



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**EDUCACIÓN INICIAL REDISEÑADA**



**DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO**  
**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN**  
**CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL**

**TEMA:**

GAMIFICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS  
NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL SUBNIVEL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
FRANCISCO HUERTA RENDÓN

**AUTOR:**

MIRANDA ZAMBRANO EMELY DE LOS ANGELES

**DOCENTE GUIA:**

MSc. ROMERO JACOME FREDDY ANTONIO

**BABAHOYO - 2023**

## ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL .....	IV
ÍNDICE DE TABLAS.....	V
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	V
RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	2
CONTEXTUALIZACIÓN.....	3
1.-Planteamiento del Problema.....	3
2.-Justificación.....	4
3.-Objetivos.....	5
4.-Línea de Investigación.....	5
DESARROLLO.....	6
5.-Marco Conceptual .....	6
6.-Marco Metodológico.....	14
7.-Resultados.....	16
8.-Discusión de Resultados .....	23
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	25
9.- Conclusiones.....	25
10.- Recomendaciones.....	26
REFERENCIAS.....	27
ANEXOS.....	29

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Población y Muestra de Investigación .....	15
<b>Tabla 2</b> El niño participa de las actividades de gamificación de manera frecuente durante las clases .....	16
<b>Tabla 3</b> El estudiante se siente motivado por aprender de manera cooperativa. ....	17
<b>Tabla 4</b> Durante la aplicación de actividades de gamificación el niño se divierte .....	18
<b>Tabla 5</b> El educando es capaz de aportar con ideas para terminar la actividad propuesta.....	19
<b>Tabla 6.</b> El estudiante expresa sus emociones y pensamientos al momento de trabajar de manera colaborativa .....	20
<b>Tabla 7</b> Entrevista aplicada al docente 1 de la UE Francisco Huerta Rendón.....	21

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Participación del niño y gamificación .....	16
Gráfico 2 Atención del estudiante.....	31
Gráfico 3 Motivación del estudiante.....	17
Gráfico 4 Diversión y gamificación.....	18
Gráfico 5 Ambiente armónico .....	32
Gráfico 6 Capacidad del educando .....	19
Gráfico 7 Emociones y pensamientos del estudiante.....	20
Gráfico 8 Problemas del educando .....	33

## RESUMEN

El estudio de caso se realizó en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón con el objetivo de analizar la gamificación y su influencia en el proceso de aprendizaje en los niños de educación inicial del subnivel II. La metodología empleada fue: enfoque cualitativo, investigación de campo y documental, técnica de entrevista y observación con sus respectivos instrumentos, los cuales fueron dirigidos a una muestra de 30 educandos y 2 docentes de Subnivel 2 de la unidad educativa. Los resultados fueron: la mayoría de estudiantes observados pocas veces participan de las actividades de gamificación de manera frecuente durante las clases, se sienten motivados por aprender de manera cooperativa, se divierten durante la aplicación de actividades de gamificación, y son capaces de aportar con ideas para terminar la actividad propuesta. Además, los docentes poseen un endeble conocimiento respecto al uso de la gamificación como estrategias metodológicas de aprendizaje; las herramientas de gamificación que más utilizan son Genially y cerebriti. Como conclusiones, la gamificación es una estrategia metodológica innovadora que incluye la aplicación del juego dentro de las actividades académicas, para lograr que los estudiantes adquieran habilidades, destrezas y conocimientos, mediante metodologías formativas que utilizan la lúdica para hacer que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más divertido. Las actividades de gamificación que más utilizadas son crear contenidos como infografías y presentaciones interactivas, y uso de una aplicación que permite crear actividades lúdicas.

**Palabras claves.** Gamificación, Estrategias metodológicas, Técnicas de gamificación, Proceso de enseñanza aprendizaje

## ABSTRACT

The case study was carried out at the Francisco Huerta Rendón Educational Unit with the objective of analyzing gamification and its influence on the learning process in children in initial education of sublevel II. The methodology used was: qualitative approach, field and documentary research, interview and observation technique with their respective instruments, which were directed to a sample of 30 students and 2 teachers from Sublevel 2 of the educational unit. The results were: the majority of students observed rarely participate in gamification activities frequently during classes, they feel motivated to learn cooperatively, they have fun during the application of gamification activities, and they are able to contribute with ideas. to finish the proposed activity. Furthermore, teachers have weak knowledge regarding the use of gamification as methodological learning strategies; The gamification tools they use the most are Genially and Cerebriti. As conclusions, gamification is an innovative methodological strategy that includes the application of the game within academic activities, to ensure that students acquire skills, abilities and knowledge, through training methodologies that use play to make the teaching-learning process be more fun. The most used gamification activities are creating content such as infographics and interactive presentations, and using an application that allows creating recreational activities.

**Keywords:** Gamification, methodological strategies, gamification techniques, teaching-learning process

## CONTEXTUALIZACIÓN

### 1.-Planteamiento del Problema

El presente estudio de caso se realiza en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón situada en la Avenida Clemente Baquerizo de la ciudad de Babahoyo, esta es una institución educativa encargada de formar estudiantes en los diferentes niveles de educación (inicial, educación básica y bachillerato). Brinda sus servicios académicos en jornada matutina y vespertina. Además, se encuentra conformada por 72 docentes, 7 administrativos y 1756 estudiantes, de los cuales 81 pertenecen al subnivel 2 de educación inicial. Cabe mencionar, que los infantes de este nivel de educación serán las principales unidades de análisis en el trabajo investigativo. (Infoescuelas Ecuador, 2023)

La situación problemática identificada en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón se basa en que los educadores de Educación Inicial aún desempeñan su práctica pedagógica mediante metodologías tradicionales de enseñanza, lo cual genera un escenario donde se pueda presentar el desinterés y desmotivación en los educandos al integrarse a las actividades desarrolladas durante el proceso áulico, esto provoca ciertas dificultades de aprendizaje en los infantes. Por lo tanto, el contexto problemático radica en que la planificación docente no contempla actividades donde se traslade la mecánica de los juegos al proceso educativo, escenario que limita la posibilidad de que los educandos desarrollen un aprendizaje de una manera diferente y divertida.

Otra de las situaciones identificadas durante las prácticas pre profesionales realizadas en el Subnivel 2 de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón radica en que los docentes al implementar metodologías o actividades relacionadas al juego son poco innovadoras y creativas, lo cual se ha constituido en un aspecto negativo en el aprendizaje de los niños, debido a que no ponen la atención necesaria a las actividades por no ser llamativas. Por otro lado, se ha observado que los docentes no están comprometidos con la enseñanza actual, debido a que no aplican los recursos necesarios para desarrollar actividades de gamificación; más aún en estos tiempos donde pueden utilizar materiales digitales para implementar dicha técnica, a pesar de conocer el aporte positivo que tienen en el proceso de aprendizaje.

## **2.-Justificación**

El caso de estudio es importante porque la gamificación es una técnica innovadora de enseñanza que incorpora actividades lúdicas como una herramienta para facilitar el proceso de aprendizaje; representado una estrategia que motiva e invita a los estudiantes a participar y ser los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. A pesar de aquello, las unidades educativas no aplican los recursos necesarios para desarrollar actividades de gamificación; más aún en tiempos actuales donde los docentes pueden utilizar materiales digitales para aplicar actividades gamificadas que despierten el interés y la motivación de los estudiantes por aprender.

Las actividades de juegos han representado desde siempre ser una estrategia pedagógica motivadora. Sin embargo, la ausencia de estos como parte de una estrategia de gamificación genera en ocasiones que los estudiantes obtengan un bajo rendimiento académico como consecuencia de la falta de motivación y compromiso de los docentes. Dentro de este contexto, la investigación es trascendente porque proporciona los argumentos necesarios para demostrar la situación problemática de la unidad educativa objeto de estudio; con la finalidad de generar alternativas de solución que sirvan de guía para mejorar dicha situación.

