre la importancia del desarrollo del lenguaje en la primera infancia y cómo la gamificación y el aprendizaje asistido por IA pueden beneficiar este proceso.
- Desarrollar guías y materiales de apoyo que expliquen de manera sencilla y práctica cómo pueden los padres incorporar elementos de juego y tecnología en las actividades de estimulación del lenguaje en casa.
- Ofrecer cursos de capacitación para padres sobre el uso de aplicaciones y recursos educativos gamificados, de modo que se sientan más cómodos y confiados al interactuar con estas herramientas junto a sus hijos.

Adaptación de Contenidos y Recursos Educativos

- Trabajar en colaboración con expertos en diseño instruccional y desarrollo de software educativo para adaptar los contenidos curriculares al formato de juegos y actividades gamificadas, asegurando que sean apropiados para niños de 3 años.
- Crear una biblioteca de recursos didácticos gamificados (aplicaciones, juegos, actividades interactivas) que puedan ser utilizados tanto en el aula como en casa, facilitando la continuidad del proceso de aprendizaje.

Formación y Acompañamiento a Docentes

- Implementar un programa de capacitación continua para docentes de educación inicial sobre el diseño e implementación de estrategias de gamificación y aprendizaje asistido por IA en el desarrollo del lenguaje.
- Establecer un sistema de acompañamiento y asesoría pedagógica que permita a los docentes recibir retroalimentación y apoyo en la aplicación de estas metodologías en el aula.
- Fomentar el trabajo colaborativo entre docentes para el intercambio de experiencias, buenas prácticas y recursos educativos gamificados que hayan resultado efectivos en el fortalecimiento del lenguaje de los estudiantes.

Monitoreo y Evaluación

- Se usará una evaluación reflexiva sobre el tema: ¿considera usted que su hijo o hija ha mejorado el lenguaje con la implementación de la propuesta de uso de la IA? ¿Considera la IA una herramienta adecuada para fomentar el lenguaje en su hijo o hija de 3 años de edad? ¿Qué recomendaría usted mejorar en la propuesta impartida?
- Se Socializarán los resultados de las evaluaciones y estudios de seguimiento con la comunidad educativa (docentes, padres, autoridades) para generar evidencia sobre la efectividad de estas estrategias y promover su adopción a mayor escala.

La puesta en práctica de estas actividades preventivas, inspiradas en los resultados de la encuesta realizada a los padres, facilitará la respuesta a las inquietudes y expectativas que se han revelado.

5.5 Actividades propuestas con uso de IA para mejora del lenguaje

Tabla 3

Taller 1

TALLER 1: Uso de Autodraw para lograr trazos y dibujos	
Objetivo: Usar el programa Autodraw con Inteligencia Artificial, como una herramienta para crear dibujos que incentiven al uso del lenguaje.	
Temporalización: 40 minutos	Duración: 1 día a la semana
<p>Descripción:</p> <p>Los estudiantes se ubicarán cada uno en su puesto en el aula, mientras el docente explica las tres subetapas del taller: dinámica, contenido del taller, integración según metodología cooperativa -evaluación</p> <p>REGLAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar los turnos. • Escuchar atentos. • No levantarse. • Estar motivados por el juego y el aprendizaje de contenidos 	
<p>Contenido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño de dibujos para la posterior identificación - Grabar el término que denota el dibujo - Motivar al estudiante a la repetición 	
Metodología: Uso del aprendizaje cooperativo y gamificación con énfasis en uso de IA, para lograr creatividad e interés del menor por el lenguaje oral	

<p>Recursos</p> <ul style="list-style-type: none">• Bibliografía vista en el marco teórico del presente proyecto• Diapositivas• Computador• Infocus• Wifi• Aula de la institución• Auto Draw Online (versión gratuita)
<p>Actividades</p> <p>Fase 1.- El niño puede crear trazos e imágenes (una bicicleta), a la cual le llenará de colores al dar orden a la inteligencia artificial.</p> <p>Fase 2.- El docente o moderador dará las indicaciones previas a los estudiantes</p> <p>Fase 3.- El niño (a) tendrá la oportunidad de identificar por varias ocasiones el significado (de forma verbal) del dibujo que trazó, que en este caso es una bicicleta</p> <p>Fase 4.- Se dará recompensa a los estudiantes que hayan respondido bien sobre los nombres de las imágenes.</p>
<p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none">- Observación no participativa sobre si todos los estudiantes se sienten motivados en cada fase del taller o si hay alguien que no lo está se conversa aparte con aquel estudiante para detectar lo que le sucede tanto de forma física o emocional.
<p>Link de la aplicación: https://www.autodraw.com/</p>

Tabla 4*Taller 2*

TALLER 2: Uso de Sketch para dar vida a los dibujos para fomento del lenguaje	
Objetivo: Usar el programa Sketch de IA, para crear un cuento con IA y posteriormente leer a los niños y niñas de 3 años	
Temporalización: 40 minutos	Duración: 1 día a la semana
<p>Descripción:</p> <p>Los estudiantes se ubicarán cada uno en su puesto en el aula, mientras el docente explica las tres subetapas del taller: dinámica, contenido del taller, integración según metodología cooperativa -evaluación</p> <p>REGLAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Respetar los turnos. ● Escuchar atentos. ● No levantarse. ● Estar motivados por el juego y el aprendizaje de contenidos 	
<p>Contenido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dinámica oral previa a la actividad 	

