

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Educación Inicial

Influencia de la gamificación en el aprendizaje de niños de Educación Inicial

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Inicial

Autores:

Kevin Santiago Durán Cochancela

María Fernanda Rivera Riofrío

Director:

Doris Yolanda Suquilanda Villa

ORCID:  0000-0001-6811-1784

Cuenca, Ecuador

2023-09-06

Resumen

El trabajo de titulación en modalidad monográfica aborda la influencia de la gamificación en las prácticas educativas del nivel inicial, un tema de gran relevancia en la primera infancia. La gamificación se destaca como una estrategia pedagógica innovadora y motivadora, adaptable en todos los niveles de formación académica. El objetivo principal del estudio es determinar cómo la gamificación en las clases de educación inicial contribuye al aprendizaje de los niños en diversas áreas de desarrollo. El enfoque metodológico incluyó una investigación documental descriptiva para obtener un conocimiento teórico sólido sobre las características, contenidos, elementos y mecánicas de la gamificación. Además, se llevó a cabo un trabajo de campo que implicó entrevistas a educadoras de nivel inicial en la ciudad de Cuenca, con el fin de comprender las prácticas docentes relacionadas con estrategias gamificadas. Los hallazgos revelaron una estrecha relación entre la gamificación y la educación inicial. Cuando se aplica de manera adecuada y se estructuran actividades educativas basadas en la gamificación, esta estrategia influye positivamente en el desarrollo integral de los niños, ofreciendo alternativas innovadoras y lúdicas en la enseñanza. Además, tanto educadores como expertos coinciden en que la gamificación en la educación promueve el aprendizaje y tiene un impacto significativo en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes, incluso en áreas como la oralidad, la gamificación demostró tener un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades de comunicación de los alumnos.

Palabras clave: estrategias de gamificación, perspectivas docentes, áreas de desarrollo infantil



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Abstract

This monographic dissertation discusses the impact of gamification on educational practices in early childhood, which is a highly relevant topic. Gamification is an innovative and motivating pedagogical strategy that can be adapted to all academic levels. The study aims to determine how gamification in early childhood education fosters children's learning across multiple areas of development. The research method involved a descriptive documentary study to gain strong theoretical understanding of gamification's characteristics, contents, elements, and mechanics. Additionally, interviews were conducted with early childhood educators in the city of Cuenca to comprehend teaching practices associated with gamified strategies. The results showed a tight connection between gamification and early education. When gamification-based educational activities are appropriately structured, this strategy positively affects the comprehensive development of children, providing innovative and playful teaching alternatives. In addition, educators and experts alike acknowledge that gamification in education fosters learning and significantly impacts the cognitive and socio-emotional development of students, including orality, gamification, and social-emotional development.

Keywords: gamification strategies, teaching perspectives, child development areas



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

Institutional Repository: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Índice de contenido

Agradecimiento	7
Dedicatoria	8
Dedicatoria	9
Introducción	10
Capítulo I	12
La gamificación como método de enseñanza en el aula.....	12
1.1 Concepto de gamificación	12
1.2 Gamificación en el ámbito educativo.....	13
1.3 Características	15
1.4 Elementos de la gamificación	16
1.5 Integración de la gamificación a la escuela.....	21
Capítulo II	24
Aprendizaje en niños de 4 a 5 años de edad.....	24
2.1 El aprendizaje	24
2.2 Áreas de desarrollo en niños de 4 a 5 años	28
2.2.1. Motricidad	29
2.2.2 Lenguaje.....	30
2.2.4 Habilidades sociales.....	35
2.3 ¿Qué es una estrategia?	40
2.4 Estrategias de gamificación para el aprendizaje de niños de 4 a 5 años.....	42
2.5 Gamificación empleada como estrategia para potenciar el desarrollo global de los niños.....	44
Capítulo III	47
Percepciones y prácticas docentes sobre la implementación de la gamificación en Educación Inicial	47
3.1 Diseño de la entrevista.....	47
3.2 Aplicación de la entrevista	47
3.3 Análisis de la entrevista	49
3.4 Resultados y discusión del análisis de las entrevistas.....	50

Índice de figuras

Figura 1. Autoría propia, Modelos de diseño para la implementación de la gamificación ...	44
Figura 2. Codificación de categorías	49

Índice de tablas

Tabla 1. Elementos de la gamificación	17
Tabla 2. Componentes de la gamificación	18
Tabla 3. Etapas de la teoría de desarrollo cognoscitivo de Piaget	38

Agradecimiento

Agradecemos a la Universidad de Cuenca, por brindarnos la oportunidad de ser partícipes de esta grandiosa comunidad educativa, y brindarnos los conocimientos necesarios para formarnos como profesionales en educación inicial. A los docentes de la carrera, por habernos acompañado, enseñado y compartido experiencias gratas durante los periodos académicos, de manera especial a la Profe Doris, por ser una excelente guía en este largo y riguroso trayecto. Gracias de todo corazón.

Kevin Santiago Duran, María Fernanda Rivera

Dedicatoria

Este trabajo de titulación le dedico a Dios y a la Virgen, por haberme brindado sabiduría, salud y fuerza de voluntad en las circunstancias que se presentaron durante este largo camino.

Quiero agradecerme a mí misma por todo el empeño y resiliencia que he tenido durante todo este proyecto, que no ha sido nada fácil, pero sé que lo hice con todo el corazón, contodo lo que podía entregar de mí, para que mi yo del pasado, presente y futuro se sienta orgullosa de quien soy.

También, a mi familia, a mi abuelita Regina quien ha sido mi segunda mamá y mi ejemplo durante toda la vida, se lo dedico con todo el amor. A mis padres Narcisa, Lorenzo, quienes me apoyaron e hicieron todo a su alcance para estar donde estoy y por encomendarme a sus almitas y a Dios, estaré eternamente agradecida por sus consejos y oraciones. A mis ñaños, Yomar por ser mi acompañante y guía durante mis primeros ciclos, a mi ñaño Danilo por acompañarme en mis últimos ciclos de universidad y a mi ñaña Erika por hacerme reír y apoyarme. Los quiero.

A mis amigos de la Universidad, el grupito de atrás, gracias por todas las aventuras, a mis mejores amigas María Teresa y Paula Mayte por ser amistades incondicionales, roomies, consejeras y rayitos de luz en este trayecto.

María Fernanda Rivera

Dedicatoria

Este trabajo de titulación, que es el fruto del esfuerzo y entrega, lo dedico con toda mi consideración y cariño.

A Dios, primeramente, porque es quien me ha guiado durante el transcurso de estos años. A mis abuelos, con todo el amor porque son quienes me han acompañado incondicionalmente paso a paso mientras he avanzado. A mis padres por procurar siempre estar pendientes de mí, y de cómo voy avanzando ciclo tras ciclo y por guiarme y aconsejarme sabiamente en cada situación en la que he ido adentrándome y, por siempre darme apoyo moral y, por creer en mí y en que puedo llegar mucho más allá.

Agradezco a todos mis familiares cercanos por el apoyo ofrecido. También le agradezco a mis hermanos, por estar siempre a mi lado apoyándome en los momentos difíciles. Así mismo, le agradezco a mis primos y primas porque son ellos, los que han sido un apoyo en ocasiones de incertidumbre.

Por último, deseo expresar un agradecimiento especial hacia mi persona, por continuar avanzando, no solo en la universidad sino en la vida cotidiana, con dedicación y compromiso, por haber llegado hasta aquí a través del esfuerzo y por estar cumpliendo una meta más en la vida, procurando siempre seguir adelante, progresando como persona y docente.

Kevin Duran Cochancela

Introducción

La primera infancia es una etapa crucial en el desarrollo del ser humano, pues es durante los primeros años que los niños y niñas adquieren las herramientas e información necesaria para desarrollar habilidades y capacidades que les permitan un correcto desenvolvimiento en todos los aspectos de su vida futura. Recibir una educación de calidad desde la infancia es fundamental y uno de los factores presente es el involucramiento de los actores educativos, pues son quienes deben estar inmersos y preparados para conseguir este objetivo. Las metodologías educativas, recursos didácticos y estrategias son parte importante de los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que se adaptan a las circunstancias y a los contextos educativos y sociales.

Una de las estrategias utilizadas con frecuencias en el ámbito educativo es la gamificación, que según Subías (2018) utiliza dinámicas basadas en juegos, mediante diversos procesos que incrementan el aprendizaje, por medio de alternativas llamativas y motivadoras, que inciten a mejorar los procesos educativos y convertirlos en espacios de calidad. Asimismo, favorece al compromiso que tienen los alumnos con el aula e impulsa a que los comportamientos y actividades educativas sean más divertidas e interesantes (Sánchez, 2019).

Ante lo expuesto e investigado, se reconoce que la importancia social de este estudio se centra en compartir con la sociedad en general información destacada acerca del empleo de la gamificación dentro de las aulas de educación inicial como recurso para estimular el desarrollo de los niños y niñas. Principalmente los educadores y educadoras del nivel inicial, pueden estar interesados en el tema, pues generan conocimientos acerca de los diferentes usos de la gamificación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual se convierte a futuro en un aporte para su formación y servicio hacia la educación.

Para el desarrollo de la investigación, se estableció un objetivo general sobre determinar cómo el uso de la gamificación en las clases de educación inicial promueve el aprendizaje de los niños y niñas en las diferentes áreas del desarrollo. Así mismo, de este objetivo general se manifiestan tres objetivos específicos: 1) Conocer en qué consiste la gamificación como método de enseñanza en el aula; 2) Indagar cuáles son las estrategias de gamificación más efectivas que favorecen el aprendizaje en las diferentes áreas de desarrollo de los niños de 4 y 5 años de edad y 3) Describir las principales percepciones y prácticas docentes sobre la implementación de la gamificación en las clases de educación inicial de Cuenca, como medio para facilitar el aprendizaje de los niños de 4 y 5 años de edad.

Para la realización de este trabajo, se utilizó la metodología de carácter cualitativa. Se recurrió

a la investigación documental descriptiva y explicativa que permitió conocer información importante acerca de la gamificación de manera general y dentro del ámbito educativo, desde la perspectiva de profesionales expertos en el tema. Así también, se recopiló información documental acerca del aprendizaje y áreas del desarrollo en niños de educación inicial, relacionando las dos categorías para determinar su importancia. Además, se realizó un trabajo de campo, que es de gran utilidad para complementar lo indicado anteriormente, mediante entrevistas a docentes de la ciudad de Cuenca. La información hallada se sintetizó y analizó permitiendo responder a las preguntas y objetivos planteados, para así establecer conclusiones pertinentes.

En el primer capítulo se aborda la conceptualización de la gamificación desde varios autores, profundizando el concepto e indagando aquellas características, mecánicas y elementos que la componen. En el segundo capítulo, se explora las estrategias de enseñanza más efectivas, abordando detalladamente cómo el aprendizaje en las áreas de desarrollo contribuye en el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años, y la importancia de la gamificación empleada como estrategia para potenciar el desarrollo global de los infantes, contrastando por medio de autores su significación durante el proceso de enseñanza- aprendizaje. Y en el tercer capítulo, se analiza las percepciones y prácticas docentes en relación a la implementación de la gamificación en el nivel de educación inicial, mediante la transcripción de entrevistas, codificación en el software Atlas Ti y la discusión de la realidad, en base a categorías y objetivos propuestos.

Para finalizar, considerando las investigaciones realizadas, se concluye que la gamificación facilita el logro de objetivos a alcanzar durante el desarrollo de clases. Asimismo, crea espacios educativos más significativos, pues las estrategias de gamificación pueden integrarse dentro de la planificación del currículo; por ello, los docentes de educación inicial implementan la gamificación e identifican que, a través de ella hay un aumento en la predisposición por aprender y potenciar las capacidades de sus alumnos, creando un ambiente propicio de aprendizaje y diversión.

Capítulo I

La gamificación como método de enseñanza en el aula

En el primer capítulo se plantea comprender en qué consiste la gamificación como método de enseñanza dentro del ámbito educativo. Se conceptualiza a la gamificación desde perspectivas de diferentes autores como Zichermann, Cunningham, Nick Peeling, Deterding, Kapp, Foncubierta, Contreras, Eguia y Hamari. A continuación, se profundiza en el concepto de gamificación en la educación, explorando sus características y los elementos que la componen. Se examina cómo la gamificación puede ser aplicada de manera efectiva en el ámbito educativo actual, fomentando la participación activa de los estudiantes y mejorando su motivación y compromiso con el aprendizaje.

1.1 Concepto de gamificación

La gamificación es un término reciente que surgió en el ámbito empresarial y posteriormente se introdujo en otras áreas. Según Zichermann y Cunningham (2011) la gamificación se define como un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas específicos. Este término no fue generalizado sino hasta dos años después por Nick Peeling, el responsable de que esta palabra se aborde fuera de su área de creación e introducida en el ámbito académico (Contreras y Eguia, 2017).

Diferentes autores destacan que el uso e importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, radica en cómo se puede implementar dentro el aula y cuál es su relevancia en ciertos contextos educativos, tratando así de encontrar una definición común de gamificación. Deterding et al. (2011) define a la gamificación como el uso de mecánicas, estéticas y pensamientos basados en el juego para atraer a las personas, motivarlas a participar en actividades, fomentar el aprendizaje y resolver problemas. Así también, Zichermann y Cunningham (2011) agregan una perspectiva mercantilista y orientada a los negocios, presentando a la gamificación como una herramienta importante no solo en lo educativo, sino en lo laboral. De esta manera, se conoce que los autores logran definir a la gamificación como la implementación de diseño de juegos, programas de lealtad y economía del comportamiento que dirijan las acciones de los usuarios de manera correcta y oportuna (Torres y González, 2019).

La gamificación ha tenido grandes avances con respecto a su conceptualización y aplicación en diferentes campos de estudio que no son únicamente (Fernández et al., 2020) Es importante destacar que la implementación de actividades gamificadas no solo se centra en jugar, sino también en adquirir experiencias significativas en donde se apliquen técnicas, elementos y

dinámicas, que involucren a los estudiantes y les motive a conseguir sus objetivos académicos, a través del uso de este tipo de herramientas

Actualmente, la gamificación constituye una estrategia de instrucción educativa, empleada en todos los niveles (Vélez y Tejada, 2022). En este sentido, es considerada una herramienta enriquecedora para la práctica docente, al igual que una estrategia educativa popular en diferentes contextos y niveles de enseñanza. Para obtener una conceptualización más profunda sobre la aplicación de gamificación dentro de un ambiente académico se toma como referencia a Foncubierta y Rodríguez (2014) que definen a la gamificación como: “La técnica o técnicas que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o proceso de aprendizaje (sean de naturaleza analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuación, dados, etc.) y/o su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula” (p.74).

De manera similar, Gallego et al., (2014) afirman que la gamificación es la propuesta de implementar una actividad lúdica en cualquier entorno escolar, en consecuencia, todos los participantes que se encuentran toman el papel de jugadores y pasan a ser los protagonistas de la escena, esto les permite tomar sus propias decisiones y notar un progreso personal y como grupo, para asumir nuevos desafíos en un entorno social, lo cual conlleva el auto imponerse ante el grupo por sus logros y recibir reconocimiento y retroalimentación por ello. Es así que, la gamificación es un enfoque estratégico para mejorar sistemas, servicios, organizaciones y actividades mediante la creación de experiencias similares a las que se generan al jugar, pues motivan e involucran a los usuarios.

La gamificación ofrece a los estudiantes de una forma innovadora y motivadora la opción de participar en distintos escenarios. Con el tiempo, se ha convertido en una herramienta útil para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. De igual manera, se ha utilizado ampliamente en muchos campos y niveles educativos, pues motivan a los participantes o estudiantes a dirigir su propio comportamiento. También se considera que la gamificación llega a ser un aporte para la retroalimentación de los estudiantes, lo cual fomenta el trabajo grupal o individual.