El caso de estudio es factible de realizar porque se tiene a disposición los recursos necesarios para ejecutarlo, como la autorización del director(a) de la institución educativa, material bibliográfico para argumentar el estudio de las variables y los recursos económicos para ejecutar la investigación. Como beneficiarios directos se encuentran los estudiantes y el personal docente de la unidad educativa, puesto que las recomendaciones y conclusiones obtenidas de la investigación, servirán de guía para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante estrategias de gamificación.

### 3.-Objetivos

#### Objetivo general

Determinar la forma en que la gamificación influye en el proceso de aprendizaje en los niños de educación inicial del subnivel II de la unidad educativa Francisco Huerta Rendón

#### Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente la gamificación en el proceso de aprendizaje en los niños de educación inicial del subnivel II
- Identificar las actividades de gamificación que se evidencia en el subnivel II
- Analizar los factores que influyen en la gamificación en relación al proceso de aprendizaje en los niños de educación inicial del subnivel II

### 4.-Línea de Investigación

El estudio de caso sobre la influencia de la gamificación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del subnivel II está relacionado con las siguientes líneas de investigación:

- **Línea de Investigación de la Universidad:** Educación y desarrollo social
- **Línea de Investigación de la Facultad:** Talento humano, educación y docencia
- **Línea de Investigación de la Carrera:** Motivación y autorregulación en contextos educativos
- **Sublínea de Investigación:** El juego como constructo y la psicomotricidad.
- **Delimitación Temporal:** Mayo – septiembre 2023
- **Delimitación Espacial:** Los Ríos, Babahoyo, Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.
- **Delimitación Demográfica:** Niños y docentes del Sub Nivel II.



## **DESARROLLO**

### **5.-Marco Conceptual**

#### **Gamificación**

La gamificación es una herramienta didáctica que utiliza técnicas y elementos propios de un juego para desarrollar actividades no lúdicas con el propósito de crear interés en los niños sobre actividades que resultan poco atractivas de desarrollar, generando de esta manera un feedback inmediato como resultado de un proceso de enseñanza mediante juegos que crean ambientes más divertidos de aprendizaje, despertando el interés y la motivación de los niños, pero sobre todo el compromiso de aprender mediante una mecánica diferente, que prioriza la participación activa, el trabajo en equipo y la motivación. (Abril , 2020)

Álvarez (2020) define a la gamificación como una estrategia didáctica de innovación educativa que permite utilizar en entornos educativos técnicas de juegos para desarrollar contenidos tediosos o poco agradables para los estudiantes, despertando el interés en ellos, motivando a la participación, a la resolución de problemas y promoviendo su aprendizaje dentro de entornos que no son lúdicos. Debido al empleo de la gamificación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje se han creado ambientes motivadores que han causado impacto positivo en el rendimiento académico de los educandos.

#### **Tipos de gamificación**

Es importante destacar que gamificación no significa transformar en juego alguna actividad, sino que representan la utilización de ciertos juegos para impartir dicha actividad. Así Batistello y Cybis (2019) expresa que existen dos tipos de gamificación:

- La gamificación estructural que solo aplica los componentes del juego para obtener el aprendizaje de los contenidos impartidos no modificados mediante la estructura de dicho juego.
- La gamificación de contenidos que emplea los elementos del juego para modificar los contenidos e incorporarlos a dichos juegos, creando de esta manera un entorno nuevo de aprendizaje (p. 34).

## Componentes de Gamificación

García et al., (2020) manifiesta que la gamificación está conformada por tres componentes fundamentales que se correlacionan para generar un aprendizaje significativo, los cuales son:

*Dinámicas*, representa el elemento que motiva a los estudiantes a participar activamente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, aquí se considera cumplir con las necesidades personales, sociales, emociones, y restricciones. *Mecánicas*, representa las reglas e instrucciones de la actividad lúdica, las cuales permitirán cumplir los objetivos propuestos; son ejemplo de este componente el feedback, desafíos, trabajo en equipo competencias, entre otros. *Componentes del juego* representan aquellas actividades a realizar para cumplir con el objetivo; entre los más utilizados se encuentran los combates, logros, avatares, propiedades virtuales, entre otros. (pp. 19-21)

## Objetivos de Gamificación

Según García et al., (2020) la gamificación debe cumplir con los siguientes objetivos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje:

- Seleccionar idóneamente aquellas técnicas dinámicas y componentes que serán necesarias para ejecutar la actividad.
- Determinar bajo consenso las reglas de la actividad lúdica.
- Procurar que el juego sea atractivo a la vista y motive a los estudiantes a participar
- Definir el propósito principal de la actividad.
- Compartir las recomendaciones e instrucciones de la actividad de manera clara.
- Realizar actividades lúdicas inclusivas.
- Otorgar un reconocimiento a los estudiantes ganadores para motivarlos a seguir participando. (p. 19)

Es importante destacar que la gamificación representa un tipo de metodología activa; puesto que, se utiliza como una herramienta que motiva a la participación y estimula el proceso de aprendizaje mediante clases más dinámicas, participativas, pero sobre todo interdisciplinarias. La incorporación de actividades lúdicas hace que la clase sea más divertida y placentera, permiten a los estudiantes mayor interacción, experiencia y capacidad para solucionar problemas. (Batistello y Cybis, 2019)

## **Beneficios de la Gamificación**

La gamificación es una estrategia pedagógica que mediante la aplicación de juegos proporciona a los estudiantes nuevos aprendizajes rediseñados que influyen en el comportamiento y la adquisición de conocimientos. Por lo tanto, Arteaga (2022) expresa que la gamificación presenta los siguientes beneficios:

- Contribuye a comprender contenidos.
- Motiva a los estudiantes a adquirir nuevos conocimientos.
- Desarrolla la concentración en la realización de las actividades debido a que son percibidas como juego.
- Mejora el rendimiento académico a través de la práctica de juegos.
- Favorece la interacción entre estudiantes y el entorno que los rodea, favoreciendo la comunicación y el trabajo en equipo. (p. 35)

## **Razones por las cuales es necesario gamificar el aprendizaje**

Existen muchas razones por las cuales es necesario que el aprendizaje sea adquirido mediante un proceso de gamificación. Sin embargo, Romero y Espinosa (2019) plantean los siguientes motivos:

Gamificar es un proceso por el cual el estudiante adquiere un aprendizaje significativo, debido a que este se siente motivado por aprender. Normalmente, los juegos despiertan el interés por aprender debido a la motivación. Desarrollar aprendizajes gamificados permite que los estudiantes constantemente reciban feedbacks sobre los contenidos impartidos. Al desarrollar aprendizajes significativos los educandos fortalecen la capacidad de almacenamiento de su memoria. Puesto que, la gamificación comienza con actividades que llamen la atención de los educandos, acción que estimula a los estudiantes por aprender. De igual manera, la gamificación permite que los alumnos sean más autónomos y que no sean analfabetos digitales, en este contexto intervienen las TICs como herramienta tecnológica. (pp. 64-65)

## **Principios de la Gamificación**

La gamificación representa un medio de aprendizaje; por lo cual es necesario abordar aquellas teorías de aprendizaje que están presentes en el proceso de gamificación. De acuerdo con Romero y Espinosa (2019) se toman en cuenta las siguientes:

Conductismo. Esta teoría hace referencia a que el aprendizaje es el resultado de un proceso de cambios observables en la conducta. Esta corriente filosófica enfoca la atención en las consecuencias que ocasionan en el aprendizaje como resultado de los cambios en la conducta. Por lo tanto, existen tres aspectos que siempre se deben tener presente dentro de la gamificación como son la *observación* que consiste en determinar cómo están llevando a cabo los estudiantes el proceso de aprendizaje. *Retroalimentación*, corresponde a la respuesta que obtienen los estudiantes por parte del docente. *Refuerzo* hace referencia que el aprendizaje se alcanza solo cuando se refuerzan los conocimientos.