- Repetición de términos pero también de las características de movimientos del objeto
Metodología: Uso del enfoque cooperativo y gamificación con énfasis en uso de IA, para lograr creatividad e interés del menor por el lenguaje oral
<p>Recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía vista en el marco teórico del presente proyecto • Diapositivas • Computador • Infocus • Wifi • Aula de la institución • Sketch (versión gratuita)
<p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se hará una dinámica de integración por parte de la docente moderadora llamada “Mi Casita” - La docente pedirá a la aplicación Sketch con IA que a la imagen generada anteriormente por el niño en Autodraw le mantenga en movimientos diversos según las herramientas activas de la aplicación - A finalizar, el niño o niña tendrá que repetir el término que denota la imagen (bicicleta) pero además el menor tendrá que describir de forma oral los movimientos que hace la bicicleta: ejemplo: la bicicleta gira a la derecha, la bicicleta gira a la izquierda, la bicicleta es de color café, negro, etc.
<p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación no participativa sobre si todos los estudiantes se sienten motivados en cada fase del taller o si hay alguien que no lo está se conversa aparte con aquel estudiante para detectar lo que le sucede tanto de forma física o emocional.
Link de la aplicación: https://sketch.metademolab.com

Tabla 5

Taller 3

TALLER 3: Uso de Aichatting para lectura de cuentos con IA para niños de 3 años

Objetivo: Usar Aichatting, para que el docente cree cuentos que en lo posterior pueden leerse por sí mismos a partir de la IA para niños de 3 años.	
Temporalización: 40 minutos	Duración: 1 día a la semana
<p>Descripción:</p> <p>Los estudiantes se ubicarán cada uno en su puesto en el aula, mientras el docente explica las tres subetapas del taller: dinámica, contenido del taller, integración según metodología cooperativa y gamificación</p> <p>REGLAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar los turnos. • Escuchar atentos. • No levantarse. • Estar motivados por el juego y el aprendizaje de contenidos 	
<p>Contenido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dinámica integracional para fomento del lenguaje en grupo - Narración del cuento al menor - Retroalimentación de lo aprendido 	
<p>Metodología: Uso del enfoque cooperativo y gamificación con énfasis en uso de IA, para lograr creatividad e interés del menor por el lenguaje oral</p>	
<p>Recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía vista en el marco teórico del presente proyecto • Diapositivas • Computador • Infocus • Wifi • Aula de la institución • Aichatting Online (versión gratuita) 	
<p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se hará una dinámica de integración por parte de la docente moderadora llamada ‘‘Simón dice’’ - El docente pedirá a Aichatting que cree un cuento específicamente para niños y niñas de 3 años (nivel básico, nivel medio de creatividad y originalidad) - Aichatting narrará por sí mismo el cuento y los niños y niñas lo escucharán 	

<ul style="list-style-type: none"> - Al final de la clase se preguntará de forma verbal sobre aspectos del cuento narrado como: personajes principales, actividades de los personajes, escenario en el que se llevó el cuento, aprendizaje del cuento.
Evaluación <ul style="list-style-type: none"> - Observación no participativa sobre si todos los estudiantes se sienten motivados en cada fase del taller o si hay alguien que no lo está se conversa aparte con aquel estudiante para detectar lo que le sucede tanto de forma física o emocional.
Link de la aplicación: https://www.aichatting.net/es/writing/story-generator/

Tabla 6

Taller 4

TALLER 4: Uso de Tiny Storie para crear un audiocuento en forma de fábula para niños de 3 años	
Objetivo: Usar Tiny Storie para crear un audiocuento en forma de fábula para fomentar el lenguaje y valores para niños de 3 años	
Temporalización: 40 minutos	Duración: 1 día a la semana

<p>Descripción:</p> <p>Los estudiantes se ubicarán cada uno en su puesto en el aula, mientras el docente explica las tres subetapas del taller: dinámica, contenido del taller, integración según metodología cooperativa -evaluación</p> <p>REGLAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Respetar los turnos. ● Escuchar atentos. ● No levantarse. ● Estar motivados por el juego y el aprendizaje de contenidos
<p>Contenido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dinámica previa - Narración del cuento con uso de IA - Retroalimentación
<p>Metodología: Uso del enfoque cooperativo y gamificación con énfasis en uso de IA, para lograr creatividad e interés del menor por el lenguaje oral</p>
<p>Recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bibliografía vista en el marco teórico del presente proyecto ● Diapositivas ● Computador ● Infocus ● Wifi ● Aula de la institución ● Tiny Storie (versión gratuita) esta plataforma usa la IA para crear audiocuentos personalizados de forma sencilla.
<p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se hará una dinámica de integración por parte de la docente moderadora llamada “Yo soy así un tallerín” - El docente pedirá a Tiny Storie la creación de un cuento con aprendizaje de valores como la solidaridad (nivel básico y creatividad media) para niños y niñas de 3 años. - Una vez que se ha creado el cuento solicitado por el docente, el mismo tendrá activo el audio para narración de cuento por medio de la IA

<ul style="list-style-type: none"> - Al final de la clase la docente hará preguntas a los niños sobre: ¿de qué se trataba el cuento? ¿cuáles fueron las enseñanzas que recibieron? ¿cuáles fueron los valores que se aprendió en el cuento?
<p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación no participativa sobre si todos los estudiantes se sienten motivados en cada fase del taller o si hay alguien que no lo está se conversa aparte con aquel estudiante para detectar lo que le sucede tanto de forma física o emocional.
<p>Link de la aplicación: https://aplicaciones.ai/tiny-storie/</p>

