



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

La gamificación como estrategia metodológica por docentes
de 4 y 5 años del nivel inicial, San Juan de Lurigancho, 2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORA:

Piscoya Amanqui, Diana Carolina (orcid.org/0000-0002-5398-6462)

ASESORA:

Dra. Benavente Ayquipa, Rosa Maria (orcid.org/0000-0001-7663-1720)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en educación en todos sus
niveles

LIMA – PERÚ

2023

DEDICATORIA

A Dios, por guiar mi camino.

A mis padres que confiaron desde el inicio de mi carrera, a mi amado esposo, por su apoyo incondicional, a mi adorado hijo, por su paciencia e impulso, gracias a ellos por la fuerza y amor que me brindaron.

AGRADECIMIENTO

A los docentes de la Universidad César Vallejo en especial a Dra. Rosa Benavente, que dedicó su tiempo en brindarme asesoría y orientación en cada clase, en especial a Dios por darme la oportunidad de tener una gran familia que me apoya, agradezco a mi madre por darme la oportunidad de estudiar esta hermosa carrera.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE FIGURAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
I. MARCO TEÓRICO	7
III. METODOLOGÍA.....	16
3.1 Tipo y diseño de investigación	16
3.2 Variables y operacionalización.....	16
3.3 Población (criterios de selección) muestra, muestreo, unidad de análisis ...	17
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	18
3.5 Procedimientos	20
3.6 Método de análisis de datos	20
3.7 Aspectos éticos	21
IV. RESULTADOS.....	22
V. DISCUSIÓN.....	48
VI. CONCLUSIONES	53
VII. RECOMENDACIONES.....	54
REFERENCIAS	
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población de estudio	18
Tabla 2	Muestra de estudiantes	18
Tabla 3	Valor del índice de fiabilidad de la variable	20
Tabla 4	Nivel de la variable gamificación	22
Tabla 5	Nivel de la dimensión disfrute.....	23
Tabla 6	Ítem 1 Utiliza estrategias de juego de manera divertida.....	24
Tabla 7	Ítem 2. Facilita valiosos recursos para que los niños disfruten jugando	25
Tabla 8	Ítem 3. Considera que las experiencias de tus estudiantes son placenteras con el juego.....	26
Tabla 9	Ítem 4. Realiza preguntas donde los niños opinen sobre la emoción que origino el juego.	27
Tabla 10	Ítem 5. Brinda confianza para que el niño juegue de manera autónoma (por si mismo).....	28
Tabla 11	Nivel de la dimensión absorción	29
Tabla 12	Ítem 6 Plantea propósitos de aprendizaje para que se desarrollen durante el juego.....	30
Tabla 13	Ítem 7. Observa que los niños después de jugar se sienten como volver al “mundo real” después de un viaje	31
Tabla 14	Ítem 8. Observa que los niños y niñas al Jugar se alejan de todo lo que le rodea	32
Tabla 15	Ítem 9. Observa que los niños y niñas mientras juegan pierden la noción del tiempo	33
Tabla 16	Nivel de la dimensión pensamiento creativo	34
Tabla 17	Ítem 10 Desarrolla actividades donde los niños demuestren imaginación al cantar.....	35
Tabla 18	Ítem 11. Ejecuta sesiones que permitan que los niños y niñas muestren creatividad durante el juego	36
Tabla 19	Ítem 12. Planifica su sesión de aprendizaje enfatizando el juego	37
Tabla 20	Ítem 13. Desarrolla actividades lúdicas donde los niños y niñas se sientan aventureros y/o exploradores.....	38
Tabla 21	Nivel de la dimensión activación.....	39

Tabla 22	Ítem 14. Observa participación en las diferentes formas de moverse por el espacio (frente, atrás, de lado, un solo pie, gatear, arrastrar, canguro, correr lento y rápido), mediante fotos o videos breves	40
Tabla 23	Ítem 15. Percibe las emociones cuando los estudiantes realizan movimientos del cuerpo, acordes con la danza elegida, mediante fotos o videos breves.	41
Tabla 24	Nivel de la dimensión dominio	42
Tabla 25	Ítem 16. Observa que los niños demuestran seguridad mientras juegan en línea.....	43
Tabla 26	Ítem 17. Durante el desarrollo de un juego en una plataforma observa la autonomía de los niños.....	44
Tabla 27	Ítem 18. Promueve que los niños propongan diferentes formas de jugar	45
Tabla 28	Ítem 19. Domina diversos recursos virtuales para niños.	46

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Niveles de la variable gamificación	22
Figura 2	Niveles de la dimensión disfrute.....	23
Figura 3	Niveles del ítem 1.....	24
Figura 4	Niveles del ítem 2.....	25
Figura 5	Niveles del ítem 3.....	26
Figura 6	Niveles del ítem 4.....	27
Figura 7	Niveles del ítem 5.....	28
Figura 8	Niveles de la dimensión absorción	29
Figura 9	Niveles del ítem 6.....	30
Figura 10	Niveles del ítem 7.....	31
Figura 11	Niveles del ítem 8.....	32
Figura 12	Niveles del ítem 9.....	33
Figura 13	Niveles de la dimensión pensamiento creativo	34
Figura 14	Niveles del ítem 10.....	35
Figura 15	Niveles del ítem 11.....	36
Figura 16	Niveles del ítem 12.....	37
Figura 17	Niveles del ítem 13.....	38
Figura 18	Niveles de la dimensión activación.....	39
Figura 19	Niveles del ítem 14.....	40
Figura 20	Niveles del ítem 15.....	41
Figura 21	Niveles de la dimensión dominio.....	42
Figura 22	Niveles del ítem 16.....	43
Figura 23	Niveles del ítem 17.....	44
Figura 24	Niveles del ítem 18.....	45
Figura 25	Niveles del ítem 19.....	46

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo: Determinar el nivel de uso de la gamificación como estrategia metodológica por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, SJL, 2023. La metodología fue tipo básica, puesto que las teorías o principios utilizados en el campo, permitieron desarrollar un enfoque que coincida con sus objetivos. El diseño fue no experimental, porque no involucra la manipulación de variables, asimismo fue de corte transversal, dado que se recogió las características del fenómeno en un solo momento. La población estuvo conformada por 100 docentes y una muestra de 70 docentes de 4 y 5 años de distintas Instituciones Educativas del nivel Inicial de San Juan de Lurigancho. Se utilizó un cuestionario validado por expertos, logrando una alta confiabilidad. Los resultados evidenciaron un 15,71% en nivel inicio, 27,14% en el nivel de logro y una preponderancia del 57,14% en nivel de proceso. Se concluye que la gamificación como estrategia metodológica por docentes de 4 y 5 de años, tiene una utilización en nivel de proceso, lo que significa que las docentes aún presentan dificultades en la aplicación de la gamificación como estrategia metodológica para favorecer la atmósfera de juego y motivación en el aula en las Instituciones Educativas de San Juan de Lurigancho.

Palabras clave: Pensamiento creativo, innovación, gamificación.

ABSTRACT

The research had as objective: To determine the level of use of gamification as a methodological strategy by teachers of 4 and 5 years of the initial level, SJL, 2023. The methodology was basic type, since the theories or principles used in the field, allowed to develop an approach that coincides with its objectives. The design was non-experimental, because it does not involve the manipulation of variables, it was also cross-sectional, since the characteristics of the phenomenon were collected at a single moment. The population consisted of 100 teachers and a sample of 70 teachers of 4 and 5 years of different Educational Institutions of the Initial level of San Juan de Lurigancho. A questionnaire validated by experts was used, achieving high reliability. The results showed 15.71% at the start level, 27.14% at the achievement level and a preponderance of 57.14% at the process level. It is concluded that gamification as a methodological strategy by teachers of 4 and 5 years of age, has a use at the process level, which means that teachers still have difficulties in the application of gamification as a methodological strategy to favor the atmosphere of play and motivation in the classroom in the Educational Institutions of San Juan de Lurigancho.

Keywords: Creative thinking, innovation, gamification.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad se vive en un mundo de constantes cambios, donde los seres humanos de toda edad se adaptan constantemente a los desafíos para continuar con el ritmo del desarrollo. Para ello se necesitan de habilidades cada vez más complejas para lograr una vida de éxito. La base y el desarrollo de estos sistemas de habilidades y competencias forman elementos fundamentales en la tarea de la educación actual, por lo que es imprescindible abrirse a lo nuevo en el campo de la educación. Los métodos de enseñanza tradicionales por lo general poseen una estructura de aprendizaje fija que muchas veces impiden la motivación del niño, la creatividad y las habilidades innovadoras del desarrollo, existe una tendencia a memorizar conocimientos en lugar de desarrollar competencias, Por lo tanto, el empleo de enfoques innovadores que brinden una mejor educación es una forma efectiva de hacer frente a esta problemática (Opris et al., 2021).

Asimismo, se experimenta una era donde niños y niñas se conectan a las computadoras y videojuegos, apropiándose de experiencias elevadamente estimulantes. La gamificación recientemente, se está convirtiendo en un tema popular en la práctica docente, puesto que siempre el docente busca formas de proporcionar mejores experiencias a sus estudiantes. Una característica inherente de la gamificación es la experiencia lúdica. La gamificación puede ser una de esas nuevas oportunidades para la innovación, difundiéndose ampliamente, la gamificación debe estar familiarizado con las maestras de preescolar, puesto que como método trae muchos beneficios, pero sin un fuerte conocimiento metodológico sobre la integración de este método en el aula podría tener también efectos negativos (Liberio, 2019).

A nivel mundial, el indicador de pobreza de aprendizajes del Banco Mundial de Desarrollo estableció que el porcentaje de niños desde los 5 a los 10 años no logran aún leer ni comprender textos simples (García, 2020). En Rumania, el estudio de Opris et al. (2021) encontraron que la gamificación no es un método ampliamente conocido entre los maestros de niños húngaros, solo un tercio de los participantes en el estudio escucharon sobre este método. A los participantes se les dio una breve descripción de la gamificación, pero un tercio de los que ya han oído hablar de la gamificación lo confunden con el aprendizaje basado en juegos.

En España, el estudio de González-Fernández et al. (2022) señaló las dificultades que aún persisten en la actualidad para definir con claridad qué es la gamificación, término que suele confundirse con el aprendizaje basado con video juegos, cuando se asocia al concepto de aprendizaje divertido, es lo que ha fomentado una masificación de estudios en este campo. En China, el estudio de Pan et al. (2021) Señalaron que las escuelas se enfrentan a nuevos retos y tareas al entrar en una nueva etapa de desarrollo, que hace hincapié en los cambios y la innovación escolar, convirtiéndose en un esfuerzo colectivo, puesto que los cambios dependen fundamentalmente de si los maestros se encuentran dispuestos a innovar y alcanzar el objetivo de la transformación escolar y el desarrollo. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2022) afirma que la formación docente se valora puesto que garantiza una educación de calidad en el logro de los objetivos educativos de la Agenda 2030.