Cognitivismo. Es una teoría que se encarga de determinar como ocurre el proceso de aprendizaje en los estudiantes; es decir, se centra en definir como se recibe, almacena, organiza y se localiza la información. Por lo cual, se considera en esta teoría que el aprendizaje se relaciona con la información que se conoce y con la que se adquiere. Esta teoría se aplica en la gamificación cuando en el proceso de enseñanza se incorporan las recompensas para el alumno lo cual permite el desarrollo de la atención en los estudiantes. (pp. 66-67)

### **Herramientas educativas para gamificar**

La gamificación surge por la necesidad de educar y establecer una interacción entre los educandos y las TICs. Por lo tanto, los docentes, deben actualizarse y utilizar estas herramientas para que los estudiantes se sientan motivados, competentes y sean participativos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por tal razón, Gómez (2022) se enuncia a continuación una serie de estas herramientas que se pueden aplicar dentro del aula de clase:

Genially, herramienta en línea que crea contenido interactivo como infografías, y presentaciones.

Kahoot, app que permite realizar baterías de preguntas online; lo cual facilita el proceso evaluativo de los docentes.

Play Brither, es una app que permite diseñar diversos entornos de aprendizaje mediante la aplicación del juego.

Wordwall, es una herramienta de uso gratuito que permite la creación de actividades interactivas e imprimibles como laberintos, crucigramas, etc.

Liverworksheets, es una herramienta que diseña fichas de trabajo que son autos corregibles. Esta herramienta de gamificación permite que los estudiantes visualicen sus errores y progresos durante el desarrollo de su aprendizaje. (pp. 15-17)

### **Proceso de Aprendizaje**

De acuerdo con Correa et al., (2019) el aprendizaje es un proceso mediante el cual el ser humano incorpora y desarrolla habilidades, conductas conocimientos, destrezas, valores y aptitudes como consecuencia de su preparación, experiencias, observación y razonamiento. Puesto que para adquirir el aprendizaje es necesario que el individuo obtenga experiencias, cometa errores, pero sobre todo desarrolle soluciones ante posibles problemas que puedan presentarse. Para que el proceso de aprendizaje se desarrolle correctamente es necesario que se cumplan con las fases que este posee, las cuales son obtención de conocimientos, comprensión de información, asimilación de conocimientos y aplicación de los mismos.

Para Alemán et al., (2018) el aprendizaje es el resultado de la aplicación de estrategias metodológicas activas convirtiéndolo en un proceso más dinámico y participativo que convierte al estudiante en el protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Además, manifiesta que el aprendizaje es el resultado de un proceso que incluye la incorporación de conocimientos, competencias, actitudes, aptitudes, fortalecimiento del carácter y de los principios del individuo que se materializan a través de la experiencia.

### **Importancia del Proceso de Aprendizaje en Educación Inicial**

El aprendizaje durante la educación inicial es esencial, porque en esta edad el niño adquiere habilidades, conocimientos y principios de manera integral que van a repercutir durante su vida. Un óptimo proceso de aprendizaje contribuye al correcto desarrollo mental infantil, puesto que solo el aprendizaje despierta en el infante una serie de aspectos que forjan sus capacidades mentales, cognitivas, motoras, emocionales, sociales. Vigotski indica que el aprendizaje permite tres zonas de desarrollo: desarrollo real que refleja el estrato en la que se encuentra el niño, desarrollo potencial refleja la meta a la que se debe llegar y la zona de desarrollo próximo que representa la relación entre lo real y potencial. (Santi-León, 2019)

Por su parte afirma que la evolución de la educación inicial amerita que el proceso de aprendizaje también evolucione mediante nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje con el propósito de impulsar las competencias y habilidades de los infantes estimulando al desarrollo de múltiples inteligencias que le permita interactuar en cualquier entorno sin la

necesidad de sufrir algún impacto negativo en su desarrollo mental y cognitivo. Además, el aprendizaje es importante en la educación inicial porque permite desarrollar en el infante inteligencias lógicas, lingüísticas, corporales, inter e intrapersonales. (Casanova, et al., 2020)

### **Tipos de aprendizaje**

Sáez (2018) afirma que existen los siguientes tipos de aprendizaje:

*Aprendizaje observacional.* Representa el tipo de aprendizaje que se adquiere a través de la imitación, como resultado de la repetición de habilidades y competencias observadas.

*Aprendizaje de impronta.* Hace referencia al aprendizaje que se obtiene genuinamente como consecuencia de algún estímulo percibido.

*Aprendizaje por episodios.* Se obtiene como resultado de algún evento suscitado inesperadamente y se almacena en la memoria episódica.

*Aprendizaje audiovisual.* Se obtiene cuando el individuo utiliza elementos multimedia para procesar y aplicar algún conocimiento.

*E-learning* es un tipo de aprendizaje digital que se lleva a cabo en entornos digitales y se desarrolla en instrumentos electrónicos y a través de internet.

*Aprendizaje mediante TICS.* Hace referencia a la adquisición de aprendizaje mediante las Tecnologías de la Información y Comunicación que incorpora estrategias metodológicas más innovadoras y con un mejor enfoque pedagógico.

*Aprendizaje memorístico.* Es un tipo de aprendizaje que se enfoca en memorizar los contenidos sin comprenderlos ni profundizarlos; solo consiste en almacenar en la memoria información tal cual haya sido percibida.

*Aprendizaje significativo.* Consiste en correlacionar la información obtenida con otros acontecimientos otorgándoles un significado integral a los conocimientos adquiridos.

*Aprendizaje informal.* Es el que se adquiere mediante la experiencia obtenida de las situaciones ocurridas a diario.

*Aprendizaje formal.* Representa el aprendizaje que se obtiene a través de la relación educador-educando; es decir el que se adquiere dentro del proceso áulico. (pp. 17-20)

## **Aprendizaje Significativo**

El aprendizaje significativo fue planteado por primera vez por David Ausubel en el año de 1963. Donde manifestaba que el aprendizaje significativo demuestra que los seres humanos poseen grandes capacidades para aprender y retener información dentro del salón de clases o cualquier entorno educativo; por lo que, su finalidad es adquirir un aprendizaje receptivo mediante recursos significativos. El aprendizaje receptivo representa aquellos conocimientos que el docente comparte con sus estudiantes, sin que estos lo descubran por si solos; sin embargo, no es necesario que sea diferente, porque los educandos pueden otorgarle un significado sin necesidad de que no hayan sido descubierto por ellos. (Moreira, 2017)

De igual manera, Moreira (2017) define al aprendizaje significativo como:

Un proceso mediante el cual el ser humano adquiere conocimientos a los cuales le otorga un significado; puesto que, los adquiere a través de la comprensión y desde el punto de vista crítico, por lo cual, esos conocimientos pueden ser utilizados para explicar, argumentar o solucionar algún problema o afrontar situaciones que se presenten de manera inesperada. Por lo tanto, para que este aprendizaje sea significativo es necesario que el estudiante posea la predisposición de aprender y que los recursos utilizados representen potencialmente un significado. (pp. 2-3)

### **Características del Aprendizaje Significativo.**

Los conocimientos de los estudiantes son moldeados de acuerdo a las situaciones que estos experimentan y confrontan paulatinamente; sin embargo, esas situaciones cada vez son más complejas. Por lo tanto, es necesario que las interacciones del aprendizaje significativo también sean progresivas y complejas; de esta manera los conocimientos ya adquiridos se combinan con los nuevos conocimientos para construir significativamente los aprendizajes. Es así como, Moreira (2017) señala que el aprendizaje significativo posee las siguientes características:

- Adquieren los conocimientos mediante un proceso tardío, no lineal.
- Es un aprendizaje de tipo progresivo.
- Los conocimientos se acoplan a situaciones que han sido previamente experimentado por los estudiantes.