5.6 Evaluación final

Se ejecutó una encuesta de evaluación final como post test, una vez que se aplicó la guía didáctica de gamificación para mejora del lenguaje de niños de 3 años, y se llegó a los siguientes resultados:

- El 85% de padres está totalmente de acuerdo en que la guía implementada es de vital importancia para fomentar el lenguaje a través de la gamificación en sus hijos (as)
- El 90% de padres afirmó estar de acuerdo en que se aplique la guía didáctica en las aulas de clase
- El 90% de padres recomendaría el uso de la guía didáctica a otros padres y docentes con niños de 3 años para fomentar el lenguaje por medio de la gamificación.
- Se observó también que, el 65% de niños de 3 años que fueron parte de la intervención mejoraron notablemente su lenguaje una vez se aplicó las actividades de la guía didáctica, el 30% tuvo una mejoría moderada y el 5% solamente se mantuvo en su nivel de lenguaje anterior a la implementación de la guía.

Lo dicho anteriormente indica que, la implementación de la guía didáctica está aprobada por los padres de familia, y están de acuerdo en su implementación en las aulas, teniendo en cuenta también que la mayor parte de niños de 3 años si tuvieron mejora en su lenguaje.

CONCLUSIONES

- La gamificación es definida como una herramienta didáctica que se basa en el juego para motivar al alumno al aprendizaje, de tal forma que se interese de manera innata y personalizada por este, así como también es importante que refuerce sus habilidades y destrezas en la aplicación de esta herramienta, con mayor relevancia cuando se trata de la asistencia con IA, teniendo claro que ahora este es un mecanismo que usa estructuras diversas llamadas algoritmos para predecir e identificar información específica que se desea usar, y se hace útil en el campo educativo porque promueve la participación activa del estudiante, mucho más cuando se trata del área de lenguaje, siendo una habilidad innata pero que es importante reforzarla en etapas iniciales de escolaridad para lograr un lenguaje oral nítido y en lo posterior esto también ayudará al estudiante a un lenguaje escrito adecuado.
- Se logró determinar el impacto positivo de la gamificación y el aprendizaje asistido por inteligencia artificial (IA) en el desarrollo del lenguaje de niños y niñas de 3 años. Los resultados validaron la hipótesis de que estas estrategias tecnológicas influyen significativamente en el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas en esta edad temprana, demostrando ser beneficiosas para el proceso de aprendizaje constructivo.
- Se propuso la inclusión de una guía didáctica con talleres de actividades enfocadas en uso de diferentes programas gratuitos de IA, entre los cuales están el autodraw, Scketch para creación de dibujos personalizados y movimientos, así como se propuso también el uso de otros programas de IA como Aichatting y Tiny Story que son plataformas de

IA que crean cuentos, en el primer caso lo hace de forma más general, pero en el segundo caso de Tiny Story crea audiocuentos más personalizados e incluso se puede incluir los personajes con nombres de los mismos estudiantes para hacerlo más entretenido y en forma de juego, los cuales podrá escucharlos desde la autonarración por medio de uso de la IA.

RECOMENDACIONES

- Sería importante que cada vez más niños y niñas de 3 años tengan a disposición programas de IA para que con su asistencia apliquen la gamificación, donde el docente y padres puedan guiarles en estas actividades, siempre destacando la importancia del fomento de habilidades como en este caso el lenguaje.
- Se podría aplicar también la gamificación con asistencia de la IA, en otras áreas de refuerzo como la matemática, para que el estudiante tenga a bien reforzar la habilidad lógico matemática y prepararse para su vida académica en el futuro
- Se podría crear nuevos talleres o guías didácticas enfocadas en uso de gamificación con asistencia de IA para padres de familia y para docentes de educación inicial, de tal forma que sea posible su aplicación como parte del proceso de enseñanza aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, C., Santos, P., Pinargote, B., & Erazo, J. (2020). Gamificación. Estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del primer grado de Educación Básica. *Cognosis*, *II*(2), 51-70.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2083>
- Aguñaga, M., & Baquerizo, M. (2024). Percepción del uso de herramientas de IA en estudiantes universitario de la carrera de Administración de Empresas en Ecuador. *Universidad Católica Santiago de Guayaquil*,
<http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/22562/1/T-UCSG-PRE-ECO-ADM-707.pdf>.
- Ayuso, D., & Gutierrez, P. (2022). La Inteligencia Artificial como recurso educativo durante la formación inicial del profesorado. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, *XXV*(2), 347-358.
<https://www.redalyc.org/journal/3314/331470794017/331470794017.pdf>
- Burgos, V. C., López Meneses, E., Bernal Bravo, C., & Díaz Barrera, N. (2023). *Estudios e investigaciones innovadoras en educación*. Dykinson .