Por su parte, los investigadores de la UNESCO (2020) señalaron que, durante el tiempo de pandemia, en Latinoamérica hubo un mayor uso de las tecnologías, explicando que la tecnología ofrece oportunidades y riesgos, a la vez brinda posibilidades para practicar una ciudadanía digital responsable. Asimismo, los expertos del Banco de Desarrollo de América Latina (CAF, 2019) señalaron que la experiencia interactiva en el uso de las tecnologías por parte de los niños se ha visto reforzada por la retroalimentación, puesto que una escuela vinculada a la sociedad debe tomar en cuenta las tecnologías como factor de transformación, por lo que es necesario estar atento a las nuevas tendencias en tecnológicas en beneficio de los logros educativos. Ya que expresiones como 'educar para el cambio', 'educar para el futuro', en estos tiempos de emergencia sanitaria, asumen cada vez con más repercusión, especialmente con miras a la formación de ciudadanos, capaces de desarrollar un trabajo cada vez más flexible a lo largo de su vida laboral.

Las plataformas digitales diseñadas hacen que la gamificación sea más atractiva, aumentan la motivación y mejoran la experiencia de aprendizaje, creando un ambiente capaz de diversificar las fuentes de conocimiento (Delors et al., 1996). Asimismo, existe la necesidad que la educación escolar se base en una enseñanza

sistematizada donde el docente tome en cuenta las características propias de la edad de los estudiantes al momento de desarrollar las actividades, de tal modo promueva el dominio de la atención desde temprana edad. Se trata de una profundización teórico-conceptual sobre los procesos psíquicos a partir de los cuales se desarrolla la atención humana y sobre cómo la educación preescolar interfiere en estos procesos (Rabatini, 2016).

A nivel nacional, el Proyecto Educativo Nacional al 2036 sostuvo sobre el uso eficaz, creativo y pertinente al aspecto cultural en el uso de las tecnologías, considerando que no existen metodologías, estrategias o enfoques, donde uno tenga más ventaja o beneficio que el otro, que tenga mayor efectividad que otros, en todo caso la efectividad va a depender del tipo de competencias o capacidades que se busca desarrollar en determinadas actividades Ministerio de Educación (MINEDU, 2020).

Las limitaciones del presupuesto escolar son una causa de la falta de materiales y laboratorios para desarrollar diferentes proyectos o programas; no obstante, son las matemáticas, lectura y ciencias que reciben un mayor énfasis en función a las pruebas estandarizadas. Además, a pesar que existen softwares gratuitos no siempre están disponibles para los estudiantes y existen limitaciones de infraestructura en las escuelas, respecto a los dispositivos móviles.

A nivel local, en la institución educativa los docentes necesitan implementar estrategias de gamificación y diferenciar del juego básico. Asimismo, los niños de 4 y 5 años aún se encuentran en pleno desarrollo de la capacidad cognitiva, cuya cognición aún se encuentra en el nivel preoperacional, el problema se observa en la naturaleza digital de los dispositivos ya que el trabajo con multimedia sólo brinda comunicación de manera visual y auditiva y los juegos muchas veces no son totalmente aplicables; por lo que es necesario estimular, brindar orientación y colaboración para el desarrollo cognitivo del niño. No obstante, se hace indispensable cerrar brechas, por lo que es necesario incluir objetos tangibles en el aprendizaje; es decir para un aprendizaje entretenido asociado a los juegos tecnológicos se debe asociar el uso de objetos físicos del entorno que los y las

estudiantes observan y son conscientes de acoplar al campo digital gamificado (Ongoro y Mwangoka, 2019).

Otro problema está relacionado con la información que tienen los padres de familia y docentes, donde los y las estudiantes que tienen acceso a la tecnología puedan tener problemas como déficit de atención e hiperactividad; ante ello es necesario promover un buen uso de las tecnologías que beneficie los aprendizajes, y la mejor manera es con gamificación. Por ello, se convierte en un problema actual que enfrentan las docentes de niños con respecto al estímulo hacia el uso apropiado de las tecnologías.

Por lo dicho se formuló el siguiente problema general de investigación ¿Cuál es el nivel de uso de la gamificación como estrategia metodológica en docentes de 4 y 5 años, del nivel inicial, SJL, 2023? Del mismo modo los problemas específicos se formularon: ¿Cuál es el nivel de uso de la gamificación como estrategia metodológica en su dimensión de diversión por docentes de 4 y 5 años, del nivel inicial, SJL, 2023? ¿Cuál es el nivel de uso de la gamificación como estrategia metodológica en su dimensión de absorción por docentes de 4 y 5 años, del nivel inicial, SJL, 2023? ¿Cuál es el nivel de uso de la gamificación como estrategia metodológica en su dimensión para el pensamiento creativo por docentes de 4 y 5 años, del nivel inicial, SJL, 2023? ¿Cuál es el nivel de uso de la gamificación como estrategia metodológica en su dimensión de activación por docentes de 4 y 5 años, del nivel inicial, SJL, 2023? ¿Cuál es el nivel de uso de la gamificación como estrategia metodológica en su dimensión de dominio por docentes de 4 y 5 años, del nivel inicial, SJL, 2023?

El estudio presenta una justificación eminentemente práctica, dado que, en la institución educativa sujeto de estudio, las maestras aceptan los cambios actuales y muestran esfuerzos por implementar nuevas formas de trabajo didáctico en las aulas de 4 y 5 años, del nivel inicial, SJL, 2023; comparten experiencias que puedes ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades mediante las actividades de gamificación, puesto que los juegos ayudan a los niños a desarrollar diferentes competencias, estas actividades de gamificación también pueden brindar

oportunidades para que los niños practiquen, aprendan de forma divertida e interactiva, aumentando su confianza e interés.

Así también se desarrolla sobre la base una justificación teórica dado que el presente estudio brinda información de recientes estudios científicos realizados sobre la gamificación, para ello se revisaron artículos, libros, informes de estamentos gubernamentales entre otros, así también se respalda en las teorías como el conectivismo y construccionismo. La justificación metodológica, se logra puesto que el instrumento permitirá recoger datos sobre el uso de la gamificación en el presente estudio, el cual servirá como aporte a otros investigadores y podrá ser utilizado en futuros estudios, dado que se cumplió con los procedimientos de validación y confiabilidad. Asimismo, se considera que la utilización de la gamificación como herramienta metodológica, puede mejorar en la motivación de los estudiantes, así como mejorar la experiencia de aprendizaje y los logros del mismo, por ello los objetivos de la investigación se plantearon del siguiente modo:

Determinar el nivel de uso de la gamificación como estrategia metodológica por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, SJL, 2023. Y los objetivos específicos: Determinar el nivel uso de la gamificación como estrategia metodológica en su dimensión de diversión por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, SJL, 2023. Determinar el nivel de uso de la gamificación como estrategia metodológica en su dimensión de absorción por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, SJL, 2023. Determinar el nivel de uso de la gamificación como estrategia metodológica en su dimensión de pensamiento creativo por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, SJL, 2023. Determinar el nivel de uso de la gamificación como estrategia metodológica en su dimensión activación por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, SJL, 2023. Determinar el nivel de uso de la gamificación como estrategia metodológica en su dimensión de dominio por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, SJL, 2023.

La Educación en el Perú no ha sido diferente a estas circunstancias y aun cuando la economía de las familias sigue limitando la influencia tecnológica en las aulas y hogares y ello no permite que las maestras puedan desempeñar su rol utilizando la gamificación en las aulas, puesto que se necesita de solvencia para implementar dichas tecnologías necesarias para lograr que los niños desarrollen

nuevas habilidades. Hoy en día son pocos los niños del territorio peruano que alcanzan acceso a la comunicación mediante la tecnología, el Gobierno Peruano se esfuerza por brindar atención equitativa en diferentes regiones (Cipriano, 2020).

II. MARCO TEÓRICO

Entre los estudios internacionales tenemos a Zambrano et al. (2020) quienes realizaron un estudio cuyo objetivo es determinar la relación entre gamificación y aprendizaje autorregulado en estudiantes de educación básica general de la provincia de Manabí-Ecuador. Tuvo como metodología un enfoque cuantitativo. En este estudio participaron 70 docentes de la ciudad de Chone, y se atribuyó dos herramientas homogéneas. En los resultados se consiguió una relación positiva baja entre las variables de estudio, Se concluyó que la gamificación se vincula axiomáticamente con la enseñanza autorregulada, lo cual beneficia al aprendiz en su acicate y desarrollo individual como componentes fundamentales para fomentar una productividad escolar superior.

Por otro lado, Ukala y Agabi (2018) desarrollaron un estudio, cuyo objetivo fue vincular la educación infantil con la educación indígena utilizando gamificación para desarrollar el valor cultural e identidad en las escuelas públicas, asimismo examina el plan de estudios de la educación infantil en Nigeria. El estudio adoptó un enfoque descriptivo con una población de 655 escuelas públicas que albergan centros de primera infancia repartidas por 23 áreas de gobierno local del estado de Rivers. Se extrajo un tamaño de muestra de 164 directores de centros de primera infancia, se utilizó la técnica de muestreo aleatorio estratificado representando el 25% de la población. Los resultados revelaron, entre otros, que las metodologías que utilizan gamificación pueden vincularse con la educación inicial y la educación indígena. Estos incluyen cuentos, adivinanzas, animales, payasadas, demostración, conteo de piedras y herramientas agrícolas locales por parte de los maestros.

Asimismo, Vélez y Arteaga (2022) realizaron el estudio cuyo objetivo fue determinar las percepciones de los docentes respecto al potencial de la gamificación y la inclusión de los juegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. El trabajo se realizó con un enfoque cuantitativo, primero se ejecutó un periodo de diagnóstico, utilizando como técnica la encuesta, la cual fue aplicada al personal docente de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscal Virgilio Ratti. Los resultados evidenciaron que los maestros admiten los beneficios de la gamificación en el aula, y la ven como una metodología positiva. Sin embargo, muestran inconvenientes para incorporarla a la labor docente. Se concluyó que se debe desarrollar una

estrategia donde se aplique la gamificación como procedimiento pedagógico para evolucionar la enseñanza en la Unidad Educativa Fiscal Virgilio Ratti, el cual beneficiara a los estudiantes.

De igual manera, Núñez (2021) realizó una investigación cuyo objetivo fue analizar las actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de los niños del nivel Inicial. El estudio se elaboró mediante un enfoque mixto cuali-cuantitativo pues facultó detallar el vigente estudio, y un enfoque cuantitativo porque dio la posibilidad de estudiar cifras numéricas y comprobar la hipótesis, las técnicas empleadas fueron la entrevista y la observación no participativa con sus instrumentos: guion de preguntas y una ficha de observación. Tuvo como muestra 2 docentes y 13 niños del nivel inicial. Los resultados revelaron que las acciones de gamificación 3.0 aportan en la expresión oral en estudiantes del nivel inicial. Se concluye que es imprescindible comprometer la pedagogía con la tecnología para que haya un intercambio oral positivo en las aulas desde un entorno tecnológico.

Chimbo. (2021) realizó una investigación con el objetivo de analizar la gamificación como táctica educativa para acrecentar el entendimiento y manifestación del habla en educación preescolar. Su estudio fue descriptivo relacional bibliográfico con un enfoque cualitativo, porque se elaboró un análisis sistemático de 28 artículos para argumentar a base de teorías la gamificación en el entendimiento y manifestación del habla. Se ejecutó una exploración de escritos en las bases de datos: Redalyc, Scielo, Google Academic y Dialnet. Los resultados indicaron que la gamificación ayuda positivamente a los estudiantes en mejorar el entendimiento y manifestación oral. En conclusión, la gamificación es una estrategia que utiliza las técnicas del juego en un contexto no lúdico.

