



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
INICIAL**

La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de  
Educación Inicial: Una revisión sistemática

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

**AUTORA:**

Cordova Amache, Jasmin Catherine (ORCID: 0000-0002-4305-4581)

**ASESOR:**

Mgtr. Orbegoso Dávila, Luis Alberto (ORCID: 0000-0002-4089-6513)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y evaluación del aprendizaje

LIMA - PERÚ

2020

## **Dedicatoria**

En primer lugar, dedicar y agradecer a Dios por la vida, y el despertar cada mañana. A mis Padres, que me brindaron su apoyo económicamente y emocionalmente ya que estuvieron ahí presentes dándome ánimos y palabras de motivación para culminar con esta investigación. Dedicar también a mis abuelitos, tíos, primos y demás familiares, que de alguna u otra forma me apoyaron.

### **Agradecimiento**

Académicamente, a la Mgtr. Katelinen Rivera, a la Mgtr. Ana Saldaña, al Mgtr. Cesar Mescua y al Mgtr. Luis Orbegoso que me brindaron las asesorías correspondientes para el término de este trabajo, así mismo agradecer a todos mis maestros de la universidad, que en cada clase nos brindaron aportes importantes y a la vez ánimos para el término de esta investigación.

## Índice de contenidos

Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas .....	v
Índice de figuras .....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	10
III. MÉTODOLOGÍA.....	23
3.1 Tipo y diseño de investigación .....	23
3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización apriorística .....	23
3.3 Escenario de estudio.....	24
3.4 Participantes .....	25
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:.....	26
3.6 Procedimientos: .....	27
3.7 Rigor Científico.....	29
3.8 Método de análisis de datos .....	30
3.9 Aspectos éticos .....	31
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	32
V. CONCLUSIONES .....	39
VI. RECOMENDACIONES.....	41
REFERENCIAS.....	42
ANEXOS	

## Índice de tablas

Tabla 1: Base de datos .....	24
Tabla 2: Búsqueda de datos.....	25

## Índice de figuras

Figura 1:Procedimiento de selección de datos, exclusión y números de artículos seleccionados.....	29
---	----

## **Resumen**

El objetivo de esta investigación fue analizar la información obtenida de los diferentes artículos científicos sobre la gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de educación inicial. Metodológicamente corresponde a una investigación de tipo básica y un diseño de revisión sistemática. La muestra de estudios estuvo compuesta por 15 artículos de investigación encontrados en las bases de datos EBSCO, Scielo, Dialnet, Redalyc, ProQuest y Atlantiss Press, los cuales fueron elegidos en base a diversos criterios de inclusión. En los resultados se encontró que existe un mayor número de trabajos publicados en el idioma español, realizados en España y seguidamente de países latinoamericanos. La investigación contiene aspectos básicos acerca de la gamificación cómo definiciones de su importancia, sus elementos y algunas ideas de plataformas gamificadas, cabe mencionar que últimamente se está optando por utilizar nuevas estrategias en el sistema educativo, ya que es de conocimiento que el mundo está en constante cambio y con ello se suman los avances tecnológicos. Se concluyó que la gamificación es una metodología activa de enseñanza propuesta para los docentes como medio innovador hacia las nuevas prácticas pedagógicas. Debe quedar claro que la gamificación no consiste en crear un juego, sino en utilizar los elementos o componentes que posee el juego.

Palabras clave: gamificación, aprendizaje, innovación, estrategia, tecnología.

## **Abstract**

The objective of this research was to analyze the information obtained from the different scientific articles on gamification as a learning strategy in early childhood education children. Methodologically it corresponds to a basic type research and a systematic review design. The study sample consisted of 15 research articles found in the EBSCO, Scielo, Dialnet, Redalyc, ProQuest and Atlantiss Press databases, which were chosen based on various inclusion criteria. In the results, it was found that there is a greater number of works published in the Spanish language, carried out in Spain and then from Latin American countries. The research contains basic aspects about gamification as definitions of its importance, its elements and some ideas of gamified platforms, it is worth mentioning that lately it is opting to use new strategies in the educational system, since it is known that the world is constant change and with it technological advances are added. It was concluded that gamification is an active teaching methodology proposed for teachers as an innovative means towards new pedagogical practices. It should be clear that gamification is not about creating a game, but about using the elements or components that the game has.

Keywords: gamification, learning, innovation, strategy, technology.



## I. INTRODUCCIÓN

A lo largo de los años, la educación ha sufrido diferentes cambios en todos sus niveles, desde que se iniciaron las propuestas de diferentes corrientes pedagógicas hasta las nuevas formas de asumir algunas innovaciones tecnológicas. Los niños de hoy en día son considerados nativos digitales, y desde pequeños están expuestos a los aparatos tecnológicos y los videojuegos que presenta, y es ello lo que le llama más la atención, por esa razón se plantea aprovechar la tecnología y los videojuegos para plantear una estrategia y que esta se pueda trabajar de la mano con la educación infantil; y la gamificación es una de ellas, su principal esencia es usar esos elementos de los juegos digitales, para lograr una mejor atención en los niños y ellos puedan aprender mejor, esta se puede dar tanto virtual como presencial, su objetivo es causar en los niños una gran motivación y participación activa a la vez. Por otro lado, no todo es alentador si se desea trabajar virtualmente, ya que, en nuestro país, muchos lugares no cuentan con conectividad, y las familias sin un aparato; además actualmente en el Perú existen grandes brechas digitales, siendo una causa importante para alcanzar la calidad educativa, ya que existen lugares en donde la educación no llega; sin embargo, debido a la situación acontecida este año, el estado peruano se ha dado cuenta de cuánto falta por hacer en educación y los desafíos que se deben afrontar. Por ello las diferentes entidades e instituciones educativas inician estrategias como una forma de continuar con la enseñanza y aprendizaje la cual se ve disminuida a raíz de la actual coyuntura que vive el mundo, sintiéndose los estudiantes y maestros forzados a aprender el uso de herramientas tecnológicas.

Cabe señalar, que es una política educativa disponer y actualizar continuamente los currículos nacionales de la educación básica regular; de este modo en el Diseño Curricular Nacional – DCN (2005) actualizado al Currículo Nacional – CNEB (2016), se mencionó la nueva competencia transversal llamada "Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC", los cuales se pueden desarrollar en diferentes áreas curriculares, siendo necesario que los maestros adapten sus estrategias a las nuevas tecnologías, con el fin de favorecer el desarrollo de competencias desde los primeros años de la educación básica como innovación y una nueva oportunidad, sin embargo a pesar que existe la

propuesta del fomento de competencias en entornos virtuales no todos la conocen o la ponen en práctica por diversos factores, siendo ahora un buen momento para promover el desarrollo de capacidades y la integración de dichos recursos tecnológicos, siendo una responsabilidad conjunta de todos los representantes educativos en lograr una formación de calidad y oportuna.

Se precisó, en la Resolución Viceministerial N° 088-2020-MINEDU dispuesta por el Perú (2020), mediante el decreto de urgencia N° 026-2020, que se implementaron diferentes disposiciones para la prevención de la expansión del covid-19, la medida del trabajo remoto por medio de la estrategia nacional de “Aprendo en casa”, que se imparte por diferentes medios de transmisión, entre ellas la TV, radio y cuenta con una plataforma encontrando en ella una gran variedad de recursos digitales para estudiantes de los ciclos superiores, desaprovechando la oportunidad de brindar a los niños de pre escolar el acercamiento a las plataformas o aplicaciones gamificadas para niños del segundo ciclo y descuidando de esta manera la integración de una educación tecnológica de los infantes del Perú.

La resolución establecida anteriormente en el marco de la emergencia pone en manifiesto la necesidad de involucrarnos con los nuevos retos a nivel tecnológico, aquellos nuevos panoramas de trabajo que no van a tener la misma dinámica presencial, no solo acogidos a lo cotidiano sino recogiendo nuevos retos entre directores, docentes y sobre todo enfocarnos en aquellos estudiantes que están dando sus pasos iniciales en este entorno siendo los niños actores activos en el uso de las tecnologías. Posteriormente esta nueva metodología, abre paso a que se pueda utilizar de aquí en adelante ya sea de forma virtual, como presencial.

La encuestadora DATUM realizó la siguiente encuesta denominada “Opinión acerca de la educación virtual” (2020), observada en el diario Perú 21 el día 7 de mayo, con respecto a la educación remota, mencionó que el 73% de las personas indican que se aprenderá menos en la educación impartida en estos tiempos de coronavirus, mientras que el 14% señaló que no se aprenderá nada en la educación virtual, y por último un 12% de personas consideran que si se aprenderá de la misma manera como la educación presencial. Por ello es importante desarrollar la

gamificación como estrategia en el incremento de conocimiento y capacidades para lograr mejoras en los resultados de la educación de hoy y en adelante, también se debe de apoyar a las familias a través de recursos tecnológicos como lo son las laptops de madera llamadas “Wawa Laptop”, que es un proyecto eco amigable de equipos portátiles creado por Javier Carrasco con el objetivo de llegar a los zonas rurales, la duración del equipo es de 5 a 15 años aproximadamente y su costo equivale a 235 dólares, y cuenta con una batería solar que brinda energía para que la laptop funcione.

La ley general de educación – N°28044, en el artículo 21 se mencionó que la función del estado es impulsar el incremento científico y tecnológico en los centros educativos del Perú y la integración de innovaciones tecnológicas en la formación educativa, debido a ello se propone el uso de la gamificación como una estrategia innovadora en educación, sobre todo hacia los menores de 5 años, quienes en estos tiempos de confinamiento se encuentran en sus hogares.

Los miembros de la Organización Panamericana de Salud – OPS (2020), explicaron que el covid-19, fue declarado pandemia por su rápida expansión y la urgencia en tomar medidas instantáneas ante esta situación, que por la gravedad que esta representa, ya que se reportaron que el 81% de personas tienen el covid-19 pero son leves, el 19% es severo, y el 5% son críticos. A efecto del grado en que este virus está avanzando se dispuso en la mayoría de países como, por ejemplo: en el Perú, el presidente Martín Vizcarra indicó en una conferencia el descarte de las clases presenciales durante este periodo y apostó por una educación a distancia, es por esta razón que los maestros tienen el deber de innovar y recurrir a estrategias tecnológicas en la enseñanza y aprendizaje, este puede ser el comienzo del uso de la gamificación en educación infantil.

Los especialistas del Fondo de las Naciones Unidas para la infancia - UNICEF, en conjunto con la compañía *Lingokids* (2020) realizaron un acuerdo a favor de la educación infantil, la cual fue otorgar 3 meses gratis el uso de la plataforma “*Lingokids*” como recurso de aprendizaje del idioma inglés, a todos los niños y niñas de Latinoamérica para que continúen aprendiendo debido al confinamiento y al cierre de todas las escuelas. La iniciativa presentada por ambas

corporaciones es de gran importancia para los niños y niñas quienes pueden continuar con sus clases de inglés de una manera diferente, y que mejor que utilizando herramientas virtuales que no sólo deben ayudar a lograr una materia, sino apoyar en forma transversal todos los cursos impartidos por la comunidad educativa, según los miembros de la revista interactiva QORE, mencionaron que es una plataforma divertida, en donde los niños aprenderán de forma rápida el idioma inglés y si las prácticas virtuales mencionadas ayudan a continuar con el desarrollo de competencias la utilización de la gamificación como herramienta docente cumpliría con los retos propuestos en los entornos virtuales a raíz del confinamiento.