- Calle, A. (2019). Una mirada a la estimulación temprana en el leguaje. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, V(2), 160-172.
- Calvo, O. (mayo de 2017). Metodología de simulación paralela aplicada a sistemas multi-agente en entornos virtuales. *Tesis Doctoral*. Universidad Carlos III de Madrid. <https://e-archivo.uc3m.es/rest/api/core/bitstreams/7ae03d0c-20f4-4e4f-bfb8-10f9288c8e5d/content>
- Cruz, J. A. (2023). *Inteligencia artificial en la praxis docente: vínculo entre la tecnología y el proceso de aprendizaje*. ial Mar Caribe de Josefrank Pernaleté Lugo. <https://works.hcommons.org/records/px6x0-97f45>
- Escobar, F. (2006). Importancia de la educación inicial a partir de la mediación de los procesos cognitivos para el desarrollo humano integral. *Revista de Educación*, XII(21), 169-194. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102112.pdf>
- Espinosa, F. J. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*.(34). <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/60391>
- Fernández, M. (2023). Mitos y realidades del proceso de digitilización e inteligencia artificial aplicada en el sistema educativo español. En M. d. Molero, M. d. Simón, J. Gázquez, P. Molina, & S. Fernández, *Nuevos Enfoques de Aproximación a la investigación e intervención en contextos educativos* (págs. 161-170).

<https://www.torrossa.com/gs/resourceProxy?an=5753610&publisher=FZ1825#page=161>.

Galarza, D. (Febrero de 2024). Desarrollo de habilidades lingüísticas básicas para la inclusión de niños con bajo rendimiento académico de tercer año de Educación General Básica. *Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de Magister en Educación mención inclusión educativa y atención a la diversidad*. Universidad Laica de Guayaquil

Vicente

Rocafuerte.

<http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/7266/1/TM-ULVR-0681.pdf>

García, V., Mora, A., & Ávila, J. (2020). La Inteligencia Artificial en la Educación. *Dom Cien*, VI(3), 648-666. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231632>

Gobierno de España. (2023). *Qué es la Inteligencia Artificial*. <https://planderecuperacion.gob.es/noticias/que-es-inteligencia-artificial-ia-prt>

Gracia, E., Pinto, A., & Sáez, A. (2021). La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza aprendizaje. *Scielo*(2), 320-328.

Mora, G., Pinza, L. d., López, R., & Alejo, O. (2023). Analítica del Aprendizaje y Gamificación para Fortalecer la habilidad “Reading” en la asignatura de Inglés. *Journal Cientific Investigar*, VII(4), 145-168. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/701>

Ortíz, D., Ruperti, E., Cortez, M., & Varas, A. (2020). Lenguaje y comunicación componentes importantes para el desarrollo del bienestar infantil. *Horizontes Revista de Investigación*

en *Ciencias de la Educación*, IV(16), 450-460.

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642020000400008

Pablo-Martí, Federico, & Mir Fernández, C. (2024). *Enseñando economía con inteligencia artificial. Una propuesta para dinamizar las aulas de la Generación Z*. Universidad de Alcalá .

Parra, T., & Velesaca, D. (2016). Utilización de los títeres en el desarrollo de la inteligencia lingüística verbal, en los niños de primer año de educación básica, del Jardín Jesús infante, ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo año lectivo 2014-2015. *Trabajo de Titulación previa la obtención del Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Profesora en Educación Parvularia e Inicial*. Universidad Nacional de Chimborazo.

Pinto, L. S. (Febrero de 2022). Estrategias didácticas para el fortalecimiento del lenguaje oral en la niñez del nivel inicial II. *Trabajo de Investigación previo a la obtención del Título de Magister en Educación Inicial*.
<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/12115/2/PG%201062%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

Quispilema, L. (2023). La gamificación y las TIC en lengua y literatura para estudiantes de cuarto grado de educación general básica. *Departamento de Posgrado*. Universidad del Azuay. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/13218/1/18744.pdf>

- Rodríguez, R. (2017). El aprendizaje de los Símbolos Nacionales y valores asociados a conceptos cívicos. *Trabajo de Investigación para optar por el título de Magister en Tecnología*.de http://aleph23.uned.ac.cr/exlibris/aleph/a23_1/apache_media/PRX64DMQYHOKDES_A3ISIJUB182T5RB.pdf
- Sánchez, C., Aguilar, M., Martínez, J., & Sánchez, J. (2020). *Estrategias didácticas en entornos de aprendizaje enriquecidos con tecnología (antes del COVID-19)*. Universidad Autónoma Metropolitana. <https://casadelibrosabiertos.uam.mx/contenido/contenido/Libroelectronico/estrategias-didacticas.pdf>
- Sarabia, D., & Bowen, L. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. *Episteme Koinonia*, VI(2), 20-60. <https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/epistemekoinonia/article/view/2519>
- Sotomayor, K., Merizalde, N., Borja, J. L., & Jurado, P. P. (2020). Programa de actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje expresivo en niños de 3 años. . *Dominio de las Ciencias*, VI(4), 324-339.
- Tenuela, E. (Noviembre de 2021). Didáctica de las canciones infantiles en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años. *Trabajo especial de Grado presentado como requisito para optar el título de Licenciado en Educación Inicial*. Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6698/1/UPSE-TEI-2022-0032.pdf>

Ulloa, J., Arteaga, M., Arteaga, F., Martínez, S., Solórzano, M., & Moreira, J. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, IV(5), 1020-1029. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1375>

Villota, O. (Junio de 2023). Estrategias lúdicas para la enseñanza del idioma inglés en el subnivel preparatoria de la Unidad Educativa El Prado, ciudad de Quito, año lectivo 2021-2022. *Trabajo de Investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación Inicial*. Universidad Técnica del Norte. <https://repositorio.utn.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/14354/2/Pg%201481%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

Apéndice

Apéndice A. Cuestionario

Instrucciones

Por favor, indique su nivel de acuerdo con cada afirmación utilizando la siguiente escala:

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral

- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Preguntas

- La gamificación puede hacer que el aprendizaje del lenguaje sea más atractivo para los niños de 3 años.