1.1 Gamificación en el ámbito educativo

La gamificación se define en el ámbito educativo como la creación de escenarios de aprendizaje que incluyen actividades dinámicas e ingeniosas que fomentan la resolución de

tareas de manera creativa y colaborativa. Para (Prieto et al., 2014) la gamificación “es la aplicación de elementos conceptuales propios del diseño de videojuegos a entornos distintos del juego como la empresa, el marketing comercial o la educación” (p. 2). Asimismo, Deterding et al. (2011) menciona que la gamificación se define como “el uso de elementos de diseño de juegos característicos para juegos en contextos que no son juegos” (pg, 2).

Los estudiantes dentro del sistema educativo deben superar desafíos como: la motivación y compromiso con las tareas (Lee y Hammer, 2011). Según (Kapp, 2012) la gamificación se enfoca en el alumno, porque tiene la capacidad de adaptarse a las necesidades de cada individuo y motivarlos a asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje (Noriega, 2017). Por lo tanto, las actividades gamificadas que se les presentan a los estudiantes son un factor importante que permite responder a las necesidades de cada alumno, mientras a la par le genera motivación por la adquisición de nuevos logros educativos.

La gamificación se utiliza tanto en entornos laborales como en el ámbito educativo siendo especialmente adecuada para su implementación en las aulas de educación inicial, ya que promueve la motivación y el entusiasmo en los niños y niñas. Esta tendencia moderna es vista como una oportunidad y una alternativa para los educadores, ya que ayuda a que los estudiantes respondan de manera positiva a las propuestas de aprendizaje. Partiendo de ello, es importante continuar desarrollando estrategias didácticas que incorporen la gamificación y que generen ambientes académicos estimulantes y participativos para los párvulos (Pinilla, 2019).

Asimismo, la gamificación, se plantea como una avanzada y desarrollada herramienta de la que disponen los profesores, sin embargo, incluye, de por medio, un trabajo de análisis, diseño y retroalimentación continua. No obstante, para que sea eficiente el proceso, es necesario tener claras las necesidades de cada uno de los alumnos dentro del aula de clases, permitiendo reconocer y validar las emociones y sentimientos que queremos conseguir de los educandos. Con lo anteriormente mencionado respecto a la educación y su relación con la gamificación, es evidente la potencialidad que ofrece para lograr experiencias exitosas en conjunto con el alumnado, pero ¿Qué beneficios promueve la gamificación en los procesos educativos? ante esto Marín (2015) señala que:

- Proporciona retroalimentación oportuna a los estudiantes, ofreciendo comentarios y evaluaciones que les ayudan a mejorar su desempeño.
- Brinda información valiosa al docente del curso, permitiéndole identificar las fortalezas y áreas

de mejora de sus estudiantes y adaptar su enseñanza en consecuencia.

- Fomenta la relación entre pares y equipos, creando un ambiente colaborativo donde los estudiantes pueden interactuar, trabajar juntos y aprender unos de otros.
- Promueve instancias de aprendizaje activo, involucrando a los estudiantes en actividades prácticas, debates, proyectos y otras formas de participación que los mantienen comprometidos y motivados.
- Mejora los aprendizajes de los estudiantes al proporcionarles experiencias de aprendizaje significativas, desafiantes y relevantes que les permiten aplicar y consolidar sus conocimientos.
- Motiva a los estudiantes a trabajar activamente en clases al hacer que se sientan más involucrados, interesados y responsables de su propio proceso de aprendizaje.

La gamificación en efecto es una herramienta necesaria dentro de las aulas siempre y cuando fomente el progreso de los estudiantes, a través del aprendizaje de varios contenidos, pero sobre todo reflejando un impacto en sus comportamientos mientras realizan acciones dentro del aula de clase, lo cual influencia y promueve el conseguir altos estándares académicos. La implementación de una metodología que incluye objetivos, juegos, recompensas y otros elementos pueden motivar a los estudiantes, animarlos a participar o actuar en general, sin embargo, es importante considerar que el contexto cultural afecta las experiencias previas de cada niño (Contreras y Eguía, 2017).

1.2 Características

La gamificación se caracteriza por incluir la Teoría de Flujo, desarrollada en los años 70 por el psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi, esta teoría describe el estado mental en el cual una persona se encuentra completamente concentrada e inmersa en la tarea que está llevando a cabo (Biel y García, 2015). La gamificación es el uso de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de motivar y comprometerá los participantes. La relación entre la teoría de flujo y la gamificación radica en que ambos enfoques buscan crear experiencias atractivas y motivadoras para los usuarios. Es decir, la gamificación se basa en los principios de la teoría de flujo para crear experiencias altamente atractivas y motivadoras.

Para promover la teoría de flujo se presentan 7 consejos:

1. La actividad debe evitar ser lineal, de manera que no sea constantemente un desafío ni tampoco aburrida.

2. Es importante establecer un objetivo concreto para que los alumnos puedan trabajar hacia su logro.
3. La actividad debe ser significativa y entretenida, captando el interés de los participantes. Es fundamental evitar que la actividad genere frustración excesiva en los usuarios.
4. La actividad debe presentar un desafío alcanzable, que motive a los participantes a esforzarse y superarse.
5. La mecánica de la actividad debe ser accesible para todos, sin barreras que excluyan a ciertos individuos.
6. La retroalimentación es esencial para poder ajustar y mejorar la actividad según sea necesario, adaptándola a las necesidades de los participantes (Biel y García, 2015).

Cabe mencionar que, la gamificación promueve la socialización de los estudiantes al fomentar espacios de participación grupal, que a su vez implica una competitividad frente a la existencia de una meta donde exista una búsqueda de la meta. Se ha observado que los niños aprenden mejor cuando interactúan con sus compañeros o con elementos de su entorno, lo que los lleva a buscar juegos que se basen en la interacción social. Además, algunos estudiantes disfrutan explorando el entorno mientras juegan.

Por su parte, Zimmerman y Salen (2003) señalan que la gamificación debe presentar 3 importantes aspectos que son cruciales al momento de desarrollar una actividad, estos son:

1. La creación del juego, 2. La modificación del juego, y 3. El análisis de juego que debe estar impregnado a un diseño interactivo. Con ello, se estructura de un diseño curricular centrado en las bases de la gamificación que apunten a mantener el interés en los niños, evitando que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierta en un espacio aburrido o de poco interés. culminando este apartado es importante mencionar que Agredal et al. (2018) concretan cuatro criterios esenciales al momento de entender la importancia y los beneficios de la gamificación: libertad para fallar, rápido feedback, progreso e historia.

1.3 Elementos de la gamificación

Es importante conocer los elementos que forman la gamificación, por lo que, a continuación, se presenta una tabla que los abarca, Werbach y Hunter (2012) clasifican los elementos en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes.

Tabla 1. Elementos de la gamificación

Dinámicas	Limitaciones
	Emociones
	Narración
	Progresiones
	Relaciones
Mecánicas	Retos
	Competición
	Cooperación
Componentes	Feedback
	Recompensas
	Logros
	Avatares
	Niveles
	Rankings
	Puntos

Nota: Basado en el texto *Ambientes de Aprendizaje Mediados por la Gamificación para el fortalecimiento de Habilidades Socioemocionales* (Biel y García, 2015). Desde perspectivas de Biel y García (2015), las mecánicas se refieren a los componentes básicos del juego, como sus reglas, motor y funcionamiento. Sin embargo, el término dinámica, se refiere a la forma en que se implementan las mecánicas que tienen un impacto en el comportamiento de los estudiantes. Por último, los componentes se refieren a los recursos y herramientas utilizados para crear actividades en la gamificación.

Tabla 2. Componentes de la gamificación

Dinámicas	Emociones	Curiosidad, competitividad, frustración y felicidad.
	Narración	Una historia continua es la base del proceso de aprendizaje.
	Progresión	Evolución y desarrollo del jugador - alumno.
	Relaciones	Interacciones sociales, compañerismos, status y altruismo.
	Restricciones	Limitaciones o componentes forzosos.
Mecánicas	Colaboración	Trabajar juntos para conseguir un objetivo.
	Competición	Unos ganan y otros pierden. También contra uno mismo.
	Desafíos	Tareas que implican esfuerzo, que suponen un reto.
	Recompensas	Beneficios por logros.
	Retroalimentación	Como lo estamos haciendo.
	Suerte	El avanzar influye.
	Transacciones	Comercio entre jugadores, directamente o con intermediarios.
	Turno	Participación secuencia.
	Avatar	Representación visual del jugador,
	Colecciones	Elementos que pueden acumularse.
	Combate	Batalla definida.

Componentes	Desbloqueo de contenidos	Nuevos elementos conseguidos tras conseguir objetivos.
	Gráficas sociales	Representa la red social del jugador dentro de la actividad.
	Equipos	Trabajo en grupo con un objetivo común.
	Huevos de pascua	Elementos escondidos que deben buscarse.

Nota. Basado en el texto For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business (Werbach y Hunter, 2012).

La gamificación, emplea un sistema de evaluación centrado en la comunidad educativa, enfocándose en los logros individuales y pequeños avances, esta es una parte fundamental porque permite la gestión de diversos aprendizajes, y a su vez a la construcción de numerosos caminos para llegar a la meta principal en función de las actitudes, habilidades y otras características de los estudiantes (Díaz y Troyano, (2013).

Para comprender la gamificación y su aplicación en la educación, es importante destacar los diversos componentes que suelen estar presentes, en este sentido se recurre a lo expuesto por Kapp citado en Martínez (2018) para identificar los diferentes elementos que suelen mostrarse presentes en la gamificación, los cuales se presentan a continuación:

- La base del juego se centra en la posibilidad de participar, aprender y obtener información, acompañado de desafíos que generan motivación. Es esencial establecer reglas claras en el juego, fomentar la interactividad y proporcionar retroalimentación constante para enriquecer la experiencia.
- La mecánica del juego abarca la implementación de niveles o insignias como recompensas para los jugadores. Estas recompensas estimulan el deseo de superación y también ofrecen información sobre el progreso alcanzado en el juego.
- Estética, se emplean imágenes atractivas visualmente en el juego con el objetivo de captar la atención del jugador y mejorar su experiencia visual.
- La idea principal del juego radica en que el jugador adquiera información a través de las mecánicas del juego, incluso de manera subconsciente. Esto permite simular actividades de la vida real y desarrollar habilidades que el jugador puede no haber tenido previamente.
 - La conexión entre el juego y el jugador busca establecer un compromiso, considerando el estado y las preferencias del jugador. Es crucial que el jugador pueda encontrar fácilmente

lo que busca, ya sea los botones necesarios o las instrucciones del juego, para facilitar su participación y comprensión.

- La gamificación utiliza estrategias basadas en la psicología para promover el aprendizaje a través del juego, como la asignación de puntos y la retroalimentación correctiva. Estas estrategias están diseñadas con el propósito de motivar a los estudiantes y facilitar su proceso de aprendizaje.
- La resolución de problemas es el objetivo principal del jugador en la gamificación, donde se busca alcanzar metas, resolver problemas, vencer enemigos y superar obstáculos. Este objetivo impulsa al jugador a participar activamente en el juego y a buscar estrategias para lograr el éxito.

Otro aspecto importante a tomar en consideración son las particularidades de cada uno de los estudiantes, pues resulta de ayuda analizar previamente los perfiles de los participantes y sus características específicas como jugadores para el desarrollo de diversas actividades. Para ello, se contará con la clasificación hecha por Bartle (1996, como se citó en Biel y García, 2015) quien clasifica el perfil de los jugadores, en 4 secciones, teniendo en cuenta los comportamientos individuales y la personalidad:

1. Competitivos:

Estos jugadores buscan ganar y no se conforman solo con eso, sino que aspiran a ser los mejores y alcanzar el primer puesto en la clasificación. Su motivación principal es superar a los demás y destacar en el juego.

2. Triunfadores:

Los jugadores de este tipo son aventureros y se motivan por el deseo de superarse a sí mismos. Les interesa ir subiendo niveles, desbloqueando contenidos y alcanzando nuevos logros. Su enfoque principal está en su propio progreso y crecimiento personal.

3. Sociables:

Estos jugadores encuentran en el juego una oportunidad para interactuar con otros, compartir ideas, experiencias y establecer conexiones sociales. Disfrutan de la creación de redes de contactos o la formación de amistades en el entorno del juego.

4. Exploradores:

A estos jugadores les encanta la exploración y descubrimiento en el juego. Les interesa investigar y encontrar nuevas cosas, ya sea en el mundo virtual del juego o en los diferentes aspectos y mecánicas que ofrece. Su motivación está en la curiosidad y el deseo de conocer más sobre el juego (pág.78). Asimismo, para llevar a cabo estas acciones es necesario, estar

enfocado y tener una buena actitud que permita desempeñarse en las diferentes áreas o espacios de aprendizaje.

1.4 Integración de la gamificación a la escuela

Al hablar de integrar la gamificación en la escuela, resaltan los aportes prácticos y metodológicos creados en el contexto lúdico de gamificación y que sirven de apoyo actividades que generan interés. A partir de ello, surge la necesidad de seguir introduciendo actividades variadas que funcionan como catalizadores de aprendizaje en los niños.

Desde lo mencionado anteriormente, Tomislav et al. (2018) propone que, cuando se incluyen actividades lúdicas en el entorno escolar, se incrementa el rendimiento estudiantil del aprendizaje de los contenidos abordados. Con relación a ello, esta investigación se sirve de un estudio centrado en el área de las matemáticas, realizado por Widodo y Rahayu citado en Malvasi y Moreno (2022) quienes demostraron que los estudiantes al trabajar con juegos para resolver los ejercicios tuvieron un mayor desenvolvimiento en el momento de desarrollar dichas actividades. En este sentido, Zaharin et al. (2021) han indagado acerca de la aceptación de implementar la gamificación en los momentos de aprendizaje en las aulas de clases de los estudiantes, y los resultados de este análisis han demostrado que los alumnos aceptan positivamente esta estrategia de juego, manteniendo una conexión entre juego, aprendizaje, progreso intelectual y mejora académica.

En la escuela, la gamificación se convierte en una estrategia educativa que permite modificar la conducta del estudiante. En tal sentido, mejora su participación a través de la utilización de métodos didácticos que intensifican la interacción con el entorno (Prieto et al., 2014). Los maestros son responsables de dirigir el aprendizaje de manera creativa, planificada y organizada con actividades de enseñanza que permitan a los estudiantes aprender de manera independiente y participar en el descubrimiento y uso del conocimiento. Por lo tanto, es crucial que los estudiantes reciban motivación de manera espontánea y frecuente en cada actividad.

Se plantean aspectos a considerar en las actividades gamificadas:

- Predecir lo que puede suceder; a través de esta actividad se abordará, de parte del maestro, en momentos importantes:
 1. Anticipación: La gamificación se utiliza como estrategia para evaluar el nivel de conocimiento de los participantes. Se implementan pruebas o test de preguntas diseñados

de manera divertida y lúdica. Estas preguntas están estructuradas de forma que fomenten la participación activa y generen interés en la temática a tratar. El objetivo es iniciar una conversación entre el maestro y los estudiantes, explorando y familiarizándose con el tema. La gamificación se utiliza como enfoque motivador y estimulante para activar el conocimiento previo y establecer las bases para la construcción del nuevo aprendizaje.

2. **Construcción del conocimiento:** Se forman grupos de estudiantes para abordar el tema de estudio, fomentando la colaboración y el intercambio de ideas. Se crea un espacio visual en el aula que permite a todos los estudiantes ver y escuchar al docente de manera clara. Esto asegura que todos tengan acceso a la información y puedan participar activamente. Se utilizan recursos visuales y didácticos adecuados para facilitar la comprensión de los conceptos y promover la participación de todos. El enfoque visual contribuye a una mejor asimilación de la información y enriquece la experiencia de aprendizaje.
3. **Consolidación:** Para finalizar, se incorpora un juego o sorteo en el que todos los grupos tienen la oportunidad de participar activamente en la temática tratada. Esto promueve el aprendizaje a través del juego, convirtiéndolo en una valiosa herramienta para fortalecer el conocimiento, el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes en el entorno escolar.
 - Se valora la perspectiva de los alumnos y se enfatiza en brindarles oportunidades para construir el proceso de aprendizaje junto con sus compañeros, sin presiones. Este enfoque se considera altamente efectivo, ya que el juego actúa como un catalizador para el aprendizaje y facilita el desarrollo autónomo de nuevas habilidades necesarias para continuar creciendo y aprendiendo.
 - Se presta atención a opiniones diferentes a las propias y se promueve activamente la integración de nuevas formas de pensamiento académico.
 - A través de la implementación de actividades que fomentan la exploración del entorno promueven la felicidad en los niños, se busca identificar tanto las similitudes como las disparidades en diversas situaciones. Además, se crea un entorno acogedor y amigable que propicia el bienestar del estudiante.
 - Las situaciones problemáticas se resuelven formando grupos de trabajo y fomentando la interacción entre los compañeros.