- Existe una relación inamovible entre el aprendizaje significativo y el aprendizaje mecánico. (p. 8)

### **Tipos de Aprendizaje Significativo**

Ausubel plantea que existen diferentes tipos de aprendizajes significativos, los cuales se ejecutan en función de diferentes etapas y características. Así, Garcés et al., (2018) menciona que existen los siguientes tipos de aprendizaje significativo de acuerdo a la Teoría de Ausubel:

*Aprendizaje de representaciones.* Permite al infante incorporar términos que representan situaciones reales que tienen significado para él. Ejemplo de este tipo de aprendizajes es cuando el niño incorpora a su vocabulario el término “mamá” donde le otorga un significado solo para referirse a su madre.

*Aprendizaje de conceptos.* Este aprendizaje permite al infante comprender palabras que puede aplicar en diferentes situaciones. Un ejemplo de este tipo de aprendizaje es cuando el infante comprende que la palabra “mamá” puede ser utilizada por otros sujetos para referirse a la madre de ellos.

*Aprendizaje de proposiciones.* Es aquel aprendizaje que domina la significancia de cada concepto. Ejemplo de este aprendizaje es cuando el infante expresa oraciones que contienen varios conceptos con el propósito de afirmar o negar algo.

*Aprendizaje por diferenciación progresiva.* Ocurre cuando los nuevos conocimientos se someten frente a conceptos ya conocidos. Ejemplo de este aprendizaje es cuando el estudiante conoce que existe un triángulo que se llama isósceles, pero al conocer su clasificación afirma que este se clasifica en tres tipos de triángulo.

*Aprendizaje por reconciliación integradora.* Ocurre cuando los nuevos conocimientos son más integradores que aquellos que el alumno ya conocía. Por ejemplo, cuando el infante conoce a los perros, gatos, conejo; pero luego se entera de que el concepto mamífero integra a todos esos animales dentro del mismo término.

*Aprendizaje por combinación.* Ocurre cuando el nuevo concepto posee el mismo grado de importancia que los ya conocidos. Ejemplo de este aprendizaje es cuando el infante conoce el significado de los términos cuadrado y rombo, pero domina la significancia de que ambos poseen el mismo número de lados. (pp. 237-238)



## **6.-Marco Metodológico**

### **Diseño de investigación**

El presente estudio de caso posee un enfoque cualitativo debido a que se analizó el contexto problemático desde una perspectiva cualitativa y se aplicaron técnicas de investigación de carácter cualitativo (entrevista y observación) para la obtención de información relevante que ayude a comprender cómo la gamificación influye en el proceso de aprendizaje de los niños de educación inicial del subnivel II de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón de la ciudad de Babahoyo.

### **Tipos de investigación**

Para el desarrollo del trabajo investigativo se emplearon dos tipos de investigación: de campo, esta permitió el acercamiento directo con las unidades de observación, que en este caso son los infantes y docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, los cuales facilitaron información relevante sobre la problemática objeto de análisis. Mientras que la investigación documental, consistió en un análisis minucioso de los diferentes conceptos relacionados a las variables de estudios, mismos que se obtuvieron mediante diferentes fuentes de información como: libros, artículos, tesis de grado, tesis de posgrado, sitios webs confiables, entre otras fuentes.

### **Técnicas**

En el estudio de caso sobre la gamificación y su influencia en el proceso de aprendizaje en los niños de educación inicial del subnivel II de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón de la ciudad de Babahoyo se utilizaron como técnicas de investigación una observación directa, que fue dirigida a los infantes del subnivel 2 y una entrevista a los educadores que brindan clases en este nivel de educación, con el propósito de conocer como las actividades empleadas por los docentes mediante la técnica de gamificación influyen en el proceso de aprendizaje de los preescolares; además, ayudó a identificar las principales actividades de gamificación que se usan en el aula y la frecuencia con la que se las emplea.

## **Instrumentos**

Los instrumentos que se utilizaron en el estudio de caso son, una ficha de observación conformada por diferentes ítems direccionados a evaluar a los niños del subnivel 2 con respecto al proceso de aprendizaje que han obtenido mediante la gamificación y una guía de entrevista constituida por 5 preguntas sobre la técnica de gamificación que se emplea en el aula.

## **Población y Muestra**

La población del presente estudio de caso está conformada por 81 niños del subnivel 2 y 2 docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón. Mientras que se realizó una muestra por conveniencia, en la cual se seleccionó el subnivel 2 “A” con el objetivo de observar y detallar el desarrollo del infante en cuanto a su proceso de aprendizaje y la aplicación de la gamificación en el aula de clases.

A continuación, se detalla la población y muestra:

**Tabla 1** *Población y Muestra de Investigación*

<b>POBLACIÓN</b>		<b>MUESTRA</b>	
Docentes	2	Docentes	2
Estudiantes	81	Estudiantes	30
<b>Total</b>	<b>83</b>	<b>Total</b>	<b>32</b>

**Elaborado por:** *Emely Miranda*

## 7.-Resultados

Los resultados del proceso investigativo fueron obtenidos mediante la observación directa aplicada a 30 niños de Educación Inicial y una entrevista dirigida a dos docentes que tienen a su cargo este año escolar. Con la finalidad de analizar la gamificación y su influencia en el proceso de aprendizaje. Para el análisis de los resultados más relevantes se utilizaron la ficha de observación y la entrevista aplicada a los docentes.

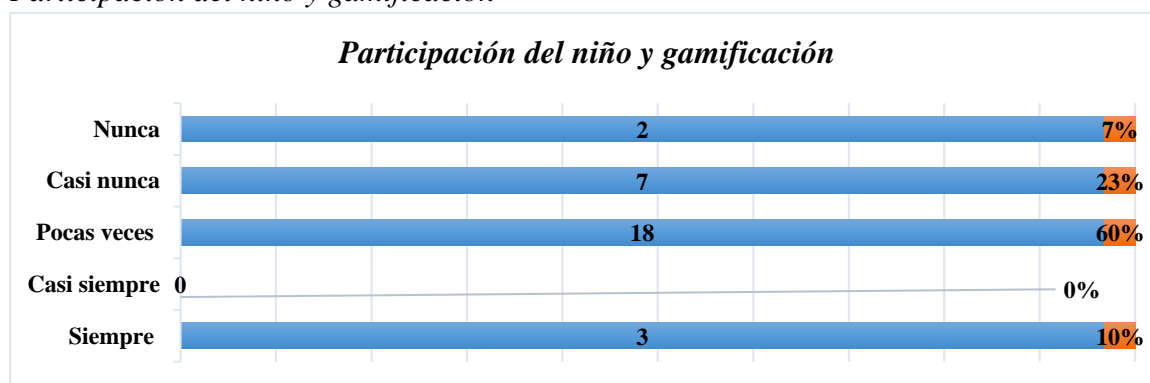
**Tabla 2** *El niño participa de las actividades de gamificación de manera frecuente durante las clases*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	10%
Casi siempre	0	0%
Pocas veces	18	60%
Casi nunca	7	23%
Nunca	2	7%
Total	30	10%

**Elaborado por:** *Emely Miranda*

### Gráfico 1

*Participación del niño y gamificación*



**Elaborado por:** *Emely Miranda*

### Análisis e interpretación

Los resultados de la evaluación permitieron determinar que la mayoría de los estudiantes pocas veces o casi nunca participan de las actividades de gamificación de manera frecuente. Estos hallazgos identificados demuestran un contexto educativo preocupante, que se evidencia por las falencias en cuanto a la aplicación de gamificación dentro del aula, situación que puede ocurrir por diversos factores como la aplicación inadecuada de metodologías y actividades dinámicas.

**Tabla 3** *El estudiante se siente motivado por aprender de manera cooperativa.*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	10%
Casi siempre	9	30%
Pocas veces	17	57%
Casi nunca	1	3%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

**Elaborado por:** *Emely Miranda*

## Gráfico 2

*Motivación del estudiante.*



**Elaborado por:** *Emely Miranda*

## Análisis e Interpretación

La evaluación realizada a los estudiantes permitió determinar que de los 30 niños que fueron evaluados mediante la observación directa se identificó que el 57% de los educandos, lo cual equivale a más de la mitad de la clase pocas veces se motivan por aprender de manera cooperativa. Este contexto demuestra que los estudiantes no están adquiriendo los conocimientos de manera colaborativa y activa; razón por la cual se ve afectado el proceso de aprendizaje al no existir un oportuno desarrollo de destrezas.