1 | 2 | 3 | 4 | 5

- El uso de herramientas de inteligencia artificial puede personalizar la experiencia de aprendizaje del lenguaje para cada niño.

1 | 2 | 3 | 4 | 5

- Los juegos educativos ayudan a los niños a desarrollar habilidades lingüísticas de manera más efectiva que los métodos tradicionales.

1 | 2 | 3 | 4 | 5

- He observado un aumento en el interés de mi hijo/a por el lenguaje gracias a actividades gamificadas.

1 | 2 | 3 | 4 | 5

- Las herramientas de aprendizaje asistido por IA son adecuadas para la edad de 3 años.

1 | 2 | 3 | 4 | 5

- La gamificación y la IA pueden ayudar a identificar las áreas en las que mi hijo/a necesita más apoyo en el aprendizaje del lenguaje.

1 | 2 | 3 | 4 | 5

- Estoy dispuesto/a a utilizar recursos de gamificación y aprendizaje asistido por IA en la educación de mi hijo/a.

1 | 2 | 3 | 4 | 5

Manual de Guía de la aplicación Autodraw

AutoDraw es una herramienta de diseño gráfico que corrige nuestros dibujos hechos a mano, para darles un aspecto profesional, funciona en la nube a través de una página web, así que no hace falta descargar nada. Y podemos acceder desde el teléfono, Tablet o el computador.

1. Como primer requisito es contar con acceso a Internet.

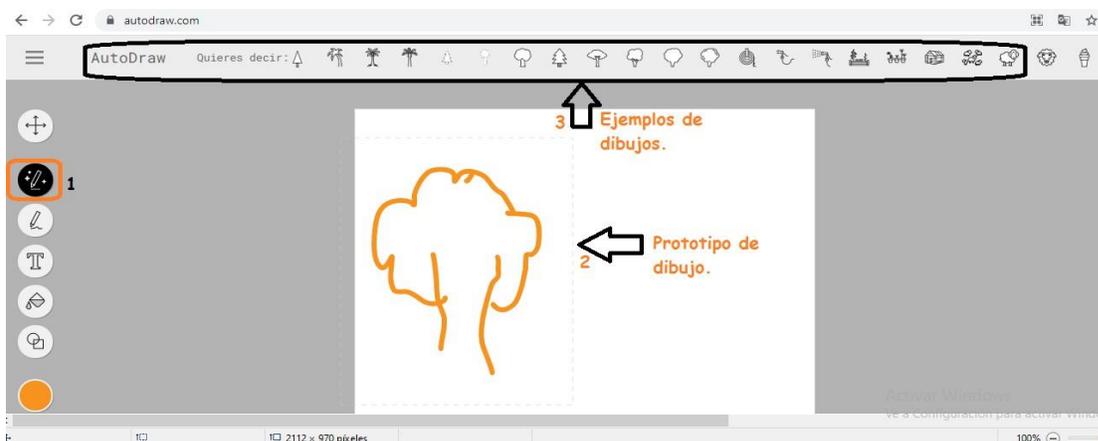
2. Ingreso al siguiente Link: <https://www.autodraw.com/>

- Una vez ingreso al programa Autora, proceso a crear mi obra de arte, para ello tengo en cuenta las funciones que la herramienta me ofrece: Tengo dos opciones de lápiz, escojo el que deseo y observo lo que ambos hacen.



lápiz autodibuja

El lápiz que auto dibuja es una opción muy útil ya que cuando dibujo el prototipo de objeto o cosa que deseo, entra en juego la inteligencia artificial que la herramienta me ofrece y arroja diversos ejemplos de dibujos ya bien elaborados. Observo el ejemplo.



Lápiz que dibuja. Esta opción de dibujo permite crear mi obra de arte tal cual yo la plasmo en la hoja en blanco de Autodraw, esta no me arroja opciones de dibujo y tampoco me corrige.

Una vez dibujada mi obra de arte, procedo a colocar en función las diversas herramientas que el programa ofrece situadas en la parte izquierda de mi pantalla.



+

Forma



Colorear el relleno de mi dibujo.



Insertar texto.



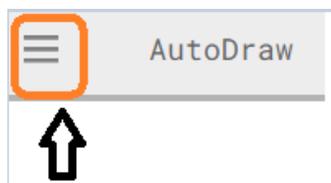
Utilizar el zoom como opción para acercar más mi obra de arte.



Eliminar lo que deseo.



3. PARA DESCARGAR Y GUARDAR MÍ DIBUJO ELABORADO.



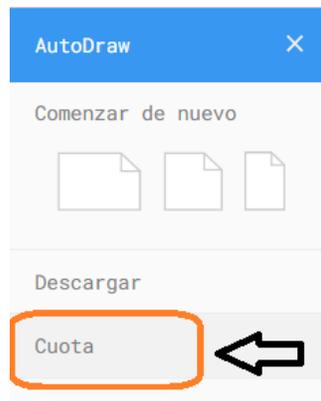
Doy clic en opciones situado en la parte superior izquierda de mi pantalla.



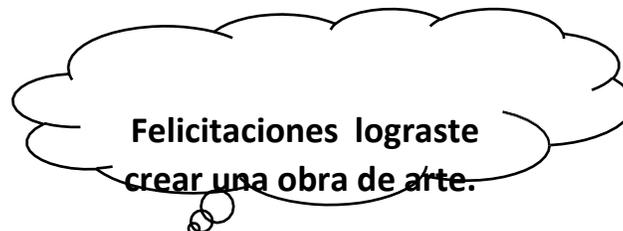
Doy clic en descargar y automáticamente se ejecuta una descarga en formato de imagen.