Desde lo antes ya mencionado, se reconoce a la gamificación presenta varias características y beneficios dentro del ámbito de la enseñanza. Esta estrategia consiste en implementar elementos y técnicas relacionados al juego para mejorar el entorno educativo, motivar a los estudiantes y fomentar su compromiso con el aprendizaje. En el contexto educativo, esta estrategia no se centra únicamente en crear actividades de aprendizaje que sean divertidas e interesantes, sino que, se plantean desafíos y se persiguen niveles de competencia más altos.

Además, se considera una herramienta enriquecedora para los educadores, ya que se adapta a las necesidades individuales de los estudiantes y sus estilos de aprendizaje. De igual manera, esta estrategia promueve la participación activa de los alumnos, lo que se demuestra en mejores resultados académicos y estimula un aprendizaje significativo.

Capítulo II

Aprendizaje en niños de 4 a 5 años de edad

Como se mencionaba anteriormente, en la actualidad, un sistema educativo de calidad implica que el docente considere estrategias de enseñanza y se involucre con el alumnado de maneras asertivas. En este capítulo, se abordará en detalle las áreas que contribuyen al desarrollo de niños de 4 a 5 años. En primer lugar, se explorará el concepto de estrategia educativa y su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se examinarán diferentes enfoques y técnicas utilizadas para promover un aprendizaje significativo y estimulante. Así mismo, se presentarán las estrategias de gamificación adaptadas a las edades tempranas, enfocándose en niños y niñas de 4 a 5 años. Para culminar el capítulo, se describirán diferentes enfoques y prácticas que combinan elementos lúdicos y educativos que fomentan la participación activa, la motivación y el desarrollo integral de los niños en esta etapa crucial de su crecimiento.

2.1 El aprendizaje

Cajamarca y Coello (2022) consideran que el aprendizaje es un proceso donde se alcanzan conocimiento, destrezas, valores y actitudes, logrados únicamente a través del estudio o la experiencia adquirida (pg, 19). Es fundamental estimular el cerebro de los niños y niñas desde una edad temprana para favorecer su desarrollo integral y promover su crecimiento físico, social e intelectual. Los primeros años de vida son cruciales, ya que es durante este período que alcanzan su máximo potencial de madurez.

Los infantes desarrollan sus aprendizajes de acuerdo a las capacidades individuales que poseen, por ello la importancia del contexto educativo, social, familiar, las herramientas pedagógicas y el papel que desempeñan los educadores (Guerra, 2014). En este sentido, se considera a cada párvulo como un ser dotado de inteligencia, el cual se puede desarrollar de distintas maneras dependiendo de los factores que influyen en él. Es así que, tanto docentes como el círculo familiar deben estar conscientes de que tienen influencia sobre los niños y niñas.

Las escuelas están trabajando actualmente para asegurarse de que los niños reciban una educación de calidad, que les permita participar activamente dentro de la sociedad; para conseguirlo, les brindan herramientas didácticas específicas, para que sean los educandos los que intenten buscar respuestas de manera libre y curiosa, característica propia del nivel

inicial, además, se fomenta la creatividad y la innovación en el aprendizaje para mejorar la comprensión y adquirir habilidades acompañadas de destrezas, conocimientos y conductas (Avendaño et al. (2021).

Los niños y niñas de 4 a 5 años que se encuentran en la etapa preescolar, pasan por un proceso de desarrollo y crecimiento, por lo que es importante adquirir significativos logros desde las primeras edades, para así guiarlos y brindarles mejores oportunidades para un desarrollo feliz y saludable. Por lo que es crucial comprender cuales son los hitos o indicadores de desarrollo en las edades de 4 a 5 años 11 meses los cuales según la UNICEF (2015) son:

Desarrollo motor y autonomía

Es la capacidad de realizar movimientos manteniendo el equilibrio y coordinación.

- Se para y salta en un pie
- Sube y baja escaleras.
- Camina en una línea
- Lanza una pelota a lo alto y la agarra.
- Abrocha botones.
- Siempre bajo la supervisión de un adulto, hace figuras con plastilina y también recorta figuras rectas y curvas con las tijeras de punta redonda.
- Se lava, viste y come solo o sola cuando un adulto le sugiere.
- Anda en triciclo o en bicicleta con rueditas. (pg.11)

Desarrollo del pensamiento

Es la capacidad de organizar información y resolver problemas.

- Sabe los nombres de los integrantes de su familia; reconoce el triángulo, círculo, cuadrado (figuras geométricas)
- Distingue “mucho”, “poco”, “más o menos”.
- Le gusta preguntar y saber cosas del mundo: animales extraños, máquinas, por qué pasan las cosas
- Dibuja a una persona con tres partes del cuerpo diferentes.
- Utiliza el tiempo presente y pasado. Ej.: “Hoy jugué fútbol; ayer fui a la plaza”.
- Comienza a distinguir objetos por su forma, tamaño, color o peso.
- Sabe los días de la semana.
- Entiende y sigue órdenes con, al menos, dos instrucciones. Ej.: “Sácate la ropa y déjala en el canasto de la ropa sucia”.

- Sabe contar hasta 20 objetos o más.
- Comprende los conceptos “agregar” y “quitar”.
- Sabe sumar y restar con números del 1 hasta 10. (pg.13)

Desarrollo del lenguaje y lectoescritura

Es la capacidad de comunicarse a través del lenguaje, lectura y escritura.

- Usa un vocabulario amplio: Ej., Sabe nombres de animales, muebles, colores, tamaños, etc.
- Incorpora palabras nuevas.
- Conversa con otras personas y le entienden.
- Puede recitar poemas y narrar cuentos breves.
- Le gusta mucho escuchar cuentos e historias.
- Se interesa en conocer aquello que sale escrito. Ej.: Pregunta qué dice en la caja de leche.
- Conoce algunas letras de su nombre e identifica las vocales.
- Escribe algunas palabras familiares.
- Contesta preguntas sencillas.
- Transmite recados orales. (pág.16)

Desarrollo socioemocional

Es el proceso a través del cual un niño o niña aprende a reconocer sus cualidades y limitaciones, sus emociones y sentimientos, a la vez que desarrolla la capacidad de expresarlos sin dañar a otros. Esto favorece su autoconocimiento y autoestima, como también sus habilidades para relacionarse con las demás personas.

- Reconoce sus características físicas (Ej.: Color de pelo, forma de ojos), habilidades (“soy bueno para...”) y preferencias (“me gusta jugar a...”).
- Confía en sus capacidades y se alegra por sus logros.
- Reconoce y expresa varios sentimientos como alegría, tristeza, rabia, miedo, vergüenza.
- Puede controlar sus impulsos y expresar sentimientos sin dañar a otras personas.
- Demuestra cariño a sus amigos o amigas a través de gestos o palabras.
- Considera los sentimientos de otros, realizando acciones para ponerlos contentos.
- Comparte materiales para realizar actividades con sus compañeros y compañeras.
- Puede obedecer las reglas de los padres
- Tiene opinión y puede elegir qué quiere hacer o jugar cuando le preguntan

- Tiene amigas o amigos y los invita a jugar.
- Respeta turnos y reglas en los juegos.
- Saluda, se despide y usa el “por favor” y “gracias”. (pg.19)

Desarrollo psicosexual

Es el proceso de maduración de la sexualidad, entendida como un concepto amplio que incluye, en esta etapa, conocer el propio cuerpo y reconocerse como hombre o mujer.

- No hay desarrollo en el aspecto físico de la sexualidad.
- Se reconoce a sí mismo como hombre o mujer, señalando aspectos culturales para definirlo. Por ejemplo, dice que es hombre porque tiene pelo corto o es mujer porque usa pinches en el pelo.
- Se identifica con algunas conductas asociadas al rol masculino o femenino de su contexto social.
- Muestra curiosidad por el cuerpo de los otros y las diferencias entre niños y niñas.
- Muestra interés en explorar y conocer su cuerpo. Podría tocar sus genitales. (pg. 22)
- Vygotsky (1988) sostiene que el desarrollo no solo se basa en la genética, sino también en la cultura y el tipo de experiencias que los niños adquieren. El autor también enfatiza que la enseñanza de alta calidad precede al desarrollo y que el aprendizaje comienza desde lo intersubjetivo (internalización y apropiación del conocimiento) y lo intersubjetivo (en relación con otros, intensamente en una necesidad), (Baquero, 1996). Por ello, ¿De qué manera se puede conseguir aprendizajes efectivos en estas edades? Proporcionando un ambiente educativo de confianza donde puedan adquirir un sin número de experiencias enriquecedoras, fomentando su autonomía y confianza de sí mismos mediante participaciones en el salón de clase. Cada actividad propuesta debe estar condicionada por la manipulación de objetos tanto en el aula como en el entorno escolar, así como también la exploración del mismo, incitando al diálogo, expresión corporal, entre otros.

Con respecto a lo antes mencionado, el (Ministerio de Educación, 2023) proporciona a los educadores algunas estrategias de atención a considerar, que servirán de apoyo para el niño o niña cuando presenta dificultades en su aprendizaje, las cuales son:

- Brindar atención y consideración en cada una de sus acciones, reconociendo y valorando sus esfuerzos y logros.
- Establecer hábitos y rutinas claras, proporcionando horarios estables que

brinden estructura y seguridad.

- Potenciar diversas habilidades más allá de lo cognitivo, como habilidades emocionales, creativas, físicas y sociales.
- Desalentar comportamientos inadecuados o violentos, promoviendo conductas positivas y respetuosas.
- Dar instrucciones claras, breves y precisas para facilitar la comprensión y el seguimiento de las tareas.
- Fomentar el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la empatía, para promover relaciones saludables y el bienestar emocional (pg. 8).

Para los niños y niñas, llegar al nivel preescolar representa un gran cambio dentro de sus ambientes y contextos, pero también, es una oportunidad de jugar y compartir con sus pares en un espacio diseñado para el disfrute y goce (Chávez, 2018). En este mismo contexto, Díaz (2016) señala que el juego en su dimensión pedagógica engrandece las posibilidades para el desarrollo global de los párvulos siempre y cuando la participación del adulto responsable o maestro/a se lleve a cabo y sea de manera intencionada.

Además, durante el nivel preescolar, los infantes participan en actividades dentro del aula que genera nociones acerca del orden, respeto y normas, que se utilizan tanto en la escuela como en el hogar. Partiendo de ello, es necesario disponer de espacios académicos adecuados que brinden oportunidades educativas y satisfagan necesidades específicas (Chávez, 2018).

Por lo tanto, los actores educativos están obligados a estimular y trabajar en el desarrollo de las competencias de los niños y niñas, mediante metodologías adaptadas a su edad, necesidades e indicadores de desarrollo que a futuro previenen trastornos de aprendizaje.

Entonces se considera al nivel preescolar como un elemento base del futuro para que los niños y las niñas potencialicen sus capacidades de simbolización, reflexión, independencia y comunicación, González, Solovieva y Quintanar, (2014)

2.2 Áreas de desarrollo en niños de 4 a 5 años

Las áreas del desarrollo infantil son de gran importancia y deben ser consideradas como una guía didáctica para comprender su impacto en la escuela. Según Limachi (2020), el desarrollo humano es un proceso que abarca el crecimiento físico y la progresión físico-biológica de un individuo. Es así que, los niños y niñas del preescolar viven una etapa de desarrollo social, emocional y afectivo que implica cambios a lo largo del ciclo de vida.

En los grados iniciales I y II se establece la dirección de aprendizaje de cada niño, para comprender hacia dónde se dirige el aprendizaje del grupo escolar. Por lo tanto, para

comprender mejor el desarrollo infantil, es necesario verlo como el pilar del progreso que permite comprender cada área de manera específica y por separado. A continuación, se presentarán: motricidad, lenguaje, emociones, habilidades sociales y cognitivas.

2.2.1. Motricidad

Los niños, a través de experiencias propias e interacción con su entorno, desarrollan la autopercepción de su imagen y esquema corporal, lo cual, a su vez, influye en su estado emocional según sus necesidades (Barrantes y Zamora, 2021). Por otra parte, Rodríguez (2021) considera que la motricidad se compone de aspectos que se centran en el desarrollo de la capacidad sensorial táctil y el desarrollo de habilidades básicas, las cuales son parte de los contenidos curriculares correspondientes. Desde lo expuesto por los autores, la motricidad permite a los niños conectarse con otras funciones, no solo las físicas, sino también cognitivas, afectivas y sociales los niños pueden organizar y planificar sus propias actividades y valorar el resultado de sus acciones, (Márquez et al. 2019).

Así también, es esencial representar la distinción entre la motricidad gruesa y fina. La motricidad fina es la capacidad de usar los músculos pequeños (manos, dedos, brazos) para hacer cosas como arrugar la frente, apretar los labios, abrir y cerrar la mano, recortar, dibujar, insertar bolitas, etc., (Rodríguez, 2019). La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración o nivel neurológico, que se basa en aquellos movimientos pequeños y precisos que realizan los niños y niñas (Cabrera y Dupeyrón, 2019). La motricidad gruesa engloba la destreza motora que involucra los movimientos musculares que tienen un impacto en el desarrollo motor y postural, tales como caminar, correr, saltar, y muchas otras actividades (Panata, 2023).

Partiendo de la comprensión de estos conceptos, ¿De qué manera se trabajan las habilidades motoras en los niños de cuatro a cinco años? Esta tarea se realiza mediante actividades lúdicas incluidas en el plan de estudios. Según Hernández y González (2013) los docentes en educación infantil creen que el juego es el mejor método para facilitar y promover el aprendizaje porque es motivador y es bien recibido por los niños, los cuales expresan su cuerpo, descubren sus habilidades, fortalecen vínculos entre lo físico y lo mental y adquieren conciencia de su entorno al jugar.

Es importante destacar que el juego es una herramienta esencial al ser una actividad natural para los niños y niñas, pues les permite conocerse a sí mismos, a sus compañeros y a los demás. De igual manera, proporciona información sobre los indicadores de desarrollo motor

que están cumpliendo los niños. En este sentido, desde las perspectivas de Morocho (2016) los infantes a menudo liberan tensiones emocionales a través del juego y el movimiento, por lo que es importante que tanto la familia como los maestros comprendan la importancia de los juegos para el desarrollo saludable de los niños, especialmente para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

La evaluación de la motricidad fina y gruesa es un aspecto fundamental a tomar en cuenta, ya que, a través de ella se logra verificar que los indicadores o hitos de aprendizaje en la dimensión de motricidad establecidas se están alcanzando o no. Con relación a ello, la motricidad debe alcanzar el estándar de aprendizaje cumpliendo con la competencia correspondiente, adquiriendo habilidades motoras de forma independiente (MINEDU, 2017). Dicha evaluación se puede considerar a realizar mediante listas de cotejo, escalas de clasificación, pruebas, entre otros. Por lo tanto, todas las actividades motrices deben ser experiencias valiosas, significativas, acorde a su edad y relevantes para la vida de los niños y niñas tanto en actividades grupales como individuales.

2.2.2 Lenguaje

Según Limache (2020), el lenguaje es la capacidad del ser humano para comunicarse y expresar sus ideas, considerado el sistema más complejo con múltiples funciones que separa al lenguaje humano de otros sistemas lingüísticos, como el caso de los animales. Desde este enfoque, es importante comprender el proceso de adquisición del lenguaje en los niños y niñas considerando la función representativa, que se refiere a la aptitud de utilizar el lenguaje para representar y expresar sus pensamientos, ideas y experiencias.