El canal digital *Discovery Kids plus* (2020) liberó su contenido, el cual contiene videos de episodios, libros, actividades educativas y juegos, para todos los niños de Latinoamérica, mientras permanecen en casa debido a la situación que se conoce y así puedan disfrutar de 1 mes gratis de su contenido, además ofrece una experiencia segura y divertida, en el cual los niños podrán realizar su búsqueda por voz, y los padres podrán saber cuánto tiempo permanecen sus hijos conectados, así lo declaró el diario “El Comercio” el día 24 de Marzo; asimismo el diario “El tiempo” señaló el día 14 de Mayo del 2020 que la plataforma *Discovery Kids plus*, se le brindará a los niños de 2 a 6 años sin costo alguno debido a la situación de emergencia actual, este recurso promueve mediante su uso el desarrollo de capacidades como el de resolución de problemas, también se podrá encontrar contenidos como: los hábitos saludable, el lavado de manos, entre otros. Es así que se logra una buena iniciativa por parte de la compañía de *Discovery Kids*, para promover el aprendizaje, en los más pequeños del hogar de una manera lúdica y divertida, acercando a los preescolares al mundo de la digitalización, por tanto, la propuesta planteada de fomentar el uso de herramientas tecnológicas como la técnica de gamificación ayudará a lograr competencias en el desarrollo de los entornos virtuales.

Los especialistas de la UNESCO (2013) manifestaron que estamos en el vigente siglo XXI, y el avance de la tecnología se ha desarrollado rápidamente y que, en estos tiempos, la enseñanza demanda un cambio hacia las buenas prácticas y contenidos que se tienen que implementar de acuerdo al nuevo entorno

y a las nuevas informaciones que recibimos, con el único objetivo de brindar una instrucción de calidad a todos los estudiantes de la educación básica de los diferentes niveles. A causa del confinamiento y la aparición del covid-19 en otro contexto, se debe adoptar el desarrollo de la tecnología como parte del que hacer educativo por tanto incorporar en la práctica diaria diversas estrategias que ayuden a mejorar el desarrollo de los entornos virtuales ayudará a acortar las brechas del aprendizaje y bajo la propuesta de la gamificación podemos mejorar significativamente el interés por conocer nuevas formas de trabajo para docentes y nuevas formas de aprendizaje para los infantes del Perú.

Los especialistas de la UNESCO (2020) indicaron que los profesores son un apoyo fundamental durante este tiempo, ya que ellos a través de sus enseñanzas garantizan el aprendizaje, por lo tanto, utilizar estrategias como la gamificación ayudará a mejorar las prácticas docentes, y de esta manera se brindará una educación a distancia que logre conectar e interesar al estudiante por seguir aprendiendo.

La prueba PISA, realizada por los miembros de la OCDE (2018), mencionado en el diario gestión señaló que el Perú mejoró su puesto en la prueba tomada en el 2018, pero aun así sigue entre los últimos países ocupando el puesto 64 de 77 países participantes, pues esta evaluación se realiza cada 3 años midiendo las siguientes áreas entre ellas la lectura, matemática y ciencias, se mencionó que el bajo nivel puede ser a causa de la escasez de motivación por parte de los estudiantes. De igual forma los especialistas en temas de innovación *COESU education* (2016) afirmaron que el uso de la gamificación y el formato del juego permite que los estudiantes de todos los niveles encuentren una motivación al momento de aprender y lograr así beneficios en el desarrollo de contenidos educativos, es decir el hacer uso de la técnicas de gamificación transmite mayor concentración al momento de estudiar haciéndolo divertido además se desarrollarían competencias de suma importancia de modo que al exponer al estudiante desde edades tempranas al uso de la tecnología o técnicas tecnológicas repercutirá a largo plazo en las competencias virtuales que actualmente necesitan las empresas o el mundo laboral, como lo señala un estudio realizado por los

editores del periódico *The Economist Group* (2015) en donde señalan que las empresas buscan la capacidad de resolución de problemas en un 51%.

Es preciso señalar que los Objetivos De Desarrollo Sostenible - ODS (2020) en su cuarto objetivo denominado "educación de calidad" mencionaron que la educación es indispensable en la vida, siendo así la clave para que la pobreza acabe, también mencionaron que se consiguieron avances muy buenos, pero debido a esta situación actual del confinamiento se tiene miedo de que traiga como consecuencia el retroceso de lo avanzado en educación. En lo indicado por la ODS sostengo que sí, son las personas quienes construyen y hacen el mundo donde quieren vivir es por eso que sostengo que la educación es muy importante y está en constante avance debido a la tecnología, por esta razón se recomienda hacer uso de una estrategia innovadora para la enseñanza y aprendizaje como lo es el uso de recursos gamificados en la educación.

En estos tiempos los miembros del Banco Mundial - BM (2020) refirieron que actualmente los colegios de América latina y el caribe se mantienen cerrados, en total son más de 170 millones de niños, quienes están estudiando a distancia y la mayoría de ellos son pobres, no cuentan con muchos recursos o viven en zonas alejadas y están batallando con ello por su educación, cabe resaltar que antes de la crisis existía ello. Se deduce que la falta de conectividad es un problema en estos tiempos sobre todo en el uso de la gamificación a través de sus aplicativos, ya que para acceder a este recurso solo se requiere internet. Además, el Banco Mundial plantea tres fases, en la última fase infiere que, se busca construir una mejor educación que la de antes, es decir sostener y avanzar para mejorar en dos aspectos, expandir el aprendizaje a todas las zonas y brindar una mejor enseñanza en un nivel mayor.

El mundo está atravesando por un problema muy grande como lo es una pandemia, provocada por el COVID-19, que apareció a finales de diciembre y comienzos de enero en la ciudad de Wuhan ubicada en China. Los expertos de la Organización Mundial de la Salud - OMS (2020) la declararon "Pandemia universal" el día 11 de marzo del 2020. A consecuencia de esta situación se tuvo que declarar el cierre de colegios en varios países del mundo siendo el Perú uno de ellos y

muchos maestros tuvieron que aprender y saber utilizar diferentes recursos y nuevas estrategias para propiciar una educación que ayuden a continuar con la educación, como se encuentra haciéndolo Uruguay, considerado uno de los cuatro países en aplicar estrategias novedosas y a la vez exitosas en educación remota, con la implementación de la plataforma gamificada “Matific” que consiste en la enseñanza del área de matemática de forma placentera permitiendo pensar al niño y resolver la actividad planteada en la aplicación, así lo declararon los miembros de la *BBC news* mundo en el presente año. Por esta razón el uso de técnicas de gamificación favorece una conexión remota entre docentes y estudiantes de calidad.

Por todo lo expuesto, la investigación tiene un componente práctico debido a que ayudará a los progenitores y docentes a conocer otras técnicas de enseñanza – aprendizaje las cuales influirán en el que hacer educativo de los niños y niñas de II ciclo, como lo es el uso de recursos gamificados. Taxa (2019) indicó que las experiencias digitales mediante el uso de estas metodologías son activas ya que tiene como protagonista al estudiante y es él mismo quién manipula y crea su aprendizaje.

La presente investigación contiene una justificación metodológica, ya que estuvo bajo el enfoque cualitativo y con un diseño de revisión sistemática según Páramo (2020) este diseño consiste en la recopilación de información de diferentes bases de datos y repositorios de diferentes instituciones y la información que se establezca en el proyecto permitirá que se incremente el conocimiento de la variable de estudio como conceptos, además cuán importante y favorecedor es la gamificación en educación infantil, de la misma manera este trabajo ayudará a otros investigadores para futuros proyectos de investigación.

Este trabajo considera una justificación teórica, debido a que aportó teorías y conocimientos permitiendo conocer de una manera amplia la variable de estudio y descubrir acerca de la importancia que tiene la gamificación en la educación, además cuán importante es su uso en estos tiempos de confinamiento y las clases se están realizando de manera remota. Ramos (2018) recomendó usar la gamificación gracias a que lo considera un recurso adecuado, en el cual los niños

podrán desarrollar diferentes destrezas como: la autonomía, el trabajo colectivo, la resolución de problemas; y se puede usar en el aprendizaje de otros idiomas.

Cuenta con una justificación social debido a que la investigación aportará a la educación como un recurso innovador y estratégico para las docentes de educación infantil, sobre todo en estos tiempos en que la educación se está realizando de manera virtual y de hoy en adelante esta propuesta de gamificación debe prevalecer en la educación como un medio de aprendizaje. Ciganda (2018) mencionó que el incorporar la gamificación a la educación logrará en futuro no lejano, formar ciudadanos competentes, creativos, con ganas de salir adelante y sobre todo que sepan desplazarse en un mundo digital.

El Perú posee políticas educativas que ayudan a lograr aprendizajes en educación, y cómo hoy en día la educación es remota, se ha planteado la estrategia nacional aprendo en casa y gracias a ello se cuenta con una serie de recursos y herramientas tecnológicas que favorecen la práctica docente en momentos donde la educación se imparte de forma virtual y además esta estrategia se puede usar de hoy en adelante , por lo tanto se puede decir que en el Perú se desarrolla una serie de mecanismos para enfrentar los problemas educativos frente a esta situación, no obstante los índices de la baja participación, problemas de conectividad y no contar con plataformas educativas para niños de pre escolar ocasiona que se dificulte el desarrollo óptimo de competencias, es por eso que resulta relevante viabilizar la enseñanza aprendizaje a través de la gamificación en un futuro, analizar esta temática sentará las bases para abrir nuevas propuestas lúdicas para los estudiantes del II ciclo por consiguiente a sus familias y maestros a nivel nacional.

El problema general de la presente investigación es ¿Cuáles son los aportes de los recientes estudios científicos sobre la gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de educación inicial? Los problemas específicos de la investigación fueron los siguientes:

¿Cuáles son los elementos de la gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de educación inicial?



¿Cuál es la importancia de la gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de educación inicial?

¿Cuáles son las herramientas de gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de educación inicial?

El objetivo general fue analizar los aportes de los recientes estudios científicos sobre la gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de educación inicial.

Los objetivos específicos fueron los siguientes:

Explicar cuáles son los elementos de la gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de educación inicial.

Explicar cuál es la importancia de la gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de educación inicial.

Explicar cuáles son las herramientas de gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de educación inicial.

## II. MARCO TEÓRICO

Con la intención de sustentar las bases científicas de la presente investigación, se consideraron las siguientes investigaciones en el ámbito nacional e internacional en relación con la variable de estudio, entre ellas encontramos:

Dervis, Bora y Huseyin (2016) en su investigación tuvieron como objetivo: revelar el impacto que tiene la tecnología en el aprendizaje por medio de la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, realizada con niños de 5 años, para identificar si el uso de la gamificación era favorecedor para la enseñanza de otra lengua, el resultado fue de que el uso de un software relacionado con la gamificación llamado *CALL*, el cual lo definen como un sistema de aprendizaje de idiomas, los autores llegaron a la conclusión de que este es un recurso factible hacia el aprendizaje de otro idioma como lo es el inglés, también mencionaron que este recurso se probó en 12 centros educativos y las reacciones de los niños fueron favorables además refirieron que el uso de la tecnología en el aprendizaje disminuye el grado de distracción de los estudiantes y hace que sus conocimientos se potencien.

Gargallo (2017) en su investigación realizada en España, sostuvo como objetivo: Diseñar e implementar en el aula de clases el uso de las tablets como una experiencia favorecedora para la iniciación de la instrucción del idioma inglés. En cuanto al método que se utilizó fue de Investigación y Acción que la definen como el método en el que el profesor investiga su misma práctica en docencia. Finalmente tuvo como conclusión que la incorporación de la tecnología al aula ha sido muy favorecedora tanto para el maestro como para los infantes, además afirma que la tecnología está presente en nosotros y cada vez más, es por eso por lo que debemos adaptarnos a este cambio que no está muy lejos de la realidad.

Ciganda (2018) en su investigación, destacó la importancia y los beneficios del uso de la gamificación en educación y para ello revisó de forma exhaustiva diversas fuentes y herramientas las cuales indicaron la necesidad de implementar en los centros educativos la técnica de aprendizaje gamificación para ello se debe tener en cuenta algunos aspectos como son el público a quien va dirigido, los tipos de videojuegos que existen, los temas que se deben trabajar, las ventajas y el rol

de la comunidad educativa por otro lado incentivar la gamificación como un juego que incluya objetivos, premios, niveles donde su propósito es proporcionar a los docentes diferentes herramientas para que puedan establecer actividades de aprendizaje diferenciadas y fomentar a los progenitores el acompañamiento en el desarrollo de aprendizaje de los estudiantes. Es así que llegó a la conclusión que a través de la gamificación se puede potenciar la relación de juego-infancia-tecnología para lograr buenos resultados educativos.