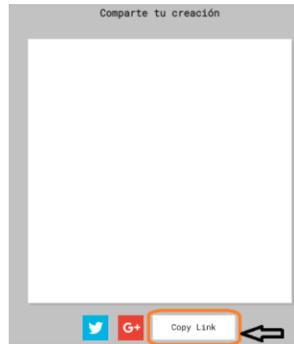
4. PARA GENERAR UN LINK Y PODERLO COMPARTIR.

- a. Doy clic en opciones
- b. Doy clic en cuota o share.



- c. Doy clic en copiar link y automáticamente se copia para poder ser compartido donde yo quiera.





Manaul de guia de la aplicación animated Drawing

ANIMATED DRAWINGS es una herramienta digital en línea que podemos utilizar para animar dibujos a través de la inteligencia artificial. Para menores de 18 años, debe utilizarse con la ayuda de un adulto.

¿CÓMO AÑADIR UN DIBUJO?

- Realiza una foto al dibujo de un personaje con tu teléfono móvil o tableta. Es recomendable que este tenga forma humanoide, con brazos y piernas.
- Guarda la imagen en tu dispositivo móvil u ordenador.
- Entra en <https://sketch.metademolab.com>
- Cliqueea sobre el botón “*Get started*”.

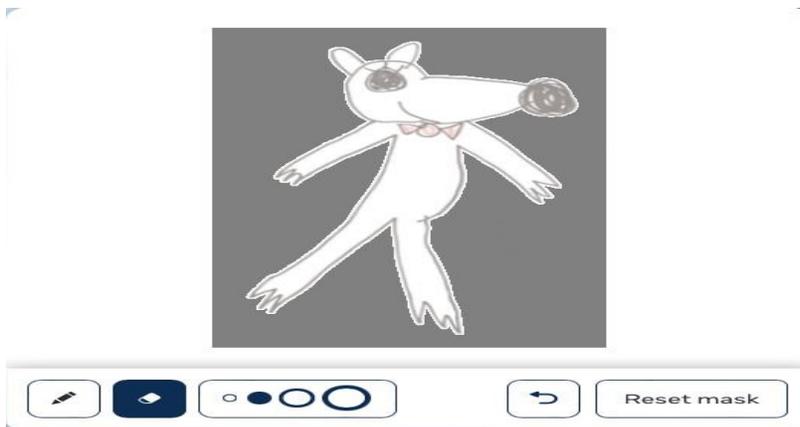
- Para subir la foto que realizaste previamente, haz clic sobre “Upload Photo”
- Cuando hayas subido la foto, pulsa sobre el botón “Next”.
- Antes de continuar, un adulto deberá leer las condiciones de uso para la versión de demostración. Una vez leído, y si se está de acuerdo, se deberá clicar sobre el botón “Agree”.

1. Ajusta el tamaño del recuadro para que se ajuste a tu dibujo. Es importante que el recuadro solo abarque un personaje.

Una vez ajustado, pulsa sobre “Next”.

2. Si las partes del cuerpo de tu personaje no están resaltadas, utiliza las herramientas pluma y goma de borrar para arreglarlo.

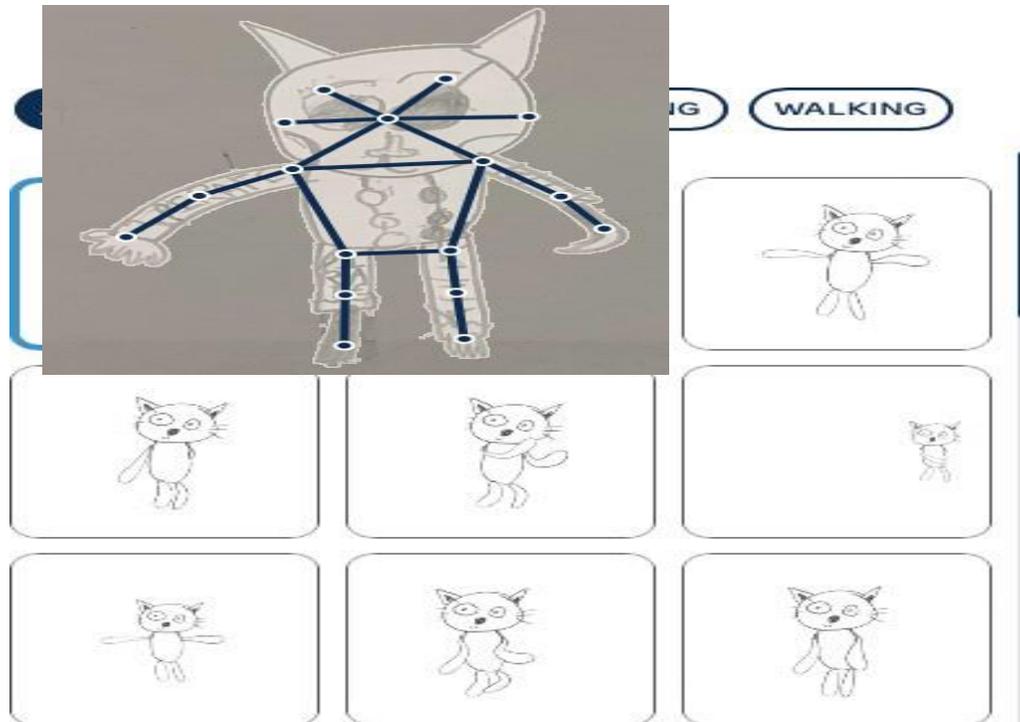
3. Si los brazos o las piernas están pegados, utiliza la herramienta de borrado para separarlos. Una vez editado, cliquea sobre “Next”.



