



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA DE PÁRVULO**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

TEMA

LA GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR NUEVO PACTO EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DE LA PARROQUIA TARQUI DEL AÑO LECTIVO 2020-2021.

TUTOR

MSc. MARÍA LEONOR CEDEÑO SEMPÉRTEGUI

AUTORES

**YOFRE ALBERTO CUENCA VILLEGAS
VANESSA FABIOLA UGALDE MONTENEGRO**

GUAYAQUIL

AÑO 2021



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



REPOSITARIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO:

La gamificación y el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la parroquia Tarqui del año lectivo 2020-2021

AUTOR/ES:

Vanessa Fabiola Ugalde Montenegro
Yofre Alberto Cuenca Villegas

REVISORES O TUTORES:

MSc. María Leonor Cedeño Sempértegui

INSTITUCIÓN:

**Universidad Laica Vicente Rocafuerte
de Guayaquil**

Grado obtenido:

Licenciada en Ciencias de la Educación

FACULTAD:

Facultad de Educación

CARRERA:

Educación Inicial

FECHA DE PUBLICACIÓN:

2021

N. DE PAGS: 140

ÁREAS TEMÁTICAS: Formación del Personal Docente y Ciencias de la Educación

PALABRAS CLAVE: gamificación, aprendizaje significativo, educación, estrategia.

RESUMEN:

La preocupación por una educación de calidad e inclusiva coloca a los docentes a encontrar innovaciones educativas que favorezcan el proceso de aprendizaje significativo desde las primeras etapas escolares de los niños que están en Educación General Básica Preparatoria. En la etapa de los 5 a los 6 años los niños han desarrollado la capacidad suficiente para manejar e identificar imágenes y palabras asociadas a objetos e instrucciones dentro de los juegos. Esto hace posible que los niños de estas edades puedan utilizar plataformas y aplicaciones educativas con la ayuda de los padres de familia y los docentes para mejorar el aprendizaje. En este sentido, los docentes de la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto frente a la necesidad de motivar y mantener el interés en el aprendizaje en los niños de 5 a 6 años en el creciente mundo de las clases virtuales

requieren de capacitarse en estrategias innovadoras como la gamificación. Este estudio tuvo como finalidad describir la incidencia de la gamificación en el aprendizaje significativo. Por lo tanto, se procedió al diseño de una metodología mixta, que permitiera cuantificar los indicadores de la relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo, y posteriormente, comprender los contextos y fundamentos pedagógicos de las mecánicas de los juegos tecnológicos. Los resultados obtenidos comprueban que la gamificación tiene una serie de beneficios y ventajas que favorecen el desarrollo en los niños de 5 a 6 años del aprendizaje significativo, tales como: la motivación, la concentración, el trabajo en equipo, la progresividad en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades de pensamiento creativo y crítico.

N. DE REGISTRO (en base de datos):	N. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		
ADJUNTO PDF:	SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
CONTACTO CON AUTOR/ES: Vanessa Fabiola Ugalde Montenegro Yofre Alberto Cuenca Villegas	Teléfono: 0985528417 0999102906	E-mail: vugaldem@ulvr.edu.ec ycuenac@ulvr.edu.ec
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	MSc. Guzmán Huayamave Kenya Verónica Decana de la Facultad de Educación Mg. Dunia Lucia Barreiro Moreira Directora de la Carrera de Educación Teléfono: (04) 2596500 Ext. 217 - 219 E-mail: dbarreiom@ulvr.edu.ec kguzmanh@ulvr.edu.ec	

CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO ACADÉMICO

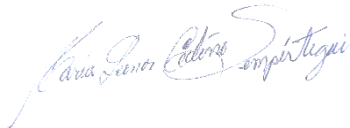
7/7/2021

Turnitin

<h2>Turnitin Informe de Originalidad</h2>								
Procesado el: 19-may.-2021 10:01 -05	<table border="1"><thead><tr><th>Índice de similitud</th><th>Similitud según fuente</th></tr></thead><tbody><tr><td rowspan="4">8%</td><td>Internet Sources: 6%</td></tr><tr><td>Publicaciones: 0%</td></tr><tr><td>Trabajos del estudiante: 4%</td></tr><tr><td></td></tr></tbody></table>	Índice de similitud	Similitud según fuente	8%	Internet Sources: 6%	Publicaciones: 0%	Trabajos del estudiante: 4%	
Índice de similitud		Similitud según fuente						
8%		Internet Sources: 6%						
		Publicaciones: 0%						
	Trabajos del estudiante: 4%							
Identificador: 1589582871								
Número de palabras: 18854								
Entregado: 1								
Tesis Ugalde Villegas Por Ugalde Villegas Ugalde Villegas								

2% match (Internet desde 12-dic.-2019) https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/04/curriculo/Guia-Preparatoria-1er-Grado.pdf
2% match (Internet desde 11-dic.-2020) https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-educacion-infantil/
2% match (trabajos de los estudiantes desde 18-nov.-2020) Submitted to Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil on 2020-11-18
2% match (Internet desde 02-ago.-2020) https://www.siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/siteal_ecuador_5017.pdf

Firma:



MSc. MARÍA LEONOR CEDEÑO SEMPÉRTEGUI


C.C. 0908675044

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

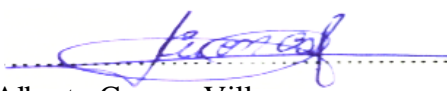
Los estudiantes egresados Vanessa Fabiola Ugalde Montenegro y Yofre Alberto Cuenca Villegas, declaramos bajo juramento, que la autoría del presente proyecto de investigación, La gamificación y el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la parroquia Tarqui del año lectivo 2020-2021, corresponde totalmente a los suscritos y nos responsabilizamos con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedemos los derechos patrimoniales y de titularidad a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establece la normativa vigente.

Autor(es)

Firma: 
Vanessa Fabiola Ugalde Montenegro

C.I. 0925035792

Firma: 
Yofre Alberto Cuenca Villegas

C.I. 0924588999

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación La gamificación y el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la parroquia Tarqui del año lectivo 2020-2021, designado(a) por el Consejo Directivo de la Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado en todas sus partes el Proyecto de Investigación titulado: La gamificación y el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la parroquia Tarqui del año lectivo 2020-2021, presentado por los estudiantes Vanessa Fabiola Ugalde Montenegro y Yofre Alberto Cuenca Villegas como requisito previo, para optar al Título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación, encontrándose apto para su sustentación.

Firma:



MSc. MARÍA LEONOR CEDEÑO SEMPÉRTEGUI

C.C. 0908675044

AGRADECIMIENTO

Agradezco infinitamente a Dios por bendecirme y darme siempre la fortaleza para seguir de pie ante diferentes adversidades que se presentan a lo largo del camino a mi Madre por el amor el apoyo incondicional, comprensión y confianza a mi hijo por entender y comprender el tiempo que estuve ausente en varios momentos importantes de su niñez a mi Padre por sus sabios consejos y a mi tía Grecia porque me extendió su mano para apoyarme en el cuidado de mi hijo durante todos estos años de estudios para culminar mi carrera profesional. No tengo palabras solo expresión de amor para agradecer a cada uno de sus sacrificios y esfuerzo para que Yo siga adelante con mi carrera y para que cumplan mis metas y objetivos.

Vanessa Fabiola Ugalde Montenegro

Gracias a Dios por permitir disfrutar del amor de mi madre y el apoyo de mi familia, gracias a mi madre por darme ese apoyo incondicional en cada decisión y objetivo en mi vida. Gracias a mi madre por estar siempre presente en cada momento difícil y enseñarme a luchar para salir adelante con cada objetivo que me propongo en esta vida y así poder ser más fuerte.

Ni un camino es sencillo sino estuvieras a mi lado madre mía. Por eso te agradezco infinitamente que sigas conmigo en todo momento. Agradezco a mi madre y a toda mi familia y hago presente mi gran afecto hacia ustedes.

Yofre Alberto Cuenca Villegas

DEDICATORIA

Este esfuerzo va dedicado a la memoria de mi segunda madre Brígida Laje quien siempre creyó en mí, aunque no lograste verme con mi título te fuiste al cielo feliz sabiendo que ya estaba egresada y a mi amada Madre Marisol por ser el pilar fundamental por el esfuerzo que has hecho y todo el amor y apoyo incondicional que día a día me has dado sin ti no lo hubiera logrado te amo madre te dedico esta tesis y mi título este logro es tuyo y mío.

Vanessa Fabiola Ugalde Montenegro

Dedico mi tesis con todo mi amor a mi madre amada, ya que sin su gran ayuda no había podido lograr esta meta. Mis noches en vela que me pasé y tú siempre a mi lado para darme ánimos. Por esa gran razón te dedico este trabajo madre mía, te amo.

Yofre Alberto Cuenca Villegas

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I	3
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	3
1.1 Tema	3
1.2 Planteamiento del problema	3
1.3 Formulación del problema	6
1.4 Sistematización del problema	6
1.5 Objetivo general	6
1.6 Objetivos específicos	7
1.7 Justificación de la investigación.....	7
1.8 Delimitación o alcance de la investigación	8
1.9 Idea a defender	9
1.10 Línea de investigación.....	9
CAPÍTULO II.....	10
MARCO TEÓRICO REFERENCIAL.....	10
2.1 Antecedentes	10
2.2 Marco teórico	11
2.2.2.1 Beneficios de la gamificación	13
2.2.2.2 Desventajas de la gamificación	14
2.2.3 La didáctica de la gamificación.....	14
2.2.4 La gamificación en el aula	15
2.2.5 La gamificación con los juegos libres.....	18
2.2.6 Actividad de gamificación para el aprendizaje significativo	19
2.2.7 Aprendizaje significativo.....	20
2.2.8 Teorías del aprendizaje significativo	22
2.2.9 Características del aprendizaje significativo	25
2.2.10 La gamificación y el aprendizaje significativo	26

2.2 Marco conceptual.....	26
2.3 Marco legal.....	28
CAPÍTULO III.....	30
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	30
3.1 Enfoque de la investigación.....	30
3.2 Tipo de investigación	30
3.3 Métodos y técnicas de investigación	30
3.3.1 Métodos de investigación	30
3.3.1.1 Métodos teóricos	30
3.3.1.1 Métodos empíricos	31
3.3.2 Técnicas de investigación e instrumentos	31
3.4 Población y muestra.....	32
3.5 Análisis de los resultados de la encuesta a docentes.....	33
3.6 Análisis de resultados de encuesta a padres de familia	45
3.7 Análisis de las entrevistas a autoridades.....	55
3.10 Análisis de entrevista a especialistas	58
3.11 Triangulación de los resultados.....	60
PROPUESTA	61
4.1 Título de la propuesta.....	61
4.2 Objetivo general de la propuesta.....	61
4.3 Objetivos específicos de la propuesta.....	61
4.4 Esquema de la propuesta	62
4.5 Resultado/beneficio.....	63
CONCLUSIONES	107
RECOMENDACIONES.....	108
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	109
ANEXOS.....	115

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población y muestra	32
Tabla 2. Atención durante la clase.....	33
Tabla 3. Motivación con actividades virtuales de aprendizaje.....	34
Tabla 4. Uso de metodologías virtuales o juegos tecnológicos en el aula	35
Tabla 5. Mejoramiento del aprendizaje a través de metodologías virtuales.....	36
Tabla 5. Conocimiento de la gamificación	37
Tabla 7. Uso de la gamificación en el mejoramiento del aprendizaje	38
Tabla 8. Conocimiento de plataformas o aplicaciones de gamificación	39
Tabla 9. Interés por capacitación en gamificación	40
Tabla 10. Sistema de recompensa para mejorar el aprendizaje significativo	41
Tabla 11. Implementación de actividades virtuales de aprendizaje.....	42
Tabla 12. Dominio en el diseño de actividades virtuales.....	43
Tabla 13. La gamificación en el mejoramiento del aprendizaje significativo	44
Tabla 14. Tiempo de los niños en los videojuegos	45
Tabla 15. Uso de aplicaciones educativas en el hogar	46
Tabla 16. Conocimientos útiles mediante los videojuegos	47
Tabla 17. Uso docente de aplicaciones virtuales educativas.....	48
Tabla 18. Tareas mediante plataformas educativas	49
Tabla 19. Capacitación de los padres en el uso de plataformas de gamificación	50
Tabla 20. Percepción de los padres de los beneficios de la gamificación	51
Tabla 21. Motivación con actividades de gamificación	52
Tabla 22. Mejoramiento del comportamiento a través de la gamificación	53
Tabla 23. Incidencia de los videojuegos en el respeto de las reglas del hogar	54
Tabla 24. Rúbrica de evaluación de la actividad n° 1	77

Tabla 25. Rúbrica de evaluación de la actividad n° 2	79
Tabla 26. Rúbrica de evaluación de la actividad n° 3	81
Tabla 27. Rúbrica de evaluación de la actividad n° 4	89
Tabla 28. Rúbrica de evaluación de la actividad n° 5	91
Tabla 29. Rúbrica de evaluación de la actividad n° 6	93
Tabla 30. Rúbrica de evaluación de la actividad n° 7	102
Tabla 31. Rúbrica de evaluación de la actividad n° 8	104
Tabla 32. Rúbrica de evaluación de la actividad n° 9	106

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Atención durante la clase	33
Figura 2. Motivación con actividades virtuales de aprendizaje	34
Figura 3. Uso de metodologías virtuales o juegos tecnológicos en el aula	35
Figura 4. Mejoramiento del aprendizaje a través de metodologías virtuales.....	36
Figura 5. Conocimiento de la gamificación.....	37
Figura 6. Uso de gamificación en el mejoramiento del aprendizaje	38
Figura 7. Conocimiento de plataformas o aplicaciones de gamificación	39
Figura 8. Interés por capacitación en gamificación.....	40
Figura 9. Sistema de recompensa para mejorar el aprendizaje significativo.....	41
Figura 10. Implementación de actividades virtuales de aprendizaje	42
Figura 11. Dominio en el diseño de actividades virtuales	43
Figura 12. La gamificación en el mejoramiento del aprendizaje significativo	44
Figura 13. Tiempo de los niños en los videojuegos	45
Figura 14. Uso de aplicaciones educativas en el hogar	46
Figura 15. Conocimientos útiles mediante los videojuegos.....	47
Figura 16. Uso docente de aplicaciones virtuales educativas	48
Figura 17. Tareas mediante plataformas educativas.....	49
Figura 18. Capacitación de los padres en el uso de plataformas de gamificación	50
Figura 19. Percepción de los padres de los beneficios de la gamificación.....	51
Figura 20. Motivación con actividades de gamificación	52
Figura 21. Mejoramiento del comportamiento a través de la gamificación	53
Figura 22. Incidencia de los videojuegos en el respeto de las reglas del hogar	54
Figura 23. Esquema de propuesta.....	62
Figura 24. Portada de la propuesta.....	64
Figura 25. Vanessa	65

Figura 26. Yofre	65
Figura 27. Gamificación	66
Figura 28. Vanessa Hey	68
Figura 29. Currículo	68
Figura 30. Wordwall.....	69
Figura 31. Quizizz	69
Figura 32. Kahoot.....	69
Figura 33. Plataforma educativa Wordwall	70
Figura 34. Ingreso a la plataforma wordwall	71
Figura 35. Sing Up wordwall	71
Figura 36. Registro con cuenta Google wordwall.....	71
Figura 37. Crear actividad wordwall	72
Figura 38. Elegir plantilla wordwall	72
Figura 39. Listo wordwall.....	73
Figura 40. Mis Actividades wordwall	73
Figura 41. Elegir actividad wordwall.....	73
Figura 42. Mis Actividades wordwall	74
Figura 43. Configuración de tarea wordwall	74
Figura 44. Compartir tarea wordwall.....	75
Figura 45. Tarea enviada wordwall	75
Figura 46. Vuela hacia la nube correcta	76
Figura 47. Formando palabras.....	78
Figura 48. Forma de ingresar al mar	80
Figura 49. Plataforma educativa Quizizz	82
Figura 50. Sing Up Quizizz.....	83
Figura 51. Bienvenidos a Quizizz.....	83
Figura 52. Crear Quizizz.....	84

Figura 53. Cuestionario Quizizz.....	84
Figura 54. Crear un cuestionario Quizizz.....	85
Figura 55. Editar cuestionario Quizizz.....	85
Figura 56. Publicar Quizizz	86
Figura 57. Actividad creada Quizizz	86
Figura 58. Asignar Quizizz	87
Figura 59. Compartir enlace Quizizz	87
Figura 60. En el mar puedo navegar Quizizz.....	88
Figura 61. Lugares para comer Quizizz	90
Figura 62. Bomberos Quizizz.....	92
Figura 63. Plataforma educativa Kahoot.....	94
Figura 64. Sing Up Kahoot	95
Figura 65. Elige el perfil del maestro.....	95
Fuente: kahoo.com (2021)	95
Figura 66. Lugar de trabajo Kahoot.....	96
Figura 67. Clic en registrarse	96
Fuente: kahoo.com (2021)	96
Figura 68. Level Up Kahoot.....	96
Figura 69. Créate Kahoot.....	97
Figura 70. Actividad Kahoot.....	97
Figura 71. Área Kahoot	98
Figura 72. Área creada Kahoot.....	98
Figura 73. Copiar enlace Kahoot.....	99
Figura 74. Vista previa Kahoot	99
Figura 75. Opción de juego Kahoot.....	100
Figura 76. Pin Kahoot.....	100
Figura 77. Casa de tabla Kahoot.....	101

Figura 78. Mi mundo geométrico Kahoot	103
Figura 79. Seres vivos Kahoot	105

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario de encuesta a docentes	116
Anexo 2. Cuestionario de encuesta a padres de familia	117
Anexo 3. Guion de entrevista a autoridades	118
Anexo 4. Guion de entrevista a especialistas.....	119
Anexo 5. Validaciones.....	120

RESUMEN EJECUTIVO

La preocupación por una educación de calidad e inclusiva coloca a los docentes a encontrar innovaciones educativas que favorezcan el proceso de aprendizaje significativo desde las primeras etapas escolares de los niños que están en Educación General Básica Preparatoria. En la etapa de los 5 a los 6 años los niños han desarrollado la capacidad suficiente para manejar e identificar imágenes y palabras asociadas a objetos e instrucciones dentro de los juegos. Esto hace posible que los niños de estas edades puedan utilizar plataformas y aplicaciones educativas con la ayuda de los padres de familia y los docentes para mejorar el aprendizaje. En este sentido, los docentes de la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto frente a la necesidad de motivar y mantener el interés en el aprendizaje en los niños de 5 a 6 años en el creciente mundo de las clases virtuales requieren de capacitarse en estrategias innovadoras como la gamificación. Este estudio tuvo como finalidad describir la incidencia de la gamificación en el aprendizaje significativo. Por lo tanto, se procedió al diseño de una metodología mixta, que permitiera cuantificar los indicadores de la relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo, y posteriormente, comprender los contextos y fundamentos pedagógicos de las mecánicas de los juegos tecnológicos. Los resultados obtenidos comprueban que la gamificación tiene una serie de beneficios y ventajas que favorecen el desarrollo en los niños de 5 y 6 años del aprendizaje significativo, tales como: la motivación, la concentración, el trabajo en equipo, la progresividad en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades de pensamiento creativo y crítico.

Palabras claves: gamificación, aprendizaje significativo, educación, estrategia.

INTRODUCCIÓN

La gamificación empieza a ser una opción en el creciente uso de los entornos virtuales de aprendizaje en los sistemas educativos, en los niveles de educación y educación básica en general. En este sentido, la familiarización de los estudiantes con los videojuegos desde temprana edad contribuye a que el niño se introduzca a una dinámica y mecánica de motivación que puede ser aprovechado por los docentes a través de la gamificación.

La gamificación consiste en la adaptación de la mecánica del juego a las actividades y contenidos curriculares, por lo tanto, la motivación y el estímulo al logro a través de la superación de dificultades y obstáculos, tiene un impacto positivo en el aprendizaje y en el rendimiento escolar. En este orden de ideas, la educación clásica de transmisión de conocimientos no continúa siendo el modelo de enseñanza de la educación, sino, aquellos modelos donde el docente que tiene dominio de un área o distintas áreas del saber, funciona como orientador y facilitador de los procesos de aprendizaje.

Sin embargo, a pesar del auge que tienen los recursos y plataformas para la gamificación, muchos docentes aún desconocen tanto la técnica como los beneficios. Es por ello, que se hace necesario brindar en los establecimientos educativos capacitación para su uso y mejoramiento del ejercicio profesional en el campo de la enseñanza-aprendizaje. La integración de las aulas virtuales o modelos híbridos con la gamificación es considerada una innovación que favorece la inclusión educativa y el mejoramiento de las experiencias de aprendizaje de los estudiantes.

En el capítulo I, de este trabajo se realiza el planteamiento del problema, en que se contextualiza la formulación del problema de investigación: ¿Cómo la gamificación fortalece el aprendizaje significativo de niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la unidad educativa particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la Parroquia Tarqui del año lectivo 2020-2021? Además, se delimita la investigación y enmarca en las líneas de investigación de la Universidad Laica Vicente Rocaforte de Guayaquil.

En el capítulo II, se establecen cinco antecedentes a la investigación que ayudan a conocer la importancia del tema y la relevancia en el campo de la educación. Por otro lado, se desarrollan el marco teórico en relación a las dos variables: la gamificación y el aprendizaje significativo.

En el capítulo III, se presentan los resultados de la investigación y los análisis que sirven para la verificación de la idea a defender: La gamificación fortalece el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la parroquia Tarqui del año lectivo 2020-2021. Los instrumentos que se aplicaron para lograr este propósito fueron: un cuestionario dirigido a docentes, una entrevista a las autoridades y una entrevista a especialista.

En el capítulo IV, se presenta la propuesta titulada “Vamos a gamificar” con la que se busca capacitar a los docentes en el uso de plataformas de gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje significativo. La propuesta brinda al docente instrucciones para el registro y creación de actividades de gamificación, y presenta, 9 actividades gamificadas que están relacionadas a los contenidos de educación inicial que los docentes enseñan en el aula de clases.

CAPÍTULO I

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Tema

La gamificación y el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la Parroquia Tarquí del año lectivo 2020-2021.

1.2 Planteamiento del problema

La escuela, como espacio regular de los procesos de enseñanza-aprendizaje, en el tiempo se convirtió en una estructura rígida y disciplinaria. Por lo tanto, resulta a los niños en sus primeros años una experiencia rutinaria y tediosa. En este contexto, el surgimiento de las tecnologías de la comunicación (TIC) y del ciberespacio como entorno dentro de la educación, tuvo un impacto importante en la manera de concebir la educación y el aprendizaje.

Cabe destacar, que la tecnología desde el inicio de sus aplicaciones didácticas se vinculó a las metodologías lúdicas. En este sentido, se han incluido, tanto metodologías lúdicas, como el uso de la tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, la lúdica y la tecnología son recursos que en los primeros años de la infancia de los niños deben ser usados con ponderación y pertinencia, así de esta manera evitar que se conviertan en un fin y dejen de ser un medio educativo. Sin duda, el incremento del uso de aparatos tecnológicos y aplicaciones lúdicas en los niños se ha convertido en un rival importante para el proceso de aprendizaje en el aula, a pesar de los beneficios que tienen para el desarrollo cognitivo.

Las TIC y la gamificación dentro del ámbito educativo tiene sus orígenes en los años ochenta con la aparición del videojuego. La primera referencia que se tiene es de Malone con una disertación realizada de su tesis doctoral: *Hacia una teoría de la instrucción intrínsecamente motivadora*, desarrolla el juego como una estrategia motivadora, pero, es el programador británico Pelling, el que dio forma al término gamificación, que es una traducción al español de *gamification*, en inglés. Por otro lado, serán Cunningham y Zichermann, los que popularizarán el término gamificación, como referencia al valor de la experiencia lúdica que traslada a la virtualidad la experiencia del mundo real de la concentración, las emociones y la diversión de los juegos.

La gamificación como metodología para la educación empieza a extenderse por todo el mundo a mediados de 2010. En Iberoamérica de la gamificación también empieza a formar parte de la teoría y práctica de la pedagogía con el desarrollo de las nuevas tecnologías educativas. Los pedagogos latinoamericanos utilizan recomiendan la gamificación para resolver los problemas de atención y concentración que se presentan en los estudiantes. Además hacen hincapié en los beneficios de la gamificación en las distintas áreas de conocimientos, aplicaciones a través de las herramientas en la red, su aplicación en actividades en el aula que simulan los ambientes lúdicos virtuales. Es decir, que la incorporación de la gamificación como herramienta o metodología se ha ido extendiendo en esta última década y se fortalece con el acceso a la tecnología en nuestro continente latinoamericano. Sin embargo, a pesar de los beneficios y aportes en la educación que esta metodología brinda, en el Ecuador aún es desconocida por muchos docentes, en este sentido, es necesaria su difusión y capacitación de los docentes.

El aprendizaje significativo es tema que está en discusión hoy en día en todo el mundo, porque sin duda es la base del desarrollo integral de los individuos. Pero, el aprendizaje significativo, aunque se produce en el estudiante de manera individual, es el docente el que debe favorecer las condiciones para que se produzca dentro del aula. En este sentido, la primera dificultad que se detecta en el ejercicio del docente es que requiere de flexibilidad y creatividad constante de este.

Investigaciones acerca del aprendizaje significativo en estudiantes y docentes, muestran que el uso de la tecnología puede ser contraproducente si el docente no está capacitado para aprovechar los recursos de los entornos virtuales de aprendizajes. Entre los principales problemas que señala se observaron la ausencia de retroalimentación después de cada actividad y la falta de creatividad de los docentes. En este mismo orden de ideas, otra dificultad que se ha encontrado en Latinoamérica para el desarrollo del aprendizaje significativo es la falta de adaptaciones curriculares a los entornos y realidades próximas del estudiante.

El aprendizaje significativo en la educación primaria ha sido un tema de investigación en el Ecuador como se evidencia en los resultados de búsqueda realizado en los repositorios y bases de datos desde el 2009. En muchos de estos trabajos se señala que el aprendizaje significativo sigue siendo un tema de investigación debido a que los docentes ecuatorianos permanecen apegados a las formas tradicionales de la enseñanza o a esquemas verticales de enseñanza y la memorización, lo que incide directamente en la motivación de los estudiantes.

Las estrategias lúdicas o de juego en las dos últimas décadas se han implementado para mejorar el aprendizaje significativo. Pero, a pesar de que desde hace varios años se menciona y desarrolla la gamificación como una estrategia que tiene resultados importantes en el rendimiento escolar y el aprendizaje significativo, aún los docentes desconocen en gran parte estas propuestas para el desarrollo del aprendizaje significativo.

En la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la Parroquia Tarqui, se observa que los estudiantes de Educación General Básica Preparatoria tienen poca motivación en el aprendizaje de ciertos contenidos que presentan complejidad y dificultad de entender, la falta de atención y concentración durante las explicaciones o instrucciones realizadas por la docente, la no culminación de una actividad o tarea, poca participación espontánea y proactiva durante las asignaciones de clase. La falta de motivación y de atención de los estudiantes de Educación General Básica Preparatoria preocupa a los docentes porque inciden en el logro de los objetivos de enseñanza y aprendizaje significativo.

Por otro lado, los docentes de la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto han manifestado tener dificultades para encontrar o diseñar actividades de gamificación que se relacionen a los temas que comparten a los estudiantes. Sin embargo, a pesar de esta falencia, los docentes, también indican que los juegos virtuales son bien recibidos por los niños, pero, al no estar vinculados directamente con los contenidos de la planificación curricular los estudiantes de Educación General Básica Preparatoria no muestran dominio y se ha evidenciado en la aplicación de la evaluación de los aprendizajes adquiridos.