Díaz (2018) en su investigación, propuso desarrollar un aplicativo web usando componentes de gamificación que permitan a los infantes de II ciclo del nivel inicial aumentar su atención y concentración en el ámbito de comprensión y expresión de lenguaje, en la expresión artística y corporal. Los autores concluyen que la gamificación es una técnica que desarrolla destrezas de superación e inserta a los estudiantes en el mundo tecnológico, a nivel de aprendizajes ayuda a mejorar la comprensión y expresión del lenguaje a través de trabalenguas, adivinanzas y vocabulario que se encuentran en los juegos interactivos creados en el aplicativo, desde la perspectiva artística el programa anima a los estudiantes a realizar ejercicios y movimientos motrices teniendo como base la cultura del país y desde la capacidad del estudiante de seleccionar información ayuda a la atención concentración, por tanto los estudios nos ayudarán a reafirmar que la gamificación es una herramienta beneficiosa en el progreso de la educación.

Naranjo y Gutiérrez (2018) en su investigación desarrollada en Cuba, planteó como objetivo: hacer uso de la tecnología como medio para promover el hábito de lectura, ya que en estos tiempos los infantes crecen con la tecnología a su alcance y prefieren estar en contacto con ello y estar interactuando con los videojuegos, es por esa razón es que se destina hacer uso de la gamificación como medio para motivar a los niños a dichos hábitos desde pequeños ya que, cuando ellos sean adultos será un poco complicado sumergirlos al mundo de la lectura. Este trabajo tuvo como conclusión de que la gamificación es una buena herramienta y opción para mejorar los hábitos de lectura debido a que es un recurso didáctico, divertido y por el cual se puede aprender, finalmente recomendaron desarrollar cuentos interactivos para su uso en las aulas, además al finalizar dicho cuento se procederá

a realizar preguntas de comprensión en donde por cada respuesta o participación el niño recibirá una recompensa.

Pulgarín (2018) en su investigación realizada en Medellín, Colombia; planteó como problema la falta de actividades dinámicas, la enseñanza tradicional como principal factor en su uso de la metodología para la enseñanza del inglés, tuvo como objetivo: Diseñar una estrategia para los docentes de segunda lengua de los preescolares Comfama orientado a la inclusión de la gamificación en sus procesos formativos, la metodología que se usó para esta investigación fue direccionada a una línea constructivista, además expresó la importancia de enseñar el idioma inglés a edades tempranas es muy favorecedor ya que a esa edad el cerebro de los niños aún se pueden moldear y qué mejor que usar la gamificación como medio de un aprendizaje significativo y divertido.

Ramos (2018) en su investigación, realizada en Soria ubicada en España. Planteó como objetivo: diseñar y elaborar propuestas didácticas que ayuden y motiven a los niños a aprender el idioma inglés, la metodología que empleó en su investigación fue dividida en dos partes, la primera una Revisión bibliográfica y la segunda una elaboración de una propuesta didáctica. Su trabajo tuvo como conclusión que la gamificación es una metodología que pertenece a las nuevas prácticas pedagógicas, debido a que es innovador e influye de manera efectiva en el aprendizaje porque desarrolla los factores personales como la motivación, el compromiso, etc. además logra diversas habilidades entre ellas están el trabajo colaborativo, la toma de decisiones y la resolución de problemas, entre otras como la adquisición de conocimientos, recomienda que el uso de la gamificación debe ser limitada y usada como refuerzo al comenzar o terminar la clase.

Liberio (2019) en su artículo desarrollado en Ecuador, planteó como objetivo brindar aportes esenciales en cuanto al uso de la tecnología como una herramienta de innovación en educación inicial, el método que se usó fue una revisión teórica acerca de los principios del uso de la gamificación y de tecnologías como un buen recurso en educación para la práctica docente, se concluyó con que la gamificación es una buena estrategia en la instrucción de los preescolares de 4 y 5 años porque desarrolla y activa sus capacidades cerebrales, además se busca acabar con la

educación tradicional y adaptar esta nueva tecnología a la educación, por último mencionó opciones de plataformas para usarlas en la gamificación como: kahoot, cerebriti, duolingo, classdojo, etc.

Fontal (2019). En su investigación desarrollada en España, cuya metodología fue de enfoque cualitativo, planteó como objetivo analizar la aplicación ClassDojo y sus diversas funciones en el sector educativo como medio novedoso y motivador, se concluyó que se ha evidenciado la poca utilización de recursos educativos e internet con el pasar de los años, pero poco a poco se ha ido empleando dichos recursos en educación, ya que era innovador y producía procesos más motivadores, participativos y activos en los alumnos. ClassDojo acompañado de la gamificación, es una buena opción, ya que también permite que exista una relación más comunicativa entre maestros y padres de familia, con respecto al proceso educativo de los estudiantes.

Castañeda y Huillca (2017) realizaron una investigación realizada en Arequipa- Perú. Planteó como objetivo: demostrar que el uso de un software educativo beneficia la enseñanza de la lectoescritura en niños de 5 años, al finalizar tuvieron como conclusión que el uso del software educativo es muy favorecedor en el aprendizaje de la lectoescritura, ya que los niños de 5 años al estar en contacto con este tipo de recurso estaban más motivados y ganas de aprender y así mismo mejoraron su nivel de lectoescritura positivamente. A su vez, recomiendan continuar con la búsqueda de investigaciones para el progreso de la enseñanza y aprendizaje en los niños, debido a que son nativos digitales.

Luego de haber realizado un análisis sobre las experiencias e investigaciones asociadas a la gamificación, se considera que es importante insertar las técnicas de juego a través de aplicativos o plataformas en la educación, sobre todo por los avances que ha tenido la tecnología y que se debería optar por utilizarlo para la enseñanza - aprendizaje, también por que los infantes de hoy son considerados nativos digitales y necesitan lograr y aprender las competencias tecnológicas, más aún en estos tiempos de covid-19 en donde la educación se está dando de manera virtual y optar por utilizar esta nueva estrategia ayudaría para el aprendizaje de aquí en adelante.

Según Deterding, Dixon, khaled y Nacke (2011) mencionaron que: "El término de gamificación surgió en la elaboración de medios digitales" (p. 1).

Además, indicaron que: "gamificación es el uso del diseño de los juegos en un ámbito contrario al juego" (p.2), es decir que este término emplea el uso de las técnicas del juego que abarca diferentes aspectos hacia su utilización ya sea por fines sociales, laborales, educativos, etc.

Prieto (2012) (citado en Ciganda, 2018), resaltó que "un niño capta el 5% de lo que está escuchando, el 10 % de lo que está leyendo, el 75% de lo que está haciendo y el 90% de lo que sabe y él mismo lo expone" (p.34). Los niños al utilizar una herramienta gamificada por sí solos aprenderán de forma efectiva logrando de esta manera un aprendizaje significativo.

Liberio (2019) definió gamificación en educación inicial como: "una estrategia de aprendizaje que usa los mecanismos del juego, en el ámbito educativo a manera de obtener los objetivos alcanzados en el aprendizaje del niño" (p.392). Pues el autor mencionó que, al usar la gamificación para el aprendizaje, será alcanzado debido a la motivación que presenta, por esa razón es necesaria la implementación de nuevas tecnologías en los primeros años de educación como medio de aprendizaje.

Alejaldre y García (2015) mencionaron que:

La gamificación tiene que ver con la utilización de los componentes de un juego, el cual consiste en brindar puntos o premios a un estudiante al concluir con una actividad, o de lo contrario no se daría dichos puntos por no haber finalizado o cumplido con los objetivos. (p.74)

De acuerdo a los autores, la gamificación es el uso de las técnicas de los juegos, y el niño al culminar una actividad recibirá un incentivo como premio para su motivación.

Hansen (2014) explicó que "gamificar es extraer los elementos de un juego o videojuego a un contexto diferente de este y no es raro que el juego y la educación se junten para mejorar la educación, ya que así el aprendizaje será un acto divertido" (p.29). efectivamente al usar la gamificación en la educación, reforzará el

aprendizaje, el cual se dará de manera entretenida, sobre todo porque el mundo está cambiando debido al avance de la tecnología y la educación debe formar parte de este cambio, más aún si los niños nacidos en la era digital.

Ciganda (2018) afirmó que “para usar la gamificación o algunos videojuegos en educación infantil primero se debe de reconocer las cualidades y necesidades de los niños que se ubican en esta etapa para ponerlo en práctica” (p.35), cabe mencionar que los encargados de brindar y guiar su uso en educación infantil son los propios docentes, y lograr que esta herramienta transversal se use como medio para desarrollar diversas temáticas que ayudan además a que otras competencias se logren.

Jiménez y García (2015) mencionaron que: "Para hacer uso de estas estrategias gamificadas en la etapa infantil primero hay que observar las características de los niños para poner en práctica las actividades gamificadas "(p. 33)., pues se sabe que las enseñanzas y aprendizajes que se les imparte a los niños son mayormente debido a sus intereses, curiosidades y necesidades para que ese aprendizaje sea más significativo.

Esta estrategia de impartir educación por medio de la "gamificación" a través de las aplicaciones, es muy fundamental para la educación sobre todo en estos tiempos, en donde la tecnología está avanzando cada vez más rápido, y los niños de hoy en día son niños considerados y nacidos en la era digital en donde el uso de recursos como el celular, la Tablet, etc.; que en la mayoría de ellos están a su alcance, es normal el que lo puedan utilizar, y debido a estos hechos la educación se está viendo con el deber de crear nuevas metodologías en educación por medio de esta herramienta para sus sesiones y que sus clases sean más placenteras, claro siempre y cuando no se dé de manera globalizada en todas las sesiones, si no respetando sus tiempos como lo dice: Jean Piaget (citado por Jiménez y García). " Para Piaget, el juego representa y forma parte del conocimiento que el niño va adquiriendo a través de diversas actividades como sensorio motriz, o simbólicas de acuerdo con su evolución" (p. 33).

Pues, concuerdo con el autor el juego es muy importante en la etapa infantil ya que este logra que el niño genere aprendizajes, indica también la evolución de

los infantes mediante los 4 estadios, el segundo estadio es la de preoperacional en donde el niño está en pleno juego simbólico, por esa razón en cuanto al desarrollo del niño, la metodología que dispongan los maestros con respecto al uso de la gamificación debe ser un poco limitada.

(Werbach y Hunter, 2012) (citado por Aguilera, et.al, 2020), señalaron que los elementos de la gamificación son vitales en el ámbito educativo, ya que la finalidad de la gamificación, es tomar en cuenta y utilizar esos elementos dentro de un juego o una actividad planteada por la maestra en clase. Los elementos más importantes e indispensables son dos, los cuales son:

En relación a las dinámicas (Werbach y Hunter, 2012) (citado en Aguilera, et al. 2020), manifestaron que “las dinámicas provocan cierto interés y motivación a los niños que están realizando una actividad, puesto que estas consisten en plantear retos, emociones, competición y la narrativa” (p.58).

(Herranz, 2013) (citado por López, 2019), mencionaron que “las dinámicas son fases orientadas a las motivaciones y deseos, los cuales deben manifestarse en el participante” (p.53). Las dinámicas son aquellas técnicas que sirven de incentivo y causan un impacto en los estudiantes por medio de su utilización.

Con respecto a las mecánicas de juego que se deben utilizar en la gamificación los siguientes autores: (Martínez y del Moral, 2011) (citado por López, 2019), indicaron que “las mecánicas se refieren a un conjunto de reglas, los cuales generan dentro de un juego cierto placer, disfrute y compromiso por parte de los niños hacia las actividades planteadas por la maestra” (p.53).

(Werbach y Hunter 2012) (citado en Aguilera, et al. 2020), señalaron que “las mecánicas tienen que ver con las reglas que se llevarán a cabo en la actividad planteada por la maestra, entre las mecánicas más utilizadas se encuentran el avatar, las reglas, las misiones y los niveles” (p.58).