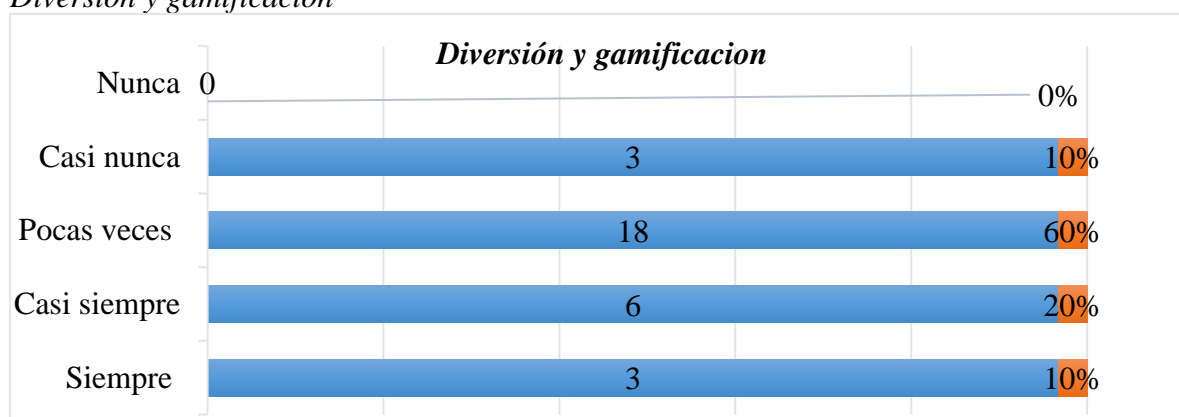
**Tabla 4** Durante la aplicación de actividades de gamificación el niño se divierte

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	10%
Casi siempre	6	20%
Pocas veces	18	60%
Casi nunca	3	10%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

**Elaborado por:** Emely Miranda

### Gráfico 3

*Diversión y gamificación*



**Elaborado por:** Emely Miranda

### Análisis e interpretación

Como resultado de la evaluación aplicada a los estudiantes se pudo determinar que el 60% de los educandos pocas veces se divierten cuando realizan actividades de gamificación; razón por la cual, se puede inferir que uno de los factores que influyen en ese proceso es que el docente no está utilizando recursos innovadores para llevar a cabo actividades mediante la gamificación por desconocimiento del uso de estas herramientas o por que el entorno educativo y social no facilita su aplicación.

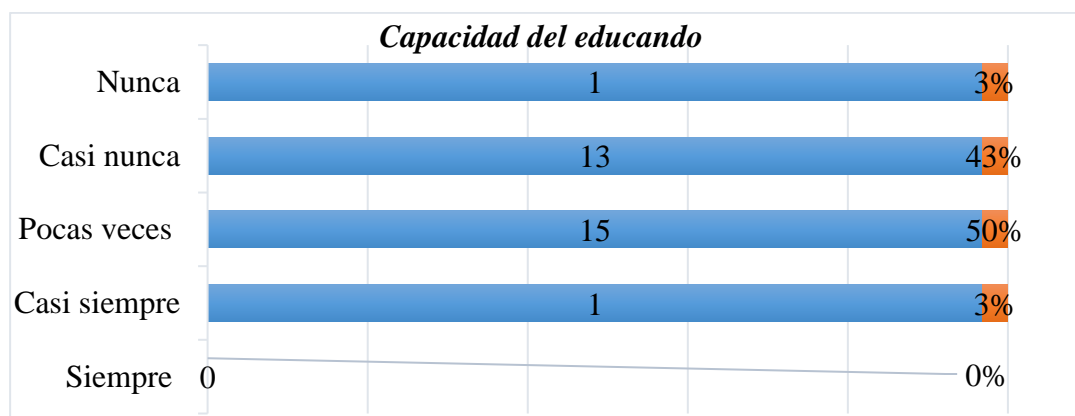
**Tabla 5** *El educando es capaz de aportar con ideas para terminar la actividad propuesta.*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	3%
Pocas veces	15	50%
Casi nunca	13	43%
Nunca	1	3%
Total	30	100%

**Elaborado por:** *Emely Miranda*

#### **Gráfico 4**

*Capacidad del educando*



**Elaborado por:** *Emely Miranda*

#### **Análisis e interpretación**

Los resultados de la evaluación aplicada a los estudiantes ayudo a determinar que la mitad de la población observada presenta dificultades en aportar con ideas para terminar alguna actividad propuesta; es decir, casi todos los estudiantes no participan en el desarrollo de las clases, para exponer su punto de vista respecto al tema que se está desarrollando, por lo cual se puede inferir que no existe una buena comunicación entre el docente y los estudiantes, lo cual se ve reflejado en la falta de comunicación que puede existir entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje.

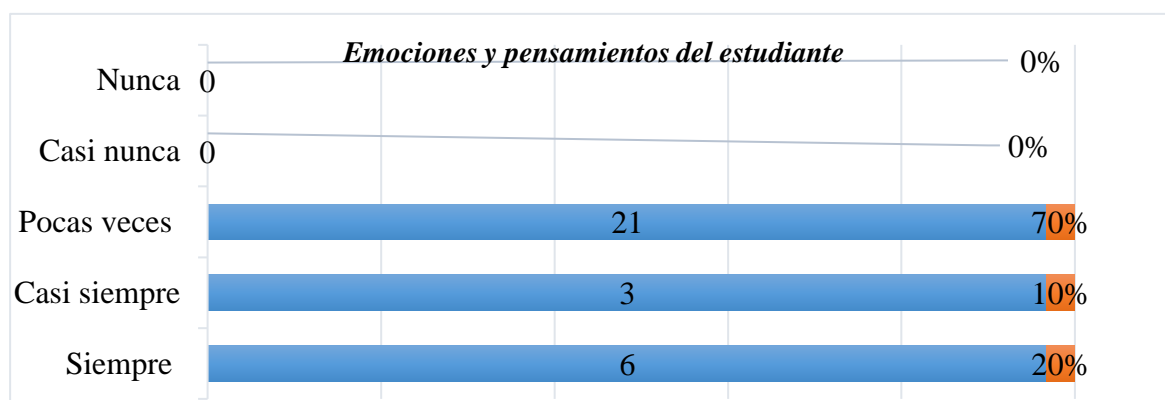
**Tabla 6.** *El estudiante expresa sus emociones y pensamientos al momento de trabajar de manera colaborativa*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	20%
Casi siempre	3	10%
Pocas veces	21	70%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

**Elaborado por:** *Emely Miranda*

### Gráfico 5

*Emociones y pensamientos del estudiante*



**Elaborado por:** *Emely Miranda*

### Análisis e interpretación

Los resultados de la evaluación realizada a los estudiantes objeto de estudio permitió determinar que la mayoría de los educandos desarrollan pocas emociones y pensamientos al momento de trabajar de manera colaborativa. Lo cual demuestra que existe una falta de interacción entre los estudiantes con el docente; por lo tanto, no existe la construcción de conocimientos como parte de una estrategia pedagógica interactiva, lo cual impide que los educandos sean capaces de adquirir características interpersonales y desarrollen sus pensamientos que conlleve a la obtención profunda de conocimientos, como efecto de construir su propio aprendizaje.