Considerando lo mencionado anteriormente, se puede señalar que se evidencia, por un lado, que los docentes continúan utilizando modelos de enseñanza tradicionales de transmisión de contenidos, y, por otro lado, que desconocen o no tienen dominio de las estrategias tecnológicas, así como las nuevas metodologías y estrategias que favorecen el aprendizaje significativo en los niños de Educación General Básica Preparatoria; por ejemplo, en las conversaciones informales con los docentes cuando se les menciona la gamificación las respuestas no son precisas o no saben a qué se refiere. Por lo tanto, el propósito de este trabajo de investigación es contribuir a los docentes de la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto a mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de Educación General Básica Preparatoria a través de la gamificación.

En esta investigación será necesario considerar dentro de la población y la muestra a los padres de familia, ya, que dada la edad de los niños, son ellos quienes supervisan y orientan las

actividades escolares desde el hogar, así como el cumplimiento y desarrollo de las actividades de aprendizaje.

1.3 Formulación del problema

¿Cómo la gamificación fortalece el aprendizaje significativo de niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la unidad educativa particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la Parroquia Tarqui del año lectivo 2020-2021?

1.4 Sistematización del problema

- ¿Cuáles son los fundamentos teórico-prácticos del aprendizaje significativo en la etapa escolar de niños de 5 a 6 años de edad?
- ¿Cómo se puede implementar actividades de aprendizaje significativo en el diseño curricular de Educación General Básica Preparatoria?
- ¿Cuáles son los modelos de aprendizaje que los docentes desarrollan para favorecer el aprendizaje significativo en alumnos de 5 a 6 años de edad?
- ¿Cuáles son los fundamentos pedagógicos de la gamificación para el desarrollo de procesos de aprendizaje?
- ¿La gamificación favorece el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad?
- ¿Cuáles son los beneficios de la gamificación como estrategia pedagógica en el aprendizaje significativo de niños y niñas de 5 a 6 años de edad?
- ¿Cuáles son las actividades pedagógicas de gamificación más idóneas para generar el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad?

1.5 Objetivo general

Analizar la gamificación en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños de 5 a 6 años de edad de la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la Parroquia Tarqui del año lectivo 2020-2021.

1.6 Objetivos específicos

1. Establecer los fundamentos teórico-prácticos de la gamificación como estrategia en los procesos de aprendizaje significativos de niños de 5 a 6 años de edad.
2. Identificar las características de la gamificación en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños de 5 a 6 años de edad en la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la Parroquia Tarqui del año lectivo 2020-2021.
3. Diseñar una guía de actividades de gamificación como estrategia pedagógica en el aprendizaje significativo en los niños de 5 a 6 años de edad dirigida a docentes de la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto.

1.7 Justificación de la investigación

Los nuevos contextos educativos durante y después de la pandemia del covid-19 exigen la implementación de estrategias que mantengan la motivación y concentración de los estudiantes en entornos virtuales de aprendizaje. En este sentido, la gamificación es una opción para los docentes. Por lo tanto, pensar el aprendizaje significativo en estos ambientes virtuales es un camino en construcción, que debe ir siendo evaluado y su impacto en el rendimiento académico de los niños a temprana edad.

El trabajo de los docentes con niños de 5 a 6 años de edad es complejo; en primer lugar, porque se encuentran en una etapa en la que están desarrollando muchas de las destrezas cognitivas que serán fundamentales en los siguientes niveles del sistema educativo. En este sentido, la gamificación por su estructura y sistema contribuye a que el niño de forma progresiva se establezca el logro de metas a partir de procedimientos. Los procedimientos en la gamificación colocan la atención en el niño en las instrucciones y pasos para la resolución de problemas. Por lo tanto, el niño y la niña van encontrando sentido a las reglas y a la lógica de los procesos concretos y abstractos. La gamificación a partir de este principio procedimental para alcanzar una meta o un propósito contribuye a que los niños desarrollen aspectos cognitivos abstractos, en este sentido, el aprendizaje es significativo para el niño.

En los niños las experiencias de aprendizaje significativo están vinculadas a las actividades que lo involucran al grupo y a la colaboración. Los niños y niñas en los primeros años establecen las primeras relaciones de socialización a través del juego y el compartir en espacios donde pueden actuar con libertad. La gamificación permite que el niño establezca la

cooperación y colaboración con otros niños para el logro de las metas, lo que propicia la valoración de la inclusión y la integración en el aula y la escuela. Un niño o niña aprende significativamente cuando se siente integrado o parte de un grupo.

Además, la atención y el interés son factores que requieren de estrategias adecuadas que estimulen la consolidación de los aprendizajes y contenidos curriculares, y, en este orden de ideas, la gamificación ofrece una serie de beneficios que son idóneos para los procesos de aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad.

Por último, hemos observado en la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la Parroquia Tarquí que los niños y niñas de 5 a 6 años tienen dificultades para alcanzar el aprendizaje significativo con las estrategias tradicionales, con la aplicación de la gamificación como estrategia para mejorar el aprendizaje significativo de sus estudiantes de 5 a 6 años de edad son una oportunidad para la educación de la requieren de formación mediante el uso de la tecnología y las TIC.

1.8 Delimitación o alcance de la investigación

El presente proyecto se encuentra delimitado en la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto, ubicada en la ciudad de Guayaquil en la Parroquia Tarquí, a realizarse en el año lectivo 2020-2021. La institución educativa tiene como eje la formación de calidad: integral, inclusiva, con innovación tecnológica y la promoción de los valores cristianos. La población estudiantil proviene de familias en su mayoría profesionales y con recursos económicos para acceder a la educación de las escuelas particulares.

Área específica: Educación General Básica Preparatoria

Tiempo: 6 meses

Lugar: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto

Tipo de investigación: descriptiva y de campo

Período lectivo de la investigación: 2020-2021

Grupo de personas: autoridades, docentes, padres de familia de la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto y dos especialistas sobre gamificación.

1.9 Idea a defender

La gamificación fortalece el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la parroquia Tarqui del año lectivo 2020-2021.

1.10 Línea de investigación

El presente proyecto de investigación por indagar en el campo de las estrategias de la enseñanza docente para mejorar y fortalecer el aprendizaje significativo está enmarcado en la línea de investigación, *Desempeño y Profesionalización del Docente*.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.1 Antecedentes

El impacto de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y de los entornos virtuales para el aprendizaje (EVA) trae el desarrollo de nuevas estrategias y herramientas para el desarrollo de procesos educativos y de aprendizaje. En este sentido, académicos realizan investigaciones científicas sobre la gamificación en el campo pedagógico. A continuación, se presentan cinco investigaciones recientes sobre la gamificación vinculadas al proceso de aprendizaje.

Yague (2020) elabora un estudio denominado: *Gamificación en educación infantil. Una propuesta educativa gamificada para fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples*, la cual realizó en la Universidad de Valladolid, (España). La autora desarrolla teóricamente las teorías de la gamificación y de las inteligencias múltiples para proponer estrategias de enseñanza a través de la motivación, que es la base del aprendizaje basado en el juego, para el desarrollo de las competencias y habilidades cognitivas desde la temprana edad. La idea de la autora es que las estrategias educativas basadas en los principios del juego y de las inteligencias múltiples se conviertan en herramientas cotidianas en el aula de la enseñanza docente. Este trabajo pone de relieve la importancia del aprendizaje significativo a partir del reconocimiento de las ocho inteligencias propuestas por Gardner.

García (2020), por otro lado, presenta: *Gamificación en matemáticas con ABN en 2º Ciclo de Educación Infantil a través de un itinerario personalizado con Lesson Plans*, realizado como trabajo de maestría en la Universidad de Valladolid (España), en la que propone la gamificación como una metodología para el desarrollo de las habilidades matemáticas y lógicas en las etapas de la educación temprana. La propuesta incorpora el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, que, a través de la dinámica del juego, permite el desarrollo del método ABN por medio de los itinerarios que pueden ser elaborados a través de *Lesson Plans*. Las actividades son variaciones de conteos de 1 al 10 para que los niños dominen las destrezas del contar, el orden y la sucesión.

Pinilla (2020) presenta el estudio: *La gamificación como metodología de aprendizaje de las ciencias en Educación Infantil*, en este trabajo de maestría desarrollado en la Universidad de Valladolid (España) se realiza una revisión a los fundamentos teóricos de la

gamificación y del juego en relación a los procesos de aprendizajes. Es importante, señalar el énfasis de la construcción del conocimiento que puede realizar el niño desde temprana edad en relación a la dinámica lúdica integrada a las condiciones del ambiente social en el que se desarrolla. En este sentido, la gamificación se aprovecha del impacto de la incorporación de las TIC a la vida cotidiana y al desarrollo educativo en las aulas.

Palacios, Morales y Pineida (2020). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en el estudiantado de noveno año EGB de la Unidad Educativa Gran Colombia, durante el periodo 2019-202*, es una investigación que se realizó en la Universidad Central del Ecuador (Quito), que tuvo como propósito el análisis de la gamificación como estrategia pedagógica y didáctica en el aprendizaje del vocabulario de la lengua extranjera inglés. La población del estudio corresponde a los estudiantes de la Unidad Educativa Gran Colombia que cursaban noveno año de EGB. La investigación fue de mixta y de tipo descriptivo. Las conclusiones de los investigadores evidencian que la gamificación es una estrategia optima en la motivación y la estimulación de la atención de los estudiantes en el aprendizaje llevándolos a mejorar para superar los retos establecidos en la estructura lúdica.

Finalmente, Andrade (2020) desarrolla en la Carrera de Inglés de la Facultad de Educación de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, una investigación titulada: *Gamification and its influence on the oral production in students of 7th grade EGB at UE Bella Vista, school year 2019-2020*. Esta investigación surge por la necesidad de motivar a los estudiantes al aprendizaje del inglés como una lengua extranjera y global para la comunicación. El estudio tenía como objeto comprobar la idea de que la gamificación es una estrategia pedagógica que permite al estudiante de 7mo curso de EGB a mejorar la comunicación oral en inglés de forma exitosa. El resultado que se obtuvo en esta investigación fue el mejoramiento de la motivación y el estímulo al logro y al progreso por medio de la superación de etapas, metas y retos en el aprendizaje del idioma inglés.

2.2 Marco teórico

2.2.1 Conceptualización de la gamificación

El concepto de gamificación desde su origen está relacionado con los videojuegos, en este sentido conservará independiente de la aplicación que se le dé, su fundamento en la mecánica de los juegos. Por ejemplo, para Gil-Quintana y Prieto (2020) es una estrategia que mejorar la participación, motivación y relación con los contenidos curriculares de aprendizaje.

Por otro lado, De Freitas (2018) señala que la gamificación trata de reproducir el potencial de los juegos de computadora para atraer y mantener la atención del jugador durante períodos de tiempo prolongados. Por lo tanto, los diseñadores de herramientas educativas pueden aspirar a integrar estos atributos para maximizar la eficacia de las estrategias en el aumento de los resultados de aprendizaje, el nivel de compromiso y motivación.

La gamificación es la aplicación de principios y elementos de diseño de videojuegos en contextos que no son lúdicos o necesariamente virtuales. La implementación de la gamificación busca lograr diferentes objetivos, incluido el mejoramiento del comportamiento del participante. La gamificación aumenta el compromiso de los estudiantes con las actividades de aprendizaje y mejora su motivación, participación y colaboración.

2.2.2 El aprendizaje en la gamificación

El aprendizaje para producirse especialmente en el niño, requiere de ciertas condiciones ambientales y psicológicas. Las condiciones ambientales se refieren al entorno en el que el niño recibe la información o realiza las actividades de aprendizaje, en este sentido, los entornos lúdicos, tienen características que permiten al niño tener atención y concentración a pesar de elementos externos o distratores. Las condiciones psicológicas, tienen que ver con las habilidades que el niño utiliza frente a los retos y las resoluciones de problemas, la motivación y la inclinación hacia aspectos lúdicos y recreativos. En este sentido, la gamificación ofrece al aprendizaje del niño condiciones óptimas para su desarrollo.

Pérez y Mirete (2020) afirman que el éxito del aprendizaje está en la motivación e interés que se produce en el estudiante dentro de la misma experiencia del aprendizaje. Por lo tanto, el contenido de los temas de la clase no es lo significativo, sino la misma experiencia en sí de aprender. En este sentido, un niño motivado será un niño con disposición positiva al aprendizaje.

En este orden de ideas, esta misma disposición se puede observar en la actitud de algunos niños hacia los videojuegos, que en la mayoría de los casos es opuesta a la actitud que tienen hacia el aprendizaje en las escuelas. Por esta razón, una forma de motivar a los niños al aprendizaje consiste en diseñar herramientas educativas que tengan el mismo impacto de interés y motivación que los videojuegos comerciales. Lo relevante, es que estas herramientas puedan adaptarse a los planes de estudios en pro de mejorar el aprendizaje significativo en los niños.

Solo de Zaldivar (2020) realiza un trabajo en el cual se describen los aspectos que son característicos de la gamificación, tales como: la motivación al logro, el perfeccionamiento y mejoramiento de los conocimientos y destrezas y la concentración. Por otro lado, mejora la comprensión y aprendizaje de nociones abstractas. En la dimensión social desarrolla la cooperación y la interacción en la comunicación interpersonal.

Además, en el trabajo que se desarrolla por equipos permite la inclusión y la integración de los estudiantes de acuerdo con sus diferentes capacidades. En conclusión, el aprendizaje por medio de la gamificación se va convirtiendo en un proceso integral, que bajo la conducción pertinente va construyendo conocimientos significativos en los estudiantes.

2.2.2.1 Beneficios de la gamificación

La Universidad Internacional de la Rioja (2020) indica las ventajas de la gamificación en la educación de los niños de 3 a 6 años:

- Motivación, por la cual se estimula el interés de los niños hacia las actividades de aprendizajes o tareas que son poco atractivas para estos.
- Cooperación, el progreso en la actividad organizada por medio de la gamificación implica que el niño tenga que resolver los desafíos por medio de la ayuda de los otros a través del trabajo en equipo.
- Concentración, los niños por su edad les cuesta mantener la atención y concentración en una tarea por largo tiempo, el juego contribuye a que esta concentración sea más duradera.
- Mejora las habilidades cognitivas, la mecánica de la gamificación incide en el mejoramiento de la memoria, el razonamiento lógico y las inferencias deductivas.
- Mejora las habilidades psicomotrices, la gamificación por ser una actividad o recurso lúdico ayuda a que el niño ejercite la destreza visual, la coordinación ojo-mano y la lateralidad.
- Alfabetización digital, el niño o estudiante de educación inicial se familiariza con el uso de las redes, plataformas y recursos digitales aprendiendo su lenguaje y lógica.

- Adaptación a cada estudiante, es decir, permite que el docente realice adecuaciones o adaptaciones para responder al ritmo y proceso de aprendizaje de acuerdo con las características de cada uno de los niños.
- Aprovechamiento del tiempo, el estudiante al mejorar la motivación y la concentración utiliza mejor el tiempo.
- Mejora la autoestima, la dinámica de la gamificación permite al estudiante superar niveles o problemas sin frustraciones significativas debido a que como se ha mencionado se adapta a cada ritmo de ellos.

2.2.2.2 Desventajas de la gamificación

Aunque son muchos los beneficios y ventajas de la gamificación como toda estrategia o herramienta tiene sus límites y desventajas.

- Las actividades planificadas mediante la gamificación necesitan de tiempo para su preparación, sea que el docente la lleva a cabo dentro del aula o a través de una plataforma.
- La improvisación es un aspecto en el que pueden caer los docentes si no establecen bien los objetivos y cada parte de la dinámica de la actividad, trayendo como consecuencia que no se logre el objetivo de aprendizaje.
- La gamificación requiere de inversión económica, la institución educativa debe adquirir equipos como computadoras e internet para acceso a las plataformas o campus virtuales. También en el caso que los docentes implementen la gamificación en el aula sin la utilización de tecnología es necesaria la inversión en materiales para la simulación o creación de ambientes de aprendizaje con gamificación.
- El docente debe tener conocimientos sobre las TIC y manejo de estrategias lúdicas previamente para poder planificar adecuadamente las actividades.

2.2.3 La didáctica de la gamificación

La gamificación en los procesos de aprendizaje tiene que ir más allá de mecanismos de incentivos y recompensas, por eso, es importante considerar los elementos didácticos apropiados para el logro de los aprendizajes.

Borrás (2018) va resaltando los fundamentos que hacen de la gamificación una excelente opción didáctica, por lo que la considera como una estrategia de enseñanza-

aprendizaje cuyo objetivo es promover comportamientos y rutinas que mejoran la adquisición de conocimientos, llevando a los estudiantes al desarrollo de habilidades aumentando su rendimiento académico, y especialmente, elevando su motivación intrínseca y extrínseca.

Hoy en día, los estudiantes dedican la mayor parte de su tiempo a las redes sociales, aplicaciones digitales y videojuegos, entre otros simuladores. Debido a esto, estudios conciben que la gamificación podría ayudar al sistema educativo a obtener diversas ventajas, entre las que se benefician el alumno y el docente.

Agila-Palacios, Jara-Roa y Sarango-Lapo (2016) destacan que el proceso de construcción de conocimiento da como resultado diferentes formas elementales de conocimiento y, por lo tanto, las sintetiza en cuatro conceptos:

1. Cuando la experiencia es capturada por la aprehensión y transformada por el propósito, da como resultado un conocimiento *divergente*;

2. Cuando la experiencia es captada por la comprensión y transformada por una intención, resulta en un conocimiento *asimilativo*;

3. Cuando la experiencia es capturada por la comprensión y transformada a través de una extensión, el resultado es un conocimiento *convergente*;

4. Cuando la experiencia es capturada por aprehensión y transformada por extensión, da como resultado un conocimiento *adaptativo*.

De esta manera la didáctica a través de la gamificación se adapta a lo experiencial, en la que se adapta a cada estilo de aprendizaje individual. Es decir, la aplicación de una actividad gamificada, no solo es la transición secuencial entre los pasos sugeridos, sino que se construye de diferentes maneras, según el modo en que se captura y/o procesa la experiencia. Estos modos revelan las preferencias individuales de los estudiantes ante las distintas situaciones o experiencias del aprendizaje.

2.2.4 La gamificación en el aula

Existe discusión sobre qué debe gamificarse y que no en el aula. En este orden de ideas, por ejemplo, Alejaldre y García (2020) se refieren a dos maneras de gamificar: (a) gamificación superficial y (b) gamificación estructural.

- (a) La gamificación superficial consiste en adaptar a la mecánica de juego una actividad o clase en particular del programa escolar.
- (b) La gamificación estructural, por otro lado, consiste en adaptar a la mecánica de juego todas las actividades y contenidos que conforman un programa o curso escolar.

La gamificación de un curso, programa o actividad implica que el docente tiene que conocer los resultados de aprendizaje que desea desarrollar o fortalecer y vincularlos a los intereses de los estudiantes de acuerdo a su nivel y necesidades (Ponce, 2017).

La gamificación en el aula resulta una estrategia y metodología que tiene beneficios en el proceso de aprendizaje que permiten al niño experiencias de aprendizaje significativo; y al mismo tiempo superar las experiencias en el aula de frustración ante dificultades para el logro de actividades u objetivos escolares. En este orden de ideas, Ardila-Muñoz (2019) señala que la gamificación tiene en el aula permite:

...un mayor control y seguimiento a las acciones que adelantan los estudiantes; las actividades evaluativas pierden su carácter punitivo; la relación enseñanza-aprendizaje se caracteriza por la competitividad y la cooperación, y promueve el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje por descubrimiento. (p. 79)

García (2015) la actualidad se pueden encontrar una serie de plataformas y aplicaciones que los docentes pueden adaptar a sus clases; sin embargo, la gamificación al tratarse del uso de la mecánica de los juegos virtuales en las experiencias de aprendizajes, existen experiencias donde el aula se convierte en una gran consola de juego.

La gamificación en el aula ayuda a los docentes al desarrollo de conocimientos que otras estrategias que no son lúdicas no son efectivas. La gamificación se ha convertido en una herramienta muy útil para el desarrollo en el aula de las inteligencias múltiples, porque la dinámica del juego implica los distintos sentidos y razonamientos para alcanzar una meta o resolver un problema (Moral, 2016).

Las actividades de gamificación en el aula se organiza tomando en cuenta, tanto los sujetos que participan como sus componentes estructurales. En este sentido, el profesor tiene la función de diseñador y el estudiante el de usuario. La gamificación se estructura de acuerdo a: mecánicas, dinámicas y estéticas.

A. La mecánica, de acuerdo con Fernández, Lirio, Martín y Pino (2014) consisten en las reglas que se determinan para una actividad, buscando que sea similar a las que se encuentran en los videojuegos.

Los componentes de la mecánica se organizan en:

- Puntos: el sistema de puntos debe ser coherente para que la acumulación tenga lógica y el valor adecuado a cada una de las tareas, etapas o niveles.
- Niveles: la progresión del juego es posible en un sistema de niveles que van desde desafíos simples hasta más complejos.
- Desafíos: estos contribuyen a mantener la motivación y la concentración en cada uno de los niveles.
- Insignias: la recompensa se organiza de forma simbólica en relación a acciones o logros determinados y específicos.
- Tablas de clasificación: los tableros permiten que los jugadores o participantes puedan llevar el control de sus puntos acumulados y posición en relación a los otros jugadores.

B. Dinámica: son las pautas que determinan los comportamientos a desarrollar en las distintas mecánicas establecidas previamente. En la dinámica está propiamente la experiencia lúdica, que atienden a conductas no competitivas sino de carácter formativo (Octavio, 2017). Por otro lado, la dinámica establece comportamiento de relación entre el participante y el juego: cooperación, competición, superación personal, narración.

C. Las estéticas: se entiende como las formas valorativas que son percibidas de forma sensorial o emocional. Las estéticas describen respuestas emocionales que se esperan por parte del participante o jugador. Estas respuestas tienen que ser observables de alguna forma por el docente, generalmente se espera que los participantes tengan las siguientes actitudes: confianza, curiosidad, creatividad, iniciativa, entusiasmo, empatía y esfuerzo.

Actualmente existen plataformas que facilitan el trabajo de los docentes en el diseño de actividades gamificadas para el aula. El docente que está inclinado al uso de las plataformas de gamificación debe considerar los siguientes criterios:

- Diagnóstico de los conocimientos de sus estudiantes: el docente debe conocer qué conocimientos trae el estudiante para poder anclar los nuevos conceptos o conocimientos.

- Determinar los resultados de aprendizaje: el docente debe tener claro que espera que el estudiante aprenda o logre en la actividad.
- Organizar la información de forma gráfica: es importante que el docente mediante las imágenes o diapositivas presente a los estudiantes las instrucciones o contenidos a desarrollar.
- Mecanismos de autoevaluación: el docente debe preparar actividades o retos donde el estudiante sea capaz de autoevaluarse de la forma más sencilla.
- Programar los controles: el docente debe programar correctamente los controles que se utilizaran de forma individual en las plataformas o en la aplicación durante el desarrollo de la actividad.
- Favorecer la creatividad: la actividad gamificada debe permitir las respuesta o soluciones creativas.

2.2.5 La gamificación con los juegos libres

La gamificación es una herramienta que implementa la mecánica y estructura de los juegos. En este sentido, existen los juegos estructurados y los juegos libres. La mayoría de las actividades de aprendizaje se realizan a través de los juegos estructurados. Sin embargo, existen otras alternativas denominadas juegos libres, los cuales pueden ser flexibles y abiertos de dos formas: la primera se caracteriza por tener una estructura en la cual el participante puede elegir un nivel superior para iniciar la actividad o el juego; la segunda opción, es la posibilidad del participante de crear tanto normas o nuevos niveles a través del consenso de los participantes.

En este orden de ideas, Loján Carrión (2017) destaca que la necesidad de tener herramientas o elaborar diseños que puedan ser adaptados con facilidad es de sumo valor en la mejora de los procesos de aprendizaje; por lo tanto, la gamificación a través de los juegos libres, sirve para el desarrollo de las destrezas cognitivas y metacognitivas de los estudiantes en cualquier nivel educativo.

Un juego, continúa la autoría, que se utiliza en la gamificación no es adecuado solo porque tiene una estructura bien diseñada, sino, también, cuando permite al docente tomar decisiones y realizar cambios durante la ejecución del mismo. En este sentido, un juego libre ayuda a que los niños puedan discutir y cambiar las reglas del mismo, lo que produce en ellos

no sólo interés, sino también, la capacidad de razonar y argumentar sobre los propios procesos de acción y aprendizaje.

El concepto de juego libre o gamificación libre, en algunos casos es entendida como el acceso gratuito a las plataformas. Sin embargo, muchos de los recursos de estas plataformas gratuitas son limitados y no permiten a los docentes realizar los ajustes pertinentes.

2.2.6 Actividad de gamificación para el aprendizaje significativo

La diferencia entre una actividad lúdica y una actividad de gamificación es relevante para poder aprovechar las ventajas de la mecánica y sistema de los juegos en el aprendizaje. En este sentido, Jill (2020) propone que una actividad de gamificación debe contar con estos criterios:

1. Objetivos de aprendizaje.

Un juego no tiene ninguna posibilidad de enseñar lo que quieres si no defines tus objetivos desde el principio. Los objetivos de aprendizaje deben dar forma al juego, determinando su formato, contenido y ejecución. Por lo tanto, un buen objetivo de aprendizaje en la gamificación cumple estos tres parámetros:

- Rendimiento o logro: las acciones o procesos que los alumnos deben poder hacer o realizar.
- Condición, es la regla, contexto, ayuda o prohibición en la que el alumno debe completar la actuación.
- Criterios de logro, se refiere a la evaluación del alumno de acuerdo a su desempeño.

2. Interactividad.

Los jugadores son los actores de un juego, por lo tanto, para mantener a los alumnos involucrados, es necesario minimizar las actividades pasivas y que el juego sea lo más interactivo posible.

3. Medio ambiente: entorno simple y real

El entorno de un juego serio debe ser relevante y reconocible para el alumno, pero también debe simplificarse, eliminando elementos ajenos a los objetivos de aprendizaje.

4. Experimentación: superación del fracaso y dificultad.

Cuando solo hay una forma correcta de hacer las cosas a lo largo del juego, los alumnos pueden frustrarse rápidamente. Pueden sentir que están completando una evaluación, no jugando un juego. Los juegos más exitosos a menudo ofrecen múltiples caminos hacia el éxito. Por supuesto, también es necesario brindar oportunidades para fallas en el juego. El fracaso es parte del proceso de experimentación y aprendizaje. También juega un papel en la creación del realismo que atrae el interés del alumno.

Parte del valor del aprendizaje basado en juegos es que permite a los alumnos experimentar con diferentes acciones y diferentes decisiones en un entorno seguro.

5. Consecuencias: personalización de las observaciones.

Para la experimentación y el fracaso en proporcionar oportunidades de aprendizaje, tiene que haber una consecuencia para las acciones y elecciones del alumno. La forma más sencilla de asignar una consecuencia en un juego es deducir puntos, pero no suele ser la más eficaz. Es mucho mejor mostrar los posibles resultados de una acción en el mundo real.