El lenguaje se va construyendo de acuerdo a vivencias y experiencias, convirtiéndose así en una función adquirida que depende mayormente del contexto cultural, medio ambiente, y por su puesto de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Desde organismos internacionales como la UNICEF (2017) se establece que la intervención oportuna mediante los aprendizajes en edades tempranas permite que los infantes mejoren su pensamiento lógico, resuelvan problemas, se comuniquen, expresen emociones y mejoren sus habilidades sociales.

Al hablar del lenguaje de los niños en educación inicial, se debe considerar las reglas específicas que cada idioma establece para usar el lenguaje en diferentes contextos comunicativos determinados, estas reglas incluyen aspectos gramaticales léxicos y pragmáticos que guían el uso apropiado del lenguaje en diferentes situaciones. Además, es

importante considerar que el lenguaje se encuentra influenciado por factores sociales y culturales, lo que implica que las normas de comunicación puedan variar de acuerdo a las diferentes lenguas (Domínguez, 2019).

Los conceptos que componen el modelo de enseñanza incluyen competencias comunicativas, que se refieren a la capacidad de usar correctamente el lenguaje y adaptarse a diferentes interlocutores y contextos, el desarrollo de habilidades comunicativas y habilidades lingüísticas son cruciales en el ámbito educativo, para promover el desarrollo efectivo de estas habilidades, es esencial crear ambientes inclusivos, utilizar enfoques de enseñanza innovadores y comprender las necesidades individuales de los estudiantes (Arteaga, 2023).

A continuación, se detalla 5 competencias comunicativas:

- *Competencia lingüística*

La competencia de comunicación lingüística se compone de tres aspectos fundamentales:

1. La comprensión, que implica el pensamiento ordenado y la capacidad de entender el lenguaje.
2. La expresión, que se refiere a la habilidad de transmitir ideas, opiniones y criterios mediante el uso del lenguaje.
3. La relación, que comprende la interacción y el diálogo con otras personas.

- *Competencia sociolingüística*

Se utiliza el diálogo para establecer una comunicación, teniendo en cuenta el contexto social en el que nos encontramos e interactuamos. Por esta razón, es de suma importancia desarrollar una competencia comunicativa sociolingüística sólida. Esta competencia implica tener conocimiento sobre los usos de una lengua o idioma y la capacidad de establecer relaciones interpersonales (Ayora, 2017).

- *Competencia discursiva*

Representa la combinación entre la forma y el significado para lograr un texto coherente y cohesionado, ya sea de forma escrita u oral.

- *Competencia estratégica*

Es la capacidad de aplicar estrategias de comunicación verbal y no verbal.

- *Competencia sociocultural*

Supone el conocimiento sobre un contexto social y cultural.

El lenguaje es la cualidad que nos diferencia de otras especies, porque nos facilita la comunicación, convivencia e interacciones sociales. En la niñez se comienzan a desarrollar habilidades comunicativas que les permiten expresar emociones e ideas. López (2019) menciona que, a los 4 años, el proceso de adquisición del lenguaje es el resultado de la acumulación de experiencias en diversos contextos de interacción educativos, sociales y familiares. Durante esta edad los párvulos adquieren un vocabulario de aproximadamente 1.500 palabras y son capaces de relatar sus vivencias sin que el interlocutor tenga que hacer grandes esfuerzos para comprenderlo, además demuestran dominio de las relaciones temporales y causales, así como en el uso de oraciones compuestas, aunque pueden enfrentar problemas de concordancia, también empiezan a usar los modos condicional y subjuntivo.

Al tratarse de niños y niñas de 5 años, tienen un vocabulario aproximado de 2.000 palabras. Su lenguaje demuestra la capacidad de anticipar acciones y coordinarse con otros, llegar a acuerdos, aunque puedan encontrar dificultades en este proceso. Además, son capaces de crear y contar historias inventadas, y aplicarlos siguiendo las reglas lingüísticas correspondientes, utiliza los tiempos presente, pasado y futuro de manera adecuada y pronuncian correctamente los fonemas de su lengua materna y cuenta con un amplio vocabulario, caracterizado por riqueza, precisión y abundancia (López, 2019).

Además, como se ha mencionado anteriormente, el lenguaje contribuye a la estimulación de otras áreas del desarrollo de los niños, por eso según el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2014), se conoce al lenguaje como “una herramienta fundamental para el desarrollo y el aprendizaje integral infantil” (p.32). Asimismo, el Currículo de Educación Inicial aborda el diseño de ámbito de desarrollo y aprendizajes del lenguaje con el objetivo de una planificación adecuada para la edad de los niños y niñas. En el Subnivel 2 que comprende desde los 3 años hasta los 5 años, se plantea el ámbito comprensión y expresión del lenguaje, con el propósito de potenciar el desarrollo del lingüístico de los infantes, permitiéndoles expresar

sus deseos, pensamientos, ideas, emociones y vivencias de manera verbal y no verbal. Además, se destaca la importancia del tratamiento de las conciencias lingüísticas, que sientan las bases para los procesos futuros de la lectura y escritura (MINEDUC, 2014).

El nivel de desarrollo de lenguaje no es igual entre niños y niñas, sino que se va adquiriendo de manera individual con diferencias evidentes, lo cual dependerá de algún tipo de trastorno o experiencia de su entorno inmediato, por lo cual conocer y diferenciar cada una de ellas es fundamental para llevar a cabo una correcta estimulación por medio de actividades pedagógicas, Lombardo (2020) señala que existen diferentes dificultades relacionadas con el trastorno de lenguaje, que incluyen:

- Dificultad para comprender o expresar ideas de manera adecuada.
- Limitaciones en el vocabulario utilizado para la expresión.
- Problemas para comprender el mensaje verbal.
- Mutismo selectivo.
- Carencia socio afectiva en la infancia (pg, 233). Con ello los profesores pueden tener una guía de qué dificultades existen y cómo actuar.

2.2.3 Emociones

El desarrollo afectivo y emocional comienza desde el nacimiento, cuando el recién nacido entra en contacto con el mundo y experimenta sus primeras emociones, como el llanto y las expresiones faciales. En la actualidad, se reconoce que la educación emocional en el ámbito familiar y escolar prepara a los niños en sus primeros años de vida, brindándoles conciencia de sus propios sentimientos y la capacidad de gestionarlos y controlarlos a voluntad (Pineda, 2021). Por lo tanto, la educación emocional en edades tempranas es importante porque es un proceso que permite la adquisición de habilidades y actitudes necesarias para el desarrollo de la identidad, el control emocional, la superación personal y colectiva, así como la capacidad de mantener buenas relaciones y ser empáticos (Escorsia y Díaz, 2020). En relación a esto, Vygotsky (1978) afirmó en su teoría que, al nacer, los seres humanos se preparan para algo nuevo, marcando dos momentos cruciales: el inicio de la vida individual y el contacto con el medio social. Además, la comprensión de los procesos psíquicos revela que el ser humano sólo puede ser comprendido en su totalidad como un individuo concreto (Silva y Calvo, 2014).

La inteligencia emocional es la capacidad para percibir y expresar emociones y relacionarlas

con la razón y el pensamiento, para equilibrar las emociones y los sentimientos en ese momento. El psicólogo Estadounidense Daniel Goleman enumera 5 principios, que componen la inteligencia emocional:

- *Autoconocimiento Emocional*: implica la capacidad de reconocer, comprender, identificar, regular y expresar de manera adecuada nuestros propios sentimientos y emociones (Goleman, 2010).
- *Autorregulación o Autocontrol Emocional*: implica la habilidad para ejercer un control adecuado y asertivo sobre nuestros impulsos, emociones y sentimientos.
- *Motivación*: este tercer principio, se encuentra nuestra capacidad para canalizar y orientar nuestros estados emocionales hacia metas y objetivos específicos, manteniendo una actitud positiva y enérgica (Goleman, 2010).
- *Apertura a los demás o Empatía*: se entiende como la habilidad de empatizar, es decir, de ponerse en el lugar de los demás, reconocer y comprender sus sentimientos y emociones, con el propósito de comprender y asimilar las emociones de los demás a través de su expresión emocional (Goleman, 2010).
- *Habilidades Sociales*: este componente final abarca el conjunto de habilidades que nos capacitan para dar respuestas apropiadas al entorno con el objetivo de establecer relaciones más efectivas con las personas que nos rodean promoviendo así un desarrollo profesional óptimo (Goleman, 2010).

De acuerdo a Bisquerra (2014) durante la etapa comprendida entre los 4 hasta 5 años, los niños y niñas desarrollan una mayor capacidad para contextualizar sus emociones, otorgando valor a lo que logran y desean en función de la importancia que tiene para ellos la meta a alcanzar. En este sentido, se identifican las características de los niños de esta edad:

- Los niños tienden a buscar amistades del mismo sexo
- Prefieren la compañía de sus pares en lugar de los adultos.
- Disfrutan actuando y mostrándose ante los demás.
- Empiezan a murmurar y a tener secretos.
- Responden a la culpa y los elogios.
- Pueden mostrar actitudes de liderazgo o mandones.
- Desarrollan un sentido de competencia.

- Disfrutan ayudando en las tareas diarias del hogar, como regar las plantas, barrer y recoger los juguetes, entre otras.

Es fundamental destacar que fomentar el desarrollo de la regulación emocional de los párvulos es crucial para mejorar su bienestar emocional y su capacidad de convivencia tanto como con los demás como consigo mismo (Vergara et al., 2021). Según Pulido y Herrera (2017), la autorregulación de las emociones es una habilidad que contribuye a fortalecer las relaciones interpersonales y la convivencia, esta habilidad les permite identificar tanto emociones positivas como negativas, en este sentido es importante que todas las actividades pedagógicas en el entorno preescolar estén coordinadas con los aspectos de los infantes, siendo motivadoras, enriquecedoras y placenteras. Según Heras et al. (2016), se destacan los siguientes componentes emocionales que deben tenerse en cuenta en estas actividades:

- *Conciencia emocional*: implica ser consciente de las propias emociones y ser capaz de identificarlas asignándoles nombres a las diferentes emociones.
- *Regulación emocional*: los niños se enfrentan a diferentes situaciones que permiten desarrollar su habilidad de autocontrol emocional.
- *Competencia social*: implica la capacidad de desarrollar empatía y comprender las emociones de los demás.
- *Habilidades para el bienestar en la vida*: se refiere al desarrollo de habilidades de organización, tanto en la gestión del tiempo como en la planificación de actividades de ocio y tareas cotidianas.

Por lo tanto, en los primeros años de escolarización, el desarrollo emocional tiene un papel fundamental en la vida de los niños y niñas. Constituyen una base esencial necesaria para el desarrollo integral en todas las dimensiones de su crecimiento. Es durante esta etapa que los infantes son conscientes de sus emociones, así también son capaces de interactuar con los sentimientos de otros.

2.2.4 Habilidades sociales

Varios autores han abordado la definición de habilidades sociales, como Miguel (2014), quien las describe como el conjunto de comportamientos que un individuo exhibe en situaciones de interacción personal, estas habilidades engloban la expresión y recepción de opiniones, sentimientos y deseos, así como la capacidad para mantener conversaciones. Son fundamentales para el desarrollo humano, ya que permiten adquirir destrezas a través de las interacciones sociales y fomentan la adaptación. El ambiente familiar juega un papel crucial en la formación de actitudes que se reflejarán en las dimensiones biológica, psicológica y comportamental de los niños. La aceptación en grupos, los refuerzos positivos y el bienestar

del individuo dependen en gran medida de cómo se trabajen estas habilidades. Durante los años preescolares, se establece el desarrollo infantil, ya que es en esta etapa cuando los niños tienen su primer contacto con un entorno desconocido e inexplorado (Horna et al., 2020).

Las habilidades sociales tienen algunas características que Rosales et al. (2014), detallan a continuación:

- Las habilidades sociales son adquiridas mediante el aprendizaje, que implica procesos como la imitación y el ensayo.
- Estas habilidades se caracterizan por incluir componentes motores (acciones realizadas), emocionales y afectivos (sentimientos experimentados), cognitivos (pensamientos) y comunicativos (lo que se dice).
- Las habilidades sociales son respuestas específicas que se manifiestan en situaciones concretas.
- Se desarrollan en relación con otras personas, sin importar si son de la misma edad o adultos, y representan respuestas específicas a situaciones particulares.

Según Almaras et al. (2019) se ha demostrado que las habilidades sociales tienen un impacto significativo en la autorregulación del comportamiento, la adopción de roles y la autoestima de los niños de 4 a 5 años. Se ha observado que una competencia social adecuada durante la etapa escolar se relaciona positivamente con una adaptación social exitosa y un rendimiento académico satisfactorio.

Con ello, las habilidades sociales permiten obtener importantes refuerzos sociales del entorno cercano, lo que facilita una mejor adaptación, desempeñando un papel fundamental en el desarrollo integral de la persona. Por lo tanto, el desarrollo y el aprendizaje de estas habilidades es fundamental para desarrollar relaciones positivas con los demás.

Las habilidades sociales son esenciales para que los niños y niñas se adapten a los diversos entornos sociales, según Lacunza y Contini (2009) el niño debe aprender, practicar una serie de habilidades sociales para poder adaptarse de manera efectiva estas competencias sociales incluyen:

- Apego (a los 6 meses)
- Empatía (1 a 2 años)
- Asertividad y cooperación (a partir de los 4 años)
- Comunicación (2 a los 3 años)
- Autocontrol (2 a 5 años)

En referencia a la asertividad y cooperación Cercas y Polanco (2002) plantean las siguientes habilidades comunicativas asertivas en la edad de 4 a 5 años:

- Ejemplificación.
- Uso de recursos gestuales.
- Escucha activa
- Argumentación.

El desarrollo de las habilidades sociales es de suma importancia, porque le permite al infante enfrentarse a un mundo globalizado y en constante cambio, interactuar con los demás, y desarrollarse a nivel personal (Cabello, et al. 2019); Por lo tanto, la responsabilidad de no solo impartir conocimiento, sino también, de formar niños y niñas que sean capaces de compartir, ayudar, escuchar, colaborar en equipo, ejercer el autocontrol y gestionar sus tendencias agresivas, así como mantener una comunicación asertiva. Es importante destacar que todas estas habilidades sociales pueden ser enseñadas a través de actividades creativas, como el juego que brinda la oportunidad de comprender mejor las dinámicas sociales y las reglas que rigen las relaciones entre adultos y niños.

2.2.5 Desarrollo cognitivo

Se entiende al desarrollo cognitivo o cognoscitivo como el proceso del ser humano que contiene muchos factores en los que están implicados procesos como el pensamiento, la capacidad lingüística, lo sensorial, las percepciones, la función amnésica, atención, razonamiento, pensamiento crítico y la resolución de conflictos, para evaluar diferentes situaciones y se realice una correcta toma de decisiones, dando como resultado el desarrollo intelectual (Jiménez et al., 2021).

Un buen desarrollo cognitivo depende de la incidencia de varios factores ambientales tales como menciona Carrero (2018), como incluir una buena nutrición y hábitos de vida saludable, que estos a su vez mejoran el desempeño en lo académico tanto en cognitivo como en otras dimensiones del desarrollo, también la incidencia de técnicas pedagógicas en el proceso académico, la formación de métodos bien estructurados que da como resultado un proceso cognitivo favorable para los educandos.

Según Piaget (1936) el desarrollo cognitivo en los párvulos es el resultado de sus esfuerzos por comprender y actuar en su entorno en cada etapa y situación. A medida que avanzan, los

infantes van adquiriendo nuevas formas de operar lo cual ocurre de manera gradual, mediante las interacciones, equilibrio y adaptación en el medio social, estas tres dimensiones son fundamentales en el desarrollo cognitivo, para (Piaget, 2012) el proceso cognitivo se combina en cuatro áreas:

- Maduración: Estas capacidades son inherentes al ser humano y están predeterminadas genéticamente.
- Experiencia: Se refiere a las experiencias activas que el niño vive a través de la asimilación y la acomodación.
- Interacción social: Es el intercambio de ideas y conductas que el niño tiene con otras personas.
- Equilibrio: Se traduce en la interacción social y el equilibrio entre las estructuras cognitivas del niño.