Como lo mencionado anteriormente, los elementos son el punto clave de la gamificación, es una buena metodología usarlo en la educación, ya que este trae



conocido una gran importancia, como lo es la motivación y la participación activa, los cuales serán definidos en las siguientes líneas, por diferentes autores:

Pinilla (2013) sostuvo que “el uso de la gamificación es un recurso que va a motivar a los jugadores debido a que ellos van a manipular y explorar con su sentido táctil, además proporciona recompensas, lo que hace que la participación sea activa” (p.142). Como lo mencionó el autor esta herramienta gamificada motivará a los niños puesto que ellos mismos lo manipularon, además hoy en día en el siglo XXI los niños se interesan más hacia esas nuevas tecnologías e innovaciones en educación por lo que se deduce que los niños aprenderán favorablemente.

El resultado expresa las ideas de (Ryan y Deci, 2000) (citados por Godoy, 2019). mencionaron que “dentro de un aula es indispensable que tanto maestros como alumnos estén motivados y que esta motivación debe ser intrínseca, puesto que debe nacer de los alumnos de manera espontánea” (p.25). En este sentido, una persona motivada, es todo aquel que realiza todas las actividades que requiera de manera adecuada, con ganas y placer, ya sea en cualquier contexto que se encuentre. Es por esa razón que la motivación es de suma importancia.

Alejaldre y García (2015) sostuvieron que

no se pretende que el uso de la gamificación sea la solución a todos los problemas que se suscitan dentro del aula de clase, pero sí tienen firmeza de que la utilización de componentes del juego en una actividad docente ha mejorado la concentración de los alumnos y su empeño en la participación activa de las clases. Por estos motivos indispensables se piensa que poner en práctica la gamificación puede ser efectiva en un buen rendimiento de los aprendizajes. (p.85)

La gamificación es considerada un recurso nuevo e innovador, entre los aspectos más importantes por el cual se debe poner en práctica en educación inicial, aparte de ser un recurso dinámico, trae beneficios como: El trabajo en equipo, la autonomía, participación, mejor atención, resolución de problemas, acercamiento con la tecnología, entre otras.

Ahora, con respecto a las características que debe cumplir el docente en esta nueva era, en donde la educación está cambiando y con ella las nuevas metodologías y las formas de enseñar, además los niños de hoy requieren lograr otras competencias más avanzadas con respecto a la tecnología, que mejor recurso en estos momentos de confinamiento que el uso de aplicaciones gamificadas para que los infantes se diviertan aprendiendo.

Alejaldre y García (2015) mencionaron que: “la ejecución de la gamificación en la práctica docente alcanzó buenos resultados mejorando así la concentración y la participación continua de los alumnos” (p.82). pues estoy a favor de los autores, ya que al implementar dicho recurso se logrará un mejor aprendizaje en los estudiantes, debido a que mantiene al niño activo y motivado en todo momento.

Reyes y Quiñonez (2018) indicaron que “los docentes que recién se están sumando a la labor educativa, están incorporando recursos innovadores y están teniendo mejores competencias tecnológicas, en consecuencia, esto producirá mejores resultados en la educación de hoy” (p.190). pues concuerdo con el autor ya que los maestros de hoy en día tienen que ser creativos e innovadores, puesto que la educación con el pasar de los años fue, está e irá cambiando y cada vez la tecnología está entrando con más fuerza en nuestra vida cotidiana, así que mejor que incorporar dicho recurso en las aulas.

Holguin, Taxa, Flores y Olaya (2019). Indicaron que

La gamificación por medio de la utilización de los videojuegos aún no se emplea en un conjunto total en la instrucción peruana, debido a diferentes razones entre ellas está: el desconocimiento, el miedo a crear ludopatías o por la falta de economía. (p.80)

Los encargados de la *BBC News Mundo* (2020) dieron a conocer “Los 4 países de América que implementaron estrategias triunfantes en educación a distancia en estos tiempos de confinamiento”, entre ellas se encuentra Uruguay:

Según Dri Gropello (2020), refirió que:

“Uruguay está muy capacitado para brindar una buena educación a distancia, ya que dicho país se encargó años atrás de afianzar la disponibilidad de conectividad y herramientas digitales para toda su población educativa, además menciona que adoptó la iniciativa de incluir en estas clases remotas el uso de la plataforma gamificada Matific”

En lo mencionado Uruguay hizo bien en mejorar la educación mucho antes de este suceso de emergencia, es por eso por lo que se le considera a este país vecino una nación preparada, y por el cual muchos países deberían seguir su ejemplo.

Las plataformas y aplicaciones gamificadas ayudan a consolidar la clase que se le está dando al niño porque es dinámica y motivadora, también sirve como reforzamiento para que lo puedan usar los progenitores en casa con sus hijos. Al usar estas herramientas los maestros lograrán captar la atención de los infantes, estos recursos pueden ser gratuitos, entre ellos se encuentran:

Liberio (2019) dio a conocer aplicaciones que pueden usar los docentes para sus sesiones entre ellas está: Cerebriti “Es un aplicativo gratuito, en caso de educación inicial presenta opciones como: adivinar los colores, adivinar los animales, números ordinales, hábitos de higiene, etc.”. (p. 396)

Kahoot: Es un servicio web muy entretenido, donde el aprendizaje se dará de manera activa y divertida, permite a los docentes crear sus propias preguntas. En cuanto a educación preescolar esta plataforma les ofrece un reforzamiento en comprensión lectora, figuras geométricas, los sentidos, la alimentación. (p.396)

Alejaldre y Gracia (2015) sostuvieron que “Kahoot es una herramienta encargada de crear cuestionarios o preguntas online, los cuales crearán un ambiente de reforzamiento y competición sana, ya que cada respuesta acertada es un punto más, es por ello que se le considera interactiva” (p.79). Kahoot, consiste en crear cuestionarios o ronda de preguntas, etc. en línea para que los estudiantes, respondan a través de sus dispositivos móviles al

instante, después de ello reciben automáticamente los puntos de acuerdo a las respuestas dadas por ellos, por ende, a través de esta plataforma se creará un entorno favorable e interactivo, en la actividad planteada para los niños y estudiantes.

Según Ciganda (2018) señaló que:

Khan Academy kids: Es un servicio gratuito, que se puede conseguir desde cualquier mecanismo de cualquier parte del mundo. Brinda la enseñanza del idioma inglés por medio de canciones y retos que a todo niño le puede interesar, además enseña diferentes temas, pero lo hace solo en el idioma inglés. (p.40)

Según Torres (2016), Mencionó que:

IXL: Es una plataforma muy útil que se puede utilizar a través de computadoras, tablets, celular, su función es enseñar las matemáticas de manera divertida, dinámica y además es flexible para los estudiantes de cualquier edad, en niños de preescolar se pueden encontrar actividades como contar, clasificar, comparar y sumar.

Godoy (2019), mencionó que “el objetivo de la herramienta online, llamada ClassDojo es designar puntos como recompensas o penalizaciones, de acuerdo a lo que se evidencie en la clase, con la finalidad de crear un clima agradable y motivador” (p.27). ClassDojo es una herramienta gamificada debido a que cuenta con las técnicas de recompensa y penalizaciones, lo que la hacen especial y esencial en la gamificación.

Debido a lo que está aconteciendo en este presente año, los miembros de la *BBC News Mundo* (2020) informaron una buena noticia ante esta emergencia sanitaria causada por el coronavirus, que: “Los países nórdicos liberaron 11 plataformas online gratuitas, para estudiantes de preescolar, primaria, secundaria, y más”; a continuación, se mencionan 2 plataformas, las cuales pueden ser utilizadas por niños de 3 a 5 años, entre ellas encontramos:

Bit by bit: “Videojuego de lógica o puzzle que enseña los conceptos básicos de programación”; si bien este juego no enseña números, letras, inglés, etc, pues este juego permite que el niño razone y aprenda a programar ya que esta, tiene que ver con que el niño piense, ordene e idee acciones precisas para el accionar.

Fun Learning Resources: “Es una Colección de recursos educativos innovadores que contiene videos, ejercicios para imprimir y aplicaciones”; dentro de esta serie de componentes existen 1 aplicación útil para la educación infantil, entre ellas está ¡Aprende secuencias con fun!, esta es una aplicación que enseña patrones, colores, formas, en inglés de manera divertida y se basa en el enfoque fun learning que junta la experiencia pedagógica de Finlandia con las buenas prácticas, para que el aprendizaje sea divertido.

Por otro lado, la presente investigación se centró a la teoría constructivista, Hernández (2008) manifestó “el constructivismo se concentra en la cimentación del conocimiento mediante actividades fundamentadas en experiencias buenas de contexto, pudiendo desarrollar y aumentar la capacidad de conocimiento, logrando un aprendizaje activo en los estudiantes” (p.26). Esta teoría se basa en la construcción del conocimiento del propio niño, y debido a los avances de la tecnología, el aprendizaje tiene que ir de la mano con estos nuevos retos.

Edgar Morín (citado por Burgos, Salvador y Pérez, 2016), indicó que “El pensamiento complejo es un lugar para reflexionar acerca del porvenir de la educación del futuro, a partir de la intervención de las Tics, debido a ello aparece el pensamiento computacional como una opción de estas novedosas manifestaciones del pensamiento (p.1). Es por ello que es importante propiciar el uso de la tecnología por medio de aplicaciones gamificadas como medio y recurso favorecedor en el aprendizaje desde las edades más tempranas, si bien es un reto, es posible debido a que los niños están más inmersos al uso de la tecnología.

Además, el presente proyecto de investigación se dirige al modelo conectivista, Según Siemens (2004) (citado por Gutiérrez, 2012), mencionó que “el conectivismo surge como una teoría del aprendizaje, la cual se adapta a la era digital, ya que se caracteriza por causar un gran impacto tecnológico en el ámbito

de educación". (p. 112). Esto quiere decir que la educación está en constante avance y que la educación de hoy en día tiene que incluir las competencias tecnológicas en el aprendizaje ya que estamos en un tiempo que lo requiere, cabe mencionar que los niños de los primeros años son quienes están más familiarizados con estas nuevas competencias digitales, y sobre todo en estos tiempos, ellos tienen que adaptarse y quedarse en casa y para que no se puedan aburrir se plantea el uso de aplicativos gamificados, en el cual aprenderán pero a la vez de divertirán.

Por otro lado, el presente trabajo de investigación está enfocado en el paradigma sociocrítico, al respecto Andrés (2011) manifestó

El paradigma sociocrítico surge de las diversas investigaciones sociales, que genera ideas y reflexión para el cimiento compartido de los conocimientos en una investigación, donde el objetivo es la modificación de conexiones comunitarias a través de la indagación y la realización de respuestas a dificultades significativos de la sociedad, a raíz del particular trabajo (p.105)

Según Rincón (2006) mencionó: "el paradigma sociocrítico surge del enlace entre la teoría y la práctica, de esta manera ambas se relacionan, debido a que la teoría brinda conocimientos y la práctica se apoya en la experiencia" (p.6). Por ello la presente investigación tiene por finalidad principal brindar conocimientos acerca de la gamificación como recurso de aprendizaje en niños y niñas del II ciclo de educación inicial por medio de aplicativos, sobre todo en estos tiempos de confinamiento en donde los infantes se tienen que adaptar a este nuevo espacio y la educación presencial se ha tenido que modificar a la educación virtual, es por ello que se plantea el uso de la gamificación como la mejora e innovación en la práctica docente.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

El presente trabajo de investigación es de tipo básica. Hernández, Fernández y Baptista (2014) sostuvieron que “el tipo de investigación es básica se encarga de recaudar teorías y profundizar conocimientos”. (p.1), por ende, este trabajo busca aportar y brindar conocimientos, teorías más a fondo acerca de la variable de estudio.

Además, este estudio, posee un diseño no experimental de revisión sistemática, Páramo (2020) indicó que “las revisiones sistemáticas parten de la indagación de textos, usando diversos métodos como: identificación, análisis y síntesis de varias investigaciones de libros, artículos y diferentes tipos de documentos, todo ello significativos acerca de un tema específico” (p.2). De acuerdo con lo mencionado, esta investigación va enfocada a la revisión de artículos de manera globalizada, en donde se analizará e interpretará la información, a consecuencia de la revisión de artículos de revistas, todos ellos orientados al tema de investigación.

#### **3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización apriorística**

Según Bardín (2002) (Citado en Díaz, 2018), definió categorías como: “una clasificación de componentes dentro de un conjunto, las categorías son divisiones que agrupan elementos, bajo un título” (p. 127).

La presente investigación cuenta con 3 categorías que fueron examinadas dentro de la investigación realizada por: Ciganda titulada “Aspectos básicos de la gamificación en las aulas de educación infantil” en el 2018, y (Liberio 2019). Dentro de los cuales se encuentran los elementos, la importancia y las plataformas gamificadas que se pueden usar en el nivel de II ciclo de educación inicial. Además, cabe mencionar que cada categoría está compuesta por dos subcategorías las cuales son: las dinámicas y mecánicas (elementos), la motivación y la participación activa (importancia), ClassDojo y Kahoot (Herramientas gamificadas).

### 3.3 Escenario de estudio

Según los editores del diccionario de la RAE (2019) mencionaron que “Escenario es un espacio donde se procede a realizar algún acontecimiento”.

La presente investigación fue empleada mediante la revisión de artículos, de diferentes bases de datos como EBSCO, Scielo, Dialnet, Redalyc, ProQuest y Atlantiss Press.

*Tabla 1: Base de datos*

Base de datos	Descripción
EBSCO	Es una base de datos que genera y facilita informes de investigación en las diferentes ramas.
ProQuest	Es una sociedad editorial que propaga servicios de documentos de calidad a universidades
Redalyc	Es un portal de revistas científicas de América latina y de los países España y Portugal
Dialnet	Es un buscador de Google encargado a indagar diversos contenidos científicos, y de todo tipo de tema.
Scielo	Es una base de datos electrónica, creada con el fin de favorecer a la investigación.
Atlantiss Press	Base de datos cuya finalidad es apoyar el progreso de la investigación



### 3.4 Participantes

Los editores del diccionario de la RAE (2019) sostuvieron que “participantes son las personas que participan ante cualquier actividad”. Este trabajo de investigación no cuenta con participantes debido a que posee un diseño de Revisión sistemática, por ende, la presente investigación comprende una muestra de estudio, la cual estuvo compuesta por 15 artículos de investigación encontrados en las diferentes bases de datos, gracias a la búsqueda de artículos, mediante el cual diferentes autores mostrarán su punto de vista con respecto a los elementos, la importancia y herramientas en la gamificación como estrategia de aprendizaje en educación.

En la selección de artículos, para la muestra de estudio, se tomaron en cuenta criterios de inclusión, y exclusión:

#### **Inclusión:**

- . Publicaciones adquiridas durante el periodo de 2015-2020.
- . Encontrados en diferentes idiomas.
- . Relacionadas al ámbito educativo.
- . Solo artículos científicos

#### **Exclusión:**

- . Artículos fuera del año establecido.
- . Falta de relación entre la temática de estudio y la educación.
- . Uso de blogs, videos, tesis
- . Artículos menores al año 2015

*Tabla 2: Búsqueda de datos*

BASE DE DATOS	TÉRMINOS DE BÚSQUEDA	ARTÍCULOS ENCONTRADOS	ARTÍCULOS SELECCIONADOS
EBSCO	Gamificación en educación preescolar	15	4

Scielo	Gamificación en educación inicial	2	1
Dialnet	Gamificación en educación infantil	20	6
Redalyc	Gamificación y aprendizaje	8	1
ProQuest	Gamificación en educación	13	2
Atlantis Press	Gamification in pre-school	16	1

### 3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Cerda (1991) mencionó que "son instrumentos que se emplean para la adquisición de datos, informaciones, investigaciones, ya sea por diferentes medios como la observación, una entrevista, una encuesta, o una colección de datos". (p. 236), debido a que la presente investigación es de tipo básica no se utilizó un instrumento, sino se realizó una revisión documental acerca de la variable de estudio, por medio de la recolección de artículos de las diferentes bases de datos.

Este presente trabajo posee una técnica hermenéutica, para definir los miembros de la RAE (2019) indicaron que "hermenéutica es el análisis e interpretación de los textos escritos". Para la presente investigación se realizó un análisis de los textos de los diferentes artículos.

Cargona, Hirrita y Ríos (2016), mencionaron que:

La guía Prisma, propone 27 puntos, con respecto a la redacción y a la propagación de artículos de investigación obtenidos de las revisiones, también cuentan con un flujograma o matriz que se basa en la elección de las investigaciones que se cogieron para la muestra de estudio, entre esta última se encuentran la identificación, tamización, elección e inclusión (p.29).

Este es trabajo de investigación, cuenta con una matriz prisma, en el cual se evidencian la cantidad de artículos encontrados, seleccionados en base a diferentes criterios de inclusión la cantidad de artículos eliminados en base a criterios de exclusión

### **3.6 Procedimientos:**

Jiménez (2017) indicó que “El procedimiento es un método por el cual se va a recopilar la información que adjunta como paso principal la toma de decisiones respecto a los exámenes, a la preparación de la idea, y por último a efectuar y conseguir los resultados” (p. 6). Para esta investigación se optó por recolectar información, a través de artículos seleccionados en diferentes bases de datos, como:

El desarrollo de la búsqueda en la base de datos llamada EBSCO brindó 3,611 artículos con respecto a la gamificación en educación, entre el periodo 2015-2020. Posteriormente se agregó el término de preescolar al título y este arrojó un total de 61 artículos, después de dar lectura a los títulos se descartaron 46, quedando solo 15 artículos, finalmente luego de realizar una lectura completa de los artículos, se escogieron 4 y estos se utilizaron en la muestra de estudio.

La base de datos llamada Scielo arrojó en su búsqueda la cantidad de 55 artículos con el término de gamificación, entre el periodo 2015-2020, posteriormente a ello se le agregó un segundo término el de educación, obteniendo así 31 artículos, seguidamente se le agregó un tercer término al título quedando: la gamificación en educación infantil, arrojando así 2 artículos en total, finalmente se realizó una lectura a ambos artículos de los cuales solo se tomó para la muestra de estudio 1 artículo.

En la base de datos Dialnet, también se realizó la búsqueda de artículos con el término de gamificación en educación, encontrando así la cantidad de 500 investigaciones, sucesivamente se agregó un término más, realizando la búsqueda con el título de la gamificación en educación infantil, encontrando ahí 20 artículos de los cuales luego de darle una lectura a los títulos y leer los artículos se seleccionaron 6 artículos para la muestra de estudio.

En la base de datos Redalyc, la búsqueda comenzó indagando con el título de gamificación, del cual se obtuvieron 121 resultados, luego se realizó una búsqueda más específica y añadiendo el término de aprendizaje, consiguiendo en esa búsqueda un total de 8 artículos, finalmente luego de leer los artículos que quedaron se optó por tomar 1 artículo para la muestra de estudio de esta base de datos.

En la base de datos llamada ProQuest, se realizó la búsqueda con el nombre de gamificación en educación, en el cual se obtuvo la cantidad de 290 artículos científicos, procedentes en los últimos 5 años, posteriormente se le aumentó el término de infantil al título, arrojando al resultado, un total de 65 artículos de los cuáles luego de dar lectura a los títulos se depuraron 52 y se seleccionaron 13, de esta última cantidad luego de dar lectura a su contenido se dispuso por escoger 2 artículos para la muestra de estudio.

En la base de datos Atlantiss Press, en su primera búsqueda se encontraron 38 artículos correspondientes al título de gamification en education, posteriormente se le agregó un último término, obteniendo de esta manera la misma cantidad de 38 artículos, luego de darle lectura a los títulos se depuraron 22, quedando 16 artículos de los cuales luego de haber dado lectura se tomó 1 artículo para la muestra de estudio.

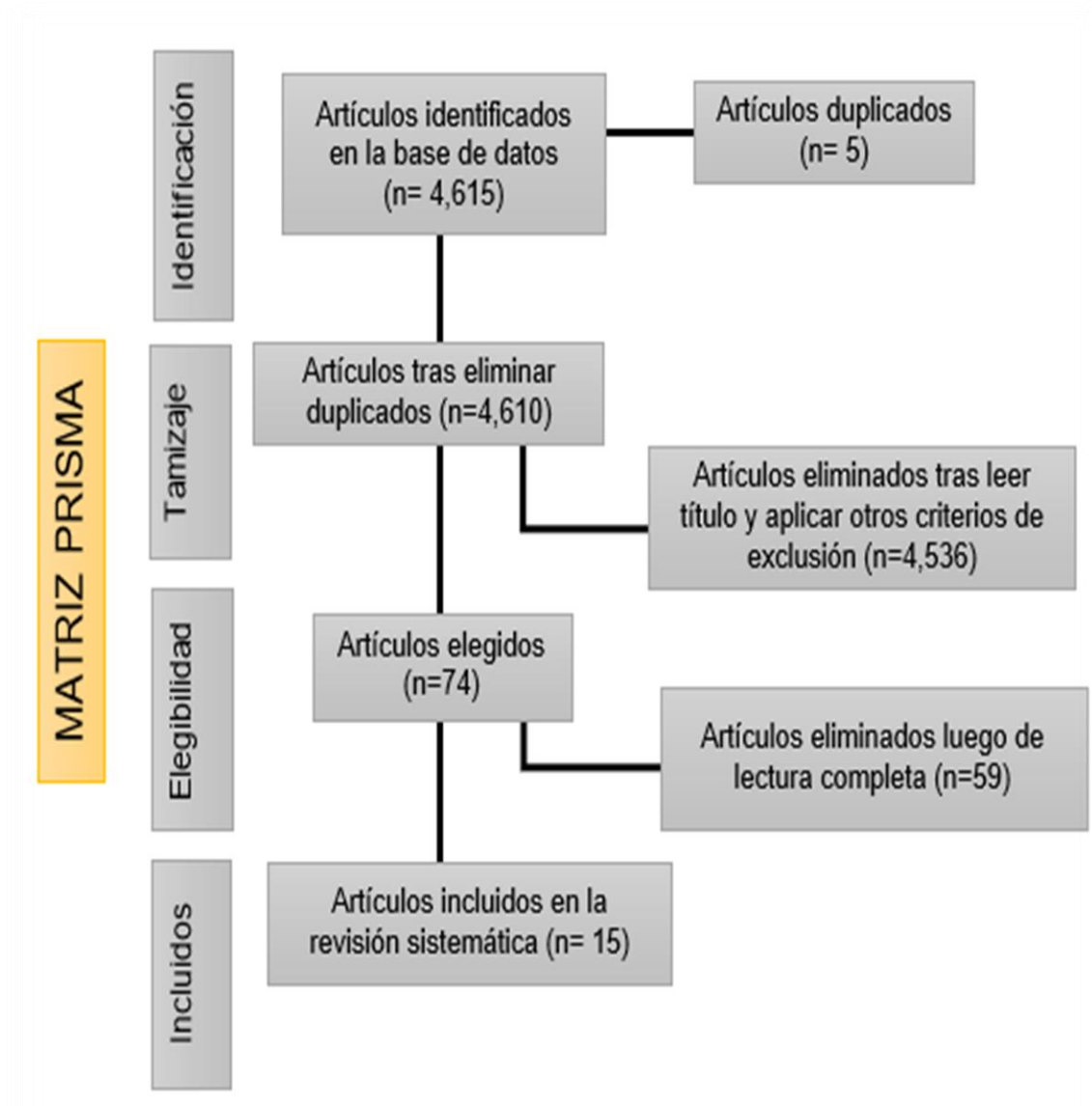


Figura 1:Procedimiento de selección de datos, exclusión y números de artículos seleccionados

### 3.7 Rigor Científico

Viorato y Reyes (2019) mencionaron que: “Expone juicios que disponen a evaluar la calidad del trabajo de investigación con tal precisión a través de la credibilidad, con formalidad, etc. Estos mismos dependen de la habilidad y del pensamiento analítico de la persona que está investigando” (p. 40). La presente investigación cumple con un rigor científico debido a que toda la información va a pasar por un criterio de análisis, como lo son las bases de datos con credibilidad en el predio de la información.

### **3.8 Método de análisis de datos**

Según Herrera (2008) Mencionó que: “Es la acción de realizar una agrupación de noticias o informaciones con la finalidad de alcanzar a obtener datos y proporcionar así la expresión de las conclusiones” (p.28).; es decir es una estrategia para realizar un estudio o algún trabajo de investigación de forma más organizada.

Para la realización del análisis de datos y ello conlleve a dar respuesta a los objetivos planteados en la investigación, se empleó un método analítico interpretativo, para el cual se siguieron los siguientes pasos.

1. Dar lectura a los artículos seleccionados.
2. Analizar y vaciar la información de los 15 artículos más relevantes en una matriz de datos, elaborada en el programa Excel.
3. En otra hoja Excel, organizar la información obtenida por categorías y subcategorías.
4. Realizar la comparación y análisis de los datos obtenidos de los diferentes autores acerca de las subcategorías de la variable de estudio, también realizar una conclusión por cada categoría y por cada subcategoría.
5. En un documento Word, realizar cuadros para realizar la discusión de resultados
6. Realizar cuadros para organizar la información y realizar las conclusiones por categoría y subcategoría.
7. Organizar toda la información obtenida por los cuadros y llevarlo a la discusión y resultados.

Finalmente, en la discusión y resultados se simplificarán de acuerdo a los datos obtenidos de todos los autores, en relación a los estudios de la gamificación como estrategia de aprendizaje en educación inicial.

### **3.9 Aspectos éticos**

Viorato y Reyes (2019), dedujeron que

La palabra ética se origina del griego, la cual consta de los hábitos, costumbres y el carácter, estas 3 palabras se complementan y consisten en el desarrollo del carácter, la cual se produce a partir de aquellas acciones morales encaminadas a un buen comportamiento. (p.40)

Por ende, para el siguiente trabajo se añaden los siguientes aspectos acordes a la investigación, entre ellos están la ética, el respeto, la veracidad.

Estrada (2014), sostuvo que “La ética son las acciones morales, en este sentido, se interesa primordialmente por juzgarlos y fundamentarlos valorativamente de acuerdo con el código bueno/malo” (p.57).; la investigación contiene información objetiva y fidedigna y no se manipulo la información, se mantuvo los datos exactos establecidos por el autor.

El respeto: Vargas (2004), Indicó que “es cuidar la integridad física y mental de los individuos y tener como emblema la confidencialidad” (p.97)., para este trabajo de investigación se tomó todo el respeto debido en cuanto al análisis de la información de mis autores y se va a realizar el citado y referenciado de acuerdo a la ética de la universidad César Vallejo y se plasmará lo que se quiere mencionar y respetando sus ideas propias, ya que es un valor muy fundamental e importante que a mi perspectiva engloba los demás valores.

#### **IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

A continuación, se darán a conocer los resultados obtenidos, en base al análisis de los diferentes artículos, cuyos temas se centran en la gamificación como estrategia de aprendizaje, en niños de educación infantil.

##### **Elementos de la gamificación**

La gamificación cuenta con componentes, los cuales son indispensables en una actividad gamificada, ya que sin estas técnicas no se podría llamar así, entre ellas se encuentran las dinámicas y mecánicas que permiten que los estudiantes quieran superarse más en dicha actividad con el solo hecho de recibir bonificaciones o premios, etc.

##### ***Dinámicas***

Las dinámicas, son unos de los elementos dentro de esta estrategia, que consiste en las motivaciones y ánimos que se van a emplear en un sistema gamificado, para lograr el aprendizaje y así sea más llamativo y logre captar la atención de los niños, (Romero y Espinosa, 2019). De igual forma, (Gómez y García, 2018) indicaron que las dinámicas son componentes de satisfacción, que se incorporan al realizar alguna actividad, provocando una experiencia lúdica en los niños. entre ellas están los siguientes elementos: las recompensas, logros, competición, premios, etc. Del mismo modo, la gamificación ayuda a potenciar ciertas capacidades y habilidades en niños de educación infantil, si estas son bien llevadas por parte de la maestra, y las actividades bien establecidas lograrán que el niño obtenga recompensas, premios, etc. lo que hace el aprendizaje más efectivo, (Peñas, García, Guevara y Erazo, 2020).

En concreto, las dinámicas en una actividad gamificada son de sumo beneficio, ya que es un factor que provocará dicha motivación en los niños, el querer jugar y aprender a la vez, también se mencionan aquellos elementos que se encuentran entre las dinámicas y son: las recompensa, los premios, etc. El resultado expresa las ideas de (Werbach y Hunter 2012) (citado por Aguilera, et al, 2020), los cuales manifestaron, que las dinámicas provocan cierto interés y motivación a los niños que están realizando una actividad, puesto que estas consisten en plantear emociones, competición y la narrativa. Del mismo modo hay



coincidencia con lo encontrado por Ciganda (2018), quién indicó que destaca la importancia y los beneficios del uso de la gamificación en educación y que para ello se debe tener en cuenta algunos aspectos como son el público a quien va dirigido, los tipos de herramientas que existen, los temas que se deben trabajar, las ventajas y el rol de la comunidad educativa por otro lado incentivar la gamificación como un juego que incluya objetivos, premios, niveles donde su propósito es proporcionar a los docentes diferentes opciones para que puedan establecer actividades de aprendizaje diferenciadas y fomentar así a los progenitores el acompañamiento en el desarrollo de aprendizaje de los estudiantes.

### ***Mecánicas***

Las mecánicas en la gamificación permiten motivar al niño al momento de realizar la actividad. Uno de los mecanismos usados son las reglas. (Gómez y García, 2018). Así mismo (Romero y Espinosa, 2019). Las mecánicas son los elementos que permiten que la actividad gamificada, pueda ser más placentera para los niños, y dentro de ellas se encuentran las reglas y los retos.

En resumen, las mecánicas son aquellos elementos que se van a emplear en la actividad como los retos y las reglas, que permiten al niño razonar y solucionar problemas planteados por la maestra dentro de la clase, para que así los estudiantes tengan un aprendizaje más significativo. El resultado expresa las ideas de (Martínez y del Moral, 2011) citado en (López, 2019), quienes indicaron que las mecánicas se refieren a un conjunto de reglas, las cuales generan dentro de un juego cierto placer, disfrute y compromiso por parte de los niños hacia las actividades planteadas por la maestra. Así mismo hay coincidencia con lo encontrado por (Werbach y Hunter 2012) (citado por Aguilera, et al, 2020), quienes señalaron que las mecánicas tienen que ver con las reglas que se llevarán a cabo en la actividad planteada por la maestra, entre las mecánicas más utilizadas se encuentran el avatar, las reglas, las misiones y los niveles.

La gamificación posee elementos y estos elementos se diferencian en dinámicas y mecánicas, los cuales son indispensables en la gamificación, la primera se refiere a que gracias a las dinámicas los niños se sentirán motivados a participar en la clase, y la segunda se refiere a las mecánicas que permitirán que el

juego o la actividad sea más activa, ya que en esta se plantean reglas y retos, que permitirán que los niños razonen y solucionen los problemas planteados a través del juego planteado.

### **Importancia de la gamificación**

En todo proceso de enseñanza y aprendizaje es indispensable la motivación en los alumnos, así como también su participación activa, ya que de esta manera los niños, están más prestos a atender la clase y gracias a ello podrán con facilidad adquirir conocimientos, y un medio innovador en la que se puede lograr este proceso, es mediante la gamificación.

#### ***Motivación***

La motivación es esencial y no puede faltar en una clase impuesta por los maestros hacia los niños. Una de las metodologías activas para lograr esta sensación en ellos es a través de la gamificación, tal y cómo lo plantean los siguientes autores:

La gamificación es una estrategia de enseñanza y a su vez es motivacional, ya que proporciona entornos divertidos y entretenidos, que permiten a los niños involucrarse más en las actividades que plantea el profesor, y así ellos puedan obtener buenos resultados en su aprendizaje (Liberio, 2019). Así mismo (Ivanova y Vinogradova, 2020), respaldan que es de gran beneficio incluir la gamificación, al momento de realizar actividades en el ámbito educativo, ya que su utilización proporcionará motivación a los niños, y será más factible su aprendizaje.

La motivación es clave en el aprendizaje, ya que si un niño se siente motivado será mejor captar su atención y de esta manera aprenderá de forma efectiva, infirió (Contreras, 2016). Por otro lado, los maestros deben tener en cuenta que, la correcta y eficaz utilización de la gamificación en educación, ayudará de forma efectiva en el aprendizaje de los niños, por eso es importante usar los elementos de gamificación adecuadamente, para que así se logre el resultado esperado en el aprendizaje de los niños, sostuvieron (Abascal, López y Zepeda, 2016).

En resumen, la motivación es parte importante y fundamental de la enseñanza, ya que de esta manera los niños podrán estar más prestos a observar,

a escuchar la clase impuesta por el maestro, además podrán tener una mejor atención - concentración y que mejor estrategia que usar las técnicas de gamificación para conseguir de esta manera la motivación en ellos y así lograr un mejor aprendizaje. El resultado expresa las ideas de (Ryan y Deci, 2000) (citado por Godoy, 2019). Ellos mencionaron que dentro de un aula es indispensable que tanto maestros como alumnos estén motivados y que esta motivación debe ser intrínseca, puesto que debe nacer de los alumnos de manera espontánea. En este sentido, una persona motivada, es todo aquel que realiza todas las actividades que requiera de manera adecuada, con ganas y placer, ya sea en cualquier contexto que se encuentre. Es por esa razón que la motivación es de suma importancia. Así mismo hay coincidencia con lo encontrado por Ramos (2018), quién mencionó que la motivación y el compromiso, son factores importantes dentro de una clase, ya que permiten un mejor rendimiento por parte de los estudiantes; y gracias a la gamificación, el cual es un método que pertenece a las nuevas prácticas pedagógicas porque es innovador; este logra influir de manera efectiva en el aprendizaje.

### ***Participación activa***

La gamificación presenta un gran potencial, sobre todo en el ámbito educativo, y más aún cuando este es aplicado bajo las técnicas adecuadas, para el maestro es de mucha utilidad, puesto que mejora el progreso de los aprendizajes, gracias a que proporciona, motivación, concentración y esto provoca en sí una participación activa por parte del alumnado (Pascuas, Vargas y Muñoz, 2017). De igual manera, una actividad dinámica, entretenida, motiva a los estudiantes a querer participar en ella, es por esta razón que provoca una participación activa en los niños, logrando así una mejor atención, para que luego conlleve a un buen aprendizaje en ellos y así una mejor adquisición de conocimientos. (Gómez y García, 2016).

Actualmente, los niños se encuentran con un desafío, el cual es el rápido avance de la tecnología, es por ello que la educación debe de responder y aprovechar estos nuevos avances para sumergirlos al ámbito educativo, tomar en cuenta la incorporación de dispositivos móviles en las aulas, así como también optar por poner en práctica nuevas tendencias y metodologías que contengan como

paradigma la participación activa, favoreciendo de esta manera el logro de competencias digitales en los niños a temprana edad. (Gil,2019)

En conclusión, la participación activa es indispensable en una clase, ya que de esta manera se evidenciará, cuán buena esta la clase y provoca en los estudiantes una mejor atención en el proceso de enseñanza, eso quiere decir que los estudiantes están disfrutando la clase y por esa razón están atentos a ello, la gamificación produce eso en los niños. El resultado manifiesta las ideas de (Alejaldre y García, 2015) quienes sostuvieron que, no se pretende que el uso de la gamificación sea la solución a todos los problemas que se suscitan dentro del aula de clase, pero sí tienen firmeza de que el uso de componentes del juego en una actividad docente ha mejorado la concentración de los alumnos y su compromiso en la participación activa de las clases. Por estas razones fundamentales se piensa que la implementación de la gamificación puede ser positiva para los aprendizajes.

La motivación es parte importante y fundamental de la enseñanza, así como también la participación activa es indispensable dentro de la clase, ya que los niños al estar concentrados y prestos a atender la actividad realizada por la maestra, será más factible lograr que ellos adquieran conocimientos y su aprendizaje sea mejor.

### **Plataformas de gamificación**

Si bien la gamificación puede utilizarse en distintos ámbitos y uno de ellos es en el sector educación, pues dentro de este, también se puede utilizar de distintas formas ya sea de forma presencial o virtual, esto dependerá de la maestra. En caso sea virtual pues la maestra emplea plataformas o aplicaciones que le ayuden a ella a reforzar su clase, y así permita un mejor aprendizaje en sus estudiantes.

#### ***Class Dojo***

Es una plataforma interactiva, que permite la comunicación escolar entre profesores, padres de familia y estudiantes, además se basa en la gamificación porque dentro de ella contiene insignias positivas y negativas, que un profesor podrá asignar a cada niño de acuerdo a sus comportamientos, conductas, participación logros, y demás criterios, que se desea evaluar (Liberio, 2019). De igual forma, (Muñoz,2017) manifestó que Class Dojo, es una plataforma con la que

los maestros pueden trabajar en clase con sus estudiantes, o de la mano con los padres de familia, además esta herramienta es interactiva debido a que contiene avatares de monstruitos que pueden ser usados como identidad en cada estudiante, premios virtuales, castigos, puntos etc. lo que permite que sea dinámica.

En definitiva, esta herramienta, es una buena opción de utilización por parte de los maestros de educación inicial, debido a que es dinámica y posee diversas opciones llamativas que la hacen única y es una buena forma para que los padres de los niños puedan comunicarse por ese medio con la maestra, y así ambas partes mantengan una buena comunicación y trabajen de la mano, por los niños. El resultado expresa las ideas de Godoy (2019), quien mencionó que el objetivo de dicha herramienta es designar puntos como recompensas o penalizaciones, de acuerdo a lo que se evidencie en la clase o de acuerdo a cómo la maestra lo plantee. Con la finalidad de crear un clima agradable y motivador. Así mismo hay coincidencia con lo encontrado por (Fontal, 2019), quién señaló que con el paso de los años la educación se ha enriquecido gracias al avance del internet, es por ello que su investigación se basó en la aplicación de Class Dojo, para las clases, el cual contiene técnicas de gamificación y posee un montón de posibilidades con su utilización, además su uso por parte del docente motiva tanto a él como a los alumnos. También a través de esa plataforma los padres estarán al tanto del avance de sus hijos y habrá una mayor comunicación con la maestra.

### ***Kahoot***

Es una herramienta dinámica, la cual puede ser utilizada por los maestros al finalizar cada clase como refuerzo, además busca que los niños aprendan de manera divertida y entretenida. (Liberio, 2019). A su vez, (Huseyin y Senay, 2018) sostuvieron que Kahoot es una buena opción para la educación. Esta plataforma de aprendizaje en línea brinda a los estudiantes entretenimiento y a la vez motivación, es un buen apoyo para el aprendizaje, ya que proporciona de manera positiva una participación activa.

En resumen, Kahoot es una plataforma en línea muy buena, es utilizada en el ámbito educativo por los maestros como recurso motivacional y entretenido dentro

de las clases, además es de mucha ayuda, debido a que proporciona una participación más activa por parte de los estudiantes, mejorando así sus aprendizajes. El resultado expresa las ideas de (Alejaldre y Gracia, 2015) quienes sostuvieron que Kahoot, consiste en crear cuestionarios o ronda de preguntas, etc. en línea para que los estudiantes, respondan a través de sus dispositivos móviles al instante, después de ello reciben automáticamente los puntos de acuerdo a las respuestas dadas por ellos, por ende, a través de esta plataforma se creará un entorno favorable e interactivo, causando en los niños y estudiantes. Del mismo modo (Gargallo 2017), señaló que la incorporación de la tecnología al aula ha sido muy favorecedora tanto para el maestro como para los infantes, además afirma que la tecnología está presente en nosotros y cada vez más, es por eso por lo que debemos adaptarnos a este cambio que no está muy lejos de la realidad.

Class Dojo y Kahoot son herramientas gamificadas usadas en el ámbito educativo, la primera es una plataforma, que permite una mayor comunicación entre padres, estudiantes y maestra, pero lo que lo hace especial es que posee opciones llamativas, que la hacen interactiva. Mientras que la segunda, es una herramienta en línea que está centrada en reforzar cada clase por medio de su uso, esta plataforma permite que los estudiantes estén motivados y a su vez exista una participación activa por parte de ellos, ambos enfocados a mejorar el rendimiento del aprendizaje.

Los aportes de la gamificación de los últimos estudios proporcionan conocimientos relevantes acerca de la importancia de ponerlo en práctica, de los elementos que se encuentran dentro de la gamificación como estrategia de aprendizaje en la práctica docente, y también se mencionan algunas plataformas gamificadas que pueden ser utilizadas en entornos virtuales como apoyo innovador y motivador.

## V. CONCLUSIONES

Los aportes de la gamificación como estrategia de aprendizaje, de las recientes investigaciones proporcionaron conocimientos relevantes acerca de su importancia, sus elementos, y algunos ejemplos de plataformas. Se concluyó que la gamificación es una metodología activa de enseñanza propuesta para los docentes como medio innovador hacia las nuevas prácticas pedagógicas. Debe quedar claro que la gamificación no consiste en crear un juego, sino en utilizar los elementos o componentes que posee, en una actividad, estos elementos pueden estar inmersos en plataformas, aplicaciones, etc. o en todo caso el docente debe de utilizar su imaginación para crear una actividad gamificada. Esta propuesta tiene como finalidad causar un impacto motivador y participativo en los niños, para que así ellos puedan adquirir un mejor aprendizaje con facilidad.

En referencia a los elementos más importantes encontrados en los estudios, se mencionan a las dinámicas y mecánicas que posee la gamificación, la primera “dinámicas” se refiere a las motivaciones que esta genera al ponerlas en práctica, entre ellas destacan los premios y recompensas; mientras que la segunda “mecánicas” se refiere a los mecanismos de juego, entre ellas se encuentran las reglas y retos que permitirán que los niños razonen y solucionen los problemas planteados en dicha actividad. El uso de estos elementos define a la gamificación, y el aplicarlos en clase, trae como consecuencia mejores resultados en educación.

En relación a la importancia de la gamificación en el proceso de aprendizaje, se concluye que el uso de sus técnicas genera en los niños una mayor motivación, despertando el interés y placer hacia la actividad planteada por los maestros; al mismo tiempo también se genera una participación activa por parte de los alumnos y esta es constante desde que comienza hasta que termina, cabe resaltar que estos dos factores son indispensables en una clase, ya que, a partir de ellas, los niños obtendrán un mejor aprendizaje.

Respecto a las plataformas gamificadas en los artículos revisados solo se analizaron dos de ellas, la primera es “ClassDojo”, la cual es una herramienta gratuita en línea, lo que la hace especial es que se rige a un sistema de insignias positivas y negativas, que aparte de ayudar en el aprendizaje intelectual, ayuda a

mejorar conductas y comportamientos de los niños, otra de las ventajas que presenta es que permite que haya una mayor y mejor comunicación entre maestros y padres. La segunda herramienta es “Kahoot”, su utilización es vía online, esta aplicación se caracteriza por estar centrada en el reforzamiento de lo aprendido por los niños al finalizar la clase. Ambas plataformas tienen un muy buen grado de motivación, enfocadas a lograr un buen rendimiento.



## **VI. RECOMENDACIONES**

Se recomienda a las instituciones educativas, optar por utilizar esta nueva estrategia en educación inicial, y que los directores puedan capacitar a sus maestros con respecto a esta metodología que ya no está muy alejada a la realidad, los avances tecnológicos y las nuevas tendencias hicieron que a los niños les interesen los juegos móviles y ellos estén cercanos a ellos, entonces porque no tomar los elementos de esos juegos y llevarlos a clase, para que así los niños se sientan más motivados y aprendan jugando.

También, se recomienda a los docentes tener esa iniciativa de incorporar estas nuevas prácticas pedagógicas a su quehacer diario utilizándolo responsablemente, como medio motivador y participativo, y a la vez brindar a los estudiantes con su utilización en clase, en caso sea virtual el logro de competencias digitales en ellos.

Por otro lado, hacer un llamado y recomendar a los investigadores, por indagar acerca de esta nueva metodología en educación inicial, ya que es muy amplia y es un tema que necesita ser investigado como estrategia sobre todo en estos tiempos dónde es una necesidad incluir nuevas prácticas pedagógicas debido al avance de la tecnología.

## REFERENCIAS

- Abascal, R.; López, E. y Zepeda, S. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 12 (6), 315-325. Recuperado de: <https://cutt.ly/YhmfZw>
- Alejaldre, L. y García M. (2015). *Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza del español*. <https://cutt.ly/Chmjvvg>
- Banco Mundial. (2020, junio). *La educación en América Latina enfrenta una crisis silenciosa, que con el tiempo se volverá estridente*. <https://www.bancomundial.org/es/news/feature/2020/06/01/covid19-coronavirus-educacion-america-latina>
- BBC News Mundo. (2020, abril). Coronavirus: 11 plataformas de educación online gratuitas y en español que los países nórdicos liberaron por la pandemia. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-52208975>
- BBC News Mundo. (2020, abril). *Coronavirus: 4 países de América Latina que lograron aplicar estrategias exitosas de educación a distancia ante la pandemia*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-52375867>
- Blanco, M. (2015). *My Preschool Monsters, una aventura de narración transmedia en el ámbito educativo*. Recuperado de: <https://cutt.ly/lhmg7lQ>
- Bora, K.; Dervis, K. & Huseyin, H. (2016). *Integration of Gamification technology in education*. <https://cutt.ly/LhmjQVW>
- Burgos, J. A.; Salvador, M. R. & Pérez, H. O. (2016). *Del pensamiento complejo al pensamiento computacional: Retos para la educación contemporánea*. <https://cutt.ly/dhmjRin>
- Castañeda, J. M. & Huillca, L. (2017). *El impacto de la aplicación del software educativo en la lecto escritura del preescolar en niños de 5 años de la Institución Educativa 41035 "Nicanor Rivera Cáceres" del distrito de alto selva alegre 2017* (Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa, Perú).
- Cerda, H. (1991). *Los elementos de la Investigación*. Bogotá: El Búho.

- Ciganda, I. (2018). Aspectos básicos de la gamificación en las aulas de educación infantil (Tesis de pregrado, Universidad de Valladolid, Valladolid, España). <https://cutt.ly/lhmjlyB>
- Contreras, R. S. y Eguía, J. L. (2017). Experiencias de gamificación en aulas. Barcelona, España: Editorial InCom-UAB.
- Contreras, R. S. (2016). Presentación. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27-33. <https://cutt.ly/uhmjPTY>
- Deterding, S.; Dixon, D.; Khaled, R. y Nacke, L. (2011). *Gamification: Toward a definition*. <https://cutt.ly/QhmjANI>
- Díaz, C. (2018). Investigación cualitativa y análisis de contenido temático. orientación intelectual de la revista Universum. *Revista General De Información y Documentación*, 28(1), 119-142. <https://cutt.ly/LhmjSZD>
- Díaz, J. D. (2018). *Innovación educativa: gamificación del proceso educativo en niños de 3-5 años mediante un aplicativo web que mida las destrezas. Módulo ámbito comprensión y expresión de lenguaje, expresión artística, expresión corporal: caso cdti-itsco* (Tesis de pregrado, Tecnológico Superior Cordillera, Quito, Ecuador). <https://cutt.ly/OhmjDRF>
- El comercio (2020, marzo). *Discovery Kids Plus abre su contenido para acompañar a grandes y chicos mientras permanecen en casa*. <https://cutt.ly/7hETM6A>
- El tiempo (2020, mayo). *Discovery Kids plus sin costo, para entretener, para educar en cuarentena*. <https://cutt.ly/QhET2ih>
- France 24. (2020, mayo). Perú descarta clases presenciales y apuesta en 2020 por educación a distancia. <https://cutt.ly/thmjF5G>
- Gargallo, P. (2017). Una experiencia de gamificación con tablets para potenciar el inglés en un aula de infantil. <https://cutt.ly/xhmjGXx>
- Gestión. (2019, diciembre). *Perú mejora en prueba PISA 2018, pero sigue último entre los países de la región*. <https://gestion.pe/peru/peru-mejora-en-prueba->

[pisa-2018-pero-sigue-ultimo-entre-los-paises-de-la-region-nndc-noticia/?ref=gesr](https://www.inec.cl/pisa-2018-pero-sigue-ultimo-entre-los-paises-de-la-region-nndc-noticia/?ref=gesr)

- Gil, J. (2019). Interconectados apostando por la construcción colectiva del conocimiento. Aprendizaje móvil en educación infantil y primaria. Recuperado de: <https://cutt.ly/LhmhuJC>
- Gómez, R. y García, A. (2018). Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia de presente con mucho futuro. Anuario ThinkEPI, 12, 125-135. Recuperado de: <https://cutt.ly/7hmf2bl>
- Gómez, R. y García, A. (2016). Niños y apps: aprendiendo a leer y escribir en digital. Recuperado de: <https://cutt.ly/chmfFHc>
- Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Revista de educación y tecnología*. 111-122. <https://cutt.ly/3hmjHKY>
- Hansen, C. G. (2014). *Diseño de sistema de inclusión de TIC con estrategias de gamificación para profesores de primer y segundo nivel de enseñanza básica con destrezas TIC elementales*. (Tesis de pregrado, Universidad de Chile, Santiago de Chile, Chile). Recuperado de: <https://cutt.ly/ghmjJFx>
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, L. (2014). Metodología de la investigación; Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado y Pilar Baptista Lucio (6ª. Ed.). México
- Hernández, S. (2008). *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje*. <https://cutt.ly/2hmjKIF>
- Herrera, J. (2008). *La investigación cualitativa*. Recuperado de: <https://cutt.ly/chmjLgl>
- Holguín J., Taxa, F., Flores, R., & Olaya, S. (2020) Proyectos educativos de gamificación por videojuegos: desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 9(1), 80-103. <https://cutt.ly/lhmjZQ9>

- Huseyin, B. y Senay, K. (2018). Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study. Recuperado de: <https://cutt.ly/GhmfHhJ>
- Ivanova, N. y Vinogradova (2020). Plot-Didactic Game System Design in the Formation of a Digital Footprint in Preschool Children Career Guidance Based on Gamification. Recuperado de: <https://cutt.ly/2hmfzWp>
- Jiménez, A. & García, D. (2015). *El proceso de gamificación en el aula: Las matemáticas en educación infantil*. Madrid, España: Editorial GRIN.
- Jiménez, F. (2007). Protocolo de investigación. <https://cutt.ly/jhmjZ47>
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco
- Liberio, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 392-397. <https://cutt.ly/XhmjXR2>
- Lorena, S. (2016). El aprendizaje de lenguas extranjeras mediado por las TIC: aprender inglés con Duolingo, 7(12), 56-65. Recuperado de: <https://cutt.ly/yhmgsEr>
- Muñoz, J. M. y Sampedro, B. E. (2017). El videojuego digital como mediador del aprendizaje en la etapa de Educación Infantil. *Educar*, 53/1, 89-10.
- Muñoz, L. (2017). Educación 2.0 real nuevos métodos de comunicación con los padres. *Class dojo*. Recuperado de: <https://cutt.ly/phmgadT>
- Naranjo, G. y Gutiérrez, E. (2018). *Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños*. *Tecnología Educativa*, 3(2), 39-44. <https://cutt.ly/yhmjVXt>
- Noticias Coesu. (2016, marzo). *Importancia de la gamificación*. <https://www.coesu.com/la-importancia-de-la-gamificacion/>
- Objetivos de desarrollo sostenible (2020). *Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y de promover oportunidades de aprendizaje*

durante toda la vida para todos.

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>

Organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura. (2013). *Enfoques estratégicos sobre los tics en educación en América Latina y el caribe*. <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>

Páramo, P. (2020). Cómo elaborar una revisión sistemática. Recuperado de: <https://cutt.ly/KhQw8IJ>

Pascuas, Y. Et al. (2017). Experiencias motivacionales gamificadas: una revisión Perú21. (2020, mayo) Coronavirus en Perú: 73% cree que se aprenderá menos con las clases virtuales que con las presenciales. <https://cutt.ly/ehmjBST>

Peñas, M. Et al. (2020). Revista arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 5(1), 570-588. Recuperado de: <https://cutt.ly/9hmgGCx>

Pineda, E. y Orozco, P. (s.f.). La relación entre ludificación y primera infancia desde la perspectiva del aprendizaje. Un estado del arte.

Pinilla, A. (2013). *Homo Ludens 2.0: Una mirada al videojuego a través de World of Warcraft, del juego a la gamificación* (Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia)

Pulgarín, M. (2018). *La gamificación como estrategia neurodidáctica para la enseñanza del inglés a niños de transición entre las edades de 5 a 6 años del preescolar Comfama* (Tesis de pregrado, Universidad CES, Medellín, Colombia)

Ramos, C. (2018). *ABN y gamificación en educación infantil* (Tesis de pregrado, Universidad de Valladolid, Soria, España).

Real Academia Española. (2019). *Diccionario de la lengua española* (edición del tricentenario). <https://www.rae.es/>

- Resolución Viceministerial N° 088-2020-MINEDU. (2020, abril) *Disposiciones para el trabajo remoto de los profesores que asegure el desarrollo del servicio educativo no presencial de las instituciones y programas educativos públicos, frente al brote del COVID.19.* <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/466186-088-2020-minedu>
- Reyes, W. y Quiñonez, S. (2018). *El potencial de la gamificación para la educación a distancia en México.* <https://cutt.ly/6hmjN76>
- Rincón, J.C. (2006). *Complejidad educativa, epistemología y planteamientos tecnológicos.* <https://cutt.ly/shmjML7>
- Rodríguez, L. (2014). *Planificación Estratégica II diagrama de Gantt.* <https://cutt.ly/Ghmj1U1>
- Romero, A. y Espinosa, J. (2019). Gamificación en el aula de educación infantil: un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos. *Edetania*, 61-82. Recuperado de: <https://cutt.ly/KhmfNzl>
- Sánchez, B.; Tellez, A. C. y Morales, A. (2005). *Planeación financiera empresarial* (Tesis de pregrado, Universidad Nacional Autónoma de México, México)
- Sánchez, O., Collazos, C. A. y Jiménez, J. A. (2018). *La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura.* Publicado el 30 de diciembre del 2018. <http://dx.doi.org/10.21501/21454086.2347>
- Torres, S. (2016). IXL: una nueva forma de aprender y entender las matemáticas. Publicado el 12 de mayo del 2016. <https://cutt.ly/Fhmj0kb>
- UNICEF. (2020, abril). *Lingokids y UNICEF conceden acceso libre a la App educativa en inglés durante el confinamiento.* <https://cutt.ly/VhET48l>
- Unzueta, S. (2011). Algunos aportes de la psicología y el paradigma socio crítico a una educación comunitaria crítica y reflexiva: [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S199740432011000200006&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S199740432011000200006&script=sci_arttext).

Vargas, Z. R. (2004). Desarrollo moral, valores y ética; una investigación dentro del aula. *Revista Educación*, 28(2), 91-104. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=440/44028206>

Viorato, N.S. y Reyes, V. (2019). La ética en la investigación cualitativa. *Cuidarte*, 8(16), 35-43. <http://dx.doi.org/10.22201/fesi.23958979e.2019.8.16.70389>  
<https://researchspace.auckland.ac.nz/handle/2292/36879>



# ANEXOS

## Anexo 1: Matriz de categorización apriorística

---

**Título de la investigación:** La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática

---

<b>Ámbito temático:</b>	<b>Problema general de investigación:</b> ¿Cuáles son los aportes de los recientes estudios científicos sobre la gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de educación inicial?
Gamificación	<b>Objetivo general de investigación:</b> Analizar los aportes de los recientes estudios científicos sobre la gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de educación inicial.

---

<b>Problemas específicos:</b>	<b>Objetivos específicos:</b>
¿Cuál es la importancia de la gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de educación inicial?	Explicar cuáles son los elementos que usa la gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de educación inicial.
¿Cuáles son los elementos que usa la gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de educación inicial?	Explicar cuál es la importancia de la gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de educación inicial.
¿Cuáles son las herramientas de gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de educación inicial?	Explicar cuáles son las herramientas de gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de educación inicial.

---

<b>Categorías:</b>	<b>Subcategorías:</b>
Elementos de la gamificación	Dinámicas
	Mecánicas
	Motivación
Importancia de la gamificación	Participación activa
Herramientas de la gamificación	ClassDojo
	Kahoot

---

## Anexo 2: Matriz de artículos

Art.	Título	Autor	Año	Tipo de estudio	Base de datos
1	Gamificación en el aula de educación infantil: un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos	Andrea Romero Javier Espinosa	2019	Investigación Bibliográfica	Dialnet
2	El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de educación inicial)	Xiomara Paola Liberio Ambuisaca	2019	Revisión Teórica	SCIELO
3	Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación.	Contreras Espinosa, Ruth	2016	Enfoque cualitativo-exploratorio	ProQuest
4	Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia de presente con mucho futuro	Gómez Díaz, Raquel García Rodríguez, Aracely	2018	Cualitativo	ProQuest
5	Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula	Abascal Mena, Rocío López Ornelas, Erick. Zepeda Hernández, Sergio	2016	Enfoque cualitativo-etnográfico	REDALYC
6	Niños y apps: aprendiendo a leer y escribir en digital	Gómez Díaz, Raquel García Rodríguez, Aracely	2016	Cualitativo	EBSCO
7	Educación 2.0 real nuevos métodos de comunicación con los padres. Class dojo	Muñoz Muñoz, Lázaro	2017	Cualitativo	Dialnet
8	El aprendizaje de lenguas extranjeras mediado por las TIC: aprender inglés con Duolingo	Lorena Gavarri, Sandra	2016	Cualitativo	Dialnet

9	La relación entre ludificación y primera infancia desde la perspectiva del aprendizaje. Un estado del arte	Pineda Martínez, Edgar Orozco Pineda, Paula	s.f.	Revisión de documentos	Dialnet.
10	Gamificación en centros de desarrollo Infantil	Peñas Moreno, Martha. García Herrera, Darwin Guevara Viscaíno, Claudio Erazo Alvarez, Juan Carlos	2020	Descriptiva correlaciona l	Dialnet
11	My Preschool Monsters, una aventura de narración transmedia en el ámbito educativo	Mainer Blanco Belén	2015	Investigación documental y de análisis narrativo	EBSCO
12	Interconectados apostando por la construcción colectiva del conocimiento. Aprendizaje móvil en educación infantil y primaria.	Gil Quintana, Javier	2019	Cualitativo	EBSCO
13	Plot-Didactic Game System Design in the Formation of a Digital Footprint in Preschool Children Career Guidance Based on Gamification	Ivanova N.V. Vinogradova M.A.	2020	Teórico	ATLANTIS PRESS
14	Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study	Huseyin Bicen Senay KocaKoyun	2018	Cualitativo	EBSCO
15	Experiencias motivacionales gamificadas: una revisión sistemática de literatura	Pascuas Rengifo, Yois Smith Vargas Jara, Edgar Oswaldo Muñoz Zapata, Juan Ignacio	2017	Revisión Sistemática de literatura	Dialnet.