6. Desafío al alumno: aprendizaje desafiante.

Un factor clave para mantener la participación de los alumnos es mantenerlos desafiados. El desafío debe equilibrarse cuidadosamente; un juego fácil es un poco más interesante que un campo tradicional, y los elementos del juego pueden parecer campanas y silbidos innecesarios, mientras que un juego que es demasiado difícil es un trabajo frustrante y molesto.

2.2.7 Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo se produce cuando un conocimiento nuevo interactúa con la estructura cognitiva de un sujeto. Es decir, es el anclaje de un nuevo conocimiento con toda la estructura de conocimiento de un individuo en cuanto totalidad y de forma integral, que luego se aplica en la construcción de nuevos conocimientos o aplicación dentro de la resolución de problemas (Matienzo, 2020).

En otras palabras, el aprendizaje es la adquisición de nuevos significados cognoscitivos en el proceso de interacción del sujeto con la realidad o el mundo. Esto ocurre cuando el sujeto tiene las facultades cognitivas estimuladas y desarrolladas mediante el desarrollo adecuado como organismo sensomotriz y como organismo social (Nieva Chaves & Martínez Chacón, 2019).

El término aprendizaje no solo involucra el conocimiento que se nos enseña en la escuela. Implica cualquier cambio duradero que podamos observar en nuestro comportamiento o que tenga lugar en nuestra mente. El aprendizaje es fundamental en todos los ámbitos de nuestra vida.

Los psicólogos y otros profesionales intentan desarrollar teorías de aprendizaje para explicar cómo aprende el cerebro. Hay varias propuestas que abordan este tema desde diferentes ángulos. En la actualidad, se está intentando comprender este proceso a través del aprendizaje basado en el cerebro.

El aprendizaje significativo, fue propuesto por el psicólogo estadounidense David Ausubel. Este autor es uno de los máximos exponentes del constructivismo. Esta perspectiva se basa en que cada persona construya su propio mundo a través de sus propias experiencias. Ausubel (1976) define el aprendizaje significativo de la siguiente manera:

El aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados y, a la inversa, éstos son producto del aprendizaje significativo. El surgimiento de nuevos significados en el alumno refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo. Después de indicar con algunos pormenores lo abarcado por este proceso, examinaremos más explícitamente tanto la naturaleza del significado como su relación con el aprendizaje significativo. El aprendizaje significativo sostiene que el alumno posee una actitud para relacionar el material nuevo con su estructura cognoscitiva inherente, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, éste es especialmente relacionable con su estructura de conocimiento. De esta forma, no importa que tan potencial sea el posible conocimiento si el estudiante insiste en memorizar de manera arbitraria y literal ciertos contenidos ya que tanto el proceso como el resultado de aprendizaje serán mecánicos y carentes de significado (p. 1).

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel establece que agregamos y adaptamos la nueva información a nuestro conocimiento previo. Para el psicólogo, es un proceso consciente. El aprendizaje significativo es un proceso activo en el que el sujeto es el protagonista.

En la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel se pueden distinguir tres fases:

La fase inicial: en ella se produce el proceso de percepción de la información de forma segmentada o fragmentada: hechos, objetos, nociones. En este momento la adquisición se realiza mediante la memorización.

La fase intermedia: en ella se da el proceso en el que los sujetos establecen relaciones, similitudes y diferencias entre los segmentos de información que ha recibido. Es decir, la elaboración de conceptos y nociones abstractas.

La fase terminal: en esta fase se produce el proceso de integración y comprensión de las construcciones cognitivas y abstractas. En este momento, puede construir conocimiento a partir de las estructuras meramente significativas.

El aprendizaje significativo se produce en el estudiante en distintas formas de acceder al conocimiento, por lo tanto, se puede clasificar en:

Aprendizaje por descubrimiento: es la manera autónoma en la que un sujeto de forma activa busca información para resolver problemas o preguntas sobre los objetos o fenómenos que lo rodean. En los niños el aprendizaje por descubrimiento se inicia con la curiosidad.

Aprendizaje social: este es propuesto por Bandura, que explica que se produce por la interacción social o el entorno cultural donde el sujeto se desarrolla. En un inicio es observacional y de modelaje, pero luego el sujeto o niño va elaborando construcciones más complejas a través de las relaciones sociales.

Aprendizaje cooperativo: este aprendizaje se produce en la acción misma del trabajo grupal, cada uno tiene una idea que enriquece la del otro. El conocimiento se produce en la convergencia de las miradas y percepciones de los estudiantes, en el debate de las ideas y de los razonamientos. Este tipo de aprendizaje implica el diálogo y la disposición a la escucha de los estudiantes.

2.2.8 Teorías del aprendizaje significativo

La teoría detrás de la posición de Ausubel que defiende el aprendizaje significativo se basa en varios conceptos o procesos clave: asimilación, diferenciación progresiva, aprendizaje superior y reconciliación integradora. La asimilación es el proceso en el que la nueva información a menudo se puede relacionar y subsumir en conceptos más generales e inclusivos (Torres, 2020). La asimilación proporciona el anclaje para material nuevo. La diferenciación progresiva es el principio de que el aprendizaje significativo es un proceso continuo en el que los nuevos conceptos adquieren mayor significado a medida que se adquieren nuevas relaciones. El aprendizaje superior se refiere al proceso en el que un nuevo concepto más general asimila a los conceptos anteriores. Los conceptos previamente aprendidos se subsumen

y, por lo tanto, adquieren un nuevo significado. La reconciliación integradora es el principio por el cual el alumno reconoce nuevas relaciones (vínculos) entre conjuntos de conceptos o proposiciones relacionados. La reconciliación integradora tiende a romper el aislamiento de conceptos a medida que se forman relaciones entre varios conceptos o ideas previamente aislados. A menudo, los nuevos vínculos proposicionales entre conceptos desplazan los conceptos erróneos porque un concepto erróneo a menudo es simplemente la falta de integración de un concepto particular (Moreira, 2020).

Piaget creía que los aprendices construyen conocimiento cuando un aprendiz encuentra aportes del entorno, los esquemas o estructuras mentales del aprendiz incorporan las experiencias (asimilación). Si y cuando la información recién asimilada entra en conflicto con estructuras mentales previamente formadas, el resultado se llama desequilibrio (Coronel, 2020). El desequilibrio motiva al alumno a buscar el equilibrio. Recuperar el equilibrio o la armonía cognitiva da como resultado lo que Piaget llamó aprendizaje significativo (Tapia, 2020).

Entre las teorías del aprendizaje significativo existen algunas que han permitido su desarrollo.

Teoría cognitivista: esta teoría sostiene que el aprendizaje se desarrolla a partir de las facultades del cerebro para: analizar, razonar y comprender. El padre del cognitivismo es Piaget el cual sostiene que los aprendizajes van teniendo niveles de significativa en la medida que se produce la maduración cognitiva y biológica de los sujetos o personas.

Teoría constructivista: la construcción del conocimiento se produce mediante la conjugación de diversos factores y mediaciones entre los sentidos, las condiciones ambientales o el entorno y el desarrollo de la estructura cognitiva de los seres humanos.

Vergara (2020) distingue algunos aspectos entre el constructivismo de Vygotsky y de Ausubel, que se señalan en el siguiente cuadro:

A. Teoría del aprendizaje significativo desde Vygotsky

Ideas centrales.

- La realidad cognoscitiva es la misma para todos los sujetos.
- Las características socio históricas inciden en el conocimiento.
- El individuo se desarrolla de acuerdo con su entorno social más inmediato llamado la zona próxima de desarrollo (ZPD).

- Las bases cognitivas están en la voluntad, la motivación, la atención.
- El lenguaje es el medio que hace posible toda la interacción y toda la construcción de los nuevos conceptos e ideas.
- El trabajo colaborativo es el pilar de la interacción entre los sujetos para la construcción de los conocimientos humanos.

Función del estudiante

- La participación del estudiante es activa y creativa.
- La relación e intercambio de ideas se da de forma significativa entre los iguales generacionalmente.
- Los estudiantes cumplen la función en muchos casos de mediación de conocimientos para otros compañeros.

Función del docente

- Su principal rol es el de mediador entre el conocimiento y el estudiante.
- Favorece la metacognición entre los estudiantes.
- Garantiza que existan metas de aprendizaje adecuadas y progresivas correspondiente a los programas y resultados de aprendizaje curriculares.

B. Teoría del aprendizaje significativo desde Ausubel

Ideas centrales.

- El aprendizaje se produce en los procesos simbólicos y representaciones sociales de la realidad.
- La realidad entre las características materiales de los objetos y las cosas, aunque permanezcan las definiciones e ideas va cambiando en cuanto a los significados sociales.
- La verdad no es absoluta porque el conocimiento siempre está en construcción y depende de las características sociales de los individuos.

Función del estudiante

- La disposición del estudiante es la base que determina el interés y la motivación del aprendizaje.

- El estudiante es activo pero sus procesos cognitivos varían de un estudiante a otro, son procesos que no universales.

Función del docente

- El docente tiene un papel de facilitador y orientador de los procesos de aprendizaje.
- El docente es además el motivador de los procesos de indagación hacia nuevos temas y conceptos.

2.2.9 Características del aprendizaje significativo

En el aprendizaje significativo es necesario reconocer dos características fundamentales, la primera es la diferenciación progresiva y la segunda es la reconciliación integradora, o la asimilación del conocimiento.

El aprendizaje se va produciendo de acuerdo con la evolución de las estructuras cognitivas del sujeto, es por ello, que es necesario tomar en cuenta, la etapa de desarrollo cognitivo en la que se encuentra el niño.

El aprendizaje significativo, de acuerdo con Garcés, Vivas y Jaramillo (2018) se caracteriza por ser:

Activo: los docentes deben alentar a los estudiantes a sintetizar sus propios conceptos e ideas en lugar de confiar en las enseñanzas de otros.

Constructivo: los docentes deben presentar la información a los estudiantes de manera que refuerce su comprensión. Un método de instrucción puede no ser suficiente para que los estudiantes comprendan completamente un concepto complicado. Al hacer que los estudiantes construyan conocimiento, se les dará la oportunidad no solo de aclarar las explicaciones de los docentes, sino también de crear otro modelo útil para usar como referencia.

Cooperativo: los docentes deben fomentar un ambiente de aprendizaje colaborativo en sus aulas para preparar a los estudiantes para el tipo de trabajo e interacción que enfrentarán en el mercado laboral.

Auténtico: los profesores deben mantener intactas las aplicaciones del mundo real al enseñar conceptos a los estudiantes. Enseñar el *por qué* además del *cómo* ayudará a mantener a los estudiantes involucrados en el proceso de aprendizaje. Los docentes podrán ver cómo los pequeños cambios de tiempo pueden tener un impacto profundo en el significado de una declaración, por ejemplo. Si bien la mayoría de los estudiantes no se encontrarán en una

situación similar en el mundo real, podrán ver cómo el concepto se traslada a aplicaciones significativas.

Intencional: los docentes deben utilizar el comportamiento innato de los estudiantes dirigido a objetivos para optimizar su participación y desempeño. Sin una meta por la que esforzarse, o en la que pensar después de completarla con éxito, los estudiantes pueden sentir que las lecciones no tienen ningún beneficio tangible.

El aprendizaje significativo en el aula debe ser favorecido por los docentes mediante su intervención y dirección de las actividades de enseñanza. Por lo tanto, sus prácticas didácticas y las adaptaciones curriculares que realiza son fundamentales para que los niños alcancen el aprendizaje significativo.

2.2.10 La gamificación y el aprendizaje significativo

Badoiu et al. (2021) destacan la importancia de la gamificación en el desarrollo del aprendizaje significativo. Debido a que, la gamificación no solo mejora las destrezas del pensamiento en el niño y la disposición; sino que lo ayuda a ser consciente de su proceso de aprendizaje, cuáles son sus fortalezas, debilidades y por supuesto, sus fortalezas. Esto conlleva a que el niño pueda tomar decisiones acertadas frente a la solución de los problemas o recurrir a la colaboración de otro.

El éxito de la gamificación en el aprendizaje significativo no se debe solo a la escalabilidad que posee en el proceso del juego y por ende, en el proceso de aprendizaje, sino en la constante toma de conciencia del hacer y del pensar que son necesarios para poder progresar en el juego.

La gamificación, por otro lado, sirve para potenciar el aprendizaje significativo porque contribuye a que el niño se adapte de su entorno de aprendizaje que es este nuevo entorno virtual en el que crece y con el cual tiene que interactuar constantemente en la vida cotidiana.

2.2 Marco conceptual

Aprendizaje significativo: es el proceso de asimilación y apropiación de los conocimientos a través de las estructuras propias de la cognición dentro de los ambientes y contextos naturales y sociales; que permiten al sujeto la construcción de conocimientos y su aplicación a la realidad (A

usubel, 2017).

Aprendizaje: proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante estudios o la experiencia; el aprender tiene sus bases en la capacidades del pensamiento como la memoria y los procesos de abstracción que se articulan con las capacidades del entendimiento como el análisis, la síntesis y la inferencia lógica (Nieva Chaves & Martínez Chacón, 2019).

Constructivismo: es la teoría del aprendizaje donde el sujeto se elabora el conocimiento a partir de sus estructuras cognoscitivas mediante procesos de síntesis y asimilación; además, en el constructivismo el conocimiento está en constante reelaboración a través de la experiencia y su adaptabilidad (Báez Alcaíno & Onrubia Goñi, 2016).

Estrategia pedagógica: acción planeada para enseñar, se trate de un sistema o método de implementar instrucciones, la cual se forma por el conjunto de conocimientos, principios o ideas para la enseñanza a un individuo (Hernández & Moreno, 2021).

Gamificación: “el uso de las mecánicas del juego, su estética y el pensamiento de juego para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (Karl Kapp, 2012, p. 10).

Incentivos: es un sistema de premios o gratificaciones para estimular el logro de una meta o un objetivo, los incentivos pueden tener diversas naturalezas como oportunidades, premios, claves secretas, comidones para la ayuda de resolución de problemas entre muchos otros (Mena-Rodríguez et al., 2020).

Juego educativo: diseñado para enseñar a niños sobre un tema en específico y poder lograr la adquisición de alguna habilidad, el juego educativo está orientado a la adquisición de una destreza o conocimiento y no la obtención de un premio (Gaitán, 2020).

Juego simbólico: se caracteriza por el empleo del símbolo, es decir, el uso de la representación de un objeto ausente. En este sentido, los juegos representan objetos o cosas del mundo real. El juego simbólico es importante en el aprendizaje significativo porque es parte de las facultades de abstracción y generalización del conocimiento (Mena-Rodríguez et al., 2020).

Materiales curriculares: son aquellos pensados con un fin exclusivamente pedagógico; la televisión, el internet, la cámara digital, un CD-ROM, un pendrive, entre otros, son tecnologías de la información y/o medios de comunicación que no fueron creados con fines didácticos. Estos no son considerados materiales curriculares, pero actualmente son incluidos

en propuestas de enseñanza y son empleados en los procesos educativos (Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2007).

Motivación: es la incentivación interna hacia el logro de una meta o una actividad mediante la estimulación propia o por un agente externo; está se traduce también como interés e impulso que mueve y sostiene una acción en el tiempo (Duarte-Herrera et al., 2019).

Recursos educativos digitales: se refieren a todos los contenidos verbales, gráficos, infográficos, audiovisuales, multimedia y transmedia que se encuentran en la red, que provienen tanto de portales internacionales como de los contenidos creados a nivel nacional (Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2007).

Serious games: se definen como videojuegos, el propósito de estos es la formación por encima del entretenimiento; es decir, son los juegos que tienen como objeto el aprendizaje en sí mismo y no la competencia entre pares (Jareño, 2017).

2.3 Marco legal

Este trabajo de investigación tiene sus bases legales en la Constitución de la República del Ecuador, el Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021: Toda una vida, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y el Código de la Niñez y la Adolescencia

Constitución Política del Ecuador (2008)

En la Constitución se garantiza el derecho a la vida plena y el Estado debe procurar que las personas alcancen el buen vivir, en el que la familia y la sociedad en general tienen la obligación de la participación en el proceso educativo (art. 26).

Por otro lado, la educación debe estar centrada en el ser humano y su desarrollo integral de acuerdo a los derechos humanos, la equidad, la inclusión, la construcción de conocimientos, la democracia y la sustentabilidad social y ambiental (art. 27, 28).

Ley Orgánica de Educación Intercultural

De la LOEI se toma como referencia del Título I de los Principios Generales y Fines de la educación los art 2 y 3, que establecen la educación para el cambio, el esfuerzo individual y la motivación para el aprendizaje, la educación flexible para responder a la diversidad de los contextos socioeducativos, el plurilingüismo y la pertinencia para una educación de calidad.

Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021: Toda una vida

El Objetivo 5 del Plan Nacional de Desarrollo describe que la sociedad y el Estado deben impulsar la vida de calidad y las condiciones para el desarrollo integral de todos los ciudadanos, en el que se pueda desarrollar una educación que reconozca la diversidad y las necesidades nacionales, regionales y locales de las comunidades. En el plan también se establece que se debe incorporar las nuevas tecnologías a los procesos de enseñanza-aprendizaje y todas las innovaciones educativas que garanticen una educación de calidad.

Agenda educativa digital

La agenda digital tiene por objetivo el fortalecimiento y la potenciación de los procesos de aprendizaje a través de las innovaciones tecnológicas donde los docentes y estudiantes se apropiaran del conocimiento. En este sentido, el Estado dentro de sus lineamientos debe dotar de servicio de internet a los establecimientos educativos, realizar prácticas innovadoras en pedagogía digital, desarrollar las habilidades digitales, la divulgación de los avances tecnoeducativos y la producción y protección de la propiedad intelectual de los educadores.

La agenda tiene como ejes: el aprendizaje digital, el desarrollo docente, el fortalecimiento de las capacidades digitales de los docentes y el fomento de la comunicación e información.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Enfoque de la investigación

El desarrollo de este estudio titulado: *La gamificación y el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la Parroquia Tarqui del año lectivo 2020-2021*, se realizó bajo el enfoque mixto. Esto significa que se utilizaron métodos y técnicas tanto cuantitativos como cualitativos. La principal razón, es que este estudio buscaba establecer la relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 5 a 6 años, por lo que, no era suficiente identificar las prácticas y actividades educativas en el proceso de aprendizaje, sino, además, entender las razones y concepciones del conocimiento en los actores de la enseñanza.

3.2 Tipo de investigación

El tipo de investigación es de nivel descriptivo, considerando que permitirá al investigador caracterizar y evidenciar las relaciones entre las variables que están involucradas en el estudio. Además, corresponde al objetivo establecido para el estudio de la gamificación para el aprendizaje significativo en los niños de 5 a 6 años de edad de la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la Parroquia Tarqui del año lectivo 2020-2021. En este sentido, este trabajo tiene el propósito de describir cómo la gamificación favorece el aprendizaje significativo en el proceso de aprendizaje de los niños de educación inicial de 5 a 6 años en el aula.

3.3 Métodos y técnicas de investigación

3.3.1 Métodos de investigación

3.3.1.1 Métodos teóricos

También denominados lógicos que intervinieron en este trabajo fue el analítico-deductivo. El método analítico evidencia los análisis generales de los resultados de los casos particulares que conforman la población y muestra de este estudio, para poder cumplir con el objetivo general y los objetivos específicos. Este método contribuyó a contrastar la formulación del problema y la idea a defender: “La implementación de la gamificación mejora la práctica

pedagógica de los docentes con estudiantes de 5 a 6 años de edad en el desarrollo del aprendizaje significativo”. Así, como establecer las bases teóricas que orientaron la elaboración de los instrumentos a aplicar.

3.3.1.1 Métodos empíricos

Estos métodos empíricos implican la acción directa sobre el fenómeno estudiado, una experimentación o la recolección de información directa de los sujetos de estudio. En el caso de esta investigación los métodos empíricos corresponden al analítico porque a partir de la recolección de la información de los indicadores presentes en las preguntas del cuestionario y del guion de la entrevista se puede llegar a resultados estadísticos no probabilísticos en este campo de investigación educativa.

3.3.2 Técnicas de investigación e instrumentos

En la presente investigación se empleó la entrevista y la encuesta como técnicas a partir de la elaboración los indicadores involucrados en las variables que conforman el objeto de estudio. Ajustados a las normas de bioseguridad establecidas por la pandemia la aplicación de la entrevista se realizó a través de Google Meet y la encuesta por un cuestionario de Google Forms.

Entrevista: se realizaron dos entrevista estructuradas de respuesta abierta. La primera entrevista se realizó a la autoridad principal de la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil que consta de un guión de 12 preguntas y que aplicó a través de una sesión virtual. También se realizó una entrevista a dos especialistas en gamificación a través de un guión estructurado de 10 preguntas.

Encuesta: se realizaron dos encuestas, la primera se aplicó a 6 docentes de la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto, con un cuestionario de 12 preguntas que imparten clases a niños de 5 a 6 años. La segunda encuesta se aplicó a 17 padres de familia a través de un cuestionario de 10 preguntas.

Ficha de observación: se elaboró una guía de observación con la finalidad de poder constatar que la gamificación tiene incidencia en el aprendizaje significativo, sin embargo, no se pudo aplicar debido a la poca disposición y negativa de los docentes de la institución.

3.4 Población y muestra

La población y la muestra corresponde a los docentes, autoridades, padres de familia y estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto que ser finita no hubo necesidad de realizar calculo muestral. Debido a la edad de los niños (5 a 6 años) se incluyo a los padres de familia debido a que en el hogar empieza el contacto con la tecnología y por la edad de los niños, son los padres quienes los apoyan en la realización de los deberes y actividades escolares. Se incluyen dos especialistas sobre gamificación externos a la institución educativa, debido a que tienen la experrticia teórica y práctica acerca de la relación entre la gamifiacación y el aprendizaje signtificativo.

Tabla 1. *Población y muestra*

Estratos	Población
Autoridades	1
Docentes	6
Padres de familia	17
Especialistas	2
Total	23

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

3.5 Análisis de los resultados de la encuesta a docentes

1. ¿Usted observa que los niños no logran mantener la atención cuando está explicando un tema en la clase?

Tabla 2. Atención durante la clase

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	4	67%
Siempre	2	33%
Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

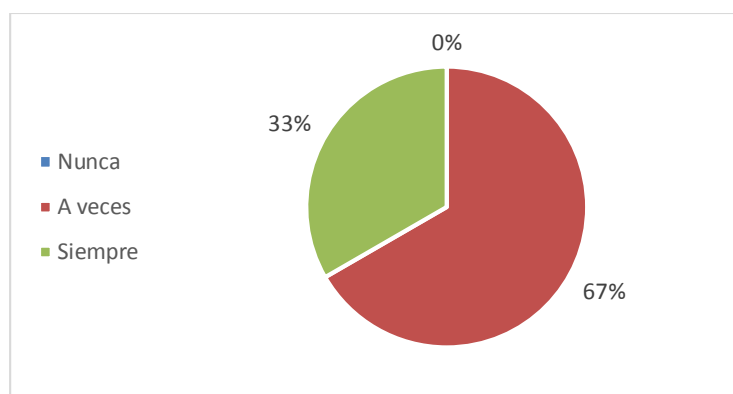


Figura 1. Atención durante la clase

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: Un 67% de los docentes observa que a veces los niños de 5 a 6 años tienen dificultades para mantener la atención en la clase durante la explicación o desarrollo de un tema. Mientras que un 33% de estos observa que siempre tienen dificultades para mantener la atención.

2. ¿Usted observa que los niños de 5 a 6 años se motivan con actividades virtuales para mejorar el aprendizaje significativo?

Tabla 3. Motivación con actividades virtuales de aprendizaje

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	2	33%
Siempre	4	67%
Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

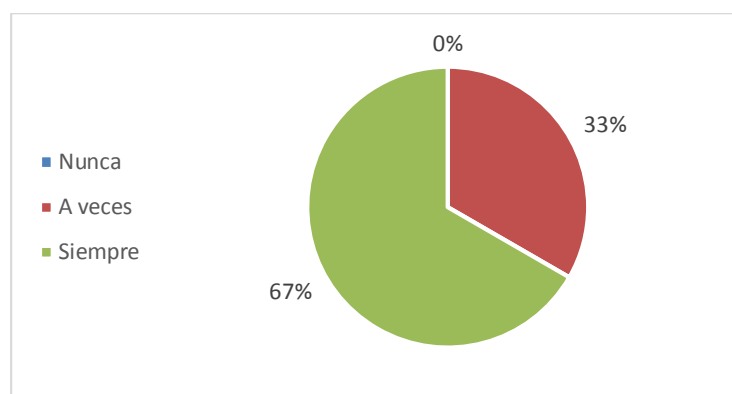


Figura 2. Motivación con actividades virtuales de aprendizaje

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: Un 67% de los docentes observa que siempre los niños de 5 a 6 años están motivados cuando realizan actividades virtuales para el aprendizaje. Mientras que un 33% de estos observa que a veces están motivados cuando realizan actividades virtuales para el aprendizaje de contenidos o temas de la planificación del cuatrimestre.

3. ¿Usted utiliza alguna metodología virtual o de juegos tecnológicos en el aula para mejorar el aprendizaje significativo de un tema o contenido?

Tabla 4. *Uso de metodologías virtuales o juegos tecnológicos en el aula*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	2	33%
Siempre	4	67%
Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

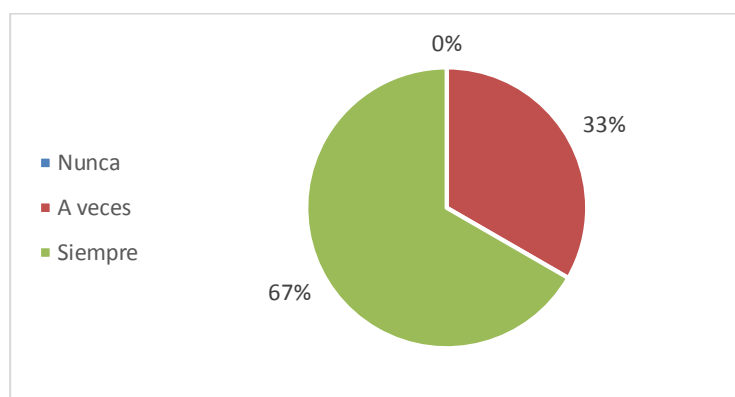


Figura 3. *Uso de metodologías virtuales o juegos tecnológicos en el aula*

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: Un 67% de los docentes declaran que siempre implementan en la planificación de sus actividades de enseñanza el uso de metodologías virtuales o juegos tecnológicos en el proceso de enseñanza de los niños de 5 a 6 años. Mientras que un 33% de estos declara que a veces implementan en la planificación de sus actividades de enseñanza el uso de metodologías virtuales o juegos tecnológicos.

4. ¿Usted considera que las metodologías virtuales mejoran el aprendizaje en los niños?

Tabla 5. *Mejoramiento del aprendizaje a través de metodologías virtuales*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
No	0	0%
Si	6	100%
Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

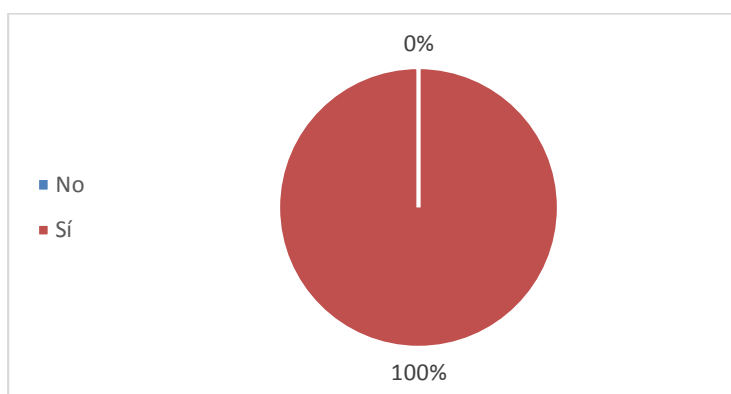


Figura 4. *Mejoramiento del aprendizaje a través de metodologías virtuales*

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: El 100% de los docentes consideran que sí la implementación de las metodologías virtuales de enseñanza mejora el proceso de aprendizaje en los niños de 5 a 6 años.