Tabla 3. Etapas de la teoría de desarrollo cognoscitivo de Piaget

Etapa	Edad	Características
<i>Sensoriomotora</i> El niño activo	Nacimiento a los 2 años	Los niños aprenden la conducta propositiva, el pensamiento orientado a fines, la permanencia de los objetos
<i>Preoperacional</i> El niño intuitivo	De los 2 años los 7 años	El niño puede usar símbolos y palabras para pensar. La solución intuitiva de los problemas para el pensamiento está limitada por la rigidez, la centralización y el egocentrismo.
<i>Operaciones concretas</i> El niño práctico	De 7 a 11 años	El niño aprende las operaciones lógicas de seriación, de clasificación y de conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.

<p><i>Operaciones Formales</i> El niño reflexivo</p>	<p>De 11 a 12 años en adelante.</p>	<p>El niño aprende sistemas abstractos del pensamiento científico y el razonamiento proporcional.</p>
--	-------------------------------------	---

Nota: Linares (s.f, p. 3)

De esta manera, Piaget establece estas etapas del desarrollo cognitivo en los niños fundamentales cada con sus características, asimismo, el conocimiento se transforma y se reorganiza, por lo que los niños pasan por diferentes etapas en las que desarrollan o relaciona primero lo abstracto y luego su capacidad para organizar y diferenciar el conocimiento adquirido (Detan, 2020). Pero ¿Cómo se desarrolla el aspecto cognitivo en los infantes en los primeros años de vida?

Se produce en gran medida a través de las reacciones circulares, las cuales permiten al azar. Cuando una actividad produce una sensación placentera al bebe, este busca repetirla. Así, la repetición se convierte en un ciclo continuo en el que la causa y el efecto.

- Reacciones circulares primarias: Las reacciones circulares, ocurren entre el primer y cuarto mes de vida extrauterina. Durante este periodo él bebe repite acciones casuales que le han proporcionado placer. Un ejemplo típico es la succión del propio dedo, que reemplaza la succión del pezón (Camargo, et al. 2019).
- Reacciones circulares secundarias: Tienen lugar entre el cuarto mes y el año de vida, en esta etapa, el infante dirige su comportamiento hacia el entorno externo buscando aprender y manipular objetos, el bebé observa los resultados de sus acciones y busca reproducir sonidos u obtener gratificación (Camargo, et al. 2019).
- Las reacciones circulares terciarias se presentan entre los 12 y los 18 meses de edad, siguiendo el mismo proceso descrito anteriormente, aunque con notables variaciones (Camargo, et al. 2019).

Por lo que es de gran importancia dentro de la edad preescolar el desarrollo cognitivo, porque ser realizada con actividades específicamente dirigidas hacia el juego, lo cual se presenta de forma instintiva para que los niños se desenvuelven (Calambas et al. 2019). Además, es importante que las actividades dirigidas a los niños en edad preescolar están diseñadas de manera que estimulen su desarrollo y su interés cognitivo en el aprendizaje, convirtiéndolas en

actividades emocionantes y motivadoras, y en dirección a su edad, con el fin de ayudar a sentar las bases para el éxito en la escuela secundaria, la universidad y la vida adulta, (Gamboa, 2022).

De este modo, en niños de 4 a 5 años, el desarrollo del lenguaje, motricidad fina y gruesa, las emociones, el desarrollo cognitivo y las habilidades sociales están estrechamente relacionadas y contribuyen al crecimiento. Proporcionar un entorno educativo estimulante y adecuado que incluya actividades lúdicas, métodos innovadores de enseñanza y atención a las necesidades individuales de los niños puede fomentar un desarrollo saludable en estas áreas.

2.3 ¿Qué es una estrategia?

Las estrategias de aprendizaje sugieren que es importante conocer la diferencia entre técnicas, procesos y estrategias. Por lo tanto, se utiliza el término "proceso de aprendizaje" para referirse a la acción de desarrollar operaciones mentales con la intención de adquirir nuevos conocimientos o asimilar información externa. En este sentido, las estrategias educativas adquieren un carácter intencional con el objetivo de obtener información específica (Beltrán, 2003). El conocimiento y la aplicación adecuada de estrategias educativas permiten a los docentes facilitar procesos de aprendizaje más efectivos y significativos, brindándoles a los educandos conocimientos de manera intencionada y estructurada.

Según, Sornosa y Sanches (2018) Las estrategias se componen de acciones planificadas con el objetivo específico de lograr metas estratégicas, estas acciones están diseñadas para modificar una situación que ya no cumple con las necesidades actuales, tanto a nivel individual como grupal, por ello, el propósito principal de estas estrategias es avanzar hacia una situación deseada que satisfaga de manera ideal las demandas planteadas, solucionando así la contradicción existente.

Tres aspectos que componen las estrategias pedagógicas: el diagnóstico situacional que guía la estrategia, las acciones estratégicas que concentran el conjunto de procedimientos dirigidos al cambio socioeducativo de los sujetos aprendices involucrados en la estrategia y los mecanismos de control y retroalimentación sobre los resultados de la estrategia, los maestros innovadores en el nivel preescolar pueden utilizar las herramientas adecuadas para acompañar sus acciones estratégicas dentro de sus estrategias pedagógicas (Chicaiza, 2022).

- El juego: El juego se ha convertido en el lenguaje oficial de los niños y es un medio para enseñar valores y no solo conocimientos (Cortés y García, 2017).
- El ambiente: El ambiente es una parte importante del proceso de enseñanza aprendizaje el maestro lo usa como una herramienta para promover el aprendizaje (Cortés y García, 2017).
- Artes plásticas: El arte es otra herramienta pedagógica que promueve la adquisición de conocimientos porque permite realizar actividades dinámicas y unificadoras como el dibujo, la pintura, el diseño y el modelado, lo que permite a los niños elegir, comprender, plasmar o diseñar sus experiencias (Cortés y García, 2017).
- Lectura: El valor de la lectura a edad temprana radica en la capacidad de despertar la imaginación llevar al niño a mundos nuevos y ampliar su vocabulario al leer nuevas palabras (Cortés y García, 2017).
- Tecnología: Los niños obtienen una nueva perspectiva sobre el mundo a través de estas herramientas, que ahora son un aliado esencial para la enseñanza (Chicaiza, 2022).
- Música: Aunque es un puente que conecta lo cognitivo con lo actitudinal, ayuda a trabajar ciertos valores, habilidades y, sobre todo, a dar a los niños más autonomía. Por lo tanto, se recomienda que la música se mezcle con las artes y el aprendizaje (Chicaiza, 2022).

Las estrategias son precursoras de las técnicas empleadas en la búsqueda de respuestas o resultados en cualquier situación. Son herramientas que se utilizan para mejorar y potenciar las acciones del pensamiento, llevándolas a horizontes no contemplados, los especialistas han denominado a las estrategias como una inteligencia ampliada (Beltrán, 2003). Es esencial comprender la importancia de estas herramientas y desarrollar y aplicar las estrategias adecuadas para encontrar soluciones y lograr metas.

2.4 Estrategias de gamificación para el aprendizaje de niños de 4 a 5 años

En las aulas de clases, algunos docentes optan por generar diversas estrategias didácticas educativas para fomentar actividades atractivas y llamativas dirigidas a los niños en edad preescolar. Según Mejillón (2022), desde su nacimiento, todos los niños utilizan el juego como una herramienta para establecer vínculos con sus progenitores y su entorno inmediato, teniendo en cuenta el contexto en el que se desenvuelven. Los educadores son esenciales para crear entornos educativos que contribuyan al crecimiento y bienestar integral de los niños en edad preescolar, por ello deben estar informados sobre nuevas estrategias que les ayude a alcanzar esta meta.

La etapa preescolar, específicamente en la etapa que se encuentran los niños de entre 4 y 5 años, es crucial el desarrollo cognitivo y el pensamiento de los niños, ya que es un período en el que absorben una gran cantidad de estímulos. Por ello, es esencial que el entorno educativo proporcione recursos y materiales de aprendizaje que se adapten a las necesidades de los niños, permitiéndoles interactuar y cooperar con sus maestros y compañeros.

En este sentido, uno de los desafíos principales en la planificación de la educación primaria e inicial radica en encontrar métodos de enseñanza que involucren de manera efectiva a una diversidad de estudiantes en el proceso de aprendizaje, pues, si la programación y las técnicas utilizadas no son apropiadas para satisfacer las necesidades e intereses de los niños, se obstaculiza su desarrollo (UNICEF, 2018). Para sentar las bases de un aprendizaje significativo y un desarrollo integral a lo largo de su trayectoria educativa, es fundamental emplear recursos efectivos y de calidad en el entorno educativo y adaptarlo a las necesidades de los niños en esta etapa temprana.

La gamificación es una técnica educativa, innovadora y efectiva, que beneficia a los niños y niñas en diferentes etapas de su desarrollo. Es acertado, exponer que las estrategias de gamificación son particularmente beneficiosas para las edades de entre 4 a 5 años, pues muestran un marcado interés y habilidad innata para el juego. Por tanto, los elementos de juego como un sistema de puntos, incentivos, recompensas, uso de avatares, una historia de juego, retos y misiones, son aquellas actividades que se deben adaptar al gamificar una clase.

Las diferentes opciones de juego o actividades a futuro generan grandes resultados, pues son opciones que atraen a los niños y niñas y que tendrán retroalimentación continua creando

un entorno lúdico con reglas claras, objetivos definidos y una variedad de métodos para lograr los objetivos (Wiklund y Wakerius, 2016). Cabe recalcar que, la incorporación de la gamificación en el ámbito educativo tiene un efecto profundo en el desarrollo del niño, ya que aviva su mente a través de la reflexión o a través de la exploración del pensamiento lógico, es así que, a medida que los niños enfrentan desafíos y los resuelven, van mejorando su concentración y otras aptitudes como las habilidades sociales y la resolución de conflictos (Gómez y Ávila, 2021).

La implementación de la gamificación en las edades tempranas de la educación brinda la oportunidad de llevar a cabo un aprendizaje concreto y planificado dentro de los entornos escolares. Según Pozo y Villon (2022), la gamificación se ha convertido en una herramienta estratégica altamente efectiva, tanto en la educación contemporánea como en el ámbito virtual. Por lo tanto, al utilizar la gamificación como técnica de enseñanza, se concede una gran importancia al desarrollo de habilidades cognitivas a lo largo de todo el proceso educativo, con el objetivo de alcanzar los objetivos y metas propuestas.

La gamificación en el aprendizaje de niños de 4 a 5 años presenta diversos beneficios, uno de ellos es mejorar la motivación intrínseca de los niños, ya que el juego y la competencia despiertan su interés y entusiasmo, lo que resulta en una mayor participación en las actividades educativas. Adicional a ello, es una estrategia que contribuye al desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, por lo que, los niños tienen la oportunidad de mejorar su capacidad para resolver problemas, pensar críticamente, prestar atención y fortalecer su memoria a través de actividades de juego y desafíos. Además, dado que muchos juegos incorporan elementos competitivos y cooperativos, se fomenta el trabajo en equipo, la comunicación y la colaboración entre los niños y niñas (Liberio, 2019).

Al crear una estrategia educativa, se reconoce que la planificación desempeña un papel crucial, ya que son respuesta al éxito o fracaso. La planificación cuidadosa y precisa de las estrategias y su integración efectiva en el entorno del aula son fundamentales para alcanzar buenos resultados y promover un mayor desempeño y rendimiento académico, en este sentido, Mejillón (2022) destaca la importancia de planificar la educación de manera meticulosa y acorde al nivel de desarrollo de los niños, empleando estrategias metodológicas apropiadas. Esta planificación precisa permite al docente adaptar el contenido y las actividades de aprendizaje a las necesidades y capacidades de los estudiantes, brindando un enfoque personalizado y eficiente. Dentro de este contexto, la gamificación se presenta como una estrategia de aprendizaje idónea para las planificaciones, ya que tiene la capacidad de

generar motivación e inspiración en los niños (Córdova, 2020).

La gamificación ofrece la oportunidad de transformar la dinámica de la clase, convirtiéndola en un ambiente más interactivo y estimulante. Los juegos y desafíos presentes en la gamificación ayudan a desarrollar habilidades cognitivas, promueven el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración entre los estudiantes, además, la gamificación también fomenta el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos, ya que muchos juegos implican la interacción y cooperación entre los participantes.

2.5 Gamificación empleada como estrategia para potenciar el desarrollo global de los niños

Según Vega (2019) la gamificación se emplea como estrategia de enseñanza y es una parte integral de la experiencia educativa. Desde este enfoque, el docente utiliza sus habilidades y destrezas para facilitar el proceso de aprendizaje. Asimismo, para una implementación efectiva de actividades gamificadas, se considera crucial realizar una planificación adecuada que se alinee con el contenido que se desea enseñar. La gamificación se considera una estrategia útil con la cual los docentes pueden contar. Al hacer una planificación adecuada y alinearse con los objetivos de aprendizaje, se crea un entorno educativo estimulante y enriquecedor que fomenta el desarrollo de habilidades y conocimientos de manera lúdica y motivadora.

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, la gamificación se utiliza como una estrategia didáctica motivacional con el propósito de fomentar comportamientos específicos, pues al ser un entorno más atractivo, presentar mayor curiosidad por ello, promoviendo su participación activa y generando experiencias positivas en el aprendizaje. Es decir, la gamificación se considera una herramienta pedagógica útil que mejora el rendimiento y el desarrollo integral de los estudiantes. Existen diversos modelos de diseño para la implementación de la gamificación, entre los cuales destaca el enfoque basado en el método de pregunta:

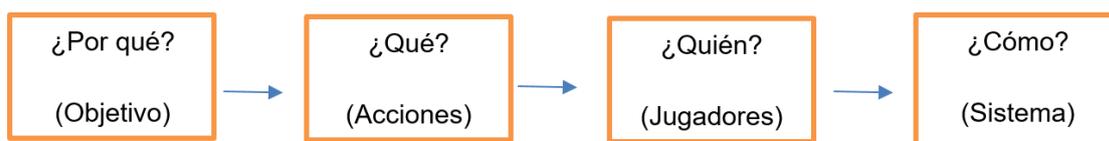


Figura 1. Autoría propia, Modelos de diseño para la implementación de la gamificación

Este modelo utiliza la pregunta como eje accionador; en este caso, es el "por qué" utilizar la gamificación para lograr un objetivo; esta acción forma parte de la planificación del docente, como un proceso racional de anticipación y previsión. El segundo aspecto "qué" se refiere a las acciones y comportamientos que se espera que los estudiantes realicen o muestren. El tercer factor "quién" tiene que ver con la audiencia para la que se diseña el proyecto, en este caso los estudiantes. Finalmente, el "cómo" del método de gamificación, cómo funciona en evaluación y evolución (Pachacama, 2020). Al considerar cuidadosamente cada uno de estos aspectos, los educadores pueden diseñar experiencias basadas en la gamificación obteniendo beneficios como mejorar la participación de los estudiantes, la motivación y los resultados del aprendizaje.

También, es importante destacar dos tipos de gamificación para los efectos pedagógicos: la superficial, también conocida como de contenido, y la profunda, nombrada como estructural. La diferencia principal entre estos dos tipos es cuán profundamente se quiere usar la gamificación en la praxis pedagógica. Por lo tanto, la decisión de qué tipo usar está en manos del docente, quién tomará en cuenta factores como la funcionalidad, adaptabilidad, edad, tipo de materia y contenido (Mediavilla, 2022):

- *Gamificación estructural:*

En este tipo de gamificación no se realizan cambios en los contenidos de clases, simplemente se modifica la forma en la que vamos a impartir los contenidos que sería a través de juegos (Martinez y Cecilia, 2017).

- Gamificación de contenidos:

En cambio, en este tipo de gamificación los contenidos son modificados y adaptados a un ambiente con elementos de juego (Martinez y Cecilia, 2017). Aunque ambas formas de gamificación tienen el potencial de mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, el maestro es quien incorpora los aspectos de estos en su ambiente de aprendizaje y acorde a las características de sus alumnos eligiendo el modelo o tipo de gamificación más efectiva y exitosa.