**Tabla 7** Entrevista aplicada al docente 1 de la UE Francisco Huerta Rendón.

INTERROGANTES	RESPUESTAS
1. ¿Qué es para usted la Gamificación?	Gamificar es cuando los estudiantes adquieren conocimientos mediante creación de juegos en plataformas digitales.
2. ¿Qué tipos de herramientas web ha empleado para desarrollar la gamificación durante las clases? Ejemplo kahoot, Quizizz, árbol abc.	La herramienta que más utilizo es Genially; puesto que es una herramienta similar a PowerPoint, pero con la primera puedo crear presentaciones más llamativas que llamen la atención de los estudiantes.
3. ¿Cuáles son los recursos educativos más idóneos para el desarrollo del trabajo cooperativo?	Realizar actividades lúdicas que fomenten el trabajo en equipo como armar puzles, rondas infantiles.
4. ¿Qué tipos de acciones o ejercicios desarrolla durante la aplicación de estrategias de gamificación?	Por lo general aplico la gamificación en la creación de contenido de manera más dinámica e interactiva.
5. ¿Considera que la gamificación influye en el aprendizaje de los estudiantes de inicial? ¿Por qué?	Pienso que, si puede influir porque los niños a esta edad les llaman mucho la atención jugar y divertirse, una gran opción es la gamificación.

Elaborado por: *Emely Miranda*

### **Análisis e interpretación de la entrevista**

Los resultados de la entrevista aplicada a dos docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón permitieron determinar que los docentes poseen un conocimiento superficial respecto al uso de la gamificación como estrategias metodológicas de aprendizaje; lo cual se pudo evidenciar por las respuestas obtenidas de la entrevista. Entre las herramientas de gamificación que más utilizan se destaca por parte de un docente el uso de Genially, el otro docente entrevistado manifestó usar cerebriti como herramienta de gamificación. Esta situación denota que los docentes no dominan a cabalidad el uso de este tipo de estrategias metodológicas



innovadoras de aprendizaje; lo cual se ve reflejado porque no mencionaron establecer desafíos, recompensas, metas u objetivos cuando crean una actividad de gamificación, situación por la cual los estudiantes no se motivan en el cumplimiento de dichas actividades.

Otro de los hallazgos identificados fue que los recursos educativos utilizados para fomentar el trabajo cooperativo son insuficientes, lo cual representa un gran problema; puesto que la adquisición de este aprendizaje les enseña a los educandos a ser autónomos, es decir, a adquirir los conocimientos como resultado de su propia exploración y la de su equipo, además fomenta la interacción activa entre los estudiantes, lo cual fortalece las relaciones sociales que los educandos desarrollen. Por otro lado, permite en los estudiantes fortalecer la comunicación, construir su propio conocimiento, a través de la estructuración de pensamientos y emociones.

También se pudo determinar que los docentes consideran que para la aplicación de la gamificación como estrategias metodológicas se deben considerar factores como el entorno social y educativo. Los resultados de la entrevista aplicada permitieron identificar que en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón no existe la adecuada aplicación de la gamificación como una estrategia de enseñanza; situación que se evidencia por el tradicionalismo de las metodologías aplicadas en dicha institución; la falta de innovación y gestión docente, aspectos que limitan el aprendizaje de sus estudiantes; más aún que la educación se encuentra inmersa en una era totalmente digital.

## **8.-Discusión de Resultados**

Los resultados de la investigación permitieron determinar que las unidades objeto de estudio reflejaron que la Unidad Educativa presenta serias falencias en la aplicación de la gamificación como una estrategia innovadora para contribuir con el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Educación Inicial, de acuerdo con la entrevista se pudo determinar que existe dificultad por parte de los docentes para aplicar actividades de gamificación durante el desarrollo de las clases impartidas, lo cual demuestra que prefieren una enseñanza más tradicional y menos innovadora.

Los resultados de la investigación no coinciden con el estudio de Núñez (2021) en el cual mediante la aplicación de una observación directa aplicada a 13 estudiantes de educación inicial determinó que los docentes aplicaban muy frecuentemente la aplicación de herramientas para gamificar el aprendizaje de los estudiantes. Situación que se evidencia porque observó la frecuencia con la que aplicaban dichas estrategias, determinando que el 91.7% de los docentes muy frecuentemente recurrían a la gamificación para desarrollar sus contenidos, mientras que un 8.3% de los docentes aplicaban frecuentemente actividades de gamificación.

Otro de los hallazgos identificados es que los estudiantes no participan activamente durante la realización de actividades de gamificación, situación que se evidencia como resultados de la observación directa aplicada a los estudiantes, donde se obtuvo que la gran mayoría por no decir todos no actúan como sujetos activos dentro de la construcción y adquisición de su propio aprendizaje mediante la aplicación de actividades gamificadas; factores que puede ocurrir por diversas razones como la aplicación inadecuada de metodologías y actividades dinámicas.

Los resultados de la investigación se contraponen con el de Ordoñez, (2022) donde evaluó estudiantes de séptimo año de educación básica con la finalidad de determinar si se emocionaban por participar en actividades matemáticas a través de la gamificación. En la cual obtuvo como resultado que el 41% de los educandos expresaron estar muy de acuerdo por participar activamente en actividades pedagógicas gamificadas y un 35% totalmente de acuerdo. Esta situación evidencia que las actividades de los docentes si motivan a los estudiantes a ser sujetos activos dentro del desarrollo de su propio aprendizaje.

También se determinó que los estudiantes evaluados carecen de motivación cuando realizan actividades grupales y cooperativas, adicional a eso, se observó que no se divierten, carecen de atención, por lo cual presentan problemas para trabajar en equipo y desarrollar actividades cooperativas. Lo cual ocurre como consecuencia de que los recursos educativos utilizados para fomentar el trabajo cooperativo son insuficientes, lo cual representa un gran problema; puesto que la adquisición de este aprendizaje les enseña a los educandos a ser autónomos, a adquirir los conocimientos como resultado la indagación o exploración en equipo.

Sin embargo los hallazgos de esta investigación se contraponen con el de Moreta (2018) en la cual se aplicó una encuesta a 80 estudiantes de sexto año de educación, para determinar el grado de motivación, participación y atención de los educandos, obteniendo como resultado que el 31% de los estudiantes siempre se sienten motivados y 28% frecuentemente están motivados por participar activamente de las actividades desarrolladas en clase, situación que ocurre debido a que los estudiantes evaluados manifestaron siempre recibir motivación al iniciar las clases por parte de sus docentes, lo cual ayuda a que comprendan de mejor manera el contenido impartido por el educador.

La aplicación de la gamificación como metodología de apoyo es de gran influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Educación inicial, puesto que permite en ellos el desarrollo de habilidades y competencias de una manera más dinámica y divertida, fomenta el trabajo en equipo, la concentración, autonomía y genera cambios de conductas positivas dentro del aula. Sin embargo, estas cualidades no se cumplen con totalidad dentro del entorno educativo evaluado, debido a su falta de aplicación y compromiso por parte del personal docente y de la institución como tal.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 9.- Conclusiones

Como conclusiones del trabajo investigativo se obtiene que la gamificación es una estrategia metodológica innovadora que incluye la aplicación del juego dentro de las actividades académicas, para lograr que los estudiantes adquieran habilidades, destrezas y conocimientos, mediante metodologías formativas que utilizan la lúdica para hacer que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más divertido. La gamificación es considerada como un método de enseñanza formativo que por la incorporación del juego como complemento académico logra que los educandos se motiven, interesen y concentren mientras aprenden.

Las actividades de gamificación que más se utilizan en Educación Inicial del subnivel II de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón son Genially y Cerebriti, la primera permite crear contenidos como infografías y presentaciones interactivas que permite que los estudiantes se interesen por aprender, la segunda es una aplicación que permite crear actividades lúdicas en diversas áreas académicas y actúan como un instrumento de evaluación donde los estudiantes deben seleccionar las respuestas correctas. Sin embargo, estas herramientas no son aplicadas correctamente y lo realizan con poca frecuencia; razón por la cual, los estudiantes presentan inconvenientes como falta de motivación, atención concentración al momento de utilizar este tipo de herramientas.