5. ¿Usted conoce la gamificación?

Tabla 5. Conocimiento de la gamificación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
No	6	100%
Si	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

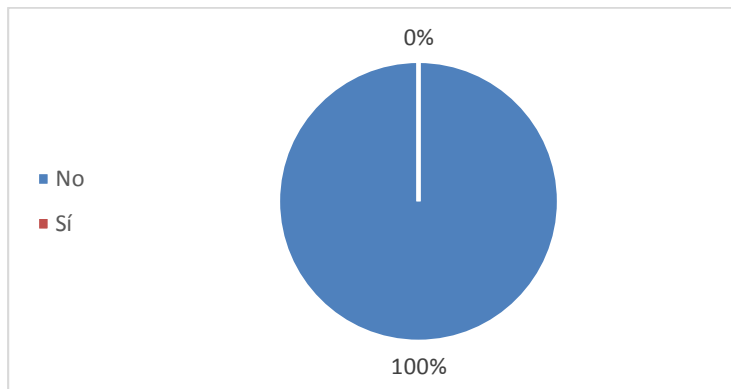


Figura 5. Conocimiento de la gamificación

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: El 100% de los docentes declaran no conocer o dominar la gamificación dentro de las herramientas o estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de las actividades educativas con niños de 5 a 6 años.

6. ¿Usted utiliza la gamificación para mejorar el aprendizaje significativo en los niños de 5 a 6 años?

Tabla 7. *Uso de la gamificación en el mejoramiento del aprendizaje*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	100%
A veces	0	0%
Siempre	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

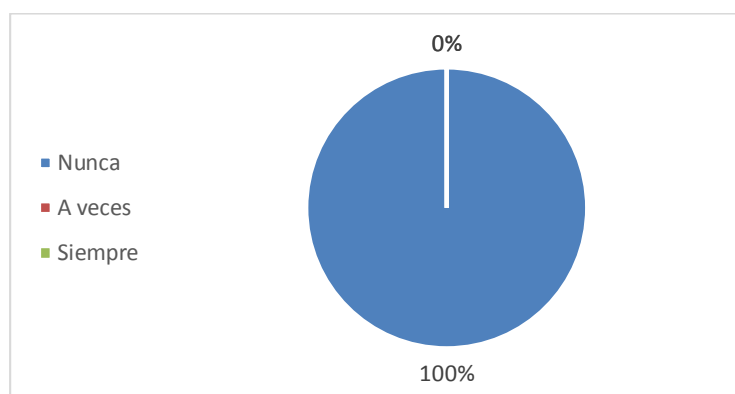


Figura 6. *Uso de gamificación en el mejoramiento del aprendizaje*

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: El 100% de los docentes manifiestan que nunca utilizan la gamificación en el proceso de enseñanza o en las actividades de la planificación para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 a 6 años.

7. ¿Usted conoce algún sitio web o aplicación de gamificación?

Tabla 8. Conocimiento de plataformas o aplicaciones de gamificación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
No	4	33%
Si	2	67%
Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

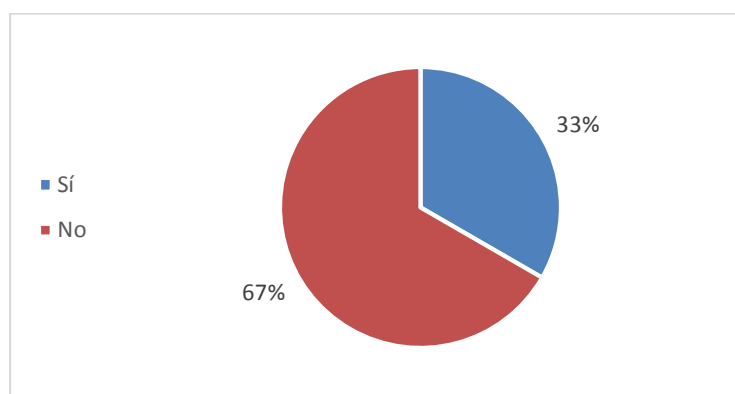


Figura 7. Conocimiento de plataformas o aplicaciones de gamificación

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: Un 67% de los docentes declaran que no conocen plataformas o aplicaciones de gamificación para diseñar actividades de aprendizaje para niños de 5 a 6 años. Mientras que un 33% de estos declara que sí conocen plataformas o aplicaciones de gamificación para diseñar actividades de aprendizaje para niños de 5 a 6 años.

8. ¿Tiene interés por capacitarse en la metodología de gamificación?

Tabla 9. *Interés por capacitación en gamificación*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
No	0	
Si	6	
Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

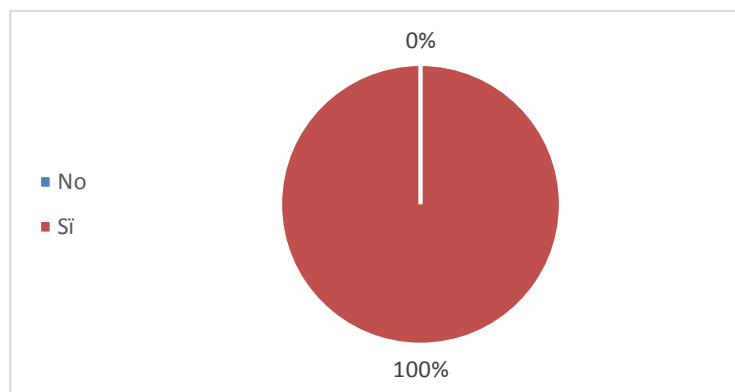


Figura 8. *Interés por capacitación en gamificación*

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: El 100% de los docentes manifiestan que sí tiene interés en la capacitación sobre plataformas, aplicaciones y actividades de gamificación para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 a 6 años.

9. ¿Usted utiliza algún sistema de recompensas para motivar a los estudiantes a mejorar el aprendizaje significativo?

Tabla 10. Sistema de recompensa para mejorar el aprendizaje significativo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	2	33%
A veces	0	0%
Siempre	4	67%
Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

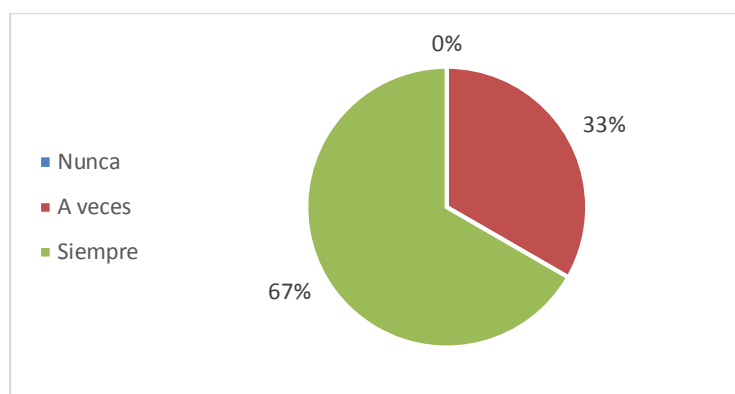


Figura 9. Sistema de recompensa para mejorar el aprendizaje significativo

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: Un 67% de los docentes declaran que siempre utilizan sistemas de recompensa para motivar y estimular a los estudiantes de 5 a 6 años para mejorar el aprendizaje significativo. Mientras que un 33% de estos declara que a veces utilizan sistemas de recompensa para motivar y estimular a los estudiantes de 5 a 6 años para mejorar el aprendizaje significativo.

10. ¿Usted implementa actividades virtuales de aprendizaje para fortalecer los conocimientos en los niños de 5 a 6 años?

Tabla 11. *Implementación de actividades virtuales de aprendizaje*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	0	0%
Siempre	6	100%
Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

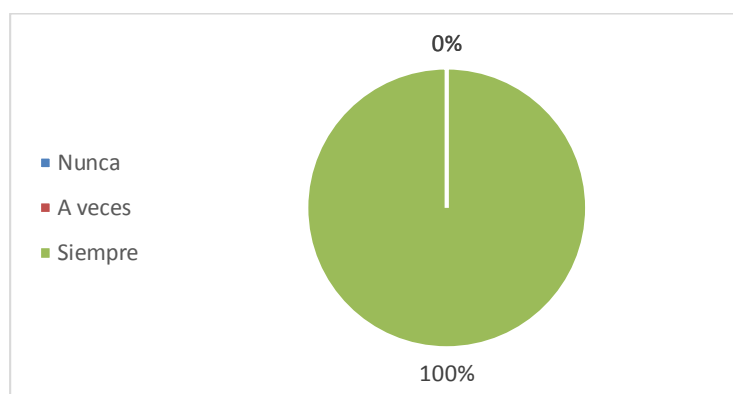


Figura 10. Implementación de actividades virtuales de aprendizaje

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: El 100% de los docentes declaran que siempre implementan actividades virtuales de aprendizaje para impartir los conocimientos y explicaciones de los contenidos curriculares de Educación General Básica Preparatoria a niños de 5 a 6 años.

11. ¿Usted sabe diseñar actividades virtuales dirigidas al aprendizaje de niños de 5 a 6 años?

Tabla 12. Dominio en el diseño de actividades virtuales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
No	4	67%
Sí	2	33%
Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

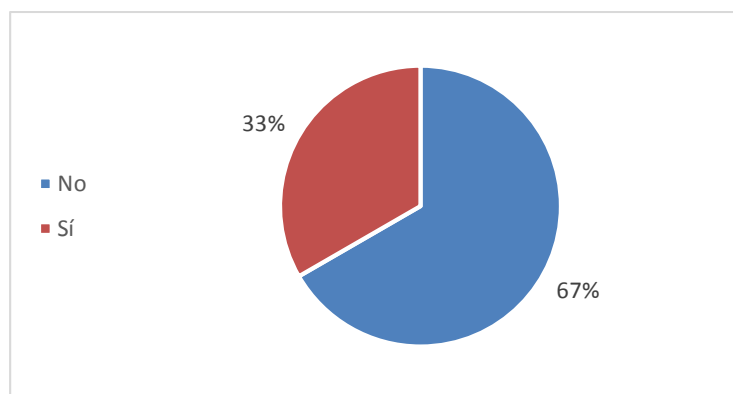


Figura 11. Dominio en el diseño de actividades virtuales

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: Un 67% de los docentes declaran que no tienen dominio sobre el diseño de actividades virtuales de enseñanza-aprendizaje para niños de 5 a 6 años de edad. Mientras que un 33% de estos declara que sí tienen dominio sobre el diseño de actividades virtuales de enseñanza-aprendizaje para niños de 5 a 6 años de edad.

12. ¿Usted opina que la gamificación mejora el aprendizaje significativo en niños de 5 a 6 años?

Tabla 13. La gamificación en el mejoramiento del aprendizaje significativo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	0	0%
De acuerdo	4	67%
Muy de acuerdo	2	33%
Total	3	100%

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

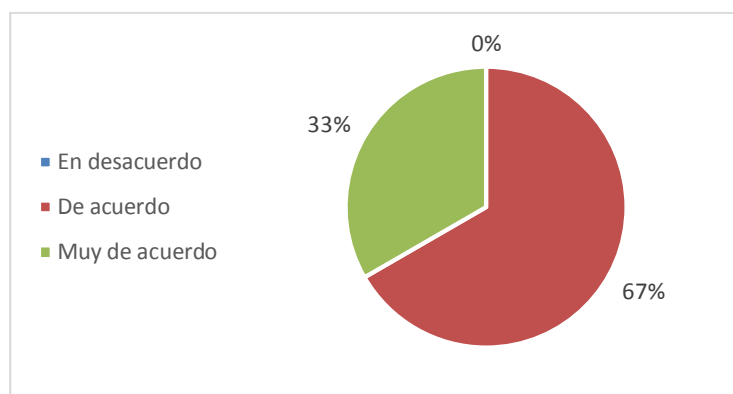


Figura 12. La gamificación en el mejoramiento del aprendizaje significativo

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: Un 67% de los docentes declaran que están de acuerdo que la gamificación tiene un impacto positivo en el aprendizaje significativo de los niños de 5 a 6 años. Mientras que un 33% de estos declara que están muy de acuerdo que la gamificación tiene un impacto positivo en el aprendizaje significativo de los niños de 5 a 6 años.

3.6 Análisis de resultados de encuesta a padres de familia

1. ¿Cuánto tiempo le deja a su hijo jugar con videojuegos durante el día?

Tabla 14. *Tiempo de los niños en los videojuegos*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	6%
1 hora	8	47%
2 horas	3	18%
3 o más horas	5	28%
Total	17	100%

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

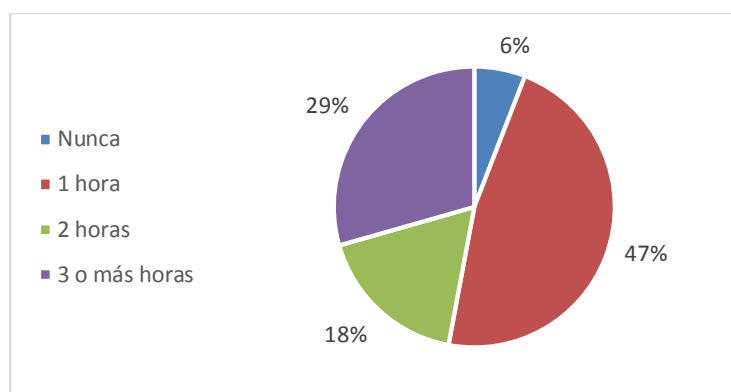


Figura 13. Tiempo de los niños en los videojuegos

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: Un 6% de los padre de familia declaran nunca controlan el tiempo de uso de los videos juegos en los niños de 5 a 6 años. Un 18% de los padre de familia declaran le permiten 1 hora diaria el uso de los videos juegos en los niños de 5 a 6 años. Un 29% de los padre de familia declaran le permiten 2 horas diarias el uso de los videos juegos en los niños de 5 a 6 años. Mientras que un 47% de los padre de familia declaran le permiten 3 horas (o más) diarias el uso de los videos juegos en los niños de 5 a 6 años.

2. ¿Usted le ha descargado aplicaciones educativas a su hijo en el teléfono?

Tabla 15. *Uso de aplicaciones educativas en el hogar*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	12	79%
No	5	29%
A veces	0	0%
Total	17	100%

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

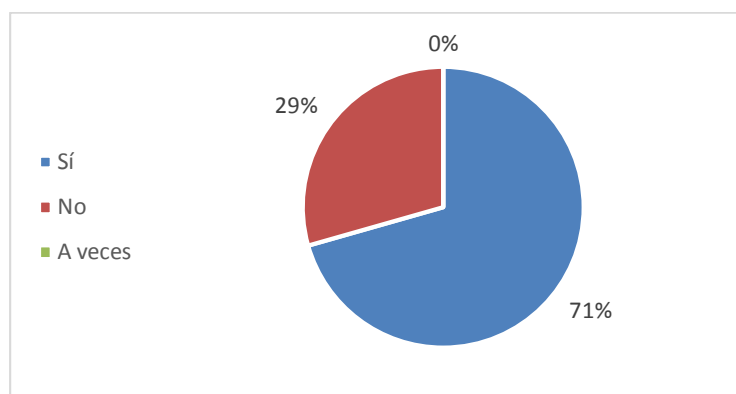


Figura 14. *Uso de aplicaciones educativas en el hogar*

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: Un 71% de los padres de familia declaran que sí descargan en los celulares de sus hijos de 5 a 6 años aplicaciones móviles diseñadas para el aprendizaje interactivo. Mientras que un 29% de estos declara que no descargan en los celulares de sus hijos de 5 a 6 años aplicaciones móviles diseñadas para el aprendizaje interactivo.

3. ¿Usted opina que su hijo obtiene conocimientos útiles de los videojuegos?

Tabla 16. Conocimientos útiles mediante los videojuegos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	8	47%
No	9	53%
A veces	0	0%
Total	17	100%

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

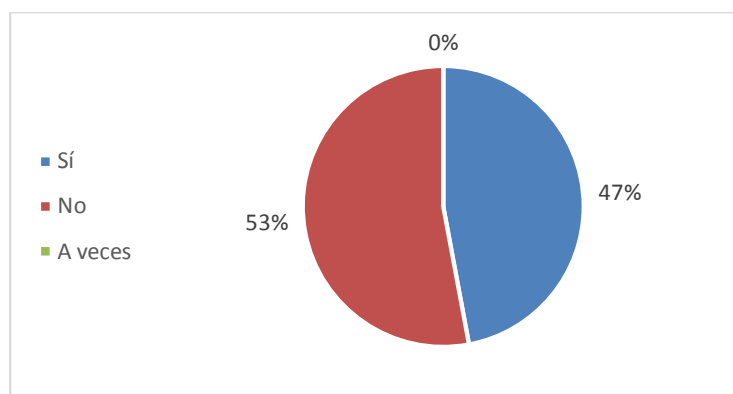


Figura 15. Conocimientos útiles mediante los videojuegos

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: Un 57% de los padres de familia no consideran que el videojuego produzca en sus hijos de 5 a 6 años conocimientos de utilidad sino solamente recreativos. Mientras que un 47% de estos sí consideran que el videojuego produzca en sus hijos de 5 a 6 años conocimientos de utilidad sino solamente recreativos.

4. ¿La maestra de su hijo utiliza algunas aplicaciones virtuales educativas para enseñar?

Tabla 17. *Uso docente de aplicaciones virtuales educativas*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	12	71%
No	2	12%
A veces	3	18%
Total	17	

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

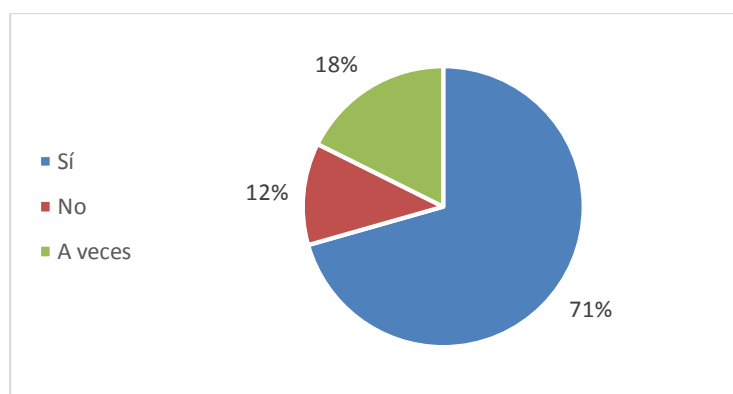


Figura 16. *Uso docente de aplicaciones virtuales educativas*

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: Un 71% de los padres de familia declaran que sí los docentes de sus hijos de 5 a 6 años utilizan aplicaciones virtuales educativas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Un 18% de los padres de familia declaran que a veces los docentes de sus hijos de 5 a 6 años utilizan aplicaciones virtuales educativas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Mientras que un 12% de estos declaran que los docentes de sus hijos de 5 a 6 años no utilizan aplicaciones virtuales educativas para el proceso de enseñanza-aprendizaje..

5. ¿La maestra le envía tareas a su hijo por medio de alguna plataforma educativa?

Tabla 18. *Tareas mediante plataformas educativas*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	15	88%
No	2	12%
A veces	0	0%
Total	17	100%

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

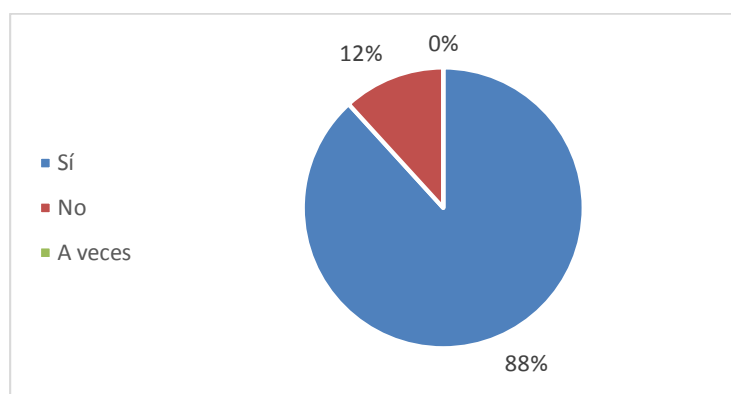


Figura 17. Tareas mediante plataformas educativas

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: Un 88% de los padres de familia declaran que sí las maestras de sus hijos de 5 a 6 años asignan tareas a través de plataformas educativas. Mientras que un 12% de estos declaran las maestras de sus hijos de 5 a 6 años no asignan tareas a través de plataformas educativas.

6. ¿La maestra le ha capacitado para que utilice alguna plataforma virtual de gamificación para las tareas de su hijo?

Tabla 19. Capacitación de los padres en el uso de plataformas de gamificación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	9	53%
No	7	41%
A veces	1	6%
Total	17	100%

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

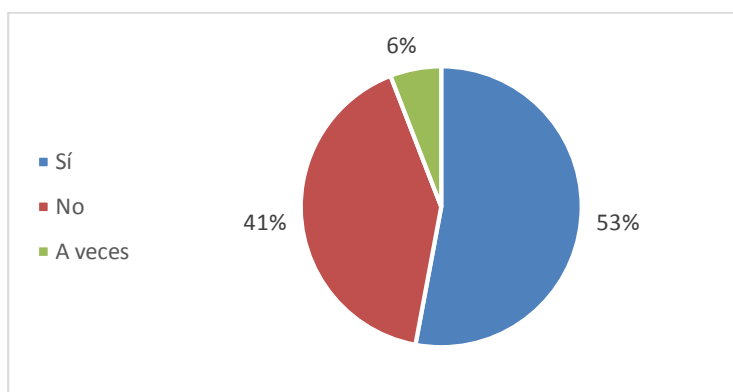


Figura 18. Capacitación de los padres en el uso de plataformas de gamificación

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: Un 53% de los padres de familia declaran que sí los docentes de sus hijos de 5 a 6 años han sido capacitados por los docentes para el uso de algunas plataformas que tienen actividades de gamificación. Un 41% de los padres de familia declaran que los docentes no han sido capacitados por los docentes para el uso de algunas plataformas que tienen actividades de gamificación. Mientras que un 6% de estos declaran a veces han sido capacitados por los docentes para el uso de algunas plataformas que tienen actividades de gamificación.

7. ¿Usted opina que la gamificación ayuda a mejorar el aprendizaje de su hijo?

Tabla 20. *Percepción de los padres de los beneficios de la gamificación*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	6	35%
No	2	12%
A veces	9	53%
Total	17	100%

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

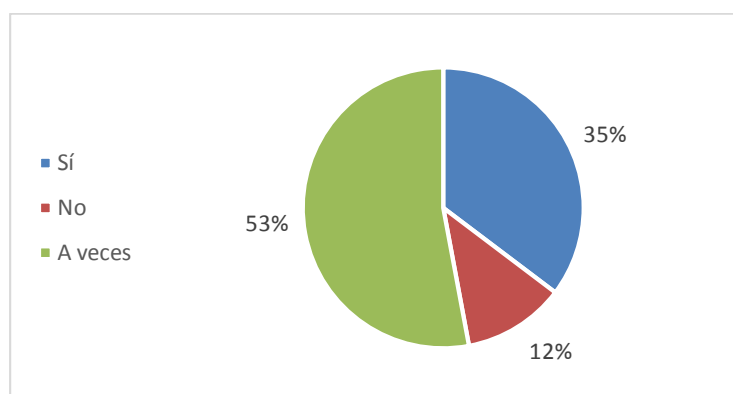


Figura 19. *Percepción de los padres de los beneficios de la gamificación*

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: Un 53% de los padres de familia declaran que no tienen una percepción sólida o definida sobre los beneficios de la gamificación en el mejoramiento del aprendizaje significativo de sus hijos de 5 a 6 años. Un 12% de los padres de familia declaran que a veces tienen una percepción sólida o definida sobre los beneficios de la gamificación en el mejoramiento del aprendizaje significativo de sus hijos de 5 a 6 años. Mientras que un 35% de estos declaran que sí tienen una percepción sólida o definida sobre los beneficios de la gamificación en el mejoramiento del aprendizaje significativo de sus hijos de 5 a 6 años.

8. ¿Su hijo/a cuando realiza alguna tarea que involucra los videojuegos o la gamificación está más motivado?

Tabla 21. Motivación con actividades de gamificación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	12	71%
No	2	12%
A veces	3	18%
Total	17	100%

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

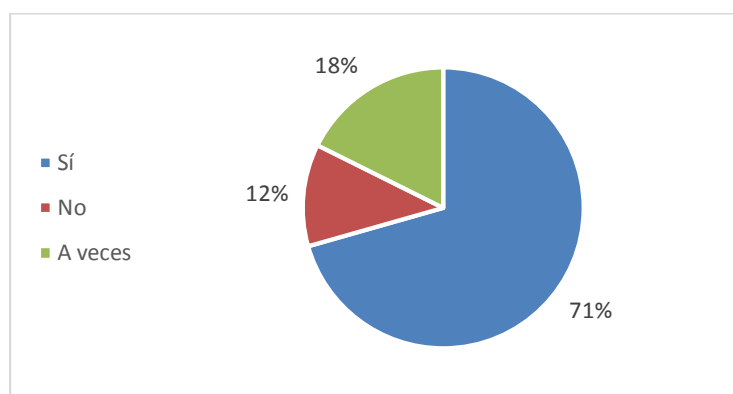


Figura 20. Motivación con actividades de gamificación

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: Un 78% de los padres de familia declaran que sí consideran que sus hijos de 5 a 6 años cuando realizan actividades de aprendizaje a través de los videojuegos o de gamificación se muestran más motivados e interesados. Un 18% de los padres de familia declaran que a veces consideran que sus hijos de 5 a 6 años cuando realizan actividades de aprendizaje a través de los videojuegos o de gamificación se muestran más motivados e interesados. Mientras que un 12% de estos declaran que no consideran que sus hijos de 5 a 6 años cuando realizan actividades de aprendizaje a través de los videojuegos o de gamificación se muestran más motivados e interesados.

9. ¿La enseñanza por medio de videojuego educativo mejora el comportamiento de su hijo?

Tabla 22. *Mejoramiento del comportamiento a través de la gamificación*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	4	24%
No	6	35%
A veces	7	41%
Total	17	100%

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

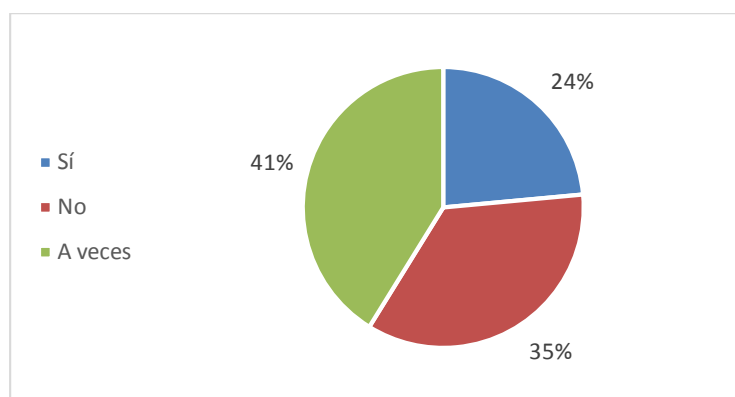


Figura 21. *Mejoramiento del comportamiento a través de la gamificación*

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: Un 24% de los padres de familia declaran que sí tiene incidencia la gamificación en el mejoramiento del comportamiento de los niños de 5 a 6 años. Un 41% de los padres de familia declaran que a veces tiene incidencia la gamificación en el mejoramiento del comportamiento de los niños de 5 a 6 años. Mientras que un 35% de estos declaran que no tiene incidencia la gamificación en el mejoramiento del comportamiento de los niños de 5 a 6 años.