A nivel nacional, se encontró el estudio de Alvarado (2021), en su investigación tuvo como objetivo determinar si las maestras hacen uso de la técnica de gamificación, como una opción integrada de la didáctica o alternativa de atención para niños y niñas del nivel inicial para motivar su participación teniendo incidencia en el desempeño de los docentes. La metodología elegida fue un estudio de tipo descriptivo explicativo. Los resultados evidenciaron que del 100% de las docentes, el 76.7% usa con mucha frecuencia la técnica de la gamificación y el 23.3% lo

desarrolla de manera moderada. Se concluyó que no necesariamente se debe tener una utilidad muy frecuente para lograr el más alto desempeño docente, así como un claro enfoque en la gamificación en una enseñanza o contexto de aprendizaje, es decir, enseñar donde se usa elementos del juego para motivar a los estudiantes en su aprendizaje.

Asimismo, Hilario (2019) realizó una investigación cuyo objetivo fue, determinar la influencia de la Gamificación en las competencias del personal docente. Se utilizó una metodología de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, causal. La población estuvo conformada por 35 docentes. Los resultados evidenciaron un valor de $p = \text{sig} < 0,05$ para ambas variables, el Tau-b de Kendall de 0.811, evidenció una correlación positiva muy fuerte entre ambas variables de estudio. Se concluyó en que la Gamificación influye en las competencias del personal docente. Lo que significa que el elemento de juego de los desafíos se destaca en campos de investigación muy significativa para la participación de los estudiantes y, en el nivel adecuado de conocimiento, puede ser parte de experimentar un enfoque completo en el aprendizaje.

Por otra parte, Córdova (2020) realizó un estudio con el objetivo de Estudiar la información adquirida de los distintos artículos científicos sobre la gamificación como táctica de enseñanza en preescolares. Metodológicamente compete a un estudio de tipo básica y un diseño de revisión sistemática. La muestra de estudios compuso por 15 artículos de investigación. Obtuvo como resultados que hay un considerable porcentaje de investigaciones difundidas en el lenguaje hispano. Se concluye que la gamificación es una metodología dinámica para las maestras como un hábito pedagógico innovador.

Según Opriş et al. (2021) menciona que los estudiantes perciben un alto nivel de utilidad de la gamificación en la educación. Uno de los obstáculos para el uso de la gamificación es la actitud negativa y/o la falta de conocimientos metodológicos de algunos docentes y las limitaciones del currículo.

La teoría detrás de la gamificación en la educación implica que los alumnos aprendan a mejorar cuando se divierten; por ello, en cuanto a las teorías que le dan

sustento a la variable, se tiene a la teoría del aprendizaje del conectivismo de George Siemens que desde el 2005 propuso una variedad de entornos educativos e ilustrar las formas en que los educadores y académicos utilicen diversas plataformas tecnológicas para compartir la labor pedagógica, dado que está basada en la retroalimentación de otros. Esta teoría ha sido adoptada por instituciones de aprendizaje de todo nivel educativo dado los cambios del cómo aprenden las personas y desde dónde aprenden (Utecht et al., 2019).

Así también la teoría cognitiva que respalda el constructivismo, del aprender haciendo, generando un renovado interés del mundo digital, convirtiéndose en un enfoque típico de la enseñanza educativa. La importancia de asociar técnicas de juego en el aprendizaje mediante la digitalización ha ido creciendo en la actualidad en contraposición a los juegos violentos (Ongoro y Mwangoka, 2019). Asimismo, las teorías de Piaget, donde sostuvo que el aprendizaje debe estar centrado en el niño y basado en actividades. Del mismo modo Montessori menciona que es fundamental estimular el aprendizaje activo y autónomo, así como brindar la posibilidad de comprobar el aprendizaje adquirido mediante sencillas preguntas tipo test respondidas de manera voluntaria pudiendo usarse la tecnología (Afshin et al., 2019).

Además, la gamificación se basa en la teoría de Waldorf cuya metodología integra habilidades académicas, artísticas, prácticas, creando diferentes ambientes que brinde a los niños la gamificación en el aula (Ongoro & Mwangoka, 2019). Se tiene un enfoque vinculado con los juegos de computadora por lo que se respalda del Modelo de Aceptación de la Tecnología (TAM) fue desarrollado por Davis (1989) quien provee una escala válida para medir y predecir la aceptación del usuario de computadoras.

Entre las áreas que se ha utilizado, la gamificación incluye la creación de autonomía, ejercicios físicos, negocios, aprendizaje y en la mejora de la participación entre los usuarios, así como la creación de emociones, sentimientos entre los humanos para desempeñarse en altos niveles. Entre las muchas técnicas utilizadas en la gamificación para completar las tareas requeridas se encuentran las recompensas que pueden incluir insignias, puntos, completar una barra de progreso

y moneda generada por computadora. Además, la competencia es también uno de los otros elementos que se puede aplicar en la gamificación. Hacer que las tareas existentes se sientan más como juegos es otro enfoque para gamificación. Esto se puede lograr agregando opciones significativas, aumentando los desafíos y añadiendo narraciones, además añaden que el rendimiento en el aprendizaje de los niños en edad preescolar mejora cuando se incorpora el enfoque de aprendizaje basado en el potencial de la gamificación en la lección de articulación de sonido (Ongoro y Mwangoka, 2019).

La gamificación se define como el uso intencionado de diseños de juegos elementos, característicos de los juegos, para lograr una experiencia entretenida en tareas y contextos no lúdicos. Es decir, se refiere al uso de elementos de diseño de juegos en entornos que no son de juegos que permiten crear experiencias en los campos de salud, finanzas, gobierno, educación, entre otras ramas. La gamificación toma todas aquellas experiencias que no están diseñadas para entretenimiento y diversión, para convertirlos de manera creativa en un juego, dándole así un sentido lúdico (Briceño Nuñez, 2022). La gamificación es un concepto que hace uso de mecanismos sociales como influencia social o interacción por aplicar mecánicas de juego, acción puntos, retroalimentación, competencia (Azevedo et al. 2018).

La gamificación es un método bastante nuevo en educación, se define como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son de juegos. También hay definiciones más detalladas, que también incluyen algunos objetivos de gamificación. Por ejemplo, la definición dada por Kapp quien señaló que es usar juegos basados en mecánica, estética y pensamiento de juego permite, motivar, promover el aprendizaje, destaca la motivación y la implicación activa. La participación en el aprendizaje y la promoción de las características de resolución de problemas de la gamificación también se cuenta con otro enfoque para el diseño de la gamificación que está vinculación con los juegos de computadora (Liberio, 2019).

Loureiro y Gomes (2023) sostuvieron que la gamificación promueve la motivación intrínseca y extrínseca, ofrecer recompensas, así como completar un desafío. También ofrece una experiencia con reglas, emociones y roles sociales. La

gamificación basada en una mecánica de recompensas ha demostrado ser una herramienta de enseñanza útil para involucrar a los estudiantes, particularmente en entornos en línea y también a aquellos que viven dentro de un aula. Las técnicas de gamificación intentan influir en los gustos de los preescolares por autoexpresión, autosatisfacción/altruismo, triunfo y por terminar las actividades que son aburridas (Ongoro y Mwangoka, 2019). Esencialmente, la técnica de gamificación se desarrolla con las puntuaciones, evitando el aburrimiento en el preescolar.

Por otra parte, si los niños y niñas empiezan a capturar y mostrar figuras, ellos van obteniendo puntuaciones cada vez más altas, entonces la experiencia se vuelve más interesante. Esto ayuda a crear otro nivel para el juego y motive a los preescolares a aprender más, por ello se considera una estrategia didáctica y motivacional (Liberio, 2019).

Es inevitable reconocer al juego como algo concreto, mientras la gamificación se basa en contenidos didácticos, es decir, se utilizan los elementos y pensamientos del juego para mejorar las actividades dado que los estudiantes no aprenden a través de juegos específicos, sino que aprenden como si estuvieran jugando (Briceño, 2022). Los elementos que forman parte del juego y lo caracterizan, pueden ser diversos elementos, como reglas, metas, retroalimentación, misiones, desafíos, competencia, historias emocionantes y trabajo en equipo, además elementos de juego más concretos como, puntos, medallas, tablas de clasificación o indicadores de progreso. Los elementos del juego que se utilicen y de qué manera, depende del contexto y de lo que se quiera conseguir con la gamificación.

La gamificación es un sistema basado en reglas en el que los jugadores encuentran desafíos para resultados cuantificables, que se mejora mediante el uso de algunos elementos característicos de los juegos; denota el acto en el que una aplicación no relacionada con el juego, que originalmente no incluía elementos del juego, se convierte en una aplicación, que incluye elementos del juego. La idea implica que los elementos del juego (por ejemplo, una historia atractiva o recompensas) de una aplicación gamificada, implica un proceso (técnico) de mejorar una aplicación, agregando elementos de juego que son oportunidades para la experiencia de juego (Eppmann et al., 2018).

Además, Bicen y Kocakoyun (2017) sostuvieron que la gamificación promueve el aumento de la competencia en clase, las aplicaciones móviles permiten mantener altos los niveles de atención de los estudiantes en clase. Por ejemplo, Duolingo es la aplicación preferida en aprendizaje de idiomas. Es divertido y motiva a los estudiantes. El objetivo en gamificación es mantener las motivaciones de los estudiantes a un alto nivel. Al respecto Azevedo et al. (2018) consideraron que son sistemas diseñados exclusivamente para la motivación, ofrece varias ventajas para motivar el cambio de comportamiento, estas estrategias están ganando reconocimiento por el refuerzo motivacional. La gamificación se origina en la industria de los juegos de computadora y es el uso de juegos el pensamiento y la mecánica del juego en un contexto no relacionado con el juego para involucrar a los usuarios, resolver problemas y conducir el comportamiento.

Inclusive, MINEDU (2017) en el programa curricular, indicó que la gamificación es la introducción de juegos en entornos virtuales, bajo la manipulación de aplicaciones, permitiendo conducir procesos destinados a comportamientos deseados. Se aprovecha la predisposición psicológica de la participación en juegos para incrementar la persistencia, anticipación a los resultados, atención a los detalles y resolución de problemas. Lo dicho por los especialistas del MINEDU orientan la actitud de los educadores hacia gamificación, no obstante, existen creencias que impiden el desarrollo por su convicción de que la gamificación requiere mucho tiempo. Asimismo, Holguin-Alvarez et al. (2019) sostiene que mediante la gamificación los estudiantes mejoran la práctica de operaciones matemática, así como del desarrollo de meta cognición y flexibilización. De igual manera, los juegos digitales podrían formar parte ventajosa de las actividades del sistema educativo, es decir, lo que suele llamarse gamificación o aprendizaje basado en juegos.

El Perú debería migrar hacia la era digital, el uso de materiales audiovisuales como los videos y las imágenes, pueden ayudar a los niños y niñas a obtener una visión más amplia de un tema, lo que les permite comprender mejor los conceptos e ideas con mayor rapidez como el conocimiento referente a los colores, animales, plantas entre otros, precisando la urgencia de la preparación de los docentes en

relación al uso de las tecnologías digitales como herramientas estratégicas de enseñanza (López , 2019).