La gamificación ha demostrado ser una herramienta poderosa en el desarrollo del lenguaje de niños en etapa de educación inicial. Al convertir el aprendizaje en una experiencia lúdica y motivadora, se fomenta el interés por la comunicación verbal y escrita desde una edad temprana. Los juegos y actividades diseñados de manera adecuada pueden estimular el vocabulario, la comprensión auditiva, la expresión oral y escrita, así como fortalecer habilidades cognitivas y sociales fundamentales. Además, la gamificación promueve la participación activa, el trabajo en equipo y la resolución de problemas, habilidades esenciales para el desarrollo integral de los niños.

## **10.- Recomendaciones**

Se recomienda al equipo docente se capacite en el manejo de la aplicación de herramientas de gamificación, para que su aplicación dentro del contexto educativo sea más oportuno y permita tanto a los educandos como a sí mismo el uso adecuado de este tipo de estrategias metodológicas, para que puedan disfrutar mutuamente de los beneficios educativos que proporciona estas herramientas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, rompiendo de esta manera con paradigmas de una educación tradicional.

Por otro lado, es fundamental que los educandos pongan de su parte para facilitar la aplicación de estas herramientas, de igual manera es necesario el apoyo de los padres de familia o representantes legales, puesto que la educación es el resultado de un complemento entre docentes, padres y estudiantes, con el propósito de que todos los participantes del proceso educativo colaboren por un beneficio mutuo, como es la adquisición de conocimientos, experiencias y aprendizaje.

Finalmente se recomienda que el docente proporcione un aprendizaje cooperativo en los estudiantes, pero partiendo desde sus necesidades individuales y colectivas, priorizando siempre su bienestar académico, para de esta manera evitar problemas de falta de motivación, concentración, interés y atención por parte de los educandos, propiciando de esta forma entornos educativos más productivos.

## REFERENCIAS

- Abril , M. (2020). El uso de a gamificacion como estrategia didactica en los niños con Tdah. (*Tesis de Posgrado*). Universidad Tecnologica Indoamericana, Quito. Obtenido de <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1522/1/PROYECTO%20DE%20INVESTIGACI%c3%93N%20ABRIL%20IZA%20%20MAYRA%20FERNANDA.pdf>
- Alemán, B., Navarro , O., Suárez, R., Izquierdo, Y., & Encinas, T. (2018). La motivación en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje en carreras de las Ciencias Médicas. *Revista Médica Electrónica*, XL(4), 1257-1270. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1684-18242018000400032&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1684-18242018000400032&script=sci_arttext)
- Alvarez , M. (2020). La Gamificacion Como Estrategia Pedagogica en la Adquisición de Vocabulario en Ingles Para Estudiantes de Grado Decimo. (*Tesis de Posgrado*). Universidad de Santander UDES, Bucaramanga. Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/5c746174-2018-4aba-b817-df9dc41d0652/content>
- Arteaga, R. (2022). Estrategias de gamificacion para fortalecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes del subnvel inicial 1 y 2 del Centro de Educacion Inicial "Matilde Hidalgo de Procel. (*Tesis de Posgrado*). Universidad Politecnica Salesiana, Guayaquil. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24049/1/UPS-GT004163.pdf>
- Batistello , P., & Cybis, A. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Arquitectura y Urbanismo*, 32-42. Obtenido de <https://rau.cujae.edu.cu/index.php/revistaau/article/view/536/507>
- Casanova, T., Arias, E., Travez, J., & Ortiz, A. (2020). Importancia de estimular las inteligencias múltiples en educación inicial. Habilidades y destrezas. *Revista Boletín Redipe*, IX(10), 168-181. Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1096>
- Correa, D., Abarca , A., Baños , C., & Analuisa , S. (9 de junio de 2019). *Actitud y aptitud en el proceso del aprendizaje*. Obtenido de , Revista Atlante: Cuadernos de Educación y

Desarrollo: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/actitud-aptitud-aprendizaje.html>

Garcés, L., Montaluisa, Á., & Salas, E. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Anales de la Universidad Central del Ecuador*, *I*(376), 231-248. Obtenido de <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/anales/article/view/1871/1769>

García, F., Cara, J., Martínez, J., & Cara, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, *I*(1), 16-24. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>

Gómez, P. (2022). La gamificación como herramienta de aprendizaje en Educación Inicial. (*Tesis de Pregrado*). Universidad de Sevilla, Sevilla. Obtenido de [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/140981/194\\_29508906\\_20220606\\_1006.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/140981/194_29508906_20220606_1006.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Infoescuelas Ecuador. (06 de Julio de 2023). *Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón de Babahoyo*. Obtenido de Infoescuelas: <https://www.infoescuelas.com/ecuador/los-rios/unidad-educativa-francisco-huerta-rendon-en-babahoyo/>

Moreira, M. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. *Memoria Académica.*, *XI*(12), 2-16. Obtenido de [https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.8290/pr.8290.pdf](https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.8290/pr.8290.pdf)

Romero, A., & Espinosa, J. (2019). Gamificación en el aula de educación infantil: un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos. *EDETANIA*(56), 61-82. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7518831.pdf>

Sáez, J. (2018). *Estilos de aprendizaje y método de Enseñanza*. Madrid: Editorial UNED.

Santi-León, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista Ciencia Unemi*, *XII* (30), 143-159. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5826/582661249013/html/>

## ANEXOS

### Anexo 1. Ficha de observación aplicada a los estudiantes

<b>Nombre de la institución educativa</b>					
<b>Fecha:</b>					
<b>Objetivo a cumplir:</b>					
<b>Destrezas</b>	<b>Valoración</b>			<b>Casi Nunca</b>	<b>Nunca</b>
	<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Pocas veces</b>		
El niño participa de las actividades de gamificación de manera frecuente durante las clases					
El estudiante se muestra atento a las actividades grupales y cooperativas que plantea el docente					
El estudiante se siente motivado por aprender de manera cooperativa					
Durante la aplicación de actividades de gamificación el niño se divierte					
El infante participa de las actividades grupales siguiendo las reglas y directrices para mantener un ambiente armónico con sus compañeros					
El educando es capaz de aportar con ideas para terminar la actividad propuesta.					
El estudiante expresa sus emociones y pensamientos al momento de trabajar de manera colaborativa					
Existen problemas en el educando para desarrollar actividades colaborativas					



**Anexo 2. Entrevista aplicada a los docentes**

**ENTREVISTA A LOS DOCENTES**

**¿Qué es para usted la Gamificación?**

---

---

---

**¿Qué tipos de herramientas web ha empleado para desarrollar la gamificación durante las clases?**

---

---

---

**¿Cuáles son los recursos educativos más idóneos para el desarrollo del trabajo cooperativo?**

---

---

---

**¿Qué tipos de acciones o ejercicios desarrolla durante la aplicación de estrategias de gamificación?**

---

---

---

**¿Considera que la gamificación influye en el aprendizaje de los estudiantes de inicial?  
¿Por qué?**

---

---

---

### Anexo 3. Tabulación de la ficha de observación.

**Tabla 8**

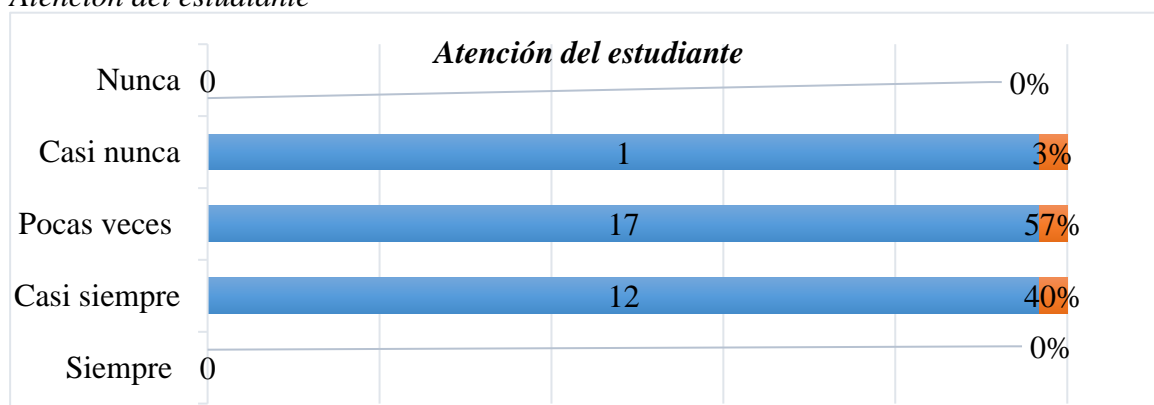
*El estudiante se muestra atento a las actividades grupales y cooperativas que plantea el docente*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	12	40%
Pocas veces	17	57%
Casi nunca	1	3%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