10. ¿Las actividades de la escuela que utilizan el videojuego educativo ha mejorado el cumplimiento de las reglas en la casa?

Tabla 23. Incidencia de los videojuegos en el respeto de las reglas del hogar

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	4	24%
No	6	35%
A veces	7	41%
Total	17	100%

Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

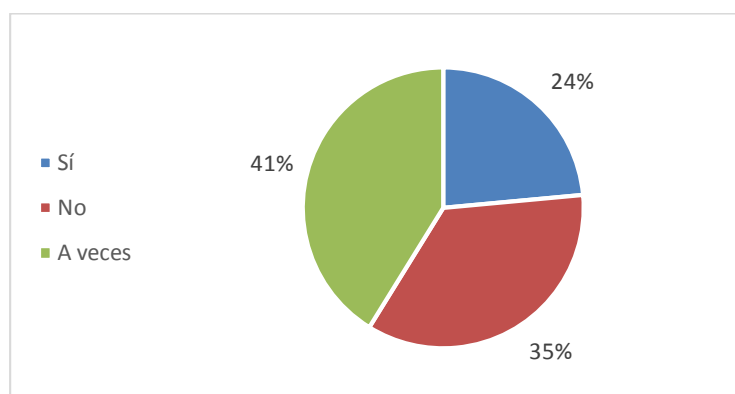


Figura 22. Incidencia de los videojuegos en el respeto de las reglas del hogar
Fuente: Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto
Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

Análisis: Un 24% de los padres de familia declaran que sí se puede observar que los videojuegos ayudan a que los niños comprendan la importancia de las reglas. Un 41% de los padres de familia declaran que a veces se puede observar que los videojuegos ayudan a que los niños comprendan la importancia de las reglas. Mientras que un 35% de estos declaran que no se puede observar que los videojuegos ayudan a que los niños comprendan la importancia de las reglas.

3.7 Análisis de las entrevistas a autoridades

1.- ¿Qué problemas de aprendizaje han evidenciado los docentes que dan clase a los niños de 5 a 6 años?

Los estudiantes no conocen sus destrezas académicas, les falta motivación e interés en la realización de las actividades escolares.

2.- ¿Cómo se logran aprendizajes significativos en niños de 5 a 6 años?

La ayuda que se da a los estudiantes para fortalecer el aprendizaje significativo y la capacidad de aplicarlo se realiza a través de la asimilación de los conceptos, procedimientos y las actitudes mediante distintas metodologías aplicadas en diferentes tareas, asignaturas y espacios.

3.- ¿Qué estrategias utilizan los docentes para generar aprendizajes significativos?

Los docentes hacen el trabajo con el niño de recordar y usar los conocimientos previos para que los puedan relacionar con los nuevos conocimientos. Esto mejora el adamiaje o la construcción de los conocimientos que han adquirido durante la escolaridad o la experiencia. El docente colabora a que el niño pueda organizar la información nueva. Además, a que logre situar y contextualizar lo que aprende. Por otro lado, los docentes buscan mejorar la atención y la memoria de los niños.

4.- ¿Qué actividades organiza la unidad educativa para el mejoramiento del aprendizaje en los niños de 5 a 6 años?

La unidad educativa para el mejoramiento del aprendizaje significativo en los niños de 5 a 6 años se plantea aplicar la resolución de problemas a través de la aplicación de los conocimientos consolidados en el proceso de aprendizaje. Por ejemplo, se ayuda a que los niños establezcan las relaciones entre las nociones abstractas y la realidad. Entonces, los conceptos que están presentes en la asignaturas se van enseñando con referencias de su entorno y contexto socioeducativo para que los conocimientos puedan ser significativos realmente.

5.- ¿Cuáles son los talleres que la unidad educativa promueve para la capacitación de estrategias lúdicas - tecnológicas?

A los docentes se ofrece la capacitación para el diseño y uso de las actividades lúdicas y su integración a las TIC's que mejoren las competencias comunicativas de los docentes.

6.- ¿Cuáles son las plataformas de aprendizaje que la unidad educativa utiliza para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 a 6 años?

Las plataformas que se utilizan en el establecimiento educativo son las que están a disposición en las plataformas gratuitas. ClassDojo, EdPuzzle, Genial.ly, Cerebriti y Classcraft, que permiten al docente a planificar actividades desde las más sencillas como crear cuestionarios hasta diseñar juegos más complejos.

7.- ¿Cuáles son sus conocimientos del uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje en el aula?

Es una herramienta transversal para mejorar la atención y la motivación que se utiliza como estrategia de aprendizaje en el aula y en la que se puede observar el rendimiento académico de los niños.

8.- ¿Qué beneficios usted piensa que tiene la gamificación para el mejoramiento del aprendizaje de los niños de 5 a 6 años?

Sin duda la gamificación permite a los docentes mejorar la motivación y la atención de los niños a las actividades de aprendizaje, también al trabajo en equipo de forma cooperativa. Además, los niños se concentran mejor en las actividades, lo que permite que las puedan concluir y alcanzar la satisfacción del logro como el mejor premio en sí.

También, es necesario destacar que mejoran las habilidades psicomotrices, la memoria, el razonamiento lógico, la alfabetización digital entre muchos otros beneficios.

9.- ¿Qué desventajas usted piensa que tiene la gamificación para el mejoramiento del aprendizaje de los niños de 5 a 6 años?

La desventaja es que el niño no cuenta con el vocabulario extenso para ciertas actividades, por lo que las actividades suelen ser muy sencillas y cortas. Lo que trae como consecuencia que el docente deba preparar por lo menos dos actividades por cada sesión.

10.- ¿Qué asignaturas deben fortalecer las docentes con la gamificación en los niños de 5 a 6 años?

La gamificación dentro de la educación enfatiza el desarrollo constructivo de habilidades, conocimiento, y actitudes que mejoran el rendimiento académico escolar por lo que se debe utilizar en todas las asignaturas ya que permite al discente desenvolverse socialmente en entornos cambiantes.

11.- ¿La unidad educativa tiene interés en capacitación de las docentes en metodología de gamificación para niños de 5 a 6 años?

Sí, porque la gamificación en la educación infantil porque los motiva y ayuda a la concentración para el aprendizaje significativo desde la experiencia lúdica y de los videojuegos que les son familiares, y que desde el hogar ya conciben desde las aplicaciones de los teléfonos y tabletas.

12.- ¿Estaría de acuerdo con la implementación de actividades educativas virtuales de gamificación para mejorar el aprendizaje significativo de los niños de 5 a 6 años?

La respuesta es afirmativa. Porque la gamificación es parte de las herramientas y alfabetización digital y virtual que deben tener los docentes de acuerdo a las nuevas innovaciones educativas emergentes para el aprendizaje significativo en los niños de 5 a 6 años.

3.10 Análisis de entrevista a especialistas

1.- ¿Cómo se puede definir la gamificación en el área educativa?

Herramienta de aprendizaje.

Cuando hablamos de gamificación, hablamos de estrategia de apoyo en el Aula y la gamificación aplica tres principios básicos; la mecánica del juego, la dinámica del juego y los componentes del juego y el contenido académico es el objetivo principal que impulse al mecanismo del juego.

2.- ¿En qué áreas del aprendizaje se puede aplicar la gamificación?

La gamificación es aplicable en todas las áreas contextos académicos y no académicos.

3.- ¿Qué beneficios tiene la gamificación en el aprendizaje significativo?

Ayuda a trasladar la mecánica de retención de los conocimientos de forma más rápida y divertida.

Los beneficios de la gamificación es el cumplimiento de un contenido académico juego y aprendizaje que van de la mano. Los docentes deben ser competentes y comprometidos ante estos espacios físicos o virtuales. La tecnología no va a remplazar a un docente, pero docente que no use tecnología será remplazado por el que si la utiliza por eso es importante la preparación del docente.

4.- ¿Cómo se estructura una clase con gamificación?

1. Introducción. 2. Actividad lúdica 3. Actividad académica 4. Actividad recreativa (tiempo de relajación).

La estructura de clases gamificadas consiste en 5 pasos: el primero convertir el plan de estudio en una fantástica historia, segundo paso cambiar la palabra tema o unidad por nivel, tercero cambia la palabra objetivo por retos cuarto los alumnos ya no son alumnos, sino que se convierten en jugadores el ultimo es que los estudiantes comprendan que fallar es parte del aprendizaje.

5.- ¿Cuáles son las destrezas cognitivas que desarrolla la gamificación?

El uso de la tecnología y el uso de la informática.

6.- ¿Por qué los docentes deben capacitarse en el uso de la gamificación?

Porque es una herramienta necesaria en el proceso enseñanza-aprendizaje del siglo XXI.

La gamificación se conoce como estrategias metodológicas activas es importante para desarrollar las clases por eso la preparación de los docentes es muy importante hoy por hoy ya que estamos en una era digital.

7.- ¿Cuáles son los niveles del sistema educativo más idóneos para aplicar la gamificación en el aprendizaje significativo?

Todos los niveles, incluso nivel universitario.

8.- ¿Qué modelo de aprendizaje utiliza la gamificación para el desarrollo de los conocimientos?

Dependiendo de los objetivos, se puede aplicar distintos modelos.

La gamificación se adapta a los procesos de los alumnos es decir estilos de aprendizajes y estilos de enseñanzas favoreciendo el aprendizaje significativo.

9.- ¿Qué tipo de actividades de gamificación son las más pertinentes en el desarrollo del aprendizaje de los niños de educación básica Preparatoria?

Pictogramas y actividades lúdicas

10.- ¿La gamificación solo se puede aplicar usando una plataforma o una aplicación móvil?

No, se puede aplicar la gamificación a partir de juegos durante la clase.

3.11 Triangulación de los resultados

- El uso de la tecnología y de las aplicaciones móviles son atractivas a los niños desde temprana edad. En este sentido, el uso de juegos y videojuegos es común tanto en el hogar como en la escuela, lo que favorece la aplicación de estrategias de gamificación en los niños de 5 a 6 años.
- Los docentes no están familiarizados con el uso y los beneficios de la gamificación, sin embargo, existe una disposición positiva a su uso y aplicación para mejorar el aprendizaje significativo en los niños de 5 a 6 años.
- Autoridades, docentes, especialistas y padres concuerdan que la gamificación es una estrategia que mejora el aprendizaje significativo de los niños, porque estos muestran interés y motivación con actividades que están estructuradas en forma de videojuegos.
- El uso de la gamificación puede mejorar la concentración y la atención en los niños de 5 a 6 años, además, mejorar los procesos de aprendizajes al convertirlos en experiencias agradables.
- Aunque la gamificación tiene diversos beneficios, es necesario, la capacitación de los docentes y de los padres de familia para que estas estrategias puedan ser mejor aprovechadas y para el desarrollo del aprendizaje significativo.
- En la aplicación de la gamificación para el aprendizaje significativo se puede evidenciar que los alumnos están motivados, logran superar las dificultades a través de la resolución de problemas y la cooperación, además, se logra la apropiación del propio aprendizaje (aprendizaje significativo).

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 Título de la propuesta

Guía didáctica: Vamos a gamificar.

4.2 Objetivo general de la propuesta

Potenciar el uso de la gamificación por los docentes a través de plataformas virtuales educativas para fortalecer el aprendizaje significativo en niños de 5 a 6 años de edad de Educación Básica Preparatoria de la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto.

4.3 Objetivos específicos de la propuesta

1. Socializar con los docentes los fundamentos teóricos-prácticos de la gamificación.
2. Guiar a los docentes en el uso de las plataformas para la elaboración de actividades de gamificación.
3. Elaborar actividades educativas de gamificación con los docentes de Educación General Básica Preparatoria de la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto.

4.4 Esquema de la propuesta

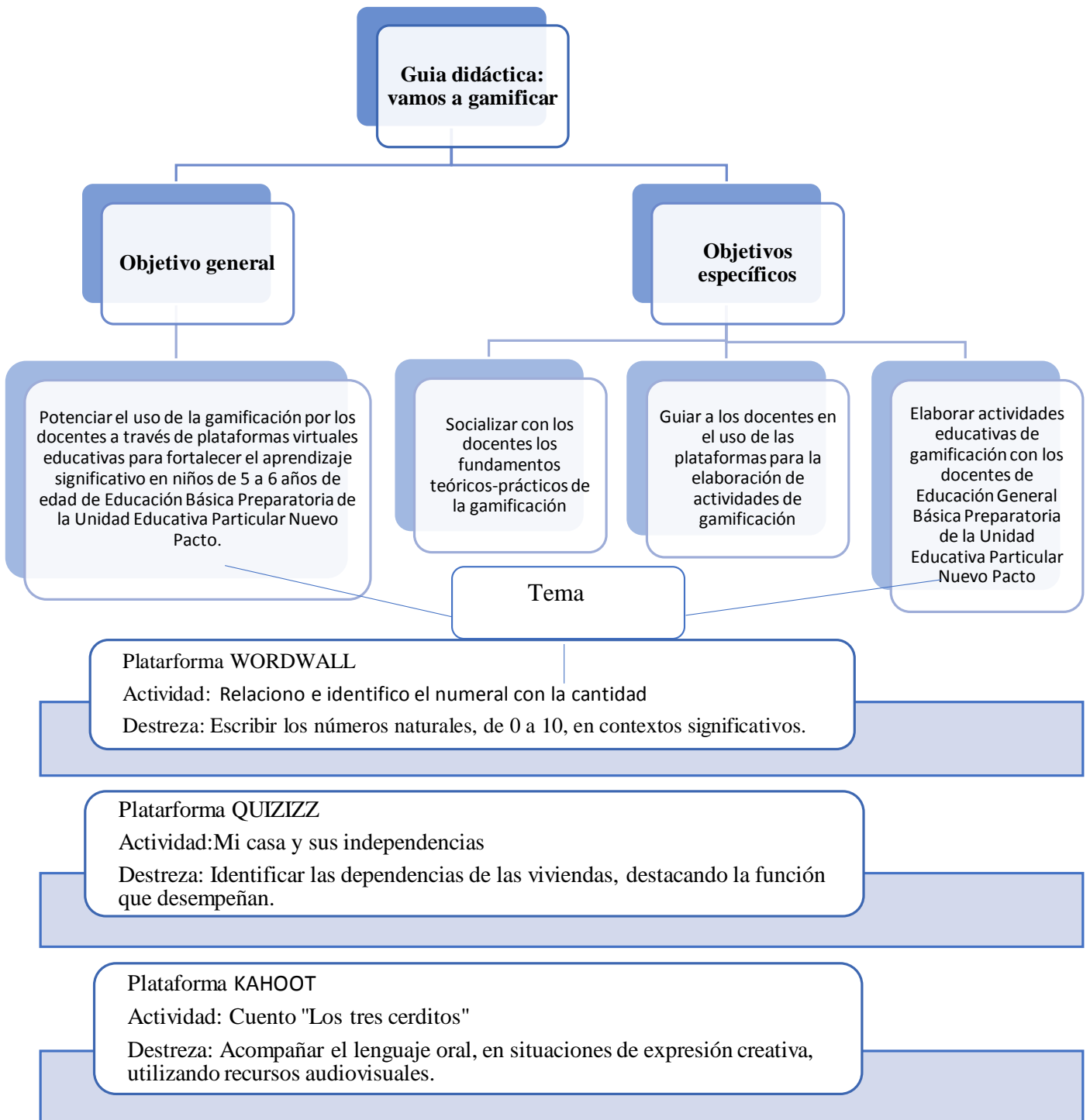


Figura 23. Esquema de propuesta

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

4.5 Resultado/beneficio

Los resultados esperados es que a través de la gamificación los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto puedan desarrollar el aprendizaje significativo en las distantes asignaturas y ámbitos de aprendizaje. En este orden de ideas esto se logra mejorando la atención, la motivación, la cooperación y la resolución de dificultades, que son elementos que caracterizan a la gamificación como estrategia de aprendizaje.

Por otro lado, que los docentes conozcan los beneficios y alternativas en las plataformas disponibles en la web para la creación y elaboración de actividades de gamificación, que tienen múltiples opciones para los distintos niveles educativos y que permiten la integración con los contenidos de aprendizaje del currículo escolar.

Además, la gamificación es una estrategia en la que los padres pueden apoyar a los hijos con el uso y organización del tiempo a través de las aplicaciones móviles que permiten que el niño aprenda significativamente y al mismo tiempo se divierta.

Finalmente, la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto, se beneficia al tener docentes capacitados en estrategias de aprendizaje innovadoras y que se pueden incorporar sin mayor costo a las actividades que las autoridades promueven para mejorar el aprendizaje significativo.

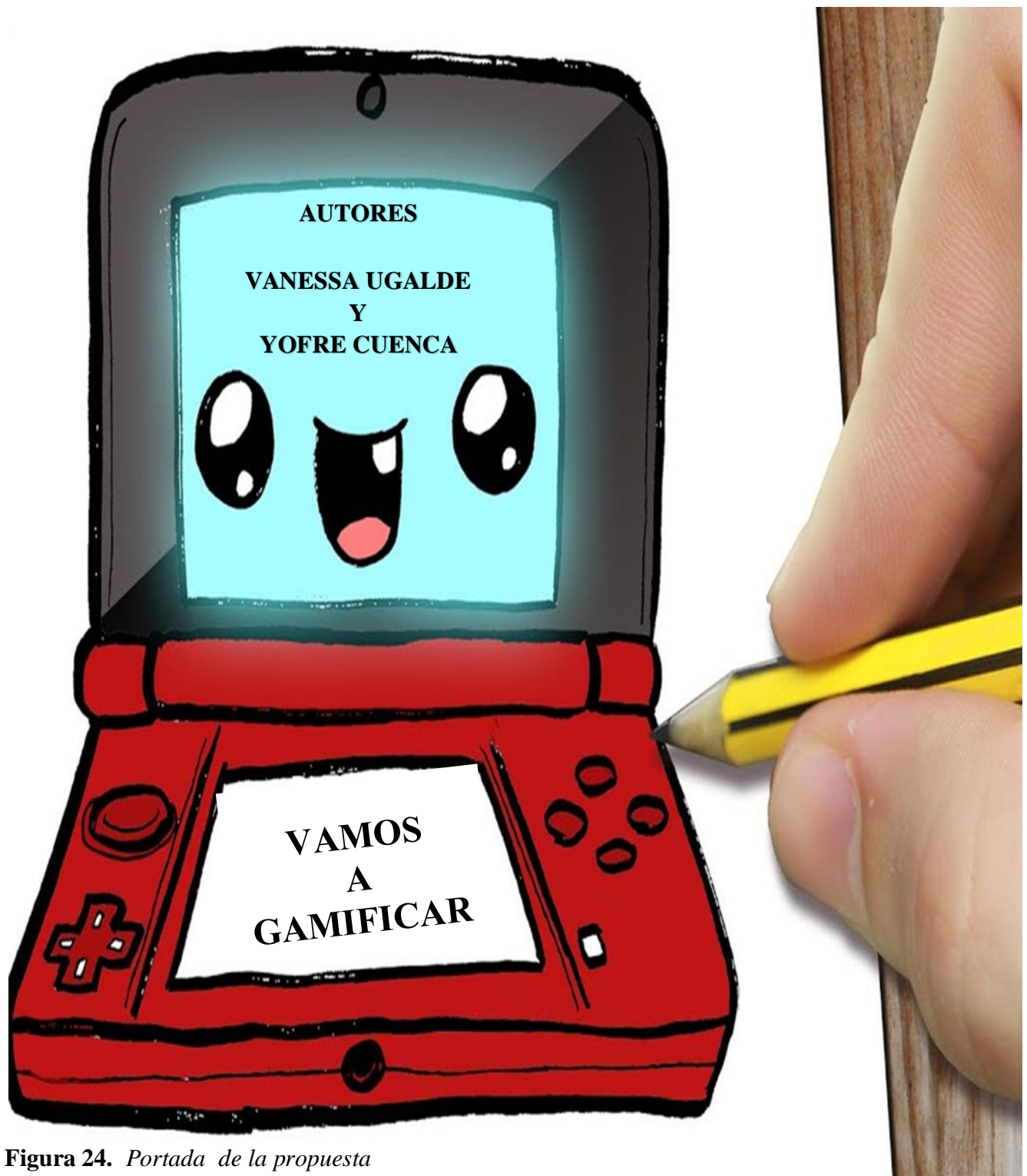


Figura 24. *Portada de la propuesta*

Fuente: Google.com (2021)

INTRODUCCIÓN



Figura 25. *Vanessa*

Fuente: bitmoji (2021)

La gamificación ha resultado una técnica que mejora sustancialmente el aprendizaje significativo en la edad temprana de los niños de Educación general básica preparatoria. Lo que, la convierte en una destreza necesaria en la implementación de innovaciones educativas para mejorar el aprendizaje significativo y el rendimiento escolar.

A continuación, se presentan una serie de actividades que colaboran al alcance de los resultados de aprendizajes establecidos en el currículo de Educación General Básica preparatoria de los niños de 5 a 6 años.

Esta guía está diseñada para la orientación del docente de Educación General Básica Preparatoria en el uso de la mecánica del videojuego y su aplicación en las actividades de aprendizaje. Por lo tanto, se familiariza al docente a través del diseño de actividades por medio de las plataformas online para la gamificación.



Figura 26. *Yofre*

Fuente: bitmoji (2021)

GAMIFICACIÓN



Figura 27. *Gamificación*

Fuente: image.slideshrecdn.com (2021)

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. (Gaitán, 2020)

¿Qué son actividades de gamificación?

Las actividades de gamificación son las que se desarrollan de acuerdo a la estructura, elementos y dinámica de los videos juegos, en un sistema de trabajo colaborativo y de recompensas por el logro de metas u objetivos.

Objetivos de las actividades de gamificación

- Promover la motivación efectiva al aprendizaje.
- Comprometer al estudiante a participar activamente en el proceso de aprendizaje significativo a través de la cooperación y la solidaridad.
- Optimizar la eficacia de la enseñanza de los contenidos curriculares.
- Mejorar la atención y el desempeño de destrezas de aprendizaje en los estudiantes de forma inclusiva y de calidad.

Beneficios

- La gamificación favorece el aprendizaje y el rendimiento académico
 - Aumenta la motivación hacia el aprendizaje.
 - Enfrenta al alumno con diferentes niveles de dificultad.
 - Favorece el conocimiento.
 - Crece la atención y la concentración.
 - Optimiza el rendimiento académico.
 - Mejora la lógica y las estrategias para la resolución de problemas.
- La gamificación mejora el aprendizaje y el rendimiento académico
 - Hace más divertidas las asignaturas.
 - Fomenta el uso de las nuevas tecnologías.
 - Ayuda a un buen uso de los videojuegos.
- Favoreciendo las relaciones sociales
 - Estimula las relaciones sociales.

La guía didáctica está dirigida a:

Los docentes de educación general básica preparatorio de la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto para la implementación de programas educativos virtuales como: crear actividades de gamificación para lograr el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad.



Figura 28. *Vanessa Hey*

Fuente: bitmoji (2021)

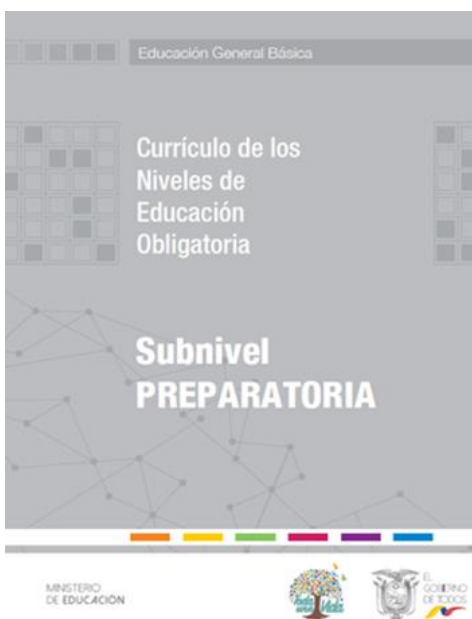


Figura 29. *Currículo*

Fuente: educación.gob.ve (2016)

Las siguientes actividades creadas contienen objetivos, destrezas e indicadores de evaluación correspondiente al currículo de educación. Es recomendable y la obligación de los docentes usar el currículo de educación general básica subnivel preparatorio para la preparación de las actividades gamificadas de niños y niñas de 5 a 6 años de edad para desarrollar aprendizajes en las diferentes áreas de conocimiento.

Por otro lado, los estudiantes se beneficiarán al tener actividades que los familiaricen con los contenidos de aprendizajes sin el estrés de la obtención de una nota que lo desmotive y haga sentir fracasado.

Los padres de familia se pueden involucrar en los juegos con los niños para darles consejos o aclarar nociones necesarias para el logro de las metas.

¡EMPEZAMOS A GAMIFICAR!

Wordwall

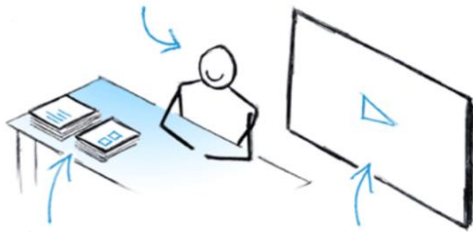


Figura 30. *Wordwall*

Fuente: 1.bp.glogspot.com (2021)

Wordwall puede usarse para crear actividades interactivas e imprimibles. Las plantillas tienen cuestionarios, búsqueda de pares, juegos de palabras y mucho más.



Figura 31. *Quizizz*

Fuente: quizizz.com (2021)

Quizizz es una web que permite crear cuestionarios online que pueden responderse de tres maneras distintas: En un juego en directo, como tarea (los resultados le llegan al maestro) y de manera individual (“solo game”)



Figura 32. *Kahoot*

Fuente: educaciontrespuntocero.com (2021)

Kahoot es una plataforma que sirve para reforzar contenidos a través de evaluaciones divertidas y amenas. Es una plataforma que integra el juego de preguntas y respuestas, a través de la creación de concursos o competencias en grupos.