- Aquí están las articulaciones de tu personaje. Si no tiene brazos, arrastra las articulaciones de los codos y las muñecas lejos del personaje y podrá seguir siendo animado. Una vez ajustado, pulsa sobre el botón “Next”.
- Elige uno de los movimientos para ver cómo lo realiza tu personaje. Existen varios tipos de movimientos: bailar, divertido, saltar y caminar.

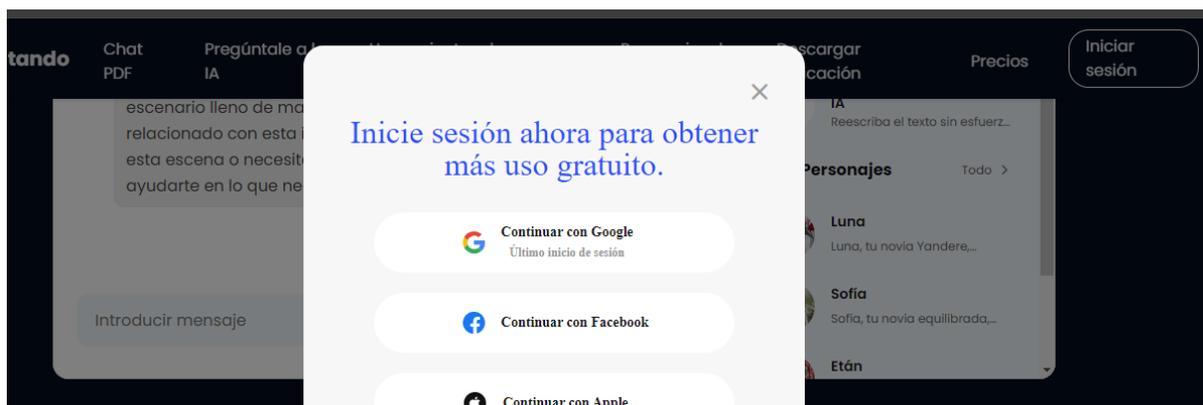
El resultado final se puede **guardar** como vídeo MP4. Sólo tienes que abrir el clip en la pantalla completa  y hacer clic en los tres puntos en la esquina inferior derecha de la pantalla, allí encontrarás el botón de descarga.

También puedes hacer clic sobre el vídeo y seleccionar la opción "**descargar**".



Manual de guía de la aplicación AiChatting.

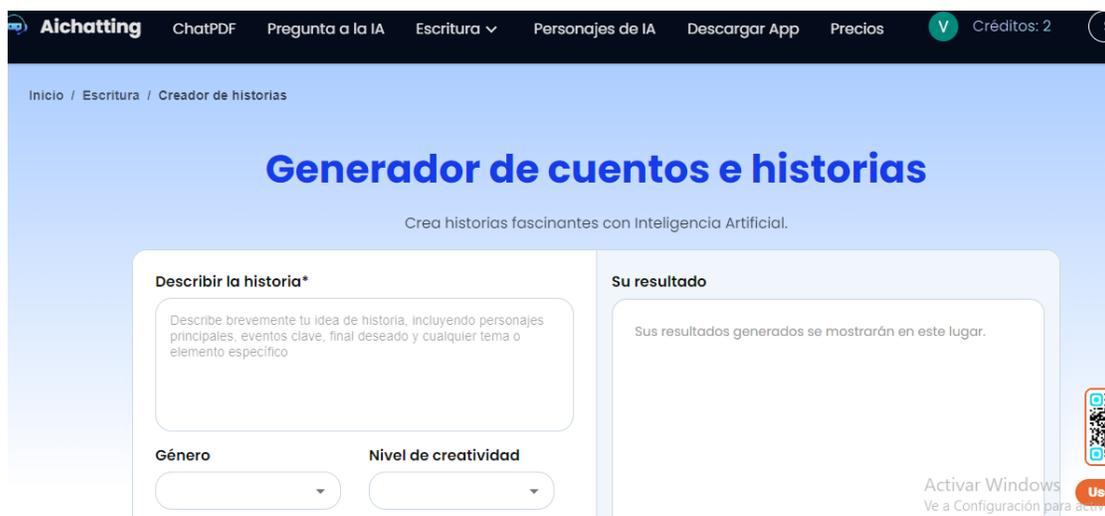
1. Registro (Si no tienes cuenta):
2. Abre la aplicación AiChatting.
3. Haz clic en **Crear cuenta** o **Registrarse**.
4. Llena los campos requeridos:
 - ✓ Nombre completo.
 - ✓ Correo electrónico válido.
 - ✓ Contraseña (debe ser segura y fácil de recordar).