Como se mencionó anteriormente, la gamificación es una estrategia útil que promueve y mejora el aprendizaje. Al incorporar elementos de juegos en el entorno escolar, se crea un

entorno activo y participativo que fomenta la curiosidad, el compromiso y el progreso de los estudiantes. La gamificación en la escuela crea un ambiente favorable para el desarrollo de habilidades, lo que prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos de este mundo. También fomenta una actitud positiva hacia el aprendizaje y la adquisición de conocimientos, lo que resulta en una experiencia educativa significativa. Es así, que los maestros y maestras pueden aprovechar el potencial de la gamificación para transformar el aula en un entorno de aprendizaje motivador y eficaz, cultivando el espíritu lúdico en nuestros estudiantes y brindándoles las herramientas necesarias para convertirse en aprendices autónomos y comprometidos con su propio desarrollo.

A modo de cierre, según la información proporcionada, se puede afirmar que el aprendizaje en niños y niñas de 4 a 5 años, es un factor que influye en varias áreas de su desarrollo global, las cuales son: Motricidad, lenguaje, emociones, habilidades sociales y cognitivas. El aprendizaje se logra a través de los conocimientos proporcionados y por sus vivencias o experiencias adquiridas, y se considera que cada infante tiene características individuales, las cuales dependen de su entorno sociodemográfico, familiar y académico.

Capítulo III

Percepciones y prácticas docentes sobre la implementación de la gamificación en Educación Inicial

El Capítulo III tiene como objetivo indagar las percepciones y prácticas docentes sobre la implementación de la gamificación en las clases de educación inicial en la ciudad de Cuenca. Se utilizó la entrevista como método para recopilar información acerca de la gamificación y su influencia dentro del aula. Después de ello, se realizó el análisis con la asistencia del software Atlas Ti y se examinaron los resultados en relación con la realidad, tomando como base las categorías, autores y objetivos propuestos.

3.1 Diseño de la entrevista

Para el diseño de la entrevista se tomó como base los fundamentos teóricos y las aportaciones mencionadas por varios autores que tratan el tema de la gamificación, sus usos, importancia, implementación y evaluación. Es una entrevista estructurada con 10 preguntas abiertas que tienen la finalidad de recopilar información que permita comprender la percepción que tienen los educadores sobre la gamificación en el aprendizaje de los niños y niñas en educación inicial.

3.2 Aplicación de la entrevista

Antes de llevar a cabo las entrevistas, se siguió el procedimiento de solicitar el permiso correspondiente en diversas instituciones de la ciudad de Cuenca. Se envió un oficio formal a las autoridades de las escuelas, ya que las entrevistadas no pudieron responder a la entrevista fuera de los horarios escolares debido a razones personales. Gracias, las autoridades aceptaron amablemente brindar la atención solicitada. Posteriormente, se llevaron a cabo las entrevistas con distintos docentes, quienes expresaron sus ideas, opiniones y posturas sobre el tema.

Se estableció la participación de 6 docentes como informantes. La duración de la conversación fue de 20 minutos y grabada por medio de dispositivos móviles. Posterior a ello, los audios fueron transcritos en un documento Word, donde se plasmaron todas las respuestas obtenidas. Las profesionales entrevistadas son de género femenino y con edades que oscilan entre los 22 y 33 años, entre ellas docentes con títulos específicamente relacionados a la educación inicial y con más de 6 años de experiencia. Para el análisis de los datos cualitativos de la información recopilada se procedió a usar el software Atlas Ti, el cual, provee la funcionalidad para codificar las entrevistas, realizar redes semánticas y

de códigos para facilitar la interpretación de la información levantada por parte de los investigadores. En el análisis de las entrevistas se usará la simbología “E” en referencia a las docentes entrevistadas. Las preguntas planteadas en la entrevista son:

1. ¿Qué entiende usted por gamificación?
2. ¿Qué ventajas y desventajas tiene la aplicación de gamificación en el aprendizaje de los niños de educación inicial?
3. ¿Usted ha tenido experiencias de incorporación de gamificación en sus clases?
4. ¿Qué elementos considera usted que deben estar presentes para que una actividad sea considerada de gamificación?
5. ¿Cómo piensa que se podría incorporar la gamificación en las planificaciones? 6. ¿Qué rol debe jugar el docente en la gamificación?
6. ¿Cómo evaluaría una actividad gamificada?
7. ¿La gamificación es posible solamente con aplicaciones tecnológicas o se puede gamificar en el aula sin ellas?
8. ¿Qué juegos considera que se deberían utilizar con niños de educación inicial?
9. ¿Cuál sería su principal consejo al momento de implementar técnicas de gamificación en la enseñanza de los niños?

3.3 Análisis de la entrevista

Para el desarrollo de esta investigación sobre la influencia de la gamificación en los niños de educación inicial se implementó la metodología cualitativa. Según Guerrero (2016) el enfoque cualitativo se caracteriza por su orientación hacia la profundización en casos específicos en lugar de buscar generalizaciones. Su principal preocupación no radica en medir, sino en cualificar y describir el fenómeno social a partir de los rasgos determinantes, tal como son percibidos por los actores involucrados dentro de la situación estudiada.

Antes de iniciar con el análisis de la información en cuanto a los contenidos de gamificación y su relación con los procesos de aprendizaje de educación inicial, es importante recalcar que la mayoría de docentes durante su formación académica han recibido alguna asignatura, contenidoo taller relacionado a la gamificación y aprendizajes en el nivel de inicial. Muchas de las experiencias contadas en la entrevista dirigen su atención a eventualidades que se suscitan dentro del salón de clases, siendo estas oportunidades de aprendizaje para las maestras, pues siempre se puede mejorar el estilo de enseñanza para impartir clases.

Para la realización de este análisis, se parte de dos grandes categorías que son gamificación en educación y aprendizaje en educación inicial, estas categorías agrupan subcategorías que fueron identificadas en base al marco teórico y codificadas con la ayuda del software Atlas ti, cada una de estas contiene las respuestas de las entrevistadas, a continuación, se detalla cada una de estas:

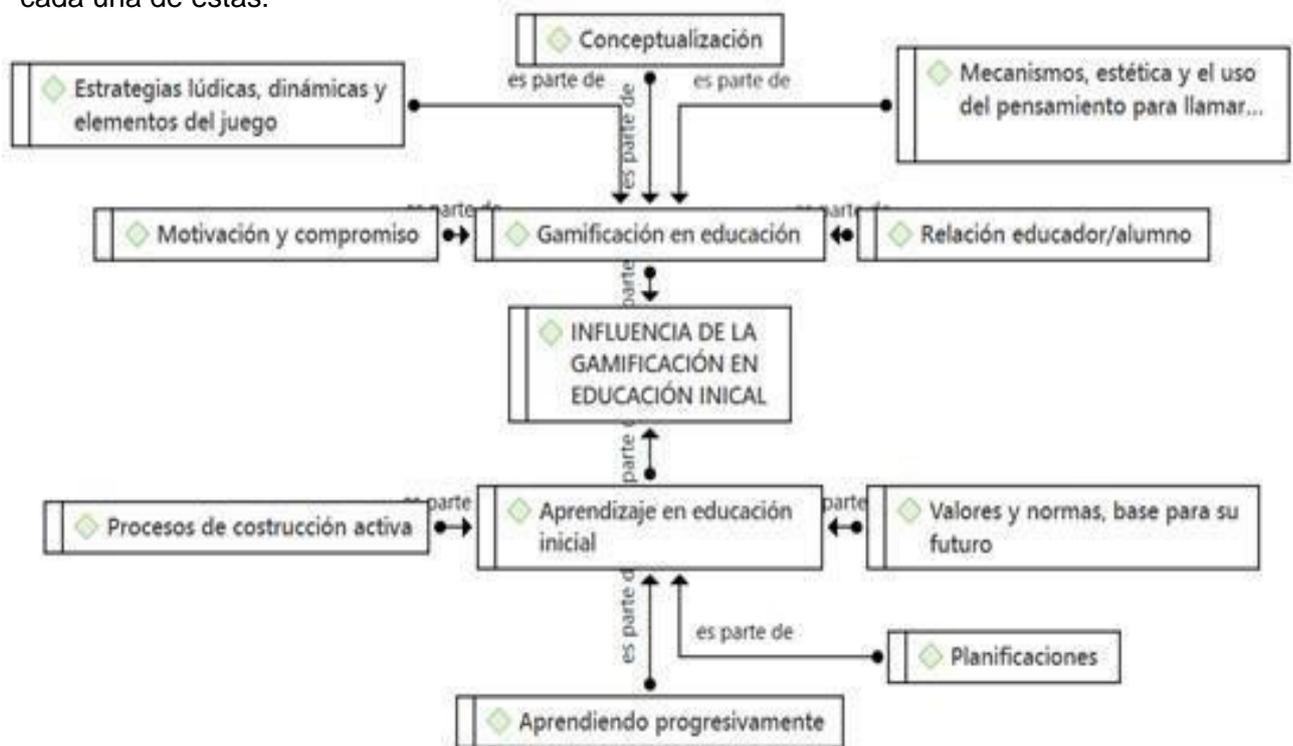


Figura 2. Codificación de categorías

3.4 Resultados y discusión del análisis de las entrevistas

Para llevar a cabo el análisis, se presenta el siguiente procedimiento: se examinó cada subcategoría que conforma la ilustración del *Cuadro de Atlas Ti*. Para cada subcategoría, se formularon una serie de preguntas relacionadas con ella. A continuación, se buscaron respuestas que estuvieran respaldadas o refutadas por teorías de autores relevantes. A partir de este momento las entrevistadas serán reconocidas mediante la simbología de E1 (entrevistada 1), E2 (entrevista 2), E3 (entrevistada 3), E4 (entrevistada 4), (entrevistada E5) (entrevistada E6).

En primer lugar, fue necesario tener una visión más clara sobre la concepción de gamificación en el contexto de educación inicial. Con este propósito, se solicitó a las participantes que ofrecieran su definición. Las respuestas de E1 y E3 coinciden en definir a la gamificación como una estrategia que se emplea dentro del proceso de la enseñanza-aprendizaje para lograr objetivos específicos dentro de un salón de clase. Mansilla y Beltrán (2013) proponen una metodología educativa que involucra un conjunto de actividades que un docente debe seguir para enseñar ciertos contenidos. Desde esta perspectiva, la gamificación se concibe como una estrategia didáctica utilizada con un propósito definido y actividades específicas a llevar a cabo.

A su vez, Ramírez (2014), considera que los maestros que implementen la gamificación como estrategia didáctica en el aula deben considerar diversos factores como: la interacción, la autonomía y el trabajo en equipo de los estudiantes. Es decir, la influencia de la gamificación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje permite alcanzar objetivos específicos en el aula, convirtiéndola así en una estrategia que genera beneficios al tener un correcto desarrollo y planificación, basado en un objetivo.

Autores como Ortiz et al. (2018) reconocen que la gamificación se basa en la estructura inherente del juego, ya que involucra procesos que estimulan el desarrollo de una experiencia lúdica. E5 y E6 respaldan esta afirmación, al considerar la gamificación como una técnica de aprendizaje que traslada la acción de jugar al entorno educativo, con el objetivo de enseñar y fortalecer las habilidades de los estudiantes, creando un aula motivadora y adoptando una visión de aprendizaje a través del juego.

Las respuestas brindadas por las participantes revelan que la gamificación se percibe como una estrategia que permite a los estudiantes jugar en el aula, a pesar de la creencia errónea de que el entorno escolar es exclusivamente para el aprendizaje, ignorando su carácter

recreativo. Según Deterding et al. (2011) la gamificación se refiere al empleo de elementos de diseño de juegos en contextos que no son propiamente juegos. Aunque la escuela no se considera tradicionalmente como un espacio de juego, tanto docentes como expertos afirman que el juego y el aprendizaje están interrelacionados, siempre y cuando haya un objetivo educativo específico. Dentro de esta categoría, se reconoce que las docentes poseen conocimientos básicos sobre la gamificación, los cuales podrían profundizar mediante un adecuado proceso de capacitación.

Al implementar la gamificación en el aula, es crucial tener en cuenta el proceso y los elementos que la componen. Docentes como la E1 y E3 consideran que la gamificación tiene como elementos la meta, el reto, conductas, insignias, puntos y premios visuales basado en un conjunto de reglas. Las respuestas antes mencionadas por las docentes son acordes a la categorización realizada por Gómez (2020). Adicional a ello, E2 reconoce que una parte importante de los elementos de la gamificación se basa en identificar el contexto escolar, es decir: el número de estudiantes, materiales, actividades y calificaciones finales.

La clasificación de los elementos de la gamificación resalta la importancia de comprender sus componentes para diseñar planificaciones efectivas que enriquezcan la experiencia de los estudiantes. Además, se reconoce que existen diversas actividades, como mundos de fantasía, avatares, barras de progreso y regalos virtuales, que pueden ser empleadas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje (Gómez, 2020).

Según Merino et al. (2023), uno de los principios fundamentales de la gamificación en el aula es el nivel de dificultad y el enfoque utilizado para resolver problemas y promover el aprendizaje significativo, junto con la guía proporcionada por el docente durante el proceso. La gamificación, según la E3, tiene la ventaja de fortalecer la conexión entre el docente, el estudiante y el contenido, al tiempo que mejora las habilidades y fomenta la reflexión en los estudiantes. Implementar la gamificación en el aula implica crear un entorno significativo y de apoyo, que resulta beneficioso tanto para el estudiante como para el docente, a pesar de los niveles de dificultad involucrados.

Asimismo, en torno a las ventajas de la gamificación se destaca el desarrollo afectivo de los estudiantes en el aula. E2 menciona que, es importante resaltar las ventajas emocionales que ofrecen las actividades gamificadas, ya que se ha comprobado que aumentan los niveles de dopamina, asociados con la afectividad y la conducta motora. Como se mencionó previamente, la gamificación se basa en elementos fundamentales del juego, como dinámicas emocionales, narración, límites y progresión. Conforme a ello Beleño y Pomares (2022) describen a la gamificación, como una estrategia que mejora el desarrollo

afectivo y emocional de los estudiantes porque agrega valores constructivos, canalizadores, artísticos y liberadores.

En la misma línea de pensamiento, E3 resalta la importancia de la retroalimentación en el aula y la gamificación en línea como recursos mejorados para la alfabetización digital. Estas estrategias brindan a los estudiantes la oportunidad de evaluar su progreso en el tema aprendido, corregir errores y tener una mayor conciencia de su propio proceso de aprendizaje. En este sentido, Agredal et al. (2018) resume cuatro criterios esenciales para comprender la importancia y los beneficios de la gamificación: libertad para cometer errores, retroalimentación rápida, progreso y una narrativa de aprendizaje. A partir de esto, los estudiantes tienen la posibilidad de conocer sus resultados y mejorar estos procesos a través de actividades divertidas (Morales, 2022).

Entre otra de las ventajas que se obtienen de la gamificación, se encuentra el desarrollo de habilidades. E4 destaca a la gamificación como una herramienta para desarrollar una amplia gama de habilidades, con la excepción de las habilidades de expresión oral, que se considera difíciles de alcanzar, así como enfrentarse a casos de excesiva competitividad o tolerancia mínima de los estudiantes, por las actividades a realizarse. Sin embargo, estas afirmaciones entran en contradicción con lo mencionado por Vergara y Nielsen (2021) quienes señalan que al integrar intervenciones pedagógicas mediante materiales didácticos gamificados y métodos prácticos, se puede lograr una mejora en el rendimiento escolar en cuanto a la expresión oral, pues los niños pueden tener éxito en la adquisición de un vocabulario cada vez más extenso.

En relación a lo mencionado anteriormente, un ejemplo claro de la aplicación de la gamificación en los procesos educativos se encuentra en el ámbito de la lectoescritura (Naranjo y Gutiérrez, 2019). La gamificación promueve el interés por la lectura y la escritura a través de narrativas motivadoras dentro del contexto literario, fusionando juegos o actividades relacionadas con el mundo de la literatura que estimulan la imaginación e interpretación de historias extraordinarias en contraste con la realidad cotidiana. De esta manera, es posible mejorar el rendimiento académico y las competencias comunicativas.