Figura 33. *Plataforma educativa Wordwall*

Fuente: google.com (2021)

REGISTRO EN PLATAFORMA EDUCATIVA WORDWALL

Pasos que seguir:

- Ingresar a la plataforma: wordwall.net/es



Figura 34. Ingreso a la plataforma wordwall

Fuente: wordall.net (2021)

- Dar clic en *Sing Up*

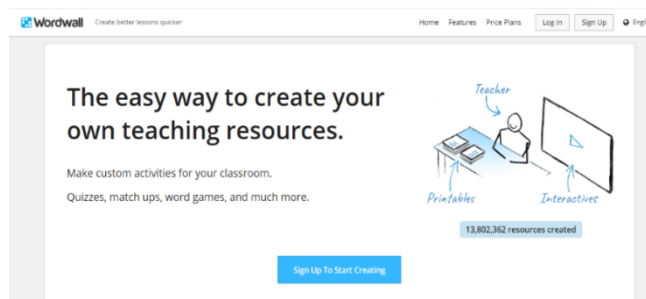


Figura 35. Sing Up wordwall

Fuente: wordall.net (2021)

- Seleccionar **Regístrate con tu cuenta Google**

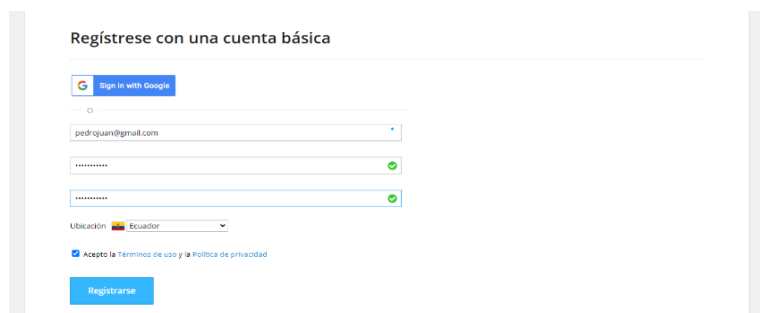


Figura 36. Registro con cuenta Google wordwall

Fuente: wordall.net (2021)

- Seleccionar la casilla **Aceptar todos los términos y políticas**
- Dar clic en **Registrarse**
- Listo ya estas registrado. Anota tu contraseña en un sitio seguro.

CREAR ACTIVIDAD GAMIFICADA EN WORDWALL

- Dar clic en **Crear actividad**

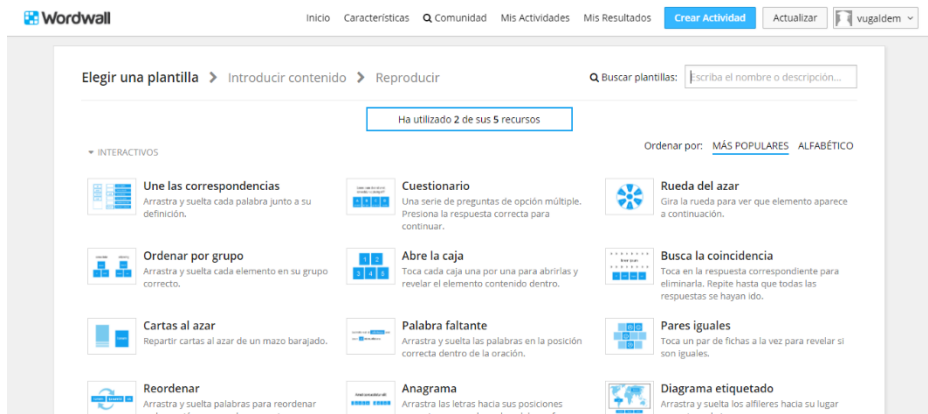


Figura 37. *Crear actividad wordwall*

Fuente: wordall.net (2021)

- Elige el **Formato de plantilla** que más te guste y se ajuste a tu objetivo o ámbito de clase (Puedes dar clic en cada para conocer y revisar su contenido)
- Cuando eliges la plantilla de preferencia debes ir agregado contenido como: nombre de actividad, imágenes, audio etc. Debes seguir los pasos que claramente te indican.

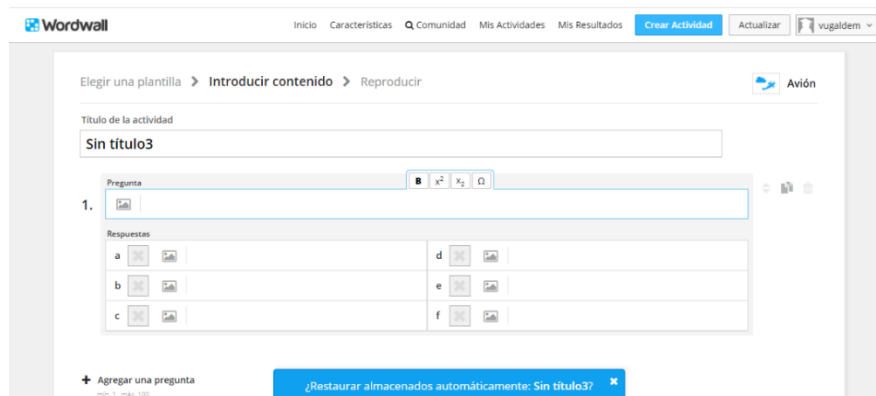


Figura 38. *Elegir plantilla wordwall*

Fuente: wordall.net (2021)

- Una vez que hayas culminado tu actividad da clic en **Listo**

+ Agregar una pregunta
min.1 máx.100

Listo

Figura 39. *Listo wordwall*

Fuente: wordall.net (2021)

- Ingresa en la opción **Mis actividades** (encontrarás la actividad o actividades que creaste)



Figura 40. *Mis Actividades wordwall*

Fuente: wordall.net (2021)

- Dar clic en la **Actividad creada**. Observarás: el nombre de la plantilla que elijas, el tema de la actividad y la instrucción de la actividad.
- Sigues bajando la página y encontrarás más instrucciones como editar y compartir. (Eliges editar si vas a realizar cambios en la actividad y compartir para enviar la tarea).



Figura 41. *Elegir actividad wordwall*

Fuente: wordall.net (2021)

- Dar clic en compartir.
- Elige la opción compartir **Mis alumnos**



Figura 42. *Mis Actividades wordwall*

Fuente: wordall.net (2021)

- Dar clic en **Asignar tarea**
- Configuras la opción de tu interés (registro, fecha etc.)
- Das clic e **Iniciar**

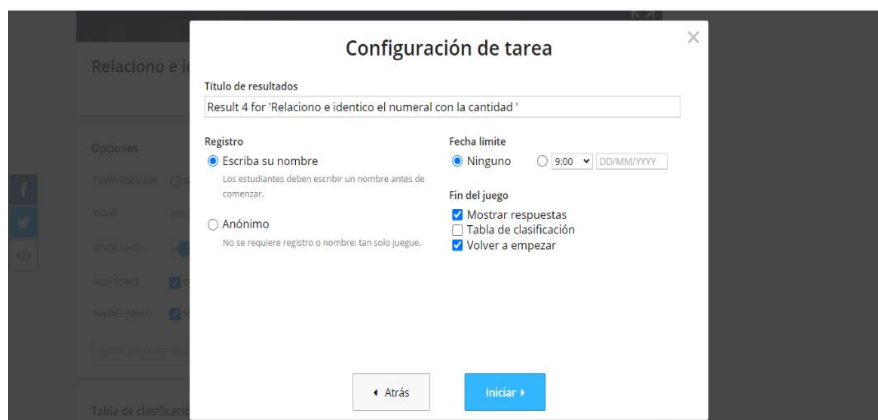


Figura 43. *Configuración de tarea wordwall*

Fuente: wordall.net (2021)

- Das clic en copiar. (Elige el medio en la cual vas a compartir el enlace a tu estudiante)
- Dar Clic en listo



Figura 44. *Compartir tarea wordwall*

Fuente: wordall.net (2021)

- Tu tarea esta enviada con éxito



Figura 45. *Tarea enviada wordwall*

Fuente: wordall.net (2021)

ACTIVIDAD N° 1

IDENTIFICO Y RELACIONO EL NUMERAL CON LA CANTIDAD

Programa: Wordwall

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Relaciones lógico-matemáticas

Destrezas con criterios de desempeño a evaluar: Identificar cantidades y asociarlas con los numerales 1 al 10 y el 0.

Tiempo: 15 minutos

Recursos: Dispositivo electrónico e internet.

Desarrollo de la actividad

- Consignas, instrucciones o pasos a seguir del docente para que los estudiantes puedan ingresar al enlace de la actividad.
- Los estudiantes deberán ingresar al link de la actividad a través del enlace y con la ayuda de un adulto, leerá las instrucciones.
- Observar la imagen contar los elementos y asociar cantidad con el numeral.
- Mover o deslizar el avión hasta la nube que contenga el numeral correspondiente a la cantidad de elementos que contaste.
- Al finalizar la actividad, seleccionar la opción “ver respuestas” y puedes verificar tus puntajes.

Indicador de evaluación:

- Resuelve situaciones cotidianas que requieren de la comparación de colecciones de objetos mediante el uso de cuantificadores, la adición y sustracción, con números naturales hasta el 10.

Actividad



Figura 46. *Vuela hacia la nube correcta*

Fuente: wordall.net (2021)

Rubrica de evaluación

Tabla 24. *Rúbrica de evaluación de la actividad n° 1*

Indicadores	Platino (Excelente)	Oro (Muy Bueno)	Plata (Bueno)	Bronce (Regular)
Reconoce números del 1 al 10 y el 0.				
Identifica cantidades del 1 al 10 y el 0.				
Relaciona número y cantidad con los numerales 1 al 10 y el 0.				

Fuente: *Currículo de Educación General Básica – Preparatoria*

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

ACTIVIDAD N° 2

FORMANDO PALABRAS

Programa: Wordwall

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Comprensión y expresión oral y escrita

Destrezas con criterios de desempeño a evaluar: Explorar la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica y semántica).

Tiempo: 15 minutos

Recursos: Dispositivo electrónico e internet.

Desarrollo de la actividad

- Normas e instrucciones del docente para realizar la actividad.
- Los estudiantes deberán ingresar al link de la actividad con la ayuda de un adulto y este debe leerles las instrucciones.
- Observar la imagen, reconocer y expresar que objeto es el que ves en la imagen y las letras y vocales que forman su nombre.
- Mover o deslizar las letras en el lugar correspondiente formando la palabra correcta.
- Al finalizar la actividad dar en clic en ver respuestas y puede verificar tus puntajes.

Indicador de evaluación:

- Registra, expresa y comunica ideas mediante sus propios códigos; explora la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica, sintáctica y semántica); selecciona y utiliza diferentes recursos y materiales para sus producciones escritas; y muestra interés por escribir al reconocer que puede expresar por escrito sentimientos y opiniones que le generan las diferentes situaciones cotidianas.

Actividad

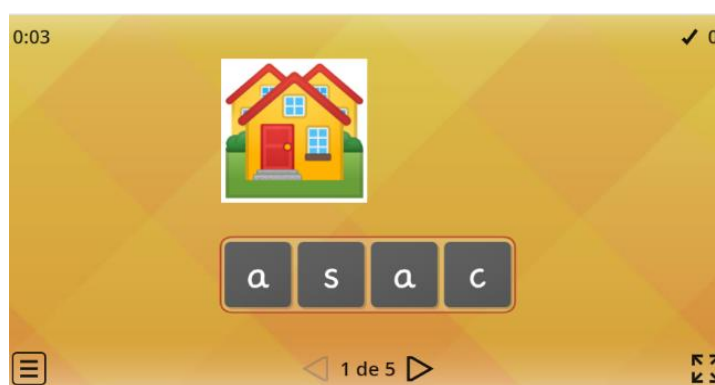


Figura 47. Formando palabras

Fuente: wordall.net (2021)

Rúbrica de evaluación

Tabla 25. *Rúbrica de evaluación de la actividad n° 2*

Indicadores	Platino (Excelente)	Oro (Muy Bueno)	Plata (Bueno)	Bronce (Regular)
Forma palabras monosílabas				
Reconoce las letras y vocales				
Pronuncia las palabras correctamente				

Fuente: *Currículo de Educación General Básica – Preparatoria*

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

ACTIVIDAD N° 3

ZONAS DE RIESGOS

Programa: Wordwall

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Identidad y autonomía

Destrezas con criterios de desempeño a evaluar: Distinguir las situaciones de peligro de su entorno cercano, en función de evitar accidentes.

Tiempo: 15 minutos

Recursos: Dispositivo electrónico e internet.

Desarrollo de la actividad

- Normas e instrucciones del docente para realizar la actividad.
- Los estudiantes deberán ingresar al link de la actividad con la ayuda de un adulto y este debe leerles las instrucciones de la actividad.
- Observar la imagen y las acciones que se indican.
- Debes mover o deslizar el avatar en la persecución de un laberinto evitando los enemigos a la imagen correcta.
- Al finalizar la actividad das en clic en ver respuestas y puedes verificar tus puntajes.

Indicador de evaluación:

- Reconoce las situaciones de peligro de su entorno cercano, en función de evitar accidentes, mediante la aplicación de normas de seguridad, autorregulación y participación de las actividades propuestas por la comunidad escolar.

Actividad



Figura 48. *Forma de ingresar al mar*

Fuente: wordall.net (2021)

Rúbrica de evaluación

Tabla 26. *Rúbrica de evaluación de la actividad n° 3*

Indicadores	Platino (Excelente)	Oro (Muy Bueno)	Plata (Bueno)	Bronce (Regular)
Identifica zonas de peligros				
Reconoce las situaciones de peligros de su entorno				
Nombra las prevenciones que deben tomar en las situaciones de peligros.				

Fuente: *Currículo de Educación General Básica – Preparatoria*

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)



Figura 49. *Plataforma educativa Quizizz*

Fuente: google.com (2021)

REGISTRO EN PLATAFORMA EDUCATIVA QUIZZIZ

Nombre de la plataforma educativa: **QUIZZIZ**

Pasos que seguir:

- Ingresar a la plataforma: <https://quizizz.com/>
- Dar clic en *Sing Up*

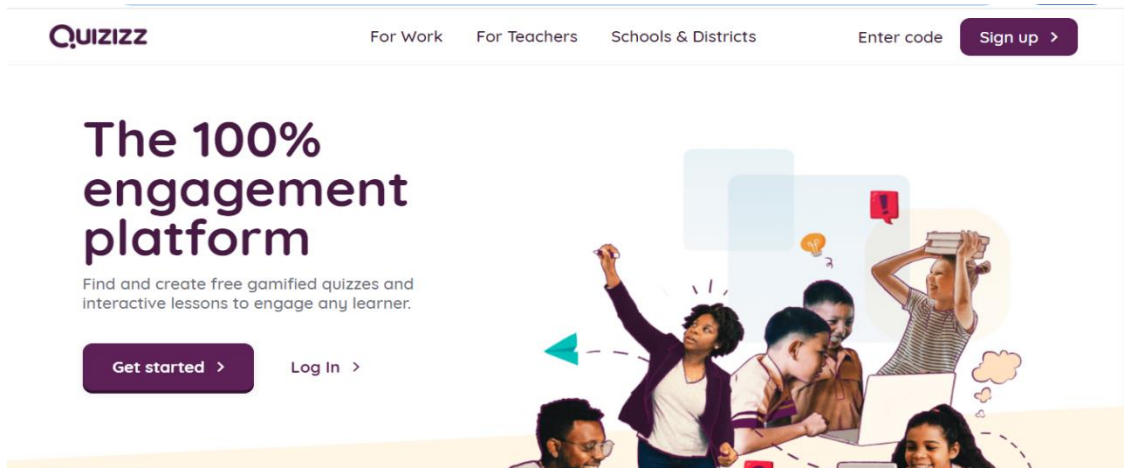


Figura 50. *Sing Up Quizizz*

Fuente: quizizz.com (2021)

- Regístrate con tu cuenta *Google*

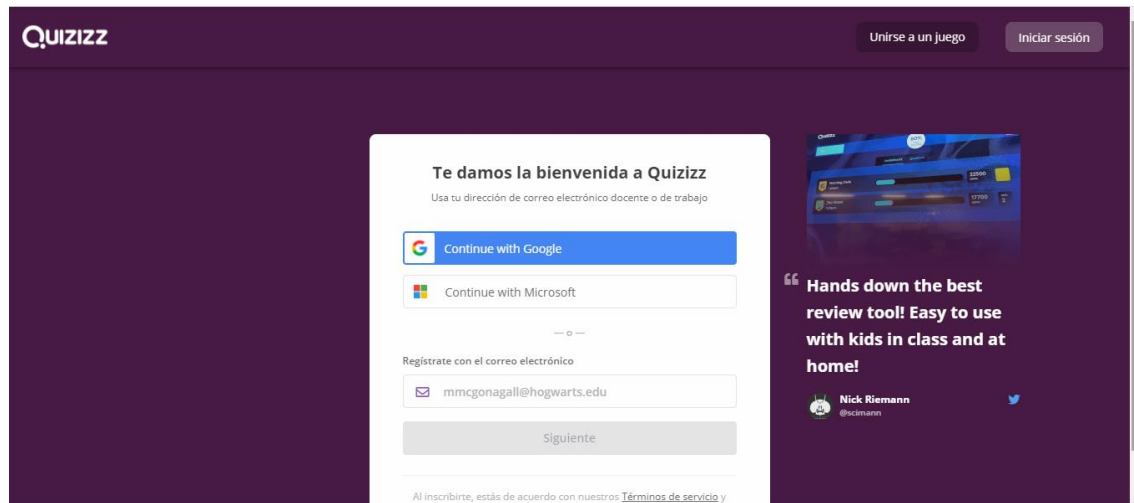


Figura 51. *Bienvenidos a Quizizz*

Fuente: quizizz.com (2021)

- Dar clic en **Siguiete**

CREAR ACTIVIDAD GAMIFICADA EN QUIZZZ

- Bienvenido a **QUIZZZ**
- Selecciona la opción **Crear**



Figura 52. *Crear Quizizz*

Fuente: quizizz.com (2021)

- Selecciona la opción **Cuestionario**

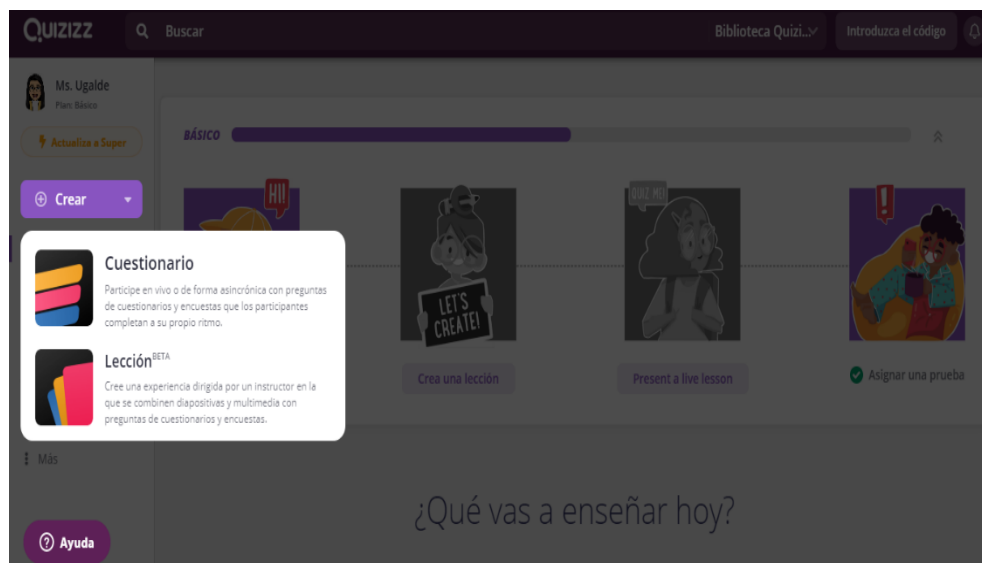


Figura 53. *Cuestionario Quizizz*

Fuente: quizizz.com (2021)

- Elige el área o las áreas que vas a planificar tu actividad
- Escribir el nombre de la actividad

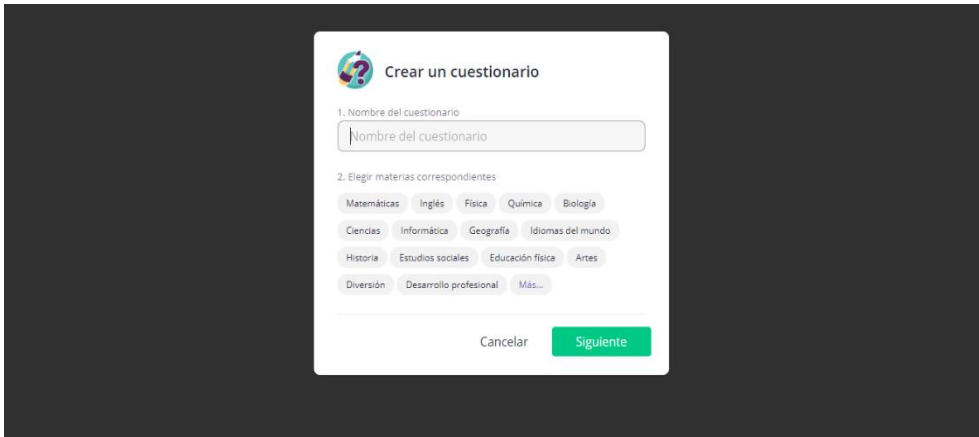


Figura 54. *Crear un cuestionario Quizizz*

Fuente: quizizz.com (2021)

- Listo observarás el nombre de tu actividad
- Comienzas a realizar las preguntas de acuerdo con tu actividad
- Agregar imágenes
- Asignar la respuesta correcta
- Seguir los pasos que claramente te indican para elaborar tu actividad

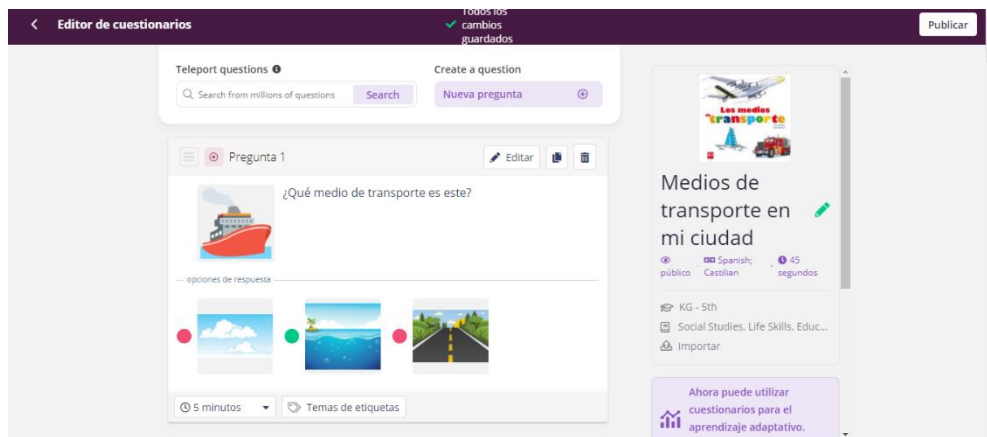


Figura 55. *Editar cuestionario Quizizz*

Fuente: quizizz.com (2021)

- Cuando terminas de realizar tu actividad
- Dar clic en **Publicar**

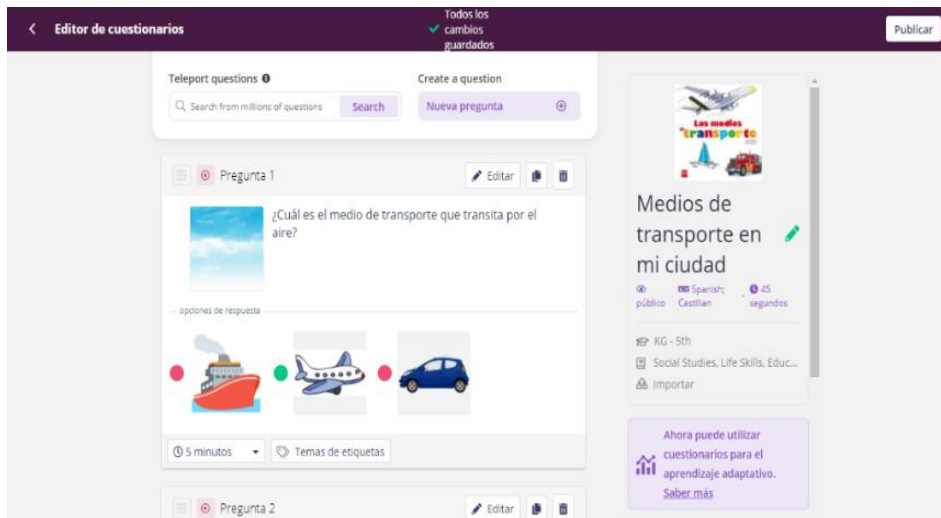


Figura 56. *Publicar Quizizz*

Fuente: quizizz.com (2021)

- Listo tu actividad ya está creada

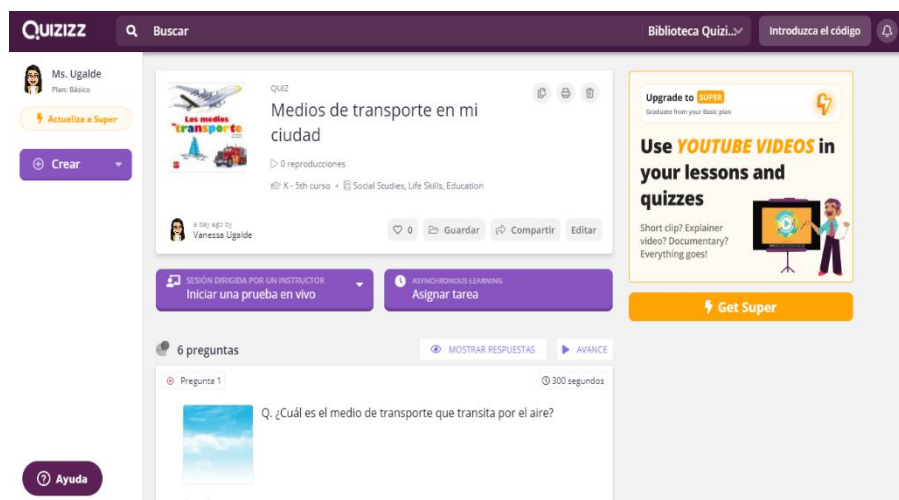


Figura 57. *Actividad creada Quizizz*

Fuente: quizizz.com (2021)

- Dar clic en **Asignar tarea**
- Llena los campos que te indica
- Dar clic en **Asignar**

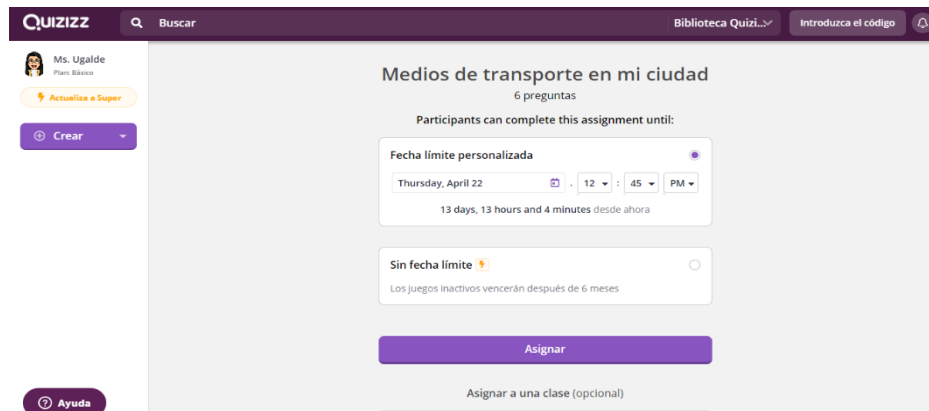


Figura 58. *Asignar Quizizz*

Fuente: quizizz.com (2021)

- Dar clic en **Compartir enlace**

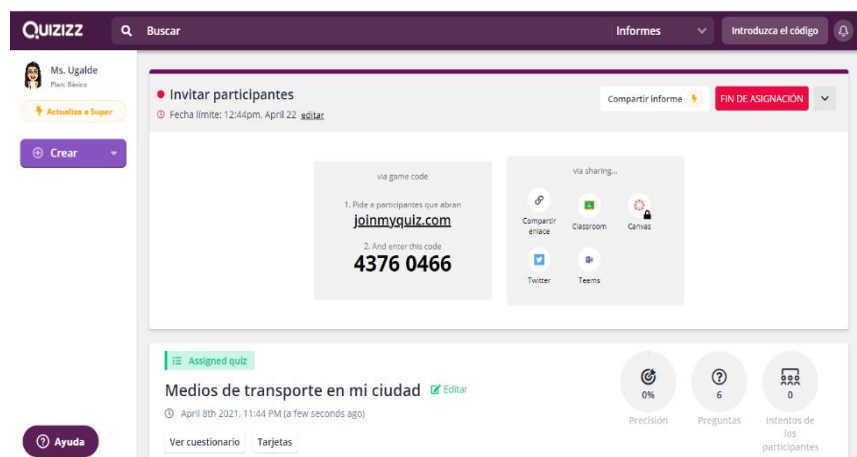


Figura 59. *Compartir enlace Quizizz*

Fuente: quizizz.com (2021)

- Tu tarea está enviada con éxito

ACTIVIDAD N° 4

MEDIOS DE TRANSPORTES

Programa: QUIZIZZ

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.