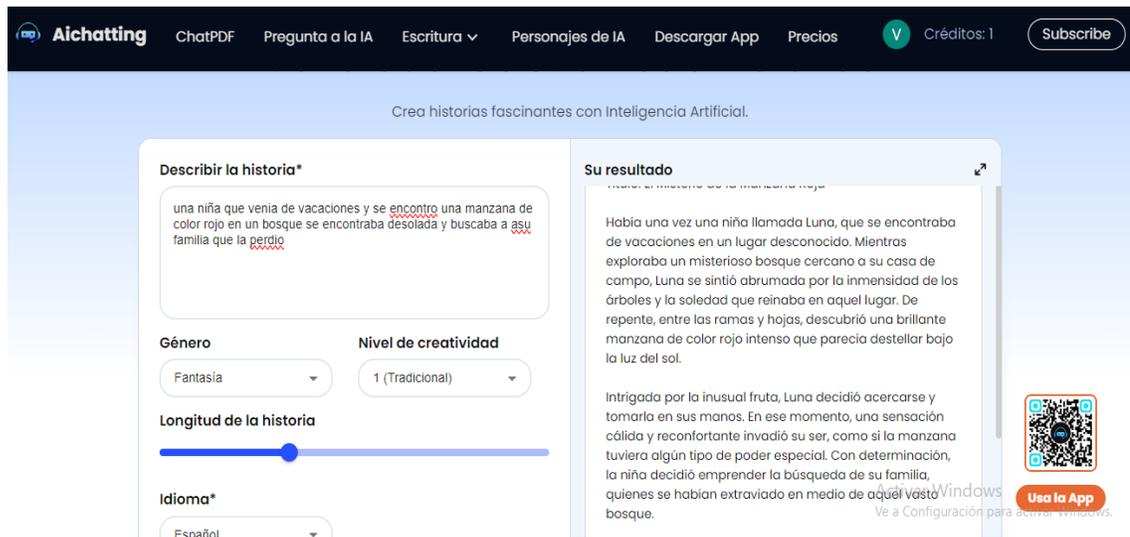
5. Acepta los términos y condiciones.
6. Haz clic en **Registrarse**. Se te enviará un correo de confirmación.
7. Abre tu correo electrónico y confirma tu cuenta haciendo clic en el enlace proporcionado.
8. Inicio de Sesión (Si ya tienes cuenta):

Abre la aplicación AiChatting.

1. En la pantalla de inicio, selecciona la opción **Iniciar sesión**.
2. Iniciamos a describir las características del cuento.



3. Nos permite personalizar el cuento
4. Nivel de creatividad y genero



Manual de guía de la aplicación Bookrea Ai - Crear Historias

Bookrea Ai – Crea historias es una aplicación que permite crear historias personalizadas con la ayuda de inteligencia artificial. Ya sea que quieras escribir un cuento corto, una novela o un relato único, la IA te asistirá en cada paso del proceso.

- Instalación y registro



- Instalación
- Descarga la aplicación desde la App Store(Google Play)
- Registro



Crea una historia

- Selecciona la opción Crear Historia desde el menú principal.
- Elige el género literario (fantasía, ciencia ficción, romance, etc.).



- Ingresa algunos detalles clave (como personajes, lugar o tema principal), o selecciona Generar automáticamente si quieres que la IA proponga la trama completa.
- Haz clic en Generar Historia y la IA comenzará a escribir una historia basada en tus elecciones.



Instrumento de validación.**JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA ENCUESTA QUE SERÁ APICADA A LOS ELEMENTOS DE LA MUESTRA****Instrucciones:**

Coloque en cada casilla una X correspondiente al aspecto cualitativo de cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia con los indicadores, dimensiones y variables de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o mejora de cada pregunta.

PREGUNTAS	Claridad de la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		Esencial	Útil pero no esencial	No importante	Observaciones (Indicar si debe eliminarse o modificarse algún ítem)
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
1	X		X		X		X		X		X			
2	X		X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X		X			



Dirección de Posgrado
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,
VINCULACIÓN Y POSGRADO

Activar Windows
Ve a Configuración para más detalles

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, **Patricia Chiriboga** con cédula 0604092296 ejerciendo actualmente como docente en la **Universidad Nacional de Chimborazo**.

1. Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento (encuesta), a los efectos y su aplicación en el tema de investigación: **“Gamificación y Aprendizaje Asistido por la IA para el área del Lenguaje en los Niños/as de 3 años”**

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Riobamba, 16 de julio del 2024


Firma
C.I 0604092296

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA ENCUESTA QUE SERÁ APICADA A LOS ELEMENTOS DE LA MUESTRA

Instrucciones:

Coloque en cada casilla una X correspondiente al aspecto cualitativo de cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia con los indicadores, dimensiones y variables de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o mejora de cada pregunta.

PREGUNTAS	Claridad de la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		Esencial	Útil pero no esencial	No importante	Observaciones (Indicar si debe eliminarse o modificarse algún ítem)
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
1	X		X			X	X		X		X			
2	X		X			X	X		X		X			
3	X		X			X	X		X		X			
4	X		X			X	X		X		X			
5	X		X			X	X		X		X			
6	X		X			X	X		X		X			
7	X		X			X	X		X		X			



Dirección de Posgrado
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,
VINCULACIÓN Y POSGRADO

Activar Windows
Ve a Configuración para más detalles

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, **Patricia Cecilia Bravo Mancero** con cédula 0602245094 ejerciendo actualmente como **docente** en la **Universidad Nacional de Chimborazo**.

1. Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento (encuesta), a los efectos y su aplicación en el tema de investigación: **“Gamificación y Aprendizaje Asistido por la IA para el área del Lenguaje en los Niños/as de 3 años”**

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems			X	
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los ítems			X	
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

Riobamba, 12 de agosto del 2024

Firma  PATRICIA CECILIA BRAVO MANCERO
C.I. 0602245094