**Elaborado por:** Emely Miranda

**Gráfico 7**

*Atención del estudiante*



**Elaborado por:** Emely Miranda

### Análisis e interpretación

Mediante la ficha de observación aplicada a los estudiantes se pudo determinar que los estudiantes presentan poca atención cuando el docente desarrolla actividades grupales y cooperativas. Situación que es desfavorable para el proceso de aprendizaje de los educandos lo cual repercute en la adquisición de aprendizaje significativo y por ende en el rendimiento académico. Es vital que los docentes identifiquen las estrategias más adecuadas que despierten la atención y el interés de los educandos; entre ellos se encuentran las estrategias lúdicas, pero es necesario que el docente identifique las necesidades y capacidades de los estudiantes para generar en ellos experiencias enriquecedoras.

**Tabla 9**

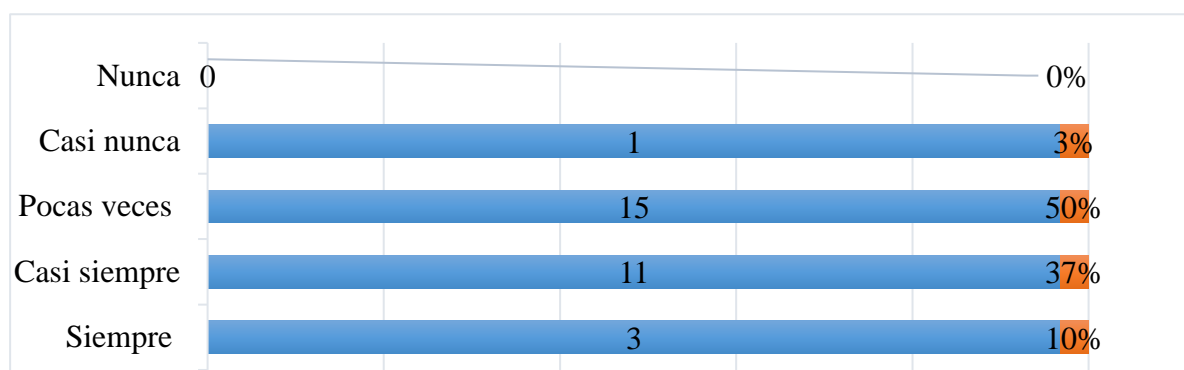
*El infante participa de las actividades grupales siguiendo las reglas y directrices para mantener un ambiente armónico con sus compañeros*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	10%
Casi siempre	11	37%
Pocas veces	15	50%
Casi nunca	1	3%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

**Elaborado por:** Emely Miranda

**Gráfico 8**

*Ambiente armónico*



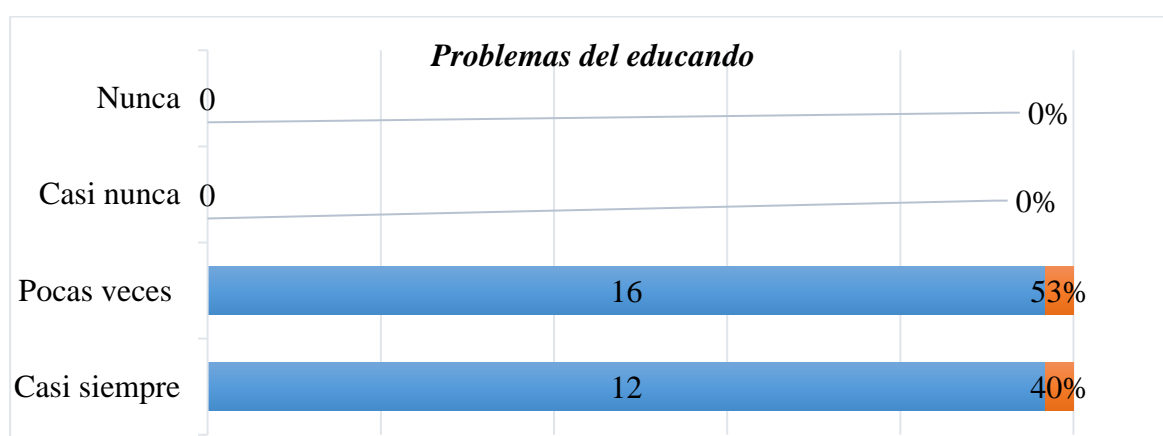
**Elaborado por:** Emely Miranda

### **Análisis e interpretación**

Los resultados de la observación aplicada a los estudiantes durante el desarrollo de la clase determinaron que la mitad de los estudiantes presentan dificultades para participar en actividades grupales mediante el establecimiento de reglas y directrices con la finalidad de mantener un ambiente armónico con los demás compañeros; situación que puede ocurrir por la falta de metodologías activas que promuevan una adecuada gamificación; puesto que el objetivo de esta herramienta es los niños se diviertan mediante actividades no lúdicas pero que incorporan algún juego durante su desarrollo que estos aprendan mediante la exploración de sus propios conocimientos.

**Tabla 10***Existen problemas en el educando para desarrollar actividades colaborativas*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	20%
Casi siempre	12	10%
Pocas veces	16	70%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

**Elaborado por:** *Emely Miranda***Gráfico 9***Problemas del educando***Elaborado por:** *Emely Miranda***Análisis e interpretación**

Como resultado de la observación aplicada a los estudiantes de educación inicial se pudo determinar que los educandos presentan dificultades para desarrollar actividades académicas de manera colaborativa. Este contexto demuestra que existe poca aplicación de actividades participativas, como consecuencias el estudiante puede carecer de habilidades de comunicación y socialización, ocasionado que los educandos no se conviertan en miembros activos en cuanto a la construcción de su propio aprendizaje.

**Tabla 11**

*Entrevista aplicada al docente 2 de la UE Francisco Huerta Rendón.*

<b>INTERROGANTES</b>	<b>RESPUESTAS</b>
<b>1. ¿Qué es para usted la Gamificación?</b>	La gamificación es una nueva metodología de enseñanza para educar a los estudiantes mediante el uso de herramientas digitales donde se desarrollan actividades mediante la incorporación de juegos digitales a los contenidos a impartir.
<b>2. ¿Qué tipos de herramientas web ha empleado para desarrollar la gamificación durante las clases? Ejemplo kahoot, Quizizz, árbol abc.</b>	Cuando es necesario suelo utilizar cerebriti; puesto que es la que más se acopla al nivel de Educación Inicial.
<b>3. ¿Cuáles son los recursos educativos más idóneos para el desarrollo del trabajo cooperativo?</b>	Realizar actividades grupales, juegos en equipos.
<b>4. ¿Qué tipos de acciones o ejercicios desarrolla durante la aplicación de estrategias de gamificación?</b>	Realizo ejercicio de memoria y concentración como armar un rompecabezas, seleccionar la imagen u opción correcta sobre algún tema que deseo complementar mediante el uso de estas plataformas.
<b>5. ¿Considera que la gamificación influye en el aprendizaje de los estudiantes de inicial? ¿Por qué?</b>	Considero que como estrategia debe de influir en el aprendizaje de los educandos, pero considero que para su aplicación es necesario tomar en cuenta el entorno educativo y social de los estudiantes.

**Elaborado por:** *Emely Miranda*

#### Anexo 4. Evidencia fotográfica



*Ilustración 1. Entrevista a docente*



*Ilustración. Observación a niños*