Destrezas con criterios de desempeño a evaluar: Reconocer los medios de transporte más comunes mediante imágenes que los relacionen con el medio en los que estos transitan.

Tiempo: 20 minutos

Recursos: Dispositivo electrónico

Desarrollo de la actividad

- Explicar normas e instrucciones antes de realizar la actividad.
- Los estudiantes deberán ingresar al link de la actividad con la ayuda de un adulto y este debe leerles las instrucciones para que el estudiante realice correctamente la actividad.
- En la actividad se presentarán varias preguntas con imágenes en cada una de ellas debes responder seleccionando la imagen correcta relacionada a la pregunta.
- Al final de la actividad puedes socializar las respuestas correctas o incorrectas.

Indicador de evaluación

- Reconoce la función que cumplen los medios de transporte, los medios de comunicación y las principales ocupaciones y profesiones que existen en la comunidad a la que pertenece.

Actividad

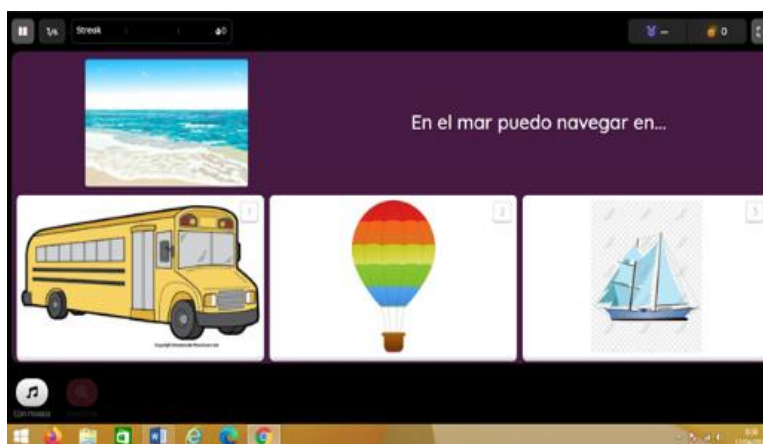


Figura 60. *En el mar puedo navegar Quizizz*

Fuente: quizizz.com (2021)

Rúbrica de evaluación

Tabla 27. *Rúbrica de evaluación de la actividad n° 4*

Indicadores	Platino (Excelente)	Oro (Muy Bueno)	Plata (Bueno)	Bronce (Regular)
Reconoce los medios de transporte.				
Relaciona los medios de transportes con el medio que lo transita.				
Describe las características de los medios de transportes (terrestre, aéreo, marítimo).				
Reconoce los medios de transporte.				

Fuente: *Currículo de Educación General Básica – Preparatoria*

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

ACTIVIDAD N° 5

MI CASA Y SUS DEPENDENCIAS

Programa: QUIZIZZ

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.

Destrezas con criterios de desempeño a evaluar: Identificar las dependencias de las viviendas, destacando la función que desempeñan.

Tiempo: 15 minutos

Recursos: Dispositivo electrónico

Desarrollo de la actividad

- La docente da indicaciones de la actividad a los alumnos y padres de familia.
- En la actividad se presentará una imagen expresando una acción cotidiana bañarse, dormir, comer etc.
- Debes elegir en qué lugar de tu hogar se la realiza la acción que observas en la imagen
- La docente socializa los resultados de la actividad

Indicador de evaluación

- Reconoce la organización y dependencias de la vivienda y de la escuela, identificando la utilidad de la tecnología en esos espacios.

Actividad

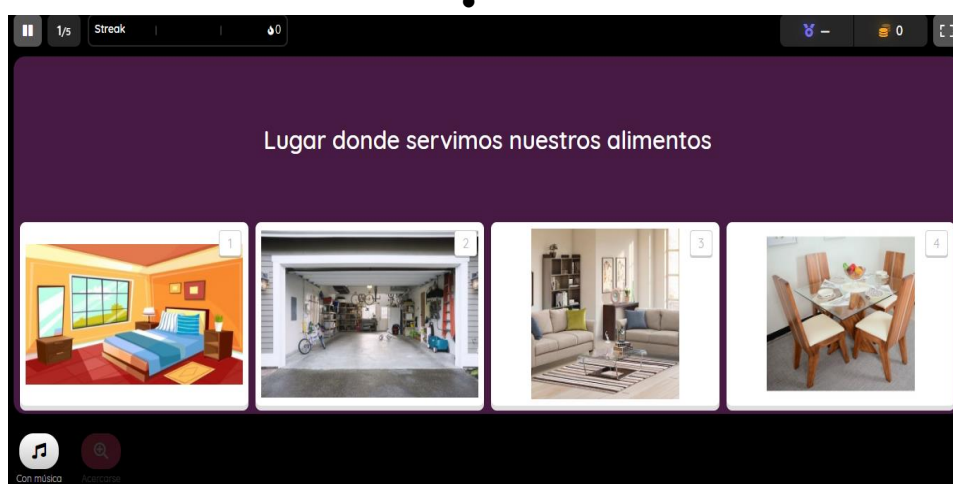


Figura 61. Lugares para comer Quizizz

Fuente: quizizz.com (2021)

Rúbrica de evaluación

Tabla 28. *Rúbrica de evaluación de la actividad n° 5*

Indicadores	Platino (Excelente)	Oro (Muy Bueno)	Plata (Bueno)	Bronce (Regular)
Identifica las partes de la vivienda				
Reconoce las partes de la vivienda y sus funciones				
Reconoce los medios de transporte.				

Fuente: *Currículo de Educación General Básica – Preparatoria*

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

ACTIVIDAD N° 6

OCUPACIONES Y PROFESIONES

Programa: QUIZIZZ

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.

Destrezas con criterios de desempeño a evaluar: Identificar las principales ocupaciones y profesiones a partir del reconocimiento de su trabajo en beneficio de la comunidad.

Tiempo: 15 minutos

Recursos: Dispositivo electrónico

Desarrollo de la actividad

- La docente indica las reglas y cómo debe realizar la actividad
- Observar imágenes diferentes profesiones y ocupaciones que se representan en preguntas.
- Luego deben elegir la imagen correcta que representa el trabajo que realiza cada profesión.
- La docente socializa los resultados de la actividad y luego refuerza el tema de aprendizaje repitiendo una vez la actividad.

Indicador de evaluación

- Reconoce la función que cumplen los medios de transporte, los medios de comunicación y las principales ocupaciones y profesiones que existen en la comunidad a la que pertenece.

Actividad

- **Código:** 5438 5586



Pregunta 1 20 segundos

Q. Identifica el trabajo que realiza los bomberos.

opciones de respuesta

The screenshot shows a Quizizz question interface. At the top, it says 'Pregunta 1' and '20 segundos'. The question is 'Q. Identifica el trabajo que realiza los bomberos.' Below the question, there are three options represented by images: a firefighter, a farm with cows, and a house on fire. The firefighter image is the correct answer.

Figura 62. Bomberos Quizizz

Fuente: quizizz.com (2021)

Rúbrica de evaluación

Tabla 29. *Rúbrica de evaluación de la actividad n° 6*

Indicadores	Platino (Excelente)	Oro (Muy Bueno)	Plata (Bueno)	Bronce (Regular)
Identifica las profesiones y oficios de su entorno				
Relaciona el nombre de las profesiones y sus acciones				
Reconoce los oficios de su entorno.				

Fuente: *Currículo de Educación General Básica – Preparatoria*

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)



Figura 63. *Plataforma educativa Kahoot*

Fuente: google.com (2021)

REGISTRO EN PLATAFORMA EDUCATIVA KAHOOT

Nombre de la plataforma educativa: KAHOOT

Pasos que seguir:

- Ingresar a la plataforma: <https://kahoot.com/>
- Dar clic en **Sing Up**

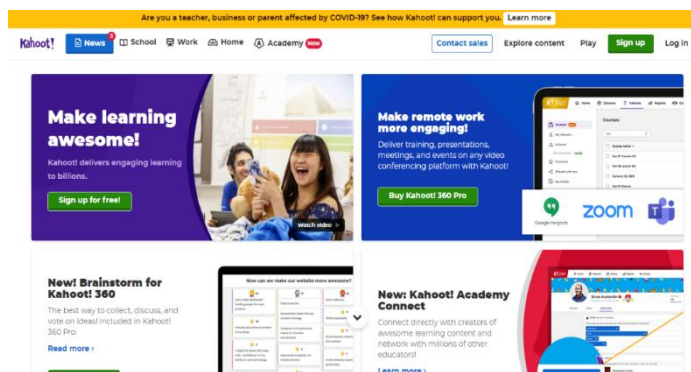


Figura 64. Sing Up Kahoot

Fuente: kahoo.com (2021)

- Elige el perfil (maestro)

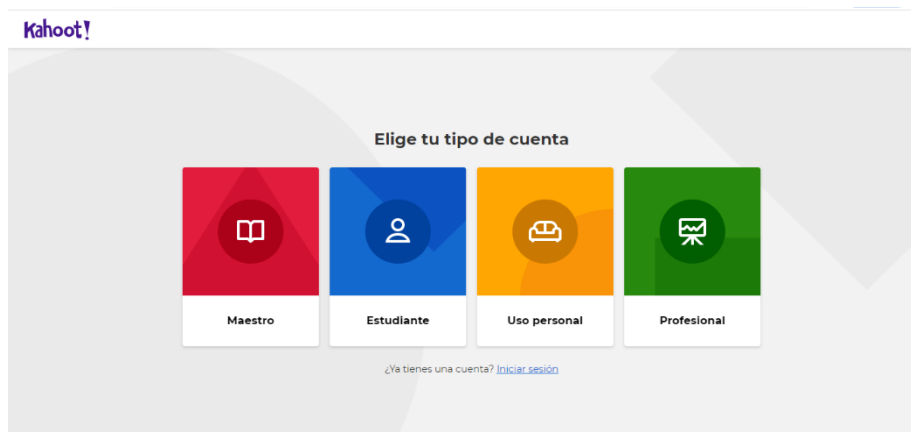


Figura 65. Elige el perfil del maestro

Fuente: kahoo.com (2021)

- Eliges tu lugar de trabajo



Figura 66. Lugar de trabajo Kahoot

Fuente: kahoo.com (2021)

- Crea tu cuenta con tu correo o cuenta google
- Dar en clic en registrarse

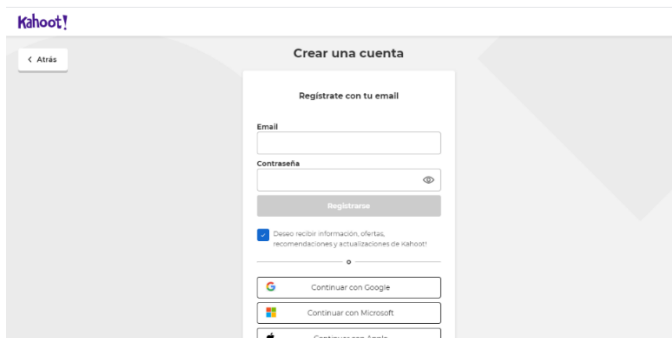


Figura 67. Clic en registrarse

Fuente: kahoo.com (2021)

- Debes elegir la opción Basic

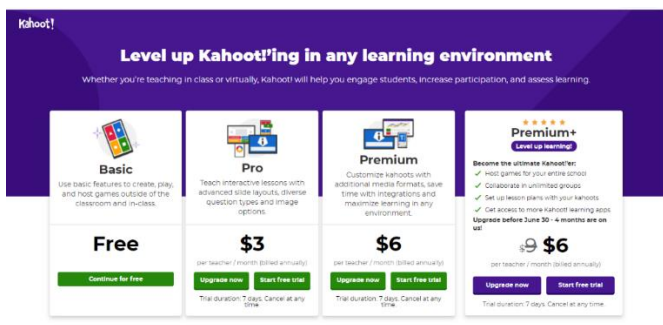


Figura 68. Level Up Kahoot

Fuente: kahoo.com (2021)

- Listo ya estás registrado

CREAR ACTIVIDAD EN KAHOOT

- Bienvenido a KAHOOT
- Selecciona la opción *Créate Kahoot*
- Clic en *Créate*

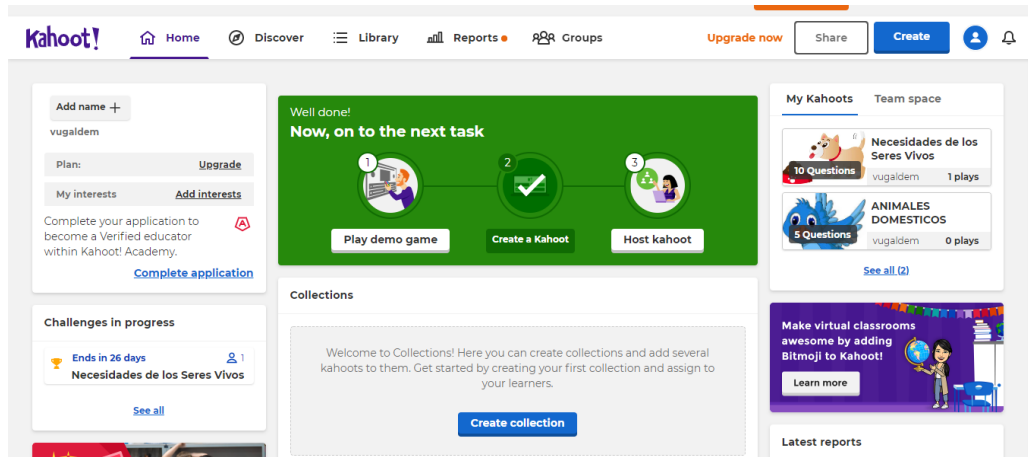


Figura 69. *Créate Kahoot*

Fuente: kahoo.com (2021)

- Comienza a realizar la actividad (subir imágenes, preguntas, sonidos etc.)

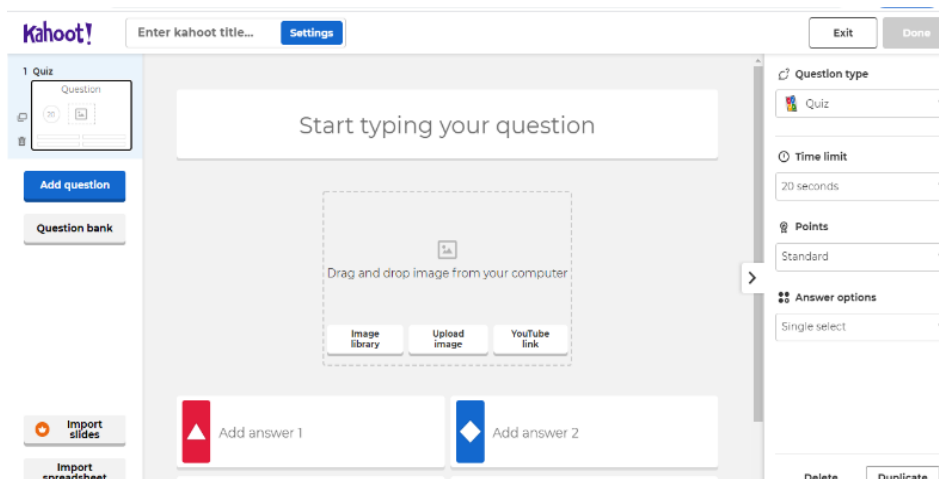


Figura 70. *Actividad Kahoot*

Fuente: kahoo.com (2021)

- Planificas tu clase según el área de estudio

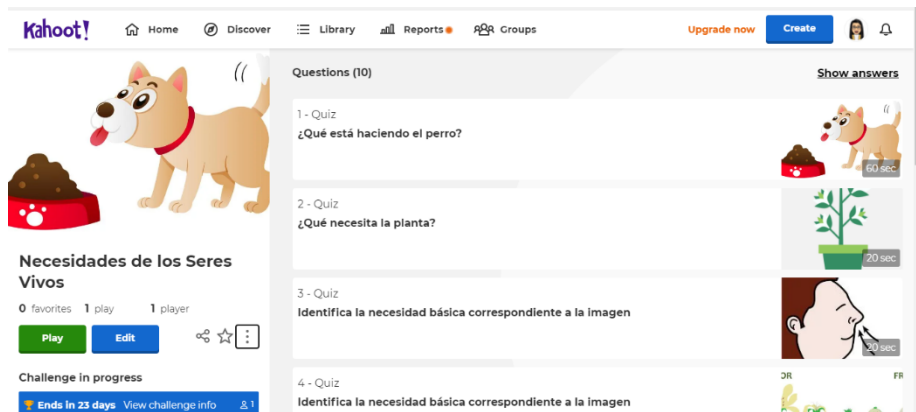


Figura 71. Área Kahoot

Fuente: kahoo.com (2021)

- La actividad ya está creada (Dar clic en el icono de compartir)

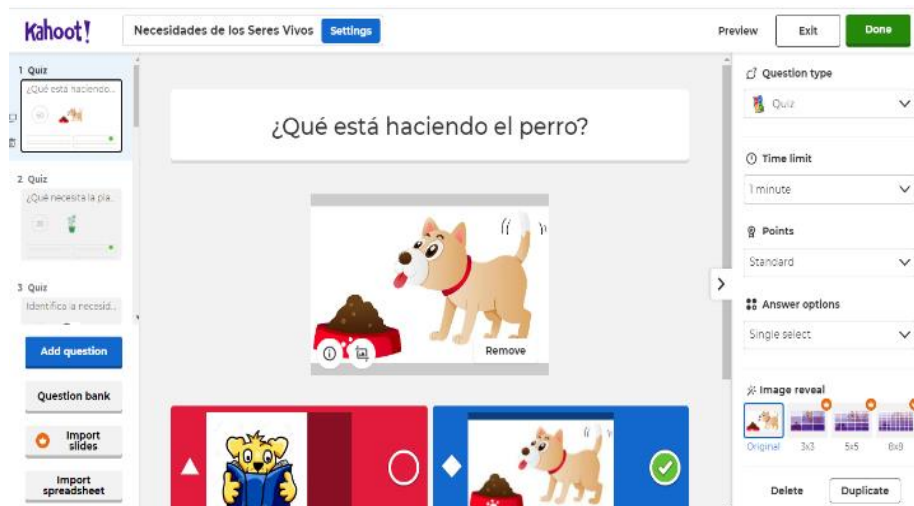


Figura 72. Área creada Kahoot

Fuente: kahoo.com (2021)

- Dar clic en **Copiar enlace** (enviar a tus estudiantes el enlace de la tarea)

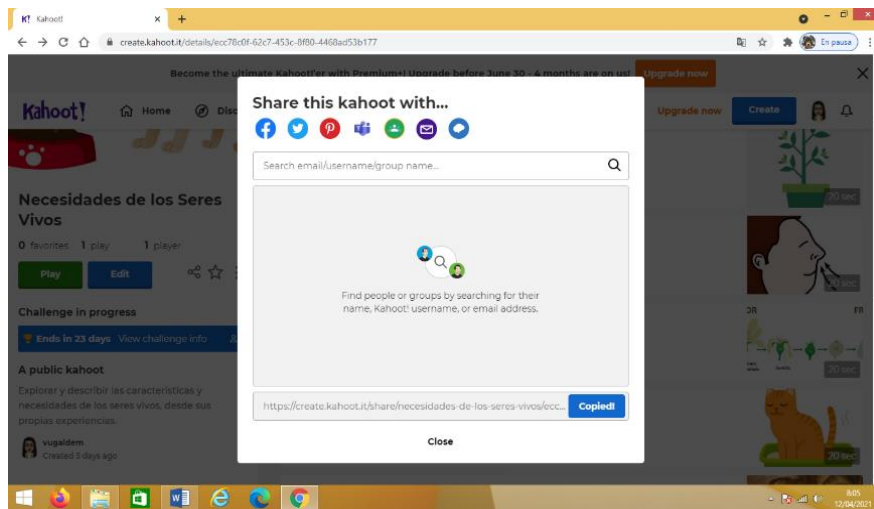


Figura 73. Copiar enlace Kahoot

Fuente: kahoo.com (2021)

- También puedes elegir la opción vista previa y elegir la modalidad de realizar el juego.

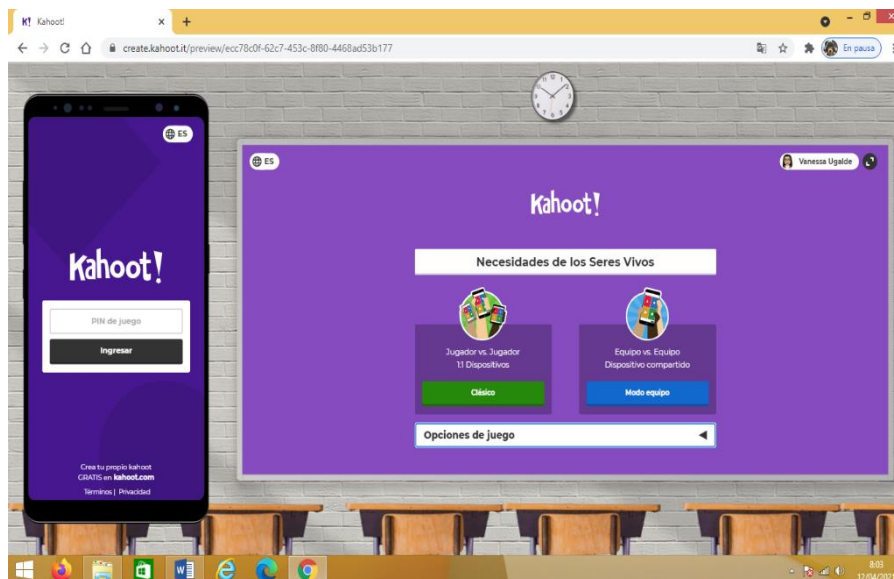


Figura 74. Vista previa Kahoot

Fuente: kahoo.com (2021)

- Eliges la opción que vas a trabajar sea clásico o forma equipo (esperas que cargue hasta obtener el pin de juego)

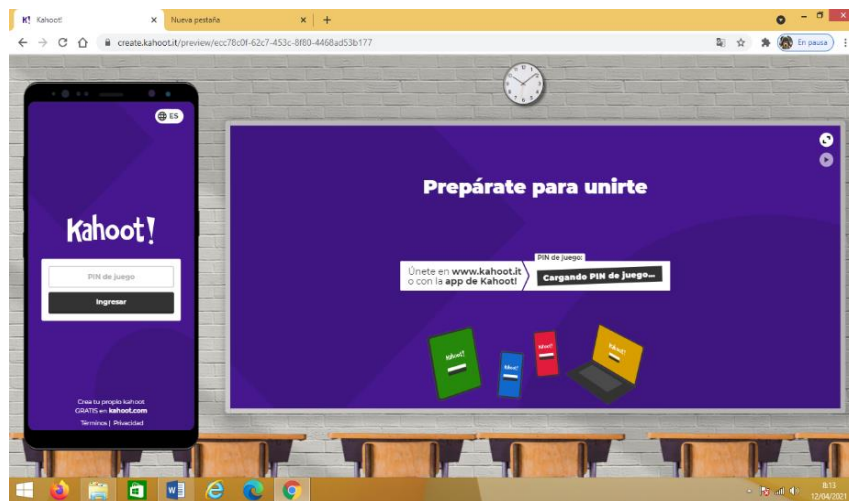


Figura 75. Opción de juego Kahoot

Fuente: kahoo.com (2021)

- Listo ya tienes el pin puedes compartirlo con tus estudiantes

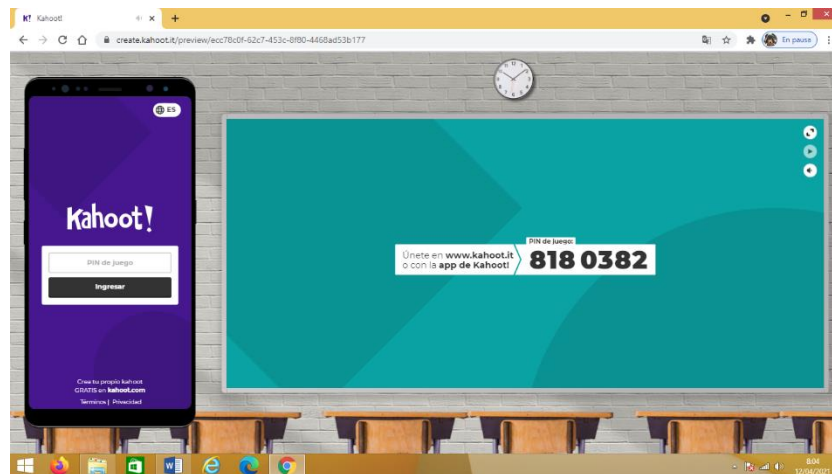


Figura 76. Pin Kahoot

Fuente: kahoo.com (2021)

ACTIVIDAD N° 7

CUENTO “LOS TRES CERDITOS”

Programa: KAHOOT

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Comprensión y expresión oral y escrita

Destrezas con criterios de desempeño a evaluar: Acompañar el lenguaje oral, en situaciones de expresión creativa, utilizando recursos audiovisuales.

Tiempo: 15 minutos

Recursos: Dispositivo electrónico

Desarrollo de la actividad

- El docente presenta el cuento “Los tres cerditos” mediante un video
- Luego explica la actividad y las normas
- Se presentan imágenes relacionadas al cuento
- Debes elegir la imagen correcta según la pregunta realizada sobre el cuento.
- Al finalizar la actividad puedes verificar tus puntajes de la actividad.

Indicador de evaluación

- Desarrolla la expresión oral en contextos cotidianos usando la conciencia lingüística; la acompaña de recursos audiovisuales en situaciones de expresión creativa; y adapta el tono de voz, los gestos, la entonación y el vocabulario, según el contexto y la intención de la situación comunicativa que enfrente.

Actividad



Figura 77. Casa de tabla Kahoot

Fuente: kahoo.com (2021)

Rúbrica de evaluación

Tabla 30. *Rúbrica de evaluación de la actividad n° 7*

Indicadores	Platino (Excelente)	Oro (Muy Bueno)	Plata (Bueno)	Bronce (Regular)
Verbaliza correctamente las acciones del cuento. Participa en actividades narrativas.				
Reconoce los personajes del cuento “Los tres cerditos”.				

Fuente: *Currículo de Educación General Básica – Preparatoria*

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

ACTIVIDAD N° 8

MI MUNDO GEOMÉTRICO

Programa: KAHOOT

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Relaciones lógico-matemáticas

Destrezas con criterios de desempeño a evaluar: Reconocer figuras geométricas (triángulo, cuadrado, rectángulo y círculo) en objetos del entorno.