Por otra parte, Hernández et al. (2015) postulan que “el logro de competencias por parte de los estudiantes implica métodos, técnicas metodológicas, estrategias, recursos, entre otros, dirigidos al estudiante, involucrando al docente como el creador de la metodología para favorecer el aprendizaje” (p. 91). Sin embargo, las docentes E2, E4, E5 y E6 destacan que, al implementar estrategias en el aula, existen niveles de dificultad para el estudiante, es decir desde lo fácil, normal y complicado que aumenta progresivamente. Como postula el autor, es

necesario que los docentes apliquen estrategias nuevas, pues hay competencias en el aula que se pueden adquirir, aunque existan niveles de dificultad.

También, una de las desventajas que se presentan, desde las respuestas de las participantes E2 y E4 es la falta de preparación del personal docente, la falta de claridad sobre el desarrollo y la efectiva implementación de la gamificación en el aula. Partiendo de ello, es necesario tener la preparación requerida como docente, para lograr un equilibrio entre lo lúdico y lo educativo, que resulta bastante desafiante para los profesionales. En este sentido, las educadoras consultadas destacan las múltiples ventajas y desventajas de la gamificación. Las participantes E1, E4 y E6 describen cómo las actividades gamificadas mejoran las relaciones entre los estudiantes, fomentan el desarrollo de habilidades en entornos interactivos, aumentan la motivación y ponen a prueba las habilidades de resolución de conflictos. En correspondencia a ello, la gamificación tiene como objetivo principal proporcionar a los estudiantes una fuente de aprendizaje efectiva y motivadora (Acedo et al. 2022).

De esta manera, la gamificación, puede tener desafíos y posibles desventajas, como ya se presentó. Para asegurarse de que estos elementos se utilicen de manera efectiva y beneficiosa para los estudiantes, los educadores deben examinar y evaluar cuidadosamente los elementos que componen a la gamificación, además de generar capacitaciones continuas acerca de estos temas. Aunque existen opiniones divergentes sobre los alcances de la gamificación, los estudios señalan que, si se aplica correctamente, puede tener un impacto significativo en el desarrollo de habilidades y el rendimiento académico.

Durante la entrevista, las participantes expresaron diferentes perspectivas en relación a los tipos de juegos que se deben implementar en el nivel de educación inicial como estrategias o recursos pedagógicos. En particular, se destacaron las opiniones de las entrevistadas E1 y E5, quienes resaltaron la importancia de emplear juegos llamativos y creativos que estimulen el pensamiento crítico y fomenten la reflexión de los estudiantes.

Rodríguez (2021) afirma que el adquirir habilidades motoras permite a los niños y niñas tener capacidades sensoriales y desarrollar habilidades básicas, mientras responde a los contenidos curriculares. Al reconocer la importancia de las actividades para la motricidad, E2 mencionó que la utilización de juegos motrices, que involucran la manipulación de materiales y la expresión corporal como elementos fundamentales permitirán en los estudiantes la adquisición de nuevas habilidades, mientras juegan. Partiendo de ello, las docentes han evidenciado en la práctica lo que postula el autor, que mientras se apliquen actividades para la motricidad, los estudiantes obtendrán nuevas y valiosas habilidades.

Por consiguiente, se enfatiza el cómo los juegos se convierten en parte importante de los procesos de enseñanza-aprendizaje, pues participantes como E1 afirman que los juegos creativos y con pensamiento crítico, también son juegos reflexivos que aportan a la adquisición de nuevos aprendizajes. Autores como Carrión (2020) aseguran que los juegos son muy útiles en la educación, porque funcionan como estrategias de enseñanza y su objetivo principal es motivar a los estudiantes hacia la enseñanza y el aprendizaje creativo, lo cual acepta lo mencionado por la docente. En términos de conceptualización, es relevante destacar que Alsawaier (2018) sostiene que la gamificación se basa en la incorporación de elementos lúdicos en el aula con el propósito principal de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje. Por otro lado, el aprendizaje basado en el juego se fundamenta en el uso de objetos y recursos específicos para alcanzar resultados de aprendizaje determinados (Gómez, 2019). Por lo tanto, es crucial gestionar adecuadamente los conceptos y reconocer cuándo un juego puede transformarse en una estrategia o en un enfoque de aprendizaje basado en métodos educativos.

Dentro de la entrevista una de las preguntas estuvo orientada en si consideraban posible gamificar solo con aplicaciones tecnológicas o si podían realizarlo sin ellas, con el objetivo de conocer si al trabajar con gamificación se relaciona directamente con tecnologías. Las profesionales respondieron que se pueden utilizar y combinar ambas formas, afirmando que la gamificación no se limita únicamente al trabajo con lo virtual, sino que también con los espacios físicos. Dado que la tecnología es considerada como una parte importante pero no esencial, surge la idea de aplicar el concepto de gamificación a nivel reducido, el cual implica emplear elementos propios de los videojuegos para estructurar las planificaciones o clases mediante el uso de plataformas específicas.

En el análisis documental, se destaca un ejemplo de implementación de tecnologías en el aula que convierte las debilidades en oportunidades, el cual se trataba de transformar las notas o calificaciones en "puntos de experiencia", similares a las misiones en los videojuegos (Ponce, 2015). Aunque las participantes E2 y E5 consideran que la gamificación puede ser aplicada con o sin el uso de tecnologías, e incluso piensan que es beneficioso que los estudiantes se desconecten un poco de la tecnología, es importante tomar en cuenta casos educativos exitosos como el de Lee Sheldon, que ofrecen valiosas contribuciones a la educación y aulas innovadoras.

Otro de los casos exitosos de adquisición de aprendizajes y la importancia de implementar las tecnologías es el Modelo 6D desarrollado por Werbach y Hunter (2012) que proponen una metodología o marco de trabajo para la creación de sistemas o

estrategias educativas gamificadas, teniendo en cuenta las 6D: definir los objetivos, distinguir conductas clave, describir a los jugadores, desarrollar los ciclos de actividad, garantizar la diversión y determinar las herramientas a utilizar. Por lo tanto, el centro del proceso de enseñanza aprendizaje no deben ser las tecnologías, sin embargo, sí deben ser aplicadas con objetivos educativos específicos.

Las entrevistadas enfatizan la importancia de tener planificaciones que incorporen estrategias basadas en la gamificación. Para ello es importante organizar y clarificar las planificaciones, teniendo en cuenta los diferentes contextos, habilidades y el entorno de trabajo, evaluando la aplicabilidad de la gamificación y considerando las necesidades de los estudiantes, así como las condiciones culturales y sociodemográficas. Desde la perspectiva de Vilorio y Godoy (2010), es crucial que el docente tenga una comprensión clara de los conocimientos para que el uso de estrategias didácticas en el aula facilite el proceso de aprendizaje del estudiante.

Siguiendo la misma línea de pensamiento, las evaluaciones dentro de las planificaciones son procesos dinámicos que pueden incluir la gamificación como un aspecto relevante a considerar. Las entrevistadas mencionan que han utilizado diferentes herramientas de evaluación, como la observación, listas de verificación y el seguimiento de indicadores como los logros alcanzados, la participación individual y grupal, y los puntos obtenidos. Durante el desarrollo de las clases, han implementado estrategias y juegos tales como juegos motores, Kahoot, creación de insignias, misiones, resolución de conflictos en historias o cuentos, problemas matemáticos y competencias digitales, entre otros.

La gamificación, como enfoque de aprendizaje, utiliza un sistema de evaluación basado en la comunidad. Además, se destaca que la gamificación tiene la capacidad de gestionar diversas rutas de aprendizaje, al centrarse en los logros individuales en lugar de las conexiones entre ellos. Esto permite la construcción de múltiples caminos para alcanzar el objetivo principal, teniendo en cuenta la actitud, habilidades y otras características de los estudiantes (Díaz y Troyano, 2013).

Las respuestas de las participantes concuerdan en que el rol del profesor es el de guiar y facilitar las actividades, fomentando un aprendizaje autónomo en el cual los estudiantes son los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. Además, se señala que estas actividades deben estar alineadas con las planificaciones y enfocadas en la resolución de dudas a través de un diseño instructivo sólido y con elementos de gamificación. En relación a este tema, Quincha (2022) sostiene que el proceso de enseñanza-aprendizaje es un entorno en el cual el estudiante ocupa el rol principal y el profesor facilita el proceso. Mediante

la lectura, el intercambio de experiencias y la reflexión, los estudiantes construyen su conocimiento. Asimismo, según el Tecnológico Monterrey (2016), una parte fundamental de la gamificación es identificar cada una de las características de los participantes, el cual describe a los estudiantes como los principales actores en el contexto de la gamificación, teniendo en cuenta sus intereses, gustos, disgustos, deseos y expectativas en relación a la clase.

Además, autores como Lluch (2021) proponen que los docentes deben incorporar la gamificación dentro de su clase, permitiendo que los estudiantes se involucren en la planificación, monitoreo y evaluación de las actividades como parte de su competencia para aprender a aprender. Esto, a su vez, estimula la motivación interna del estudiante y le proporciona información sobre su progreso, identificando sus puntos fuertes y áreas de mejora. En otras palabras, es importante tener en cuenta la relevancia de promover un enfoque educativo centrado en el estudiante, donde el profesor actúa como facilitador y los estudiantes son los protagonistas activos de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para la educadora E2, es de suma importancia comprender el proceso de aprendizaje de los estudiantes a través de la gamificación y cómo este enfoque se adapta a las necesidades individuales de cada niño. La educadora E4 comparte una perspectiva similar al resaltar la importancia de comprender cómo las actividades gamificadas impactan en el aprendizaje significativo y contribuyen al desarrollo integral del niño, considerando sus características individuales. Según Delgado y Zambrano (2021), uno de los beneficios clave de la gamificación es que los estudiantes logren asimilar conceptos y enfrentar con éxito diversas situaciones. Como se mencionó anteriormente, las estrategias gamificadas pueden ser aplicadas en diversas disciplinas académicas, y los resultados dependen de la forma en que los estudiantes internalicen cada actividad.

Las entrevistadas E3 y E5 coinciden en que la correcta implementación de la gamificación se centra en promover el aprendizaje autónomo, diseñar estrategias que fomenten la construcción del conocimiento y tener la habilidad de identificar las soluciones de los desafíos del juego. En relación a ello, Delgado y Zambrano (2021) señalan que en los entornos gamificados los estudiantes se enfrentan a retos educativos que requieren investigar y descubrir cómo resolverlos, lo que implica el uso del pensamiento lógico. Por tanto, la estructuración e implementación de las estrategias gamificadas, promueven un aprendizaje autónomo.

Finalmente, se les planteó la siguiente pregunta: ¿Cuál sería su principal consejo al implementar técnicas de gamificación en la enseñanza de los niños? La educadora E1

respondió que es importante limitar los juegos para que los niños no perciban la actividad como vacía o carente de beneficios. En este sentido, la definición de Huizinga citado en Toro (2013) donde se establece que el juego es una acción libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, regido por reglas aceptadas de forma voluntaria, el juego se realiza por sí mismo y conlleva una sensación de tensión y alegría, siendo diferente a la vida cotidiana. En conclusión, al usar la gamificación en la enseñanza de los niños, es importante tener en cuenta que la actividad debe tener un propósito claro y no perder de vista sus beneficios para el aprendizaje.

Como conclusión del proceso investigativo, se destaca, que la gamificación es una metodología empleada para facilitar el aprendizaje no sólo en el entorno educativo sino también en otros dominios, pues promueve el desarrollo cognitivo, el compromiso afectivo conductual y sociocultural de los alumnos. La gamificación es una estrategia didáctica motivacional y adaptable a los procesos de enseñanza y aprendizaje que traslada elementos y características del juego para enriquecer las rutinas de aprendizaje, tratando de tomar elementos, mecánicas y atributos característicos del juego. Es decir, logra un equilibrio entre el aprendizaje y el juego.

La gamificación facilita cumplir objetivos propuestos dentro del aula, se centra en aprovechar los deseos fundamentales de los alumnos, lo que profundiza su compromiso y rendimiento académico. Asimismo, es fundamental estar conscientes del desarrollo de los niños de 4 a 5 años, ya que esto nos permite orientar nuestros contenidos, metodologías y estrategias de manera adecuada. Con énfasis al tema de gamificación, las estrategias más prometedoras deben fundamentarse en la integración en base a las planificaciones del currículum y de la metodología educativa de cada establecimiento escolar, así también, las experiencias de aprendizaje tienen que contener un grado de dificultad acorde a la edad, necesidades y factores culturales y biológicos del niño; del mismo modo las estrategias basadas en las tecnologías deben cumplir con lo anteriormente mencionado.

Para la implementación de estrategias gamificadas se necesita definir objetivos pedagógicos concretos y se puede realizar un estudio previo y empezar con una minoría de alumnos, observar que aspectos motivacionales se desearía trabajar con los educandos, definir el grupo basados en sus habilidades y describir a los tipos de jugadores, así también, es significativo identificar los elementos y mecánicas del juego, definir la zona de flujo y sobre todo delimitar el escenario o guion del juego y recordar que esto es una actividad divertida y que nada es perfecto y se puede ir mejorando. Se reconoce que la gamificación se va instalando en la cotidianidad dentro de la comunidad infantil, este tipo de herramientas basadas en el juego, dotan al profesorado de nuevas alternativas en la

metodología docente, es por ello que es imprescindible conocerlos elementos, criterios de gamificación, intención a la cual se dirige y problemas que puedan existir, en relación al análisis de las entrevistas, aunque la mayoría de las profesoras de aula, conocían parcialmente el significado de gamificación.

Se demostró que los elementos de gamificación más empleados por los profesores son: la base del juego, la mecánica, estética, conexión juego-jugador y promover el aprendizaje para la resolución de problemas, las estrategias más relevantes fueron el cumplimiento de responsabilidades, el uso de las TIC, la expresión corporal, y el trabajo grupal. El problema más común identificado por parte de las maestras fue: contratiempos, competitividad, rechazo a la frustración que el diseño de la gamificación pueda desviarse del propósito y generar resultados negativos. Así como también que toda la clase no se beneficien de los elementos de la gamificación. Por medio de las entrevistas, se llegó a un hallazgo relevante en el cual las docentes expresan que la gamificación no influye en el desarrollo de la oralidad, esto contrasta con los resultados encontrados en la revisión bibliográfica.

Con respecto a lo aprendido durante el desarrollo de este tema de investigación, hemos adquirido nuevos conocimientos sobre la influencia de la gamificación en los niños. Es importante tener en cuenta que el mundo está en constante transformación y como docentes debemos adaptarnos y aprender nuevas metodologías para ofrecer procesos de enseñanza de calidad. También es fundamental recordar las características específicas de los niños de 4 a 5 años, ya que nuestras planificaciones y actividades deben estar basadas en sus necesidades intelectuales, motoras, cognitivas, sociales y emocionales, con el objetivo de alcanzar las metas que nos hemos propuesto. Adicional a lo antes ya mencionado, debemos estar alerta ante cualquier comportamiento inusual que podamos observar, para así poder ayudar a los niños a lograr un desarrollo integral. En cuanto a las perspectivas de las maestras, hemos logrado comprender y ampliar nuestra visión sobre las estrategias y entornos gamificados, aprendiendo de sus errores y aciertos. También hemos obtenido un mayor conocimiento sobre cómo se lleva a cabo una clase basada en la gamificación en las escuelas de la ciudad de Cuenca. Este aporte nos ha permitido comparar y contrastar la información obtenida previamente, enriqueciendo así nuestro conocimiento sobre el tema.

Finalmente, la pregunta planteada para este trabajo: "¿En qué medida la enseñanza mediante el uso de la gamificación influye en el desarrollo de aprendizajes de los niños de educación inicial?", obtuvo una respuesta relevante. Tanto los autores como los docentes de educación inicial sostienen que la gamificación facilita el logro de los objetivos propuestos, aumenta la predisposición a aprender, potencia las de los alumnos y crea un ambiente propicio de aprendizaje.

Referencias

- Acedo, C. et al. (2022) Implicaciones cognitivas y afectivas de una práctica stem sobre óptica en secundaria. *Revista: TECHNO. 2022*, Vol. 11 Número (2) pg. 199-218.
- Agredal, M. Colón, A. & Jordán, J. (2018) Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista: Educacoín Pesqui*, São Paulo, vol., 44.
- Agredal, M. Colón, A. & Jordán, J. (2018) Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista: Educacoín Pesqui*, São Paulo, vol., 44.
- Almaras, et al. (2019). Concepciones del docente en sus formas de percibir el ejercicio de la investigación desde su práctica. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*. Vol, 10. Num (1), pg 149-161.
- Alsawaier, R. (2018). El efecto de la gamificación en la motivación y el compromiso. *Revista Internacional de Tecnología de la Información y el Aprendizaje*, Vol., 35. Num (1). Pg 56-79.
- Arteaga, Y. (2023) Adquisición de habilidades lingüísticas y desarrollo de competencias comunicativas. *Revista: FIPCAEC*. Vol, 8. Num (2). pg 404-419.
- Avendaño, P. Valenzuela, A. & Pacheco, T. (2021) La gamificación como herramienta de enseñanza-aprendizaje para el fortalecimiento del currículo. *Revista: de Educación Superior del Sur Global*, Vol., 11.
- Ayora, M. (2017) La competencia sociolingüística y los componentes culturales del proceso de enseñanza- aprendizaje del español en un contexto de submersión lingüística. Vol., 25. Pg. 31-49
- Baquero, R. (1996) Vygotsky y el aprendizaje escolar, Buenos Aires, *Aique*. Num., 2. Editorial: Aique Grupo Editor S.A.
- Barrantes, C., Barrantes, M. & Zamora, V. (2021) Enseñanza y aprendizaje de la orientación espacial. *Revista de las ciencias de las matemáticas*. Vol 107, pg 129- 146.
- Beleño, J. & Pomares de los Reyes, D. (2022) *Ambientes de Aprendizaje Mediados por la Gamificación para el Fortalecimiento de Habilidades Socioemocionales*. [Tesis de maestría].
- Beltrán, J. (2003) Estrategias de aprendizaje. *Revista de educación*. 2003, n. 332.

- Biel, L. & García, A. (2015) Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza del español. Mahidol University International College y Sichuan International Studies University, College of International Education. Pg. 74-82.
- Bisquerra, A. (2014). Las competencias emocionales. *Educación XXI*, 10. Barcelona, España: UNED.
- Business. Harrisburg: Wharton Digital Press
- Cabello, E., et al., (2019). Los programas de educación emocional. Evaluación de su impacto en las emociones y el bienestar. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*.
- Cabrera, B. & Dupeyrón M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. Mendive. *Revista de Educación*, 17(2).
- Cajamarca, M. & Coello, A. (2022) *Gamificación en el aprendizaje de niños de 4 - 5 años*.
- Calambas, Y., Gutiérrez, S. Narváez, A. & Tenorio, S. (2019). Desarrollo cognitivo, psicoafectivo y del juego en niños y niñas con dificultades de aprendizaje que cursan primero, tercero y cuarto de primaria. *Poiésis*, Vol, 37. Pg. 44-64.
- Camargo, M. et al. (2019) Reflexiones y perspectivas sobre los usos de las redes sociales en educación. Un estudio de caso en Quito-Ecuador. *Información tecnológica*. Vol 30. Num (1). pg 215-224.
- Carrero, C. et al., (2018) Anemia infantil: desarrollo cognitivo y rendimiento académico. *Revista: Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*. Vol., 1. Núm. 1. Pg. 37-40.
- Carrion, A. (2020) El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista ciencia e investigación*. Vol, 5. (2). pg 1-18.
- Cerdas, J., & Polanco, A. (2002). El niño entre cuatro y cinco años: características de su desarrollo socioemocional, psicomotriz y Educación Vol, 26. Num (1). pg 169-182.
- Chávez, E. (2018) *Entornos de educación virtual 3d como estrategia de aprendizaje*. [Tesis de maestría] Universidad de técnica de Ambato.
- Chicaiza, S. (2022) Estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades sociales mediante emociones básicas en niños de 3 años. [Tesis de maestría] Universidad Pontificia católica del Ecuador.

- Contreras, R., Eguia, J. (2017) Experiencias de gamificación en aulas. In Com-UAB Publicaciones, 15. Bellaterra: *Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona*. ISBN 978-84- 944171-6-0.
- Córdoba, J. (2020). *La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática*. [Tesis de Grado] Universidad Cesar Vallejo.
- Cortés, A. & Garcia, G. (2017) estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio- Colombia. *Revista interamericana*. Vol 10. Num (1).
- Currículo Educación Inicial (2014.) Ministerio de Educación. Num: 0042-14.
- De Miguel, P. (2014). Enseñanza de habilidades de interacción social en niños con riesgo de exclusión. *Revista de psicología clínica con niños y adolescentes*, Vol 1. Num (1). pg 17-26.
- Delgado, M., Zambrano, L. (2021). Técnicas creativas para la evaluación del aprendizaje en los estudiantes de bachillerato. *Rehuso*. Vol., 6. Num., 3. Pg. 40-51.
- Detan, J. (2020). *El desarrollo cognitivo y la expresión oral de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa del nivel inicial n° 1540, san Juan distrito de Chimbote, año 2020*. [Tesis de grado]. Universidad Católica de los Ángeles Chimbote.
- Deterding, S. (2011) Gamificación: designing motivation. Revista: *Forum social mediator*. vol., 1. pg. 1 -5.
- Díaz, J. & Troyano Y. (2013). The potential of gamification to educational scope. III Jornadas de Innovación Docente. *Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre*.
- Díaz, M. (2016, septiembre). Los preescolares y sus Juegos. Revista: *Electrónica de psicología Iztacala*. Vol., 19. Núm 3.
- Domínguez, L. (2019, septiembre) Correlación entre residuales en análisis factorial confirmatorio: una breve guía para su uso e interpretación. Núm 3.
- Escorsia, C., y Díaz, P. (2020). La Competencia Emocional en Atención Temprana: Perspectivas de los padres y de los profesionales. *Revista Educação*, 43(1), 1-16.
- Fernández, P., Ordóñez E., Vergara, D. & Gómez, A. (2020) La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. Revista: *Prisma social*. Núm. 13. pg. 388-409.

- Foncubierta, J., Roriguez, Chema. (2014) Didáctica de la gamificación en la clase de español. *Editorial Edinumen*,
- Gallego, F., Molina, R. & Llorens, F. (2014) *Gamificar una propuesta docente diseñando experiencias positivas de aprendizaje. XX Jornada sobre la enseñanza universitaria de la informática. Oviedo.* Gamboa, P. (2022). *Estimulación temprana para el desarrollo cognitivo en niños del nivel inicial*. [Tesis de maestría]. Universidad Laica Vicente Rocafuerte De Guayaquil.
- Gamboa, P. (2022). *Estimulación temprana para el desarrollo cognitivo en niños del nivel inicial*. [Tesis de maestría]. Universidad Laica Vicente Rocafuerte De Guayaquil.
- gamificación*. [Tesis de grado] Universidad de Guayaquil.
- Goleman, D. (2010). *Inteligencia Emocional*. Edición 1, en castellano: 1998. Editorial Kairos programa de contaduría pública a distancia. *Revista: Universidad & empresa*. Vol 22. Num (38). pg 8-39.
- Gómez, J. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad y Empresa*, 22(38).
- Gómez, L., Ávila, C. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista: Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*. Año VI. Vol, 6. Num (3). ISSN: 2542-3088.
- Gonzales, M., Solovieva, X., Quintanar, R (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Revista: Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*. Vol. 32. pg. 287- 308.
- Heras, P. et al. (2020). Identidad patrimonial, emociones y enseñanza de las Ciencias Experimentales. *Revista: Didáctica de las ciencias experimentales y sociales*. Vol. 38. Pg. 143-170.
- Heras, Sevilla., et al. (2016). Desarrollo emocional: evaluación de las competencias emocionales en la infancia. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*. *Revest INFAD de Psychology*. Vol. 1, pg. 75.
- Hernández, A. & González, I. (2013). Estrategias metodológicas de la Educación Física en Educación Infantil. En Gil, P. (Coord.), *Desarrollo curricular de la educación física en la educación infantil*. (pp. 93-104) Pirámide.

- Hernández, I., Recalde, J. & Luna, J. (2015). Estrategia didáctica: una competencia docente en la formación para el mundo laboral. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* (Colombia), Vol, 11 Num (1), pg 73-94.
- Horna, E., Arhuis, W. & Bazalar J. (2021) Relación de habilidades sociales y tipos de familia en preescolares: estudio de caso. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, núm. 61, pg. 224-232.
- Lacunza, B. & González, N. (2009). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. *Revista Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. Vol 8. Num (23) pg 159-182.
- Lee, J. & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5.
- Liberio, A. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*. Vol 15. Num (70). pg 392-397.
- Limachi, M. (2020). Evaluación del desarrollo madurativo en niños de 4-5 años en etapa Preescolar. *Revista de Investigación Psicológica*, (24), 109-120.
- Linares, M. (2019). Entorno Virtual de aprendizaje centrado en la Gamificación para el desarrollo de la competencia literaria.
- Lluch, L. (2021) El ágora de la neuroeducación: la neuroeducación explicada y aplicada. Num: 1.
- Lombardo, E. (2020). Detección oportuna del niño con trastorno del lenguaje. *Acta Pediátrica de México*, 41(5), 231-234.
- López, R. (2019). La adquisición del lenguaje de tres a seis años y sus posibles trastornos. [Trabajo fin de grado en educación infantil] Universidad de Valladolid.
- Malvasi, V., & Moreno, D. (2022) Percepción de las estrategias de gamificación en las escuelas secundarias italianas. *revista Alteridad*, (17)1, 50-63.
- Marín, V. (2015). La gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Digital education review*, 9, 10292.
- Marquez, M., Azofeira, C. y Rodríguez, D. (2019) Factores de motivación de logro: el compromiso y entrega en el aprendizaje, la competencia motriz percibida, la ansiedad

ante el error y situaciones de estrés en estudiantes de cuarto, quinto y sexto nivel escolar durante la clase de educación física. *Revista: Educación*. Vol, 43. Núm. 1. pg. 2-10.

Martínez, F. & Cecilia, M. (2017) Gamificación en educación Física: Proyecto super Mario Bros. *Revista: publicaciones didácticas*. Vol, 1 Num (89).

Martínez, J. (2018) *Gamificación: una revisión de los conceptos y análisis de proyectos y experiencias*. [Tesis de grado]. Universidad de Valladares

McGraw-Hill. pg. 55-73.

Mediavilla, G. (2022) *La Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo Lógico Matemático en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial "Carlos Cueva Tamariz" del cantón Cayambe, provincia de Pichincha, año lectivo 2021-2022*. [Tesis de maestría] Universidad técnica del norte.

Mejillón, E. (2022). *Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años*. [Tesis de grado]. Universidad Estatal, península de Santa Elena

Merino, B. et al., (2023) Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Revista Científica Multidisciplinar*. Vol 7. Num (2). pg 7633-7647.

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2023).

Morales, R. (2022) La gamificación como estrategia de evaluación bajo el enfoque flipped learning. *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*. Vol 13. Num (25). pg 2-25.

Morocho, N. (2016). *Propuesta Metodológica basada en juegos tradicionales para desarrollar nociones básicas en el área de motricidad fina y gruesa en niños de 3 a 4 años*. [Tesis de licenciatura]. Universidad Politécnica Salesiana.

Naranjo, R & Gutiérrez, R. (2019) Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. *Revista: Tecnología educativa* vol., 3. Pg. 3-7.

Noriega, A. (2017). Gamificación y el aprendizaje centrado en el estudiante. XVIII Encuentro Internacional Virtual *Educa*, 1-9.

Ortiz, A., Jordán, J. & Agredal M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44.

- Panata, S. (2023). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la unidad educativa “Vicente anda Aguirre” paralelo “a” del cantón Mocha, 2022-2023*. [Tesis de maestría]. Universidad Nacional de Chimborazo.
- Piaget. (1936) *Piaget y la discusión sobre la inteligencia: un análisis al texto del desarrollo de la inteligencia en el niño (1936)*. [Tesis de maestría] Universidad distrital Francisco Jose de Caldas.
- Pineda, I., (2021) *Desarrollo emocional de niños preescolares de centros públicos durante el COVID- 2019, desde la percepción de los padres*. [Tesis de maestría] Universidad del Azuay.
- Pinilla, A. (2019) *Estrategia de gamificación 6d en el desarrollo de la habilidad viso-espacial en niños de preescolar*. [Tesis de maestría] Universidad pedagógica nacional.
- Ponce, E. (2015). *Gamification como estrategia para aumentar el student engagement en estudiantes de secundaria y preparatoria*. Universidad de Monterrey.
- Pozo de la roza, J. Villon, M. (2022) *La Gamificación y el desarrollo de las Habilidades Cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años*. [Tesis de pregrado, Universidad estatal Península de Santa Elena].
- Prieto, A. Díaz R. y Santiago R. (2014) *Metodologías inductivas*. Numero de edición: 24. Editorial: Digital-Text, 2014.
- Pulido, A. & Herrera, F. (2017). Validación del Inventario de Miedo para Niños II en estudiantes de primaria y secundaria. *Acta de Investigación Psicológica*. Vol., 7. Núm., 1. pg. 2627–2634.
- Rodríguez, B. (2021) *Motricidad y habilidades sociales, aspectos relacionales en la etapa de educación infantil* [Tesis de grado] Universidad de Extremadura.
- Rosales, J., Alonso, S., Caparrós, B. & Molina, I. (2014). *Habilidades sociales*. Madrid.
- Silva, R., y Calvo, T. (2014). La actividad infantil y el desarrollo. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*. Vol,16. Num, 2. pg. 1-23.
- Sornosa, A. & Sanches, A. (2018) El estado-empresario: análisis dentro del ordenamiento jurídico ecuatoriano y cubano. *European journal of social law/revue européenne du droit social*, Vol, 60. Num (3).

- Tecnológico de Monterrey. (2019) Edu trends: Observatorio de innovación Educativa de Tecnológico de Monterrey. Num 1.
- Tomislav, M. et al. (2018) Modelo mejorado de evaluación de redes neuronales para la interpretación de litofacies del mioceno en la Vol. 65. Num. 3, pg. 145-156.
- Toro, V. (2013). El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad. *Revista de educación social*, Vol,16. Pg. 1-13.
- Torres, A., González, S. (2019). Gamificación en la Educación Superior: Estudio De Caso México y Ecuador. En *Perspectivas Actuales de la Educomunicación. Desarrollo De la Competencia Mediática en el Contexto Iberoamericano* (pp. 1-10). Universidad Técnica del Norte.
- UNICEF (2015). *Tiempo de crecer, Guía para la familia*. El desarrollo de niños y niñas de 4 a 10 años. La Mandrágora.
- Unicef, (2017). La primera infancia es de importancia para cada niño.
- Urbina, C. (2020, diciembre). Investigación cualitativa. Revista: ASD Journal. Vol.1. Núm., 3.
- Vega, Z. (2019) *Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje. Guía de*
- Vélez, I. & Tejada, R. (2022). Estrategia de gamificación para desarrollar habilidades cognitivas en estudiantes de preparatoria, escuela básica Babahoyo. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*. Vol, 10, Num, 1. pg. 59-78.
- Vergara, C., Nielsen, P. & Vega, A. (2021) Gamification and strengthening oral skills in English for childhood. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, Vol 11 Num (3), pg 569-57.
- Vergara, C., Nielsen, P. & Vega, A. (2021) Gamification and strengthening oral skills in English for childhood. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11 (3),
- Viloria, N. & Godoy, G. (2010). Planificación de estrategias didácticas para el mejoramiento de las competencias matemáticas de sexto grado. *Investigación y postgrado*, 25(1), 95-116.
- Werbach, K. y Hunter D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your.
- Wiklund, E. y Wakerius, V. (2016). El proceso de gamificación: un marco sobre gamificación.

Zaharin, F. et al., (2021) Gamificación en matemáticas: Percepciones de estudiantes en perímetro y Áreas de aprendizaje. *Revista: Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematik Malasia* Vol.: 11. Num. 11, pg. 72–80.

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

Zimmerman, E., y Salen, K. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.