Parra-González y Segura-Robles (2019) definieron a la gamificación como una metodología idónea para el desarrollo de la motivación durante el proceso de aprendizaje; es decir la gamificación consiste en el uso de elementos de diseño del juego en contextos no lúdicos, para promover la motivación, la acción, el aprendizaje y la resolución de problemas; secuencialmente mediante el uso de la gamificación se incrementa la motivación de los estudiantes, favoreciendo los aprendizajes. De acuerdo a la escala Gameful Experience Scale [GAMEX] validada de Parra-González y Segura-Robles (2019) la variable gamificación se estudió mediante las siguientes dimensiones:

Disfrute: Se refiere al grado de disfrute o diversión del participante durante la experiencia, capturando si les gusta jugar el juego o disfrutan haciéndolo, es decir jugar y divertirse mientras aprende. Entonces, es importante agregar diversión y juegos a la educación, de este modo se convierte en una receta perfecta para lograr niños jugando y divirtiéndose mientras aprenden; está comprobado que los niños aprenden a través de la emoción, por ello la gamificación tienen un efecto significativo en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas.

Absorción: Relacionado con el poder de abstracción de la realidad que produce la experiencia en los participantes, así como la conciencia del tiempo o la falta del mismo durante la experiencia. Debido a la estimulación visual y auditiva se estimulan los sentidos de los estudiantes hasta el punto en que no se dan cuenta de que están aprendiendo; en cambio, están en una experiencia inmersiva donde jugar y aprender van sucediendo simultáneamente y sin esfuerzo (Pokorny, 2019). Asimismo, la absorción es la experiencia de inmersión que demanda el compromiso emocional (Luo, 2023). La absorción o inmersión involucra la construcción de un modelo mental del ambiente mediado, predicho por la atención y los rasgos individuales de la imaginación visual-espacial mediada por el involucramiento cognitivo (Torres et al., 2021).

Pensamiento creativo: Mide el desarrollo del pensamiento creativo o la creatividad fomentada por la experiencia. En el contexto actual, el estudiante

necesita fortalecer el pensamiento creativo debido a los avances tecnológicos que influyen en su aprendizaje, esto lo lleva a buscar soluciones creativas e innovadoras para volverse competente y resolver situaciones de su vida diaria. El pensamiento creativo se considera una competencia que no sigue un orden lógico y secuencial, por el contrario, es incierto y desordenado (Villegas Chero, 2022).

Activación: Factor que mide la capacidad de activar a los participantes durante la experiencia. Debido a su potencial para atraer y llamar la atención del jugador durante largos períodos de tiempo, por ello los diseñadores de herramientas educativas pueden aspirar a integrar estos atributos para maximizar la eficacia de la herramienta en el aumento de los resultados de aprendizaje, el nivel de compromiso y motivación (Nand et al., 2019).

Dominio: Evalúa el sentido personal de control que los participantes tienen durante la experiencia, si se sienten partícipes o líderes durante la experiencia. La mecánica de juego crea experiencias interactivas y divertidas para el jugador de aprendizaje. De hecho, jugar permite a los niños elegir sus actividades y establecer sus propias formas de hacer las cosas; en consecuencia, les permite controlar su propio aprendizaje (Lamrani y Abdelwahed, 2020).

El rol del maestro implica ser un verdadero mediador, para facilitar el juego, es decir mientras los estudiantes juegan, el rol del maestro debe cambiar de líder a facilitador, no obstante, es importante establecer algunas reglas básicas para el juego y explicar los pasos o reglas específicas que los estudiantes deben seguir (Briceño Nuñez, 2022).

La gamificación ayuda en el desarrollo cognitivo al aumentar la actividad cerebral a través del aprendizaje basado en juegos que permite un desarrollo adecuado. Los juegos que se centran únicamente en el desarrollo cognitivo se denominan juegos mentales y ayudan a mejorar la memoria y el procesamiento de la información, considerando que la gamificación es una estrategia extremadamente efectiva para garantizar que los estudiantes recuerden bien lo que aprendieron.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

El estudio fue de tipo básica porque se orienta a recientes conocimientos, es conocida también como teórica puesto que las teorías o principios utilizados en el campo, permiten desarrollar un enfoque que coincida con los objetivos del estudio (Sánchez et al., 2018).

Se eligió un enfoque cuantitativo, de diseño no experimental dado que no involucra la manipulación e intervención de variables independientes, además fue de corte transversal, porque se recogió las particularidades del fenómeno, en un solo momento, al respecto Ñaupas et al. (2018) señalaron que estos estudios transversales se utilizan cuando es necesario el recojo de la información en un solo momento tal como se presenta el fenómeno, obviando tiempos prolongados.

Asimismo, fue descriptivo simple, dado que describió el nivel de una sola variable, corresponde al nivel más simple de una investigación, también conocida como formulativa (Ñaupas et al., 2018), el esquema es el siguiente:



Dónde:

M = Muestra

O = Observaciones de las variables

X = La gamificación

3.2 Variables y operacionalización

V1: La gamificación

Definición conceptual

Gamificación se define como la metodología conveniente para el desarrollo de la motivación en el aprendizaje; la gamificación consiste en el uso de elementos

de diseño del juego en contextos no lúdicos, para promover la motivación, la acción, el aprendizaje y la resolución de problemas, secuencialmente mediante el uso de la gamificación se incrementa la motivación de los estudiantes, favoreciendo los aprendizajes (Parra-González et al., 2020).

Definición operacional

La escala de Parra-González y Segura-Robles (2019), está formada por cinco dimensiones: diversión y absorción, pensamiento creativo, activación, y dominio.

3.3 Población, muestra, muestreo y unidad de análisis.

La población es el conjunto de todos los casos que se conforman con especificaciones comunes (Guillen y Valderrama 2015), en el presente estudio la población se conformó por un total de 100 docentes que colaboraron con la investigación.

Se contó con una muestra de 70 docentes de distintas I.E. del nivel Inicial del distrito de San Juan de Lurigancho; tomando en cuenta que la muestra es la proporción conformada por el subconjunto de la población (Guillén y Valderrama, 2015), todos los docentes que voluntariamente decidieron participar del estudio formaron la muestra.

Para elegir el tamaño de la muestra se optó por un muestreo no probabilístico a conveniencia pudiendo ser intencionado o puede ser circunstancial (Sánchez et al., 2018).

Criterios de inclusión: Fueron considerados todos y todas las docentes de 4 y 5 años, nombrados o contratados que laboran en la escuela.

Criterios de exclusión: Personal no docente.

La unidad de análisis está conformada por las docentes, puesto que el interés de la investigación fue recopilar y medir datos desde la participación de las docentes. Las unidades de análisis se caracterizan por las singularidades que

diferencian unas de otras, por lo general se agrupan según algún criterio (Sánchez et al., 2018).

Tabla 1

Población de estudio

AULAS	Cantidad de estudiantes
1. Turno mañana	57
2. Turno tarde	43
Total	100

Nota: SIAGIE 2023

Tabla 2

Muestra de estudiantes

AULAS	Cantidad de estudiantes
1. Turno mañana	37
2. Turno tarde	33
Total	70

Nota: SIAGIE 2023

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Se utilizó la técnica de la encuesta, al respecto Sánchez et al. (2018) señalaron que la técnica se realiza en el lugar donde se da el fenómeno observado. Para recoger la información sobre el uso de la gamificación se contextualizó el instrumento según las dimensiones propuestas por los autores.

Instrumento

Para medir, el nivel de uso de la gamificación por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, SJL, 2023, se contextualizó la escala validada de Parra y Segura (2019) conformada por cinco dimensiones de 4 ítems por dimensión: diversión, absorción, pensamiento creativo, activación y dominio.

Cada uno de los ítems se valoraron con la escala tipo Likert 1 Nunca; 2 casi nunca; 3 casi siempre; 4 Siempre. El cuestionario compartido a los docentes de manera presencial. Cuya ficha técnica es la siguiente:

Ficha técnica

Variable:	Gamificación
Nombre del instrumento:	Escala Gameful Experience Scale [GAMEX]
Autores:	Validada de Parra y Segura (2020)
Contextualización de:	Piscoya (2023)
Población:	Docentes a cargo de niños y niñas de 4 y 5 años de las Instituciones Educativas de San Juan de Lurigancho.
Objetivo:	Medir el nivel de uso de la gamificación como estrategia metodológica en niños de 4 y 5 años del nivel inicial, 2023, permite describir la estrategia aplicada para promover la interacción y diversión.
Tiempo	Sin límite de tiempo, puede durar 45 minutos por docente.
Estructura	El cuestionario está compuesto por 19 ítems, organizados en 5 dimensiones.
Niveles y rangos	Inicio (19 - 37); proceso (38 - 56); logro (57 - 76).

El instrumento, fue validado mediante de la técnica de juicio de expertos, lo que permitió establecer que el método o cuestionario mide lo que pretende medir, por lo que se reconocen las características de pertinencia, relevancia y claridad través de la validación. Los validadores, además, evaluaron el sistema de medición del instrumento; en concreto la escala fue capaz de medir los resultados en torno a las 6 dimensiones planteadas teóricamente tras estar inmersos en alguna experiencia educativa gamificada.

Fue necesario contextualizar y validar la escala a un entorno educativo para maestros del nivel inicial, ya que la escala base en la que funciona de manera confiable fue planteada para docentes y estudiantes de educación inicial. Todas las

dimensiones y elementos de análisis fueron basadas en escala Gameful Experience in Gamificación (GAMEX).

Seguidamente se procedió a obtener la confiabilidad asociada a la obtención de resultados congruentes al aplicarse en subsiguientes veces (Sánchez et al. 2018). Obteniéndose un alfa de Cronbach con un índice de fiabilidad de 0,824 lo que representa el 82% de confiabilidad (tabla 3):

Tabla 3

Valor del índice de fiabilidad de la variable

Variable	Alfa de Cronbach	N de preguntas
Gamificación	0,824	19

Nota: Datos de la prueba piloto

3.5 Procedimientos

En el logro de los objetivos se midió el uso de la gamificación como estrategia metodológica por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial; medición realizada previo a los permisos que otorgó la institución educativa. Para ello se coordinaron horarios con las maestras, así como la información respectiva de los propósitos del estudio de tal modo las docentes otorgaron el consentimiento informado. El cuestionario fue compartido a las docentes de manera presencial, luego se pasó a sistematizar los resultados en una base de datos.

Los objetivos del estudio fueron explicados al directivo para que brinde la autorización y a los docentes porque son ellos los que están en contacto con los niños de la I.E. puesto que el desarrollo del cuestionario se realizó aprovechando la aplicación de las estrategias gamificadas, no obstante, controlado por la investigadora. Finalmente se agradeció a los docentes por la participación.

3.6 Método de análisis de datos

Los datos generados por la aplicación del cuestionario fueron sistematizados para el respectivo procesamiento estadístico con el uso del programa Excel y SPSS 25. El estudio demanda únicamente un análisis descriptivo mostrando los resultados, mediante tablas de frecuencias y gráficos de barras.

3.7 Aspectos éticos

Los aspectos éticos son la base de los principios internacionales, que respeta la investigación están vinculados con la ética (Betancur, 2022), Tal como se señala en la guía de elaboración de trabajos se explica que: bajo el principio de autonomía que promueve la autodeterminación de la participación, se informó a los directivos y docentes de los propósitos de la investigación de tal modo se obtenga el consentimiento informado para la participación anónima, voluntaria y de manera confidencial, en este caso se utilizó el formato de asentimiento informado dado que fueron docentes los que participaron. Bajo el principio de beneficencia que busca el beneficio en la población elegida, se ofreció brindar los resultados que buscan mejorar las prácticas de la institución. Asimismo, bajo el principio de justicia se aplicó el estudio bajo una distribución equitativa y apropiada, la equidad conlleva a brindar equidad a la población participante del estudio. Se añade que, la redacción del informe de investigación mantuvo las indicaciones de las normas APA 7.

IV. RESULTADOS

Análisis descriptivo

Tabla 4

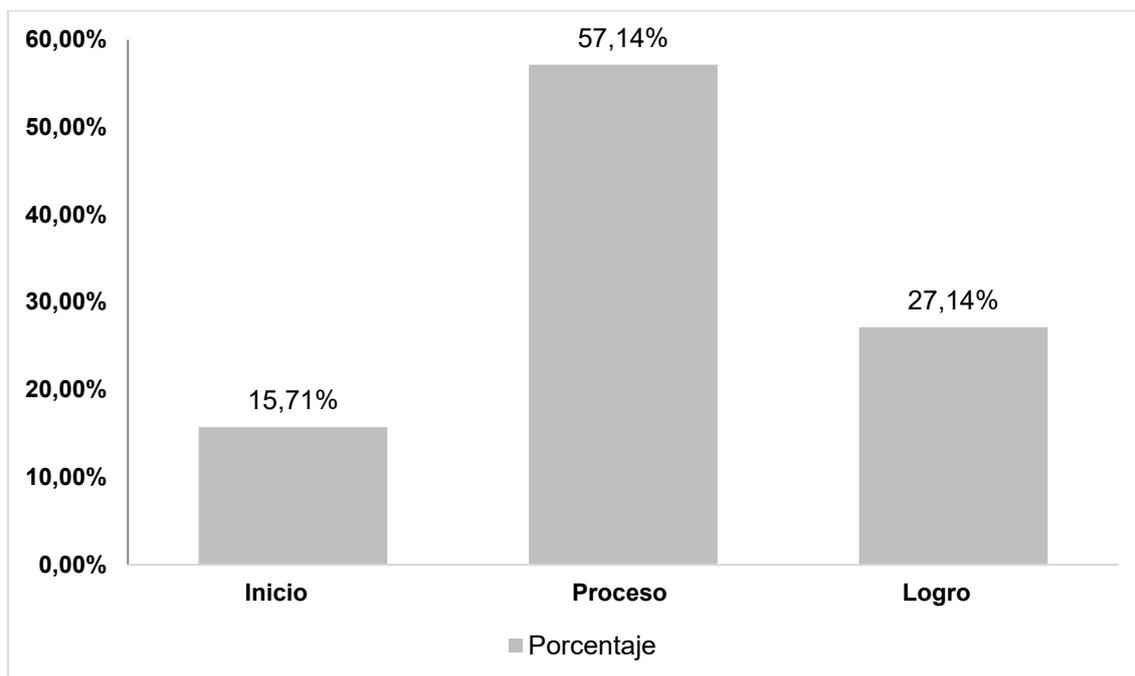
Nivel de la variable gamificación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	11	15,71	15,71	15,71
	Proceso	40	57,14	57,14	72,96
	Logro	19	27,14	27,14	100,00
	Total	70	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 1

Niveles de la variable gamificación



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 4, figura 1, se observan los niveles de gamificación que se utilizan como estrategia; del 100% la mayoría, es decir 57,14% se encuentra en un nivel de proceso, seguido del 27,14% que está en el nivel de logro y el 15,71% que se encuentran en nivel inicio. Se observa que predomina el nivel de proceso, asimismo

se explica que entre los docentes en nivel inicio y de proceso aún presenta dificultades en la aplicación de la gamificación como estrategia metodológica.

Tabla 5

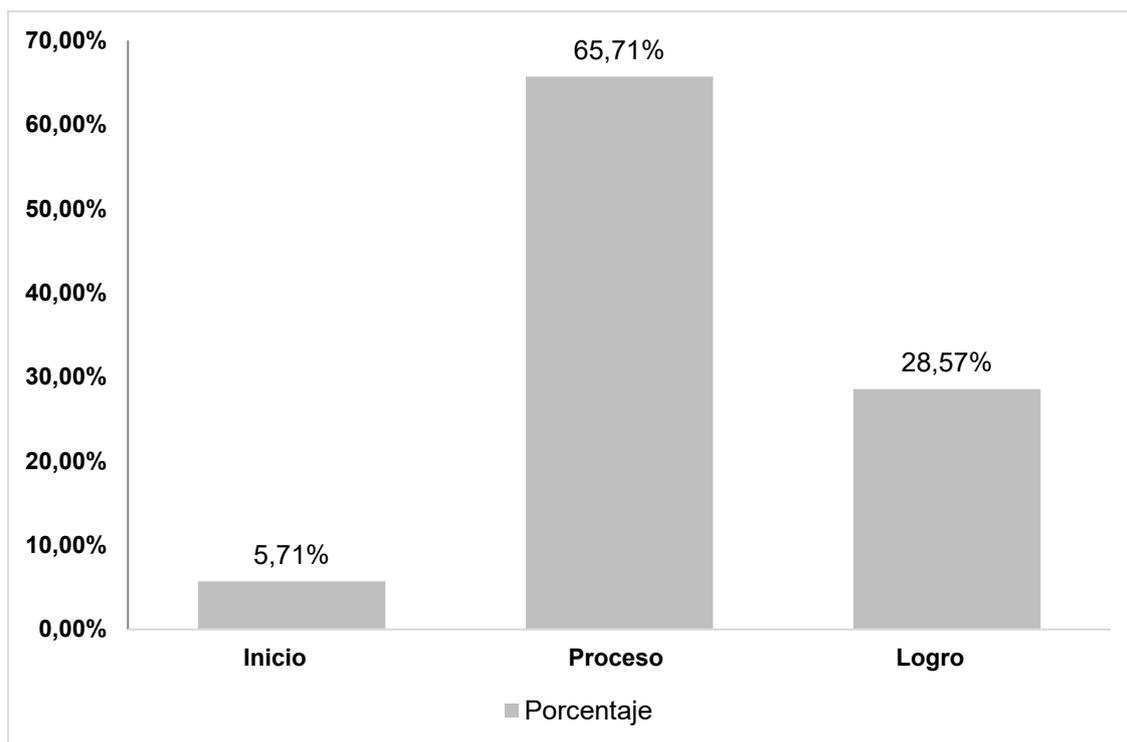
Nivel de la dimensión disfrute

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	4	5,71	5,71	5,71
	Proceso	46	65,71	65,71	71,42
	Logro	20	28,57	28,57	100,00
	Total	70	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 2

Niveles de la dimensión disfrute



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 5, figura 2, se observan los niveles de gamificación en su dimensión disfrute, que los docentes utilizan como estrategia. Del 100% de los docentes, el 65,71% se encuentra en un nivel de proceso, el 28,57% en el nivel de logro y el 5,71% en el nivel de inicio.

5,71% se encuentran en nivel inicio. Se observa que predomina el nivel de proceso, no obstante, es probable que la mayoría de maestros aún no comprenda que los niños desarrollan la capacidad de es decir jugar y divertirse mientras aprende. Dado que el disfrute es el grado de diversión del participante durante la experiencia.

Resultados de los ítems correspondientes a la dimensión disfrute.

Tabla 6

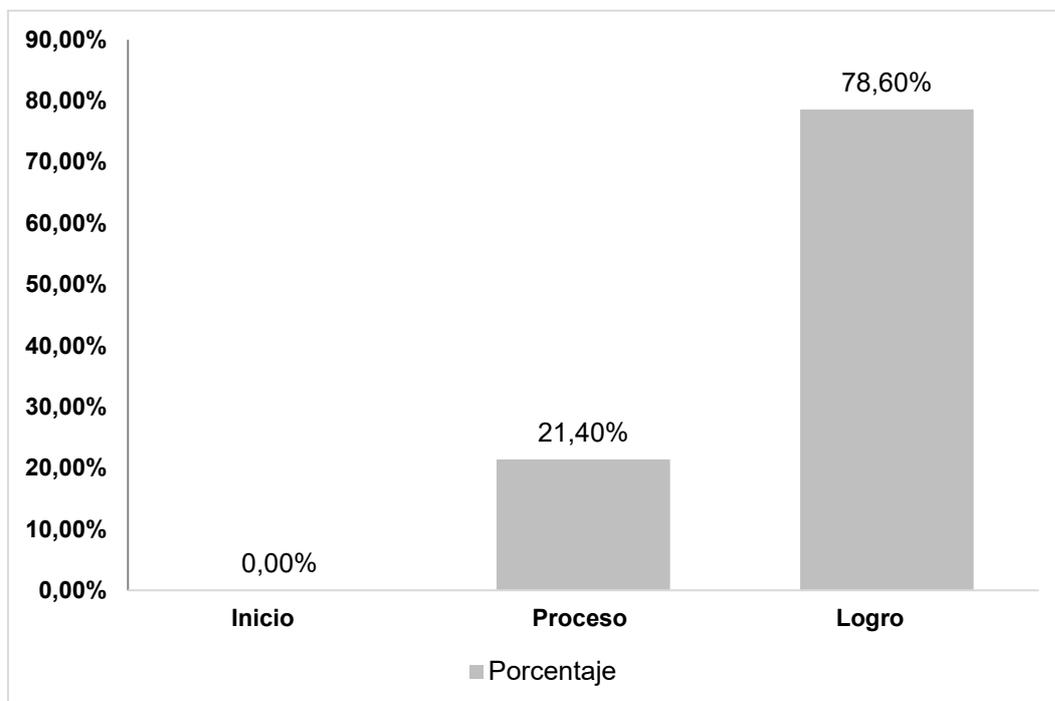
Ítem 1 Utiliza estrategias de juego de manera divertida.

	Frecuencia Fi	Porcentaje %
Inicio	0	0
Proceso	15	21,4
Logro	55	78,6
Total	70	100,0

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 3

Niveles del ítem 1



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 6, figura 3, se observan los niveles del uso de estrategias de juego de manera divertida; del 100% de los docentes, el 78,6% en el nivel de logro y el 21,4% se encuentran en un nivel de proceso. Predominando el nivel de logro, no obstante, si bien la gran mayoría de docentes se encuentra en el nivel de logro, aún existe un grupo que necesitan incorporar en su practicar mayor número de actividades divertidas y/o comprender que los niños aprender y se divierten a la vez.

Tabla 7

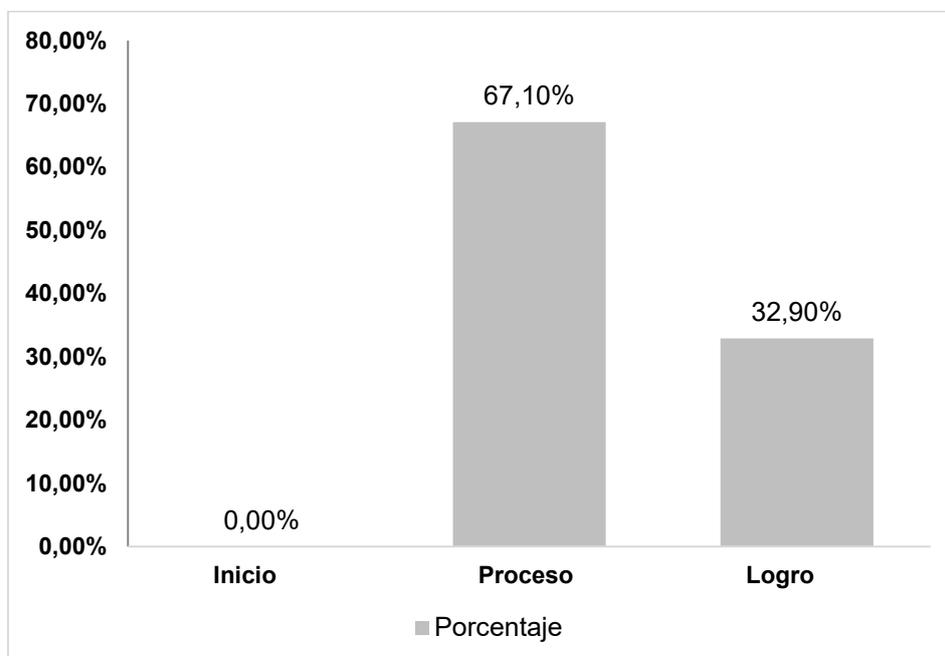
Ítem 2. Facilita valiosos recursos para que los niños disfruten jugando

		Frecuencia fi	Porcentaje %
Inicio	1	0	0
Proceso	2	47	67,1
Logro	3	23	32,9
Total		70	100,0

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 4

Niveles del ítem 2



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 7, figura 4, se observan los niveles de brindar valiosos recursos para que los niños disfruten jugando; del 100% de los docentes, el 67,1% se encuentra en un nivel de proceso y el 32,9% en el nivel de logro. Predominando el nivel de proceso, lo que significa que los dos tercios de docentes aún necesitan implementar variedad de recursos en sus prácticas.

Tabla 8

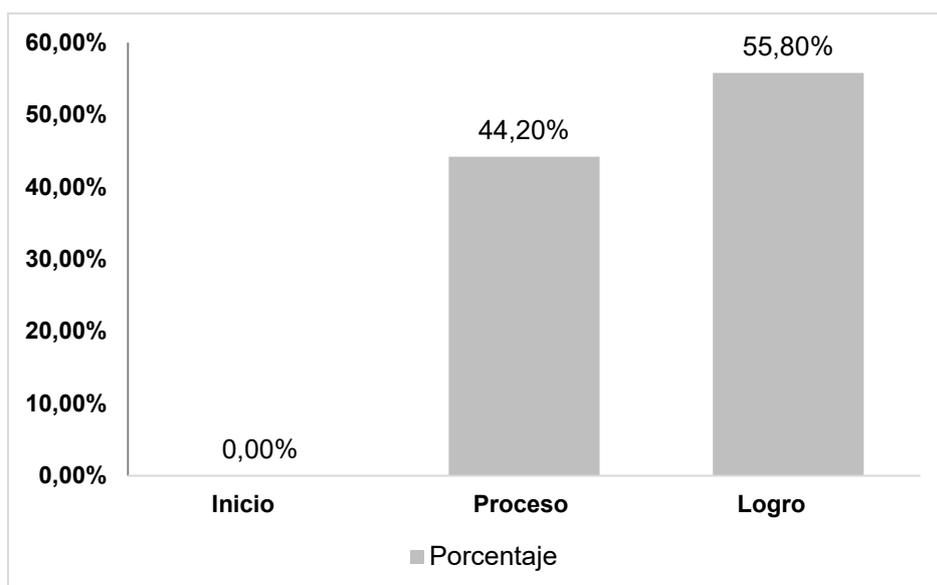
Ítem 3. Considera que las experiencias de tus estudiantes son placenteras con el juego.

	Frecuencia fi	Porcentaje %
Inicio 1	0	0
Proceso 2	31	44,2
Logro 3	39	55,8
Total	70	100,0

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 5

Niveles del ítem 3



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 8, figura 5, se observan los niveles en cuanto la percepción sobre las experiencias placenteras con el juego de los estudiantes; del 100% de los docentes, el 55,8% en el nivel de logro y el 44,2% se encuentra en un nivel de proceso. Predominando el nivel de logro. Se observa que aproximadamente la mitad de docentes percibe que las experiencias de los estudiantes con el juego necesitan de un mayor incremento de actividades de tal modo se le brinde mayor oportunidades a los niños.

Tabla 9

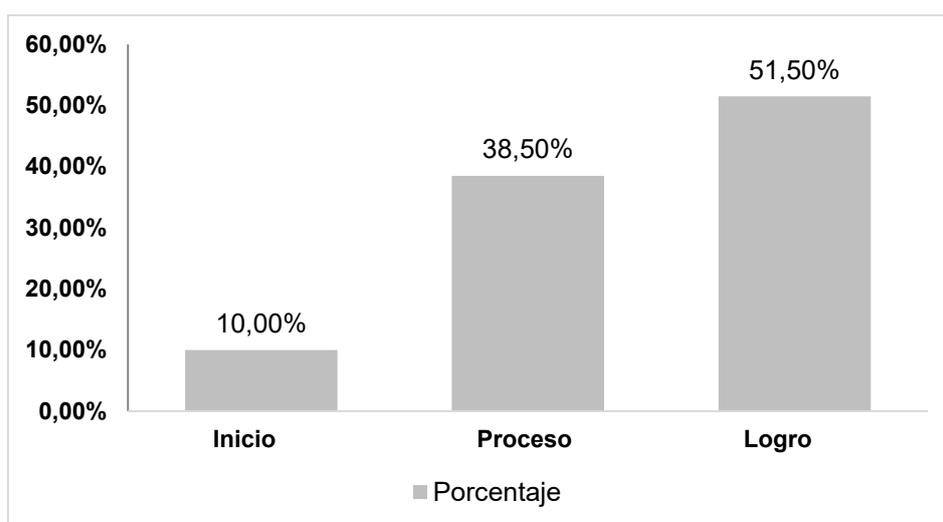
Ítem 4. Realiza preguntas donde los niños opinen sobre la emoción que origino el juego.

	Frecuencia	Porcentaje
	fi	%
Inicio 1	7	10,0
Proceso 2	27	38,5
Logro 3	36	51,5
Total	70	100,0

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 6

Niveles del ítem 4



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 9, figura 6, se observan los niveles en cuanto la realización de preguntas donde los niños opinen sobre la emoción que origino el juego; del 100% de los docentes, el 51,5% en el nivel de logro, el 38.5% se encuentra en un nivel de proceso y el 10% se encuentra en un nivel de inicio. Predominando el nivel de logro. Se observa que aproximadamente la mitad de docentes obtuvo un nivel de logro sobre la retroalimentación que brindan para recoger la opinión de los niños sobre sus emociones con el juego.

Tabla 10

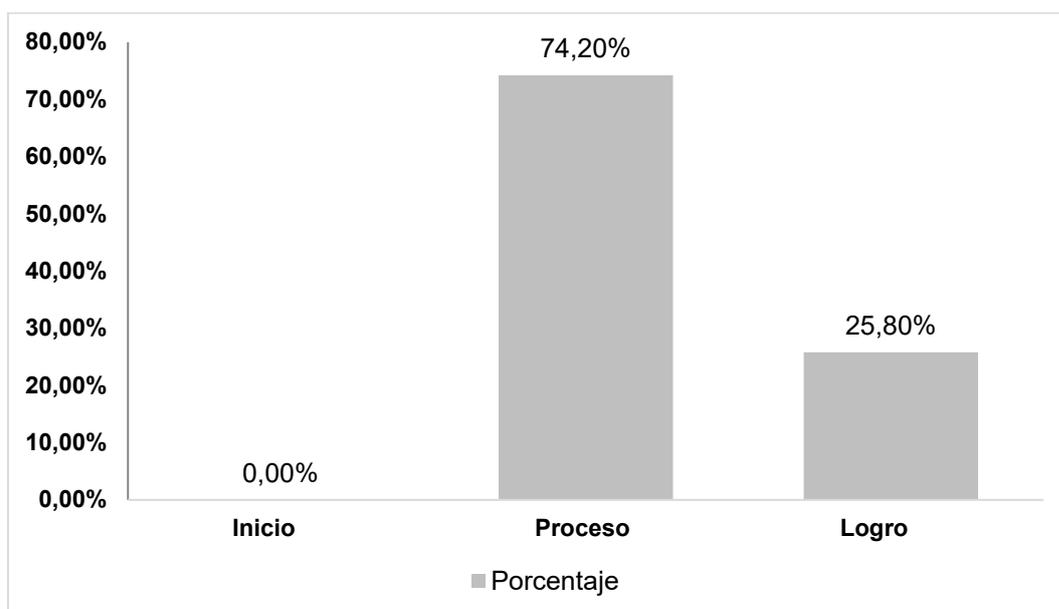
Ítem 5. Brinda confianza para que el niño juegue de manera autónoma (por si mismo)

	Frecuencia fi	Porcentaje %
Inicio 1	0	0
Proceso 2	52	74,2
Logro 3	18	25,8
Total	70	100,0

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 7

Niveles del ítem 5



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 10, figura 7, se observan los niveles en cuanto la confianza que brinda el docente para que el niño juegue de manera autónoma; del 100% de los docentes, el 74.2% se encuentra en un nivel de proceso y el 25,8% en el nivel de logro. Predominando el nivel de proceso. Se observa que aproximadamente la cuarta parte de docentes que necesita desarrollar estrategias que brinde la confianza en los estudiantes en función al incremento de su autonomía.

Tabla 11

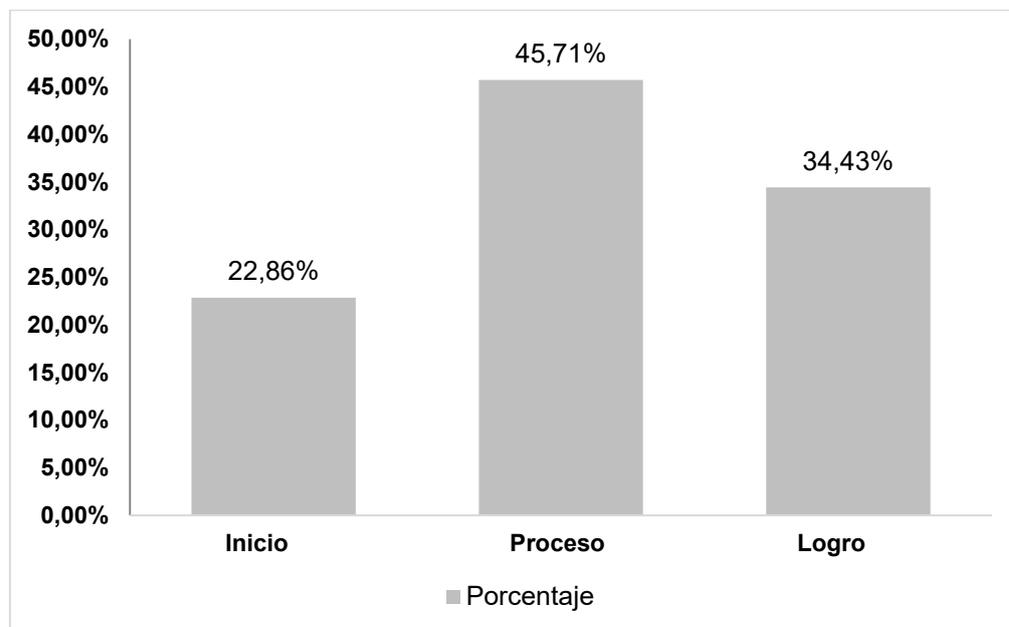
Nivel de la dimensión absorción

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	16	22,86	22,86	22,86
	Proceso	32	45,71	45,71	68,72
	Logro	22	31,43	31,43	100,00
Total		70	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 8

Niveles de la dimensión absorción



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 11, figura 8, se observan los niveles de gamificación en su dimensión absorción, que los docentes utilizan como estrategia. Del 100% de los docentes, el 45,71% se encuentra en un nivel de proceso el, el 31,43% en el nivel de logro y 22,86% se encuentran en nivel inicio. Predominando el nivel de proceso. Es posible que los docentes aún no comprendan la estimulación visual y auditiva que experimentan los estudiantes hasta el punto en que no se dan cuenta de que están aprendiendo.

Resultados de los ítems correspondientes a la dimensión absorción.

Tabla 12

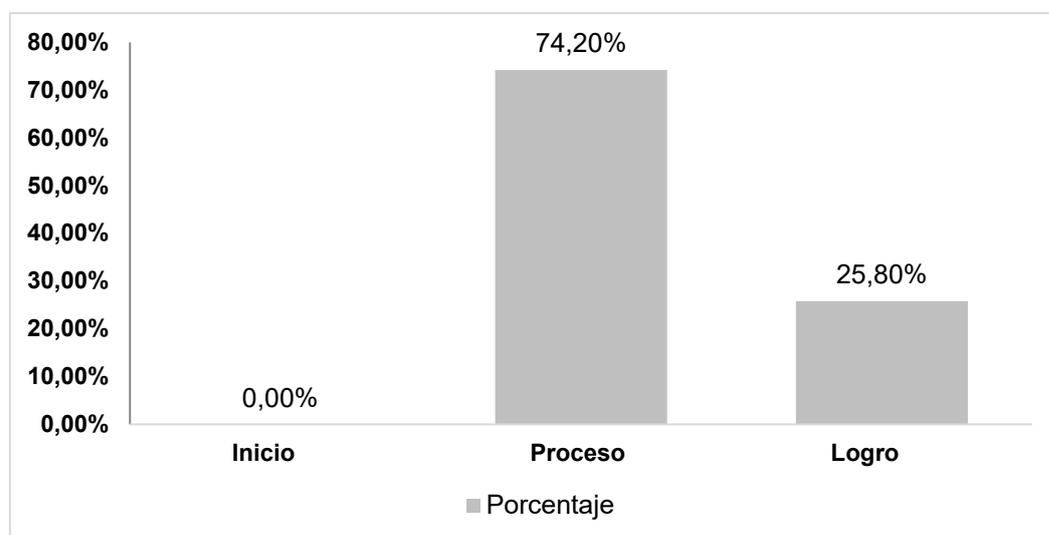
Ítem 6 Plantea propósitos de aprendizaje para que se desarrollen durante el juego

	Frecuencia fi	Porcentaje %
Inicio 1	0	0
Proceso 2	52	74,2
Logro 3	18	25,8
Total	70	100,0

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 9

Niveles del ítem 6



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 12, figura 9, se observan los niveles en cuanto a los propósitos de aprendizaje que el docente brinde para que se desarrollen durante el juego del 100% de los docentes, el 74.2% se encuentra en un nivel de proceso y el 25,8% en el nivel de logro. Predominando el nivel de proceso, lo que significa que los docentes aun necesitan de comprender que la experiencia inmersiva permite jugar y aprender simultáneamente y sin esfuerzo

Tabla 13

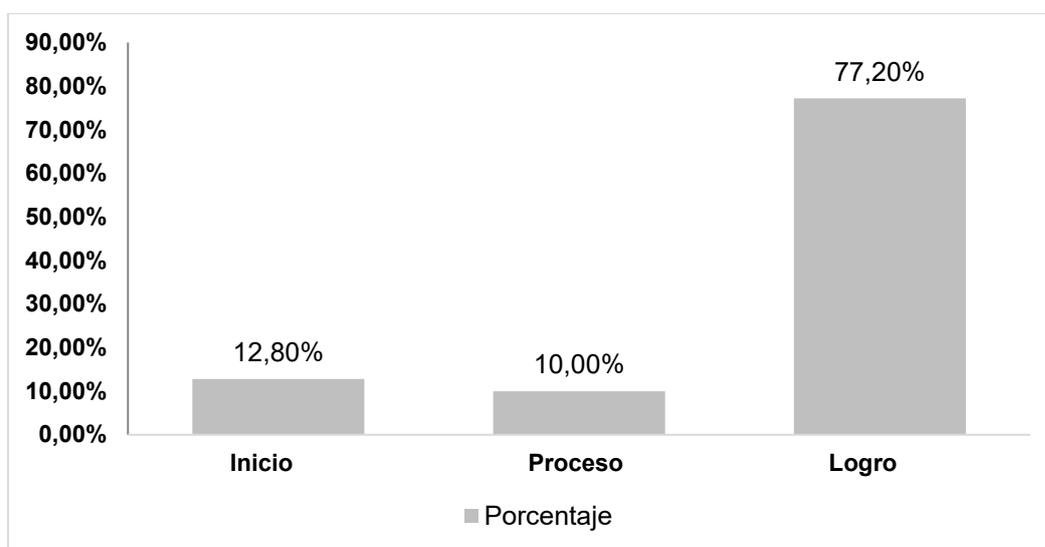
Ítem 7. Observa que los niños después de jugar se sienten como volver al “mundo real” después de un viaje

	Frecuencia Fi	Porcentaje %
Inicio 1	9	12,8
Proceso 2	7	10,0
Logro 3	54	77,2
Total	70	100,0

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 10

Niveles del ítem 7



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 13, figura 10, se observan los niveles de observación del docente sobre si los niños después de jugar se sienten como volver al “mundo real”; del 100% de los docentes, el 72% se encontró en el nivel de logro ,el 12, 8 % se encontró en nivel inicio; el 10% se encuentra en un nivel de proceso y. Estos resultados podrían estar mostrando que aún la tercera parte de docentes no tenga las posibilidades de observar como los niños después de un juego describen o muestran sus comportamientos como si volvieran de viaje.

Tabla 14

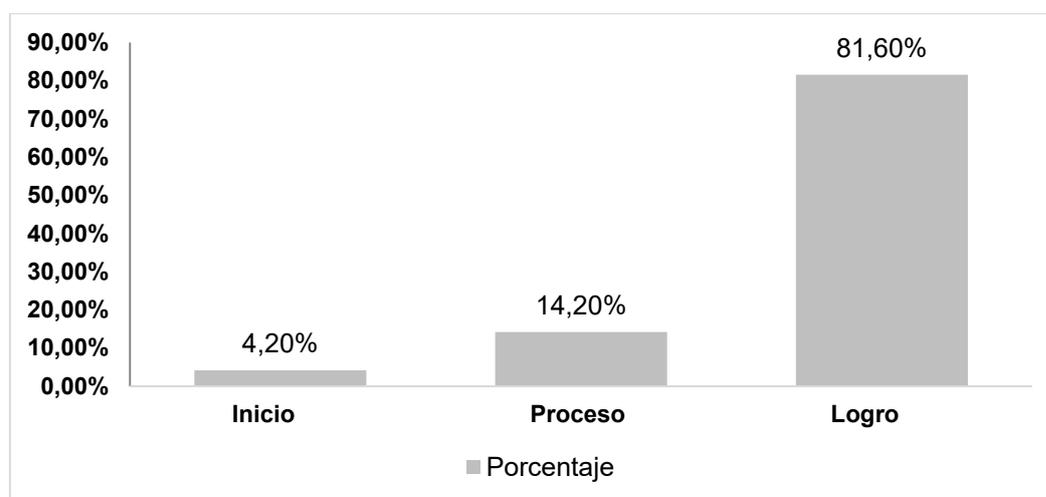
Ítem 8. Observa que los niños y niñas al Jugar se alejan de todo lo que le rodea

		Frecuencia	Porcentaje
		Fi	%
Inicio	1-1	3	4,2
Proceso	2-2	10	14,2
Logro	3-4	57	81,6
Total		70	100,0

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 11

Niveles del ítem 8



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 14, figura 11, se observan los niveles en cuanto a la observación de los docentes sobre los niños y niñas que al jugar se alejan de todo lo que le rodea; del 100% de los docentes, el 81,6% está en el nivel de logro, el 14,2% se encuentra en un nivel de proceso y el 4,2% se encuentra en un nivel de inicio. Resultados que pueden ser explicados desde las limitaciones que tiene un docente para aplicar actividades donde se se divierten, disfrutan y se entretengan de tal modo se observe que los niños al jugar se alejen de todo lo que le rodea

Tabla 15

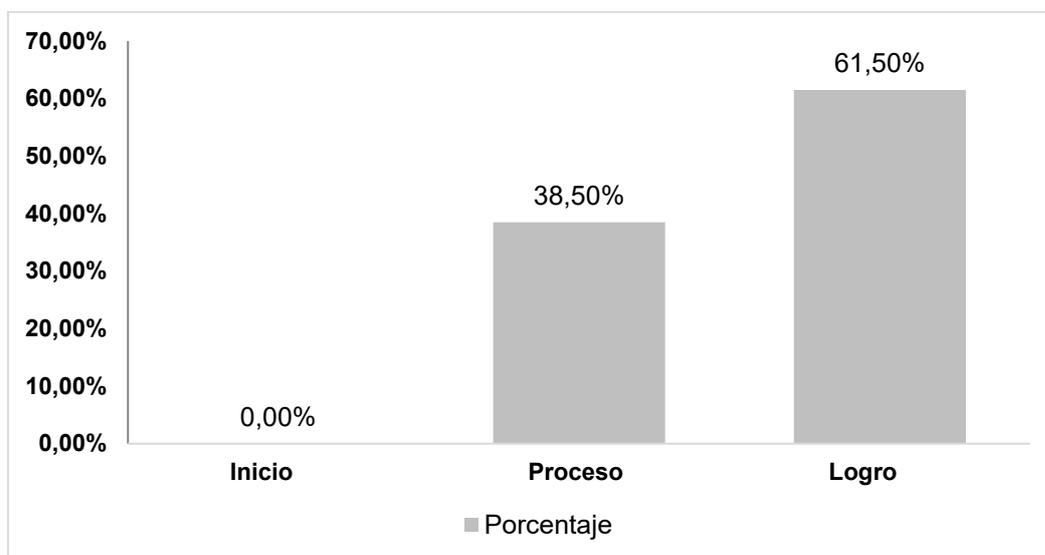
Ítem 9. Observa que los niños y niñas mientras juegan pierden la noción del tiempo

		Frecuencia fi	Porcentaje %
Inicio	1-1	0	0
Proceso	2-2	27	38,5
Logro	3-4	43	61,5
Total		70	100,0

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 12

Niveles del ítem 9



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 15, figura 12, se observan los niveles en cuanto a la observación del docente sobre los niños y niñas que mientras juegan pierden la noción del tiempo; del 100% de los docentes, el 61,5% está en el nivel de logro y el 38,5% se encuentra en un nivel de proceso. Se encuentra en este ítem que la tercera parte de los docentes no promueven el juego, a pesar que el niño aprende interaccionando con su ambiente, por lo que muchas veces pierde la noción del tiempo.

Tabla 16

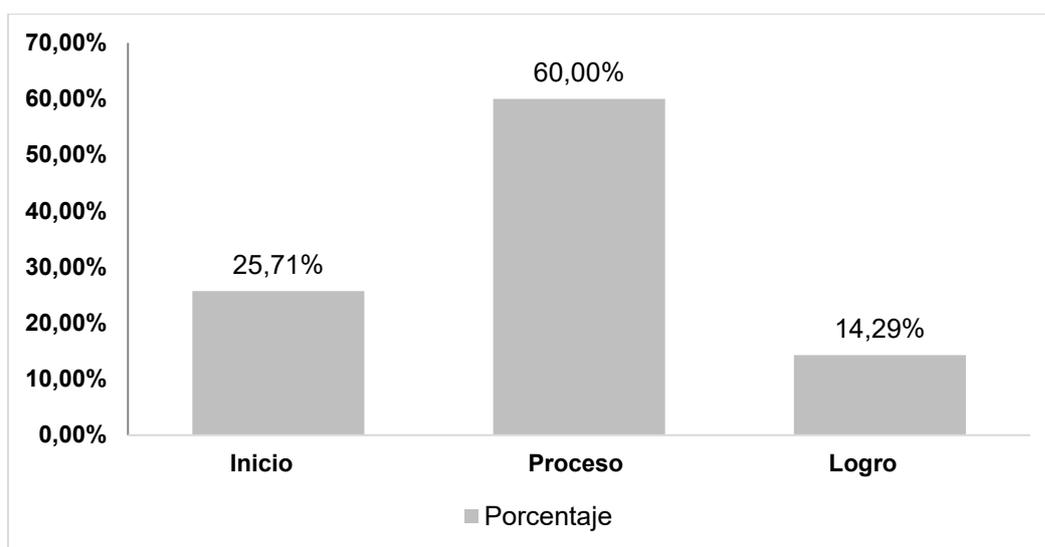
Nivel de la dimensión pensamiento creativo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	18	25,71	25,71	25,71
	Proceso	42	60,00	60,00	85,71
	Logro	10	14,29	14,29	100,00
	Total	70	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 13

Niveles de la dimensión pensamiento creativo



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 16, figura 13, se observan los niveles de gamificación en su dimensión pensamiento creativo, que los docentes utilizan como estrategia. Del 100% de los docentes, el 60% se encuentra en un nivel de proceso, el 25,71% se encuentran en nivel inicio y el 14,29% en el nivel de logro. Predominando el nivel de proceso. No la tercera parte de docentes aún presenta dificultades en la aplicación de estrategias lúdicas para promover el pensamiento creativo.

Resultados de los ítems correspondientes a la dimensión pensamiento creativo.

Tabla 17

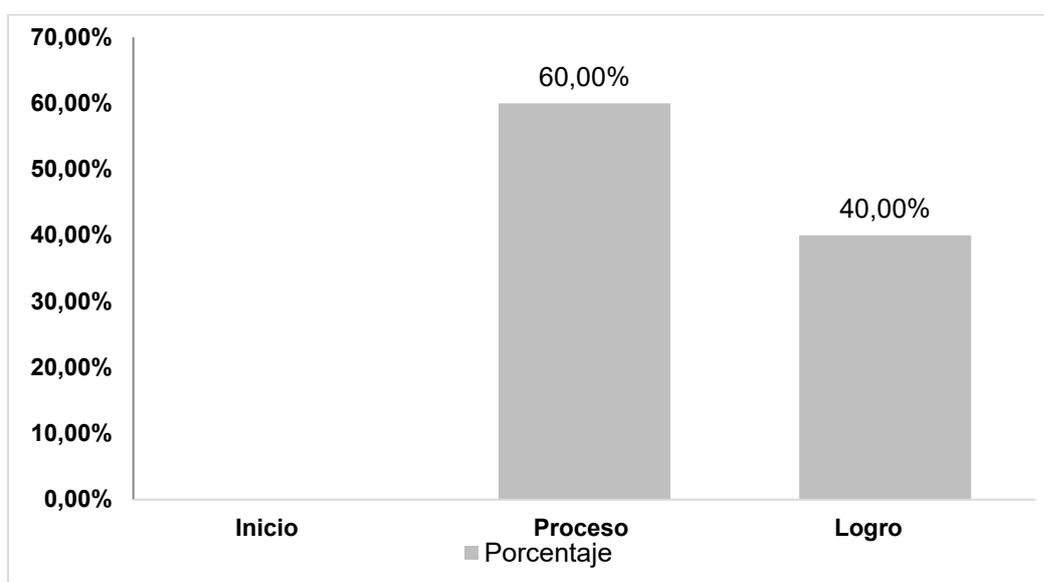
Ítem 10 Desarrolla actividades donde los niños demuestren imaginación al cantar

	Frecuencia fi	Porcentaje %
Inicio 1-1	0	0
Proceso 2-2	42	60
Logro 3-4	28	40
Total	70	100,0

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 14

Niveles del ítem 10



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 17, figura 14, se observan los niveles en cuanto al desarrollo de actividades que el docente promueve para que los niños demuestran imaginación al cantar; del 100% de los docentes, el 60% se encuentra en un nivel de proceso y el 40% en el nivel de logro. Los resultados evidencian que hace falta implementar estrategias de gamificación para desarrollar el canto de tal modo se pueda involucrar a los estudiantes, motivarlos y promover la creatividad.

Tabla 18

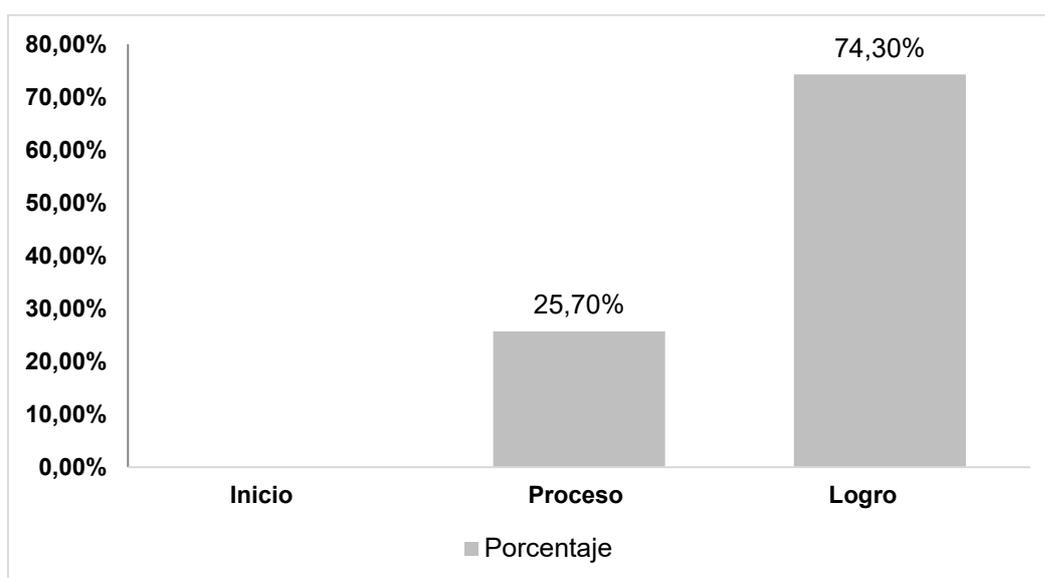
Ítem 11. Ejecuta sesiones que permitan que los niños y niñas muestren creatividad durante el juego

	Frecuencia fi	Porcentaje %
Inicio 1	0	0
Proceso 2	18	25,7
Logro 3	52	74,3
Total	70	100,0

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 15

Niveles del ítem 11



Nota: Datos de la muestra

En la tabla 18, figura 15, se observan los niveles en cuanto a la ejecución de sesiones que permiten que los niños y niñas muestren creatividad durante el juego; del 100% de los docentes, el 74,3% en el nivel de logro y el 25,7% se encuentra en un nivel de proceso. Los resultados demuestran que la cuarta parte de docente manifiesta que en la planificación de las sesiones no están diseñando actividades que promueva que los niños y niñas muestren creatividad durante el juego.

Tabla 19

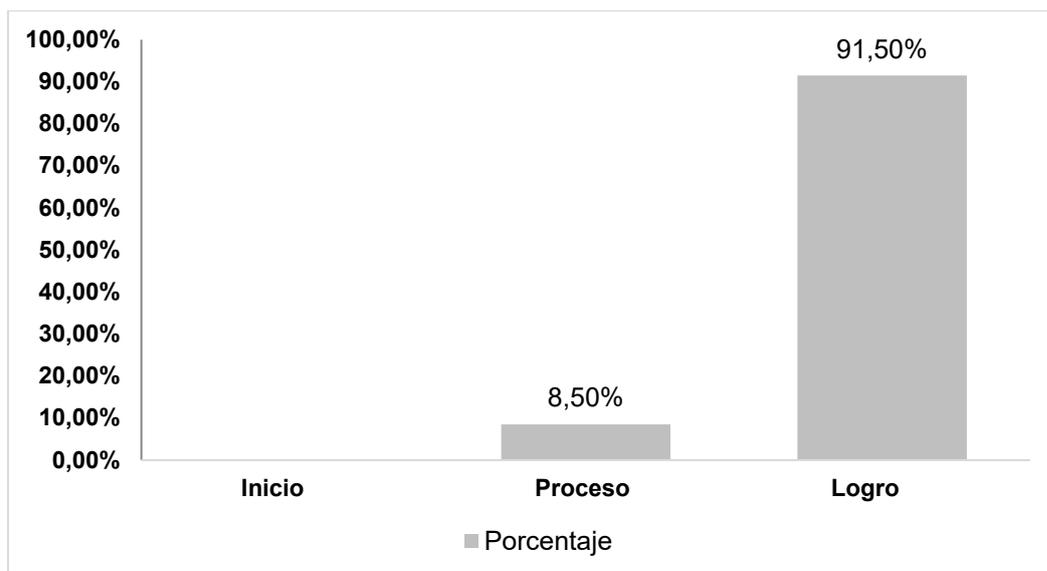
Ítem 12. Planifica su sesión de aprendizaje enfatizando el juego

		Frecuencia	Porcentaje
		fi	%
Inicio	1-1	0	0
Proceso	2-2	6	8,5
Logro	3-4	64	91,5
Total		70	100,0

Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

Figura 16

Niveles del ítem 12



Nota: Datos de la muestra

En la tabla 19, figura 16, se observan los niveles en cuanto a la planificación de la sesión de aprendizaje enfatizando el juego; del 100% de los docentes, el 91,5% está en el nivel de logro y el 8,5% se encuentra en un nivel de proceso. Estos resultados muestran que, aún se tiene a un 9% que la planificación curricular y en sus experiencias de aprendizaje no están enfatizando el juego.

Tabla 20