Tiempo: 15 minutos

Recursos: Dispositivo electrónico

Desarrollo de la actividad

- Presentación de la actividad mediante un video
- Socializar las reglas del juego
- Se deben elegir los objetos de acuerdo a la figura geométrica indicada
- El docente motiva a sus estudiantes mediante pistas
- Socializar los resultados correctos e incorrectos entre los estudiantes

Indicador de evaluación

- Encuentra, en el entorno y en elementos de su uso personal, objetos que contienen o son semejantes a los cuerpos y figuras geométricas, los selecciona de acuerdo a su interés y comparte con sus compañeros las razones de la selección.

Actividad

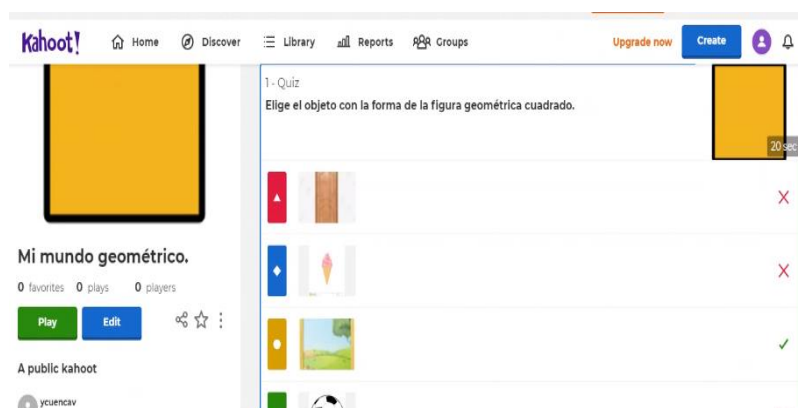


Figura 78. *Mi mundo geométrico Kahoot*

Fuente: Kahoo.com (2021)

Rúbrica de evaluación

Tabla 31. *Rúbrica de evaluación de la actividad n° 8*

Indicadores	Platino (Excelente)	Oro (Muy Bueno)	Plata (Bueno)	Bronce (Regular)
Reconoce las figuras geométricas en objetos de su entorno.				
Asocia las figuras geométricas en objetos.				
Identifica las figuras geométricas.				

Fuente: *Currículo de Educación General Básica– Preparatoria*

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

ACTIVIDAD N° 9

NECESIDADES DE LOS SERES VIVOS

Programa: KAHOOT

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.

Destrezas con criterios de desempeño a evaluar: Explorar y describir las características y necesidades de los seres vivos, desde sus propias experiencias.

Tiempo: 15 minutos

Recursos: Dispositivo electrónico

Desarrollo de la actividad

- Presentar un video de los seres vivos.
- Explicar las normas del juego.
- Mediante imágenes se presentan las características de los seres vivos.
- Deben seleccionar las características y necesidades de los seres vivos según corresponda la imagen presentada.
- Al finalizar puedes verificar la respuesta correctas e incorrectas de la actividad.

Indicador de evaluación

- Identifica las características (crecer, reproducirse, responder a estímulos), necesidades (alimento, aire, agua), hábitat e importancia de los seres vivos (ser humano, animales domésticos y silvestres, plantas cultivadas y silvestres) de su entorno inmediato.

Actividad

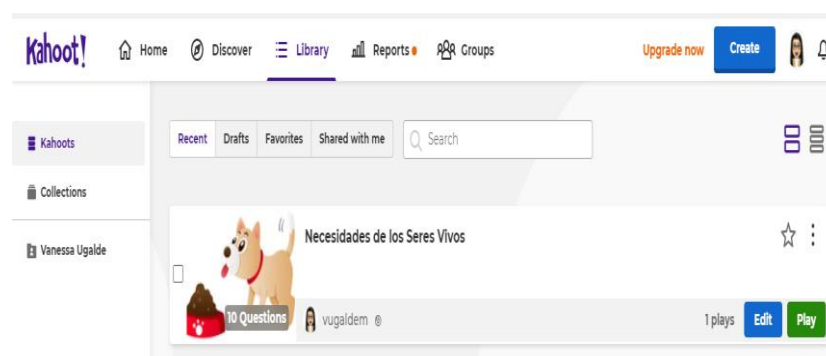


Figura 79. Seres vivos Kahoot

Fuente: Kahoo.com (2021)

Rúbrica de evaluación

Tabla 32. *Rúbrica de evaluación de la actividad n° 9*

Indicadores	Platino (Excelente)	Oro (Muy Bueno)	Plata (Bueno)	Bronce (Regular)
Discrimina características de los seres vivíos.				
Reconoce las necesidades de los seres vivos.				
Identifica las características y necesidades de los seres vivos atrás de sus experiencias.				

Fuente: *Currículo de Educación General Básica – Preparatoria*

Elaborado por: Cuenca & Ugalde(2021)

CONCLUSIONES

En esta investigación se potenció en los docentes el uso de la gamificación como estrategia en las actividades de enseñanza y se evidenció que esta fortalece el aprendizaje significativo, por medio de la mecánica del juego, los estudiantes se motivan y desarrollan las habilidades desde las facultades sensorio motriz hasta el manejo de nociones abstractas. En este sentido, la gamificación es una herramienta que favorece y mejora el aprendizaje de forma integral en los niños de 5 a 6 años. Es decir, la gamificación promueve los procesos del aprendizaje desde el niño y su capacidad para la exploración y creatividad, que le permite el desarrollo de las habilidades lógico-matemáticas, lingüísticas y deductivas para resolver problemas.

La gamificación como innovación educativa se fundamenta en los principios del aprendizaje de Ausubel que establece que el proceso del aprendizaje significativo es progresivo y pasa de la asimilación por un proceso de acomodación y andamiaje posteriormente. Por lo tanto, se puede hablar que el niño de 5 a 6 años pasa por un proceso similar, asimila las reglas del juego, pero luego realiza procesos de asimilación y andamiaje en la medida que progresa en la actividad gamificada. Otro aspecto que es necesario resaltar del aprendizaje significativo es que da cuando el niño se apropia de los conocimientos dentro de los contextos de la experiencia propia.

Los docentes, autoridades, padres de familia y especialistas coinciden en los beneficios de la gamificación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. El aprendizaje se convierte en una experiencia donde desaparece la evaluación como un sistema frustrante y aparece la recompensa como un aspecto motivador, progresivo y que mantiene al estudiante interesado en los conocimientos que va adquiriendo. No solo mejora los factores cognitivos en el niño de 5 a 6 años, sino también mejora los modos de interacción y socialización con los demás. Este es quizás el factor más innovador de la gamificación, el cambio que se produce en la relación entre el proceso de enseñanza-aprendizaje y los prejuicios y la desmotivación que tienen los niños hacia nociones abstractas y operaciones complejas.

La guía didáctica tuvo como finalidad brindar a los docentes los principios de la gamificación y la accesibilidad de las plataformas en el diseño de actividades que puedan ser implementadas desde la adaptación curricular pertinente. Las guías son de utilidad tanto para los docentes como para los padres que deben supervisar las tareas de los niños de 5 a 6 años.

RECOMENDACIONES

Se recomienda realizar investigaciones que profundicen en los beneficios y ventajas que tiene la gamificación en el aprendizaje significativo de los niños de educación inicial.

También, realizar estudios o evaluaciones sobre el impacto que tiene la gamificación en los contextos socioeducativos concretos y locales de la educación inicial en Ecuador.

La capacitación de los docentes en las distintas plataformas de gamificación, ya que son variadas y cumplen diversas funciones en la enseñanza. Lo que implica, la capacitación en herramientas gráficas, diseño de actividades e instrucciones y personalización de las plantillas en las plataformas.

Crear comunidades de docentes que intercambie de experiencias y diseños de actividades de gamificación para el fortalecimiento de uso en las distintas áreas de aprendizaje del currículo de Educación General Básica Preparatoria.

Crear una escuela para padres en la que se les capacite en el uso de la tecnología y la gamificación como herramientas educativas y de aprendizaje, de tal manera, que puedan apoyar y supervisar mejor el cumplimiento de las actividades escolares de los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agila-Palacios, M. J.-R.-L. (2016). Entornos gamificados: un contexto de aprendizaje activo. *Memorias de la Décima Quinta Conferencia Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática*. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjs5cmV8LbuAhUIMVvKFHQyEB5YQFjAAegQIARAC&url=http%3A%2F%2Fwww.iiis.org%2FCDS2016%2FCD2016Summer%2Fpapers%2FXA995ZT.pdf&usq=AOvVaw1X0SNrwGrBmTtnK9QYzZ2W>
- Alejaldre, L. y. (2015). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. *III Jornadas de formación de profesores de ELE* (págs. 73–82). Hong Kong: ELE.
- Andrade, G. (2020). *Gamification and its influence on the oral production in students of 7th grade EGB at UE Bella Vista, school year 2019-2020*. ULVR. Facultad de Educación Carrera de Inglés. Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/3770>
- Ardila-Muñoz, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*(12), 71-84. Obtenido de <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Ausubel, D. P. (1976). *Psicología educativa*. México: Trillas.
- Banco Mundial. (5 de Octubre de 2018). *Medio Ambiente*. Obtenido de bancomundial.org: <https://www.bancomundial.org/es/topic/environment/overview>
- Bernardo Robles. (2015). *Definición de entrevista*. Mexico.
- Borrás, C. (25 de Julio de 2018). *Ecología verde*. Obtenido de Latioamerica con problemas ambientales: <https://www.ecologiaverde.com/latinoamerica-con-problemas-ambientales-117.html>
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.
- Carranza, M. (2017). Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta: percepciones de docentes y estudiantes. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*(15). doi:10.23913/ride.v8i15.326

- Carreras, C. (2017). Del homo ludens a la gamificación. *Quaderns De Filosofia i Ciència*, 4(1), 107-118.
- Coronel, J. (2020). Del aprendizaje memorístico al significativo. En C. L. Caram, *Reflexión Pedagógica. Edición VIII. Ensayos de estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación*. Obtenido de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/855_libro.pdf#page=139
- Cultura, Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y. (2007). *Informe de seguimiento de la Educación para Todos en el mundo: Atención y Educación de la Primera Infancia*. Ginebra: UNESCO.
- De Freitas, S. (2018). Are games effective Learning tools? A review of educational games. *Journal Education Technology Social*. 21(2), 74–84.
- Fernández, C. M. (2014). *Gamificación en la Educación*. Obtenido de <https://es.calameo.com/read/005374099d2e191c2d7e0>
- Galán, M. G. (2016). *Guía Metodológica. 2016. Guía metodológica para diseños de investigación*.
- Garcés, L. V. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Anales de la Universidad Central del Ecuador*, 1(376), 230-248.
- García, A. (2015). *Gestión de aula y gamificación. Utilización de elementos del juego para mejorar el clima del aula*. Cantabria: Universidad de Cantabria.
- García, S. (2020). *Gamificación en matemáticas con ABN en 2º Ciclo de Educación Infantil a través de un itinerario personalizado con Lesson Plans*. Valladolid: Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/42902>
- Gardea, E. (14 de Noviembre de 2015). *La investigación descriptiva cuantitativa*. Recuperado el 29 de Noviembre de 2018, de [editgardea.blogdiario.com: http://editgardea.blogdiario.com/1447458315/la-investigacion-descriptiva-cuantitativa/](http://editgardea.blogdiario.com/1447458315/la-investigacion-descriptiva-cuantitativa/)

- Gil-Quintana, J. y. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Perfiles Educativos*, 41(168), 107-123. Obtenido de <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Herrera, J. P. (2019). “Implementación de la Resolución SB-2016-568 para mejorar el ahorro tributario”. Guayaquil.
- Hurtado y Toro. (2015). *Investigacion de enfoque cuantitativo*. España.
- Jill, W. (2020). Las 6 características principales del aprendizaje exitoso basado en juegosL. Obtenido de <https://www.skillbuilderlms.com/top-features-game-based-learning/>
- Malone, T. (1981). Towards a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science*(4), 333-369. Obtenido de https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1207/s15516709cog0504_2
- Malvido, A. (2019). *a gamificación como estrategia educativa: tendencias 2019*. Obtenido de <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Martín Sandra & Lafuente Valentina. (Abril de 2017). *Investigación Bibliotecológica*. Recuperado el 29 de Noviembre de 2018, de [sciELO.org.: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2017000100151](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2017000100151)
- Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Dialektika: Revista De Investigación Filosófica Y Teoría Social*, 2(3), 17-26. Obtenido de <https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/view/15>
- Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Dialektika: Revista De Investigación Filosófica Y Teoría Social*, 2(3), 17-26. Obtenido de <https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/view/15>
- Mena-Rodríguez, E. F.-J.-C. (2020). *La gamificación en el aula: análisis de una experiencia en el grado de Educación Infantil*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/10630/19236>
- MG. Daniel Cabrera,. (2014). *Definición de encuesta*. España.

- Ministerio de Educación. (2011). *Estrategia Nacional Intersectorial de Primera Infancia. Infancia plena*. Quito: MINEDUC. Obtenido de <https://www.todaunavida.gob.ec/primer-infancia/>
- Moral, E. F. (2016). Proyecto game to learn: aprendizaje basado en juegos para potenciar las inteligencias lógico-matemática, naturalista y lingüística en educación primaria. *Revista de Medios y Educación*(49), 177-193. Obtenido de <https://idus.us.es/handle/11441/45239>
- Moreira, M. (2020). Aprendizaje significativo: la visión clásica, otras visiones e interés. *Proyecciones*(14), 22-30. Obtenido de <https://doi.org/10.24215/26185474e010>
- Observatorio de Innovación Educativa. (2015). *La gamificación en el ámbito educativo*. Madrid: OEI.
- Observatorio de Innovación Educativa. (2015). *La gamificación en el ámbito educativo* . España.
- Octavio, J. (2017). *Diseño de videojuegos*. España: Síntesis.
- Organización de las Naciones Unidas. (2016). *Objetivos de Desarrollo Sostenible*. Ginebra: ONU.
- Palacios, G. M. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en el estudiantado de noveno año EGB de la Unidad Educativa Gran Colombia, durante el periodo 2019-2020*. Quito: Universidad Central de Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/21328>
- Palacios, G. M. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en el estudiantado de noveno año EGB de la Unidad Educativa Gran Colombia, durante el periodo 2019-2020*. Quito: Universidad Central de Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/21328>
- Pérez, R. y. (2020). Motivación y aprendizaje mediado con actividades y juegos colaborativos en grupo. En C. I. primaria (Ed.), *Congreso Internacional de Investigación e innovación en educación infantil y primaria*. Obtenido de <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/87456>
- Perrotta y otros autores. (2015). *La gamificación como método pedagógico*. Mexico.

- Perrotta, D. (2015). *La gamificación como metodo pedagogico*. México: OIEM.
- Pinilla, S. (2020). *La gamificación como metodología de aprendizaje de las ciencias en Educación Infantil*. Valladolid: Universidad de Valladolid. Obtenido de Repositorio UVaDOC
- Ponce, C. (2017). Gamificación en Ecuador: ¿Los juegos pueden ser parte de procesos educativos y laborales?
- Reig & Vilchez. (2013). *Definición en la gamificación* . Mexico.
- Rodríguez, A., Pérez, J., & Alipio, O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*(82), 1-26.
- Rodríguez, M. L. (s.f.). *Dialnet*. Obtenido de file:///C:/Users/pc/Desktop/Dialnet-LaTeoriaDelAprendizajeSignificativo-3634413.pdf
- Sanchez Javier. (18 de Junio de 2018). *Ecologia verde*. Obtenido de Deterioro ambiental: definición, causas y consecuencias: <https://www.ecologiaverde.com/deterioro-ambiental-definicion-causas-y-consecuencias-1393.html>
- Santamaria, F. (2013). *La gamificación: las mecánicas del juego en los procesos de aprendizaje*. Obtenido de <http://fernandosantamaria.com/blog/la-gamificacion-las-mecanicas-del-juego-en-los-procesos-de-aprendizaje-parte-1/>
- Sanz, N. (2020). La Escape Room Educativa como propuesta de gamificación para el aprendizaje de la historia en educación infantil. *Didácticas Específicas*(22), 7-25.
- Senplades. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021: Toda una vida*. Quito: Senplades.
- Solo de Zaldivar, I. (2020). *Juego serio: gamificación y aprendizaje*. Obtenido de <http://www.centrocp.com/juego-serio-gamificacion-aprendizaje/>
- Tapia, I. (2020). *Programa de estrategias metodológicas basadas en la teoría constructivista de Piaget para el desarrollo de capacidades docentes en los estudiantes del programa de Complementación Pedagógica Universitaria (PCPU) modalidad distancia*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Obtenido de <http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/UNPRG/8368>

- Taylor & Bogdam . (2016). *Investifacion de enfoque cualitativo*. Mexico.
- Torres, A. (2020). *La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>
- Torres-Toukoumidis, P. y.-R. (2018). *Gamificación en Iberoamérica, Experiencias desde la comunicación y la educación*. Quito: Universidad Politécnica Salesiana.
- Universidad Internacional de la Rioja. (2 de octubre de 2020). Gamificación en educación Infantil: consejos y recursos para aplicarla. *UNIR*. Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-educacion-infantil/>
- Vanguardia. (16 de mayo de 2016). Sólo 36% de alumnos de primaria en Latinoamérica pueden resolver problemas matemáticos: UNESCO. *Vanguardia*. Obtenido de <https://vanguardia.com.mx/articulo/solo-36-de-alumnos-de-primaria-en-latinoamerica-pueden-resolver-problemas-matematicos>
- Vergara, A. (2020). *Gamificación y enseñanza de la lengua y literatura*. Quito: Universidad Católica del Ecuador.
- Vinueza & Simbaña Gallargo. (2017). *El desarrollo de la gamificación en la pedagogía y enseñanza*. Madrid.
- Vinueza Vinueza, S. F. (2017). *El desarrollo de la gamificación en la pedagogía y enseñanza*. Madrid: Dialektica.
- Yague, R. (2020). *Gamificación en educación infantil. Una propuesta educativa gamificada para fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples*. Valladolid: Universidad de Valladolid. Obtenido de <http://uvadoc.uva>

ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario de encuesta a docentes

Estimados docentes la presente encuesta se desarrolla dentro del trabajo de investigación titulado: *la gamificación y el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la parroquia Tarqui del año lectivo 2020-2021* previo a la obtención del título de **Licenciada en Educación Parvularia**.

Objetivo: Esta encuesta tiene como objetivo conocer la opinión de los docentes y su interés sobre la gamificación y el aprendizaje significativo .

Instrucciones: La encuesta es anónima busca obtener datos confiables, razón por la cual debe responder con absoluta honestidad y con el mayor asertividad su opinión referente a la variable. Podrá contestarla marcando la casilla correspondiente; marque con una equis (x) en una de las alternativas que se presentan a continuación:

N°	Preguntas	Nunca	A veces	Siempre
1	¿Usted observa que los niños no logran mantener la atención cuando está explicando un tema en la clase?	0	4	2
2	¿Usted observa que los niños de 5 a 6 años se motivan con actividades virtuales para mejorar el aprendizaje significativo?	0	2	4
3	¿Usted utiliza alguna metodología virtual o de juegos tecnológicos en el aula para mejorar el aprendizaje significativo de un tema o contenido?	0	2	4
N°	Preguntas	No	Sí	
4	¿Usted considera que las metodologías virtuales mejoran el aprendizaje en los niños?	0	6	
5	¿Usted conoce la gamificación?	0	6	
N°	Preguntas	Nunca	A veces	Siempre
6	¿Usted utiliza la gamificación para mejorar el aprendizaje significativo en los niños de 5 a 6 años?	6	0	0
N°	Preguntas	No	Sí	
7	¿Usted conoce algún sitio web o aplicación de gamificación?	4	2	
8	¿Tiene interés por capacitarse en la metodología de gamificación?	0	6	
N°	Preguntas	Nunca	A veces	Siempre
9	¿Usted utiliza algún sistema de recompensas para motivar a los estudiantes a mejorar el aprendizaje significativo?	2	0	4
10	¿Usted implementa actividades virtuales de aprendizaje para fortalecer los conocimientos en los niños de 5 a 6 años?	0	0	6
N°	Preguntas	No	Sí	
11	¿Usted sabe diseñar actividades virtuales dirigidas al aprendizaje de niños de 5 a 6 años?	4	2	
N°	Preguntas	En desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
12	¿Usted opina que la gamificación mejora el aprendizaje significativo en niños de 5 a 6 años?	0	2	4

Anexo 2. Cuestionario de encuesta a padres de familia

Estimados padre de familia la presente encuesta se desarrolla dentro del trabajo de investigación titulado: *la gamificación y el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la parroquia Tarqui del año lectivo 2020-2021* previo a la obtención del título de **Licenciada en Educación Parvularia**.

Objetivo: Esta encuesta tiene como objetivo conocer la opinión de los padres de familia y su interés.

Instrucciones: La encuesta es anónima busca obtener datos confiables, razón por la cual debe responder con absoluta honestidad y con el mayor asertividad su opinión referente a la variable. Podrá contestarla marcando la casilla correspondiente; marque con una equis (x) en una de las alternativas que se presentan a continuación:

N°	Preguntas	Nunca	1 Hora	2 horas	3 horas o más
1	¿Cuánto tiempo le deja a su hijo jugar con videojuegos durante el día?	1	8	3	5
N°	Preguntas	Sí	No	A veces	
2	¿Usted le ha descargado aplicaciones educativas a su hijo en el teléfono?	12	5	0	
3	¿Usted opina que su hijo obtiene conocimientos útiles de los videojuegos?	8	9	0	
4	¿La maestra de su hijo utiliza algunas aplicaciones virtuales educativas para enseñar?	12	2	3	
5	¿La maestra le envía tareas a su hijo por medio de alguna plataforma educativa?	15	2	0	
6	¿La maestra le ha capacitado para que utilice alguna plataforma virtual de gamificación para las tareas de su hijo?	9	7	1	
7	¿Usted opina que la gamificación ayuda a mejorar el aprendizaje de su hijo?	6	3	9	
8	¿Su hijo/a cuando realiza alguna tarea que involucra los videojuegos o la gamificación está más motivado?	12	2	3	
9	¿La enseñanza por medio de videojuego educativo mejora el comportamiento de su hijo?	4	6	7	
10	¿Las actividades de la escuela que utilizan el videojuego educativo ha mejorado el cumplimiento de las reglas en la casa?	4	6	7	

Anexo 3. Guion de entrevista a autoridades

Estimada directora la presente entrevista se desarrolla dentro del trabajo de investigación titulado: *la gamificación y el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la parroquia Tarqui del año lectivo 2020-2021* previo a la obtención del título de **Licenciada en Educación Parvularia**.

Objetivo: la entrevista tiene como objetivo conocer la opinión de la autoridad y su interés sobre la gamificación y el aprendizaje significativo.

Instrucciones: la presente entrevista busca obtener datos confiables, razón por la cual debe responder con absoluta honestidad.

- 1.- ¿Qué problemas de aprendizaje han evidenciado los docentes que dan clase a los niños de 5 a 6 años?
- 2.- ¿Cómo se logran aprendizajes significativos en niños de 5 a 6 años?
- 3.- ¿Qué estrategias utilizan los docentes para generar aprendizajes significativos?
- 4.- ¿Qué actividades organiza la unidad educativa para el mejoramiento del aprendizaje en los niños de 5 a 6 años?
- 5.- ¿Cuáles son los talleres que la unidad educativa promueve para la capacitación de estrategias lúdicas - tecnológicas?
- 6.- ¿Cuáles son las plataformas de aprendizaje que la unidad educativa utiliza para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 a 6 años?
- 7.- ¿Cuáles son sus conocimientos del uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje en el aula?
- 8.- ¿Qué beneficios usted piensa que tiene la gamificación para el mejoramiento del aprendizaje de los niños de 5 a 6 años?
- 9.- ¿Qué desventajas usted piensa que tiene la gamificación para el mejoramiento del aprendizaje de los niños de 5 a 6 años?
- 10.- ¿Qué asignaturas deben fortalecer las docentes con la gamificación en los niños de 5 a 6 años?
- 11.- ¿La unidad educativa tiene interés en capacitación de las docentes en metodología de gamificación para niños de 5 a 6 años?
- 12.- ¿Estaría de acuerdo con la implementación de actividades educativas virtuales de gamificación para mejorar el aprendizaje significativo de los niños de 5 a 6 años?

Anexo 4. Guion de entrevista a especialistas

Estimada profesor la presente entrevista se desarrolla dentro del trabajo de investigación titulado: *la gamificación y el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la parroquia Tarqui del año lectivo 2020-2021* previo a la obtención del título de **Licenciada en Educación Parvularia**.

Objetivo: la entrevista tiene como objetivo conocer la opinión de usted como especialista y su interés sobre la gamificación.

Instrucciones: la presente entrevista busca obtener datos confiables, razón por la cual debe responder con absoluta honestidad.

- 1.- ¿Cómo se puede definir la gamificación en el área educativa?
- 2.- ¿En qué áreas del aprendizaje se puede aplicar la gamificación?
- 3.- ¿Qué beneficios tiene la gamificación en el aprendizaje significativo?
- 4.- ¿Cómo se estructura una clase gamificada?
- 5.- ¿Cuáles son las destrezas cognitivas que desarrolla la gamificación?
- 6.- ¿Por qué los docentes deben capacitarse en el uso de la gamificación?
- 7.- ¿Cuáles son los niveles del sistema educativo más idóneos para aplicar la gamificación en el aprendizaje significativo?
- 8.- ¿Qué modelo de aprendizaje utiliza la gamificación para el desarrollo de los conocimientos?
- 9.- ¿Qué tipo de actividades de gamificación son las más pertinentes en el desarrollo del aprendizaje de los niños de Educación General Básica Preparatoria?
- 10.- ¿La gamificación solo se puede aplicar usando una plataforma o una aplicación móvil?

Anexo 5. Validaciones

Validación de la Propuesta

Yo, PhD. Margarita León García, con cédula de ciudadanía 0960023711, en respuesta a la solicitud realizada por los egresados:

VANESSA FABIOLA UGALDE MONTENEGRO
YOFRE ALBERTO CUENCA VILLEGAS

De la carrera de Ciencias de la Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

GUÍA DIDÁCTICA: VAMOS A GAMIFICAR.

Después de haber leído y analizado el documento, puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



PhD. Margarita León García
C.I. N° 0960023711

Validación de la Propuesta

Yo, **Norma Hinojosa Garcés** con cédula de ciudadanía 0923508782, en respuesta a la solicitud realizada por los egresados:

VANESSA FABIOLA UGALDE MONTENEGRO
YOFRE ALBERTO CUENCA VILLEGAS

De la Carrera de Ciencias de la Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica "VICENTE ROCAFUERTE" de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

GUÍA DIDÁCTICA: VAMOS A GAMIFICAR

Después de haber leído y analizado el documento, puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



C.I. N° 0923508782



Validación de la Propuesta

Yo, **Ruth Noemi Garófalo García** con cédula de ciudadanía 0201457199, en respuesta a la solicitud realizada por los egresados:

VANESSA FABIOLA UGALDE MONTENEGRO
YOFRE ALBERTO CUENCA VILLEGAS

De la Carrera de Ciencias de la Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica "VICENTE ROCAFUERTE" de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

GUÍA DIDÁCTICA: VAMOS A GAMIFICAR

Después de haber leído y analizado el documento, puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.

C.I. N° 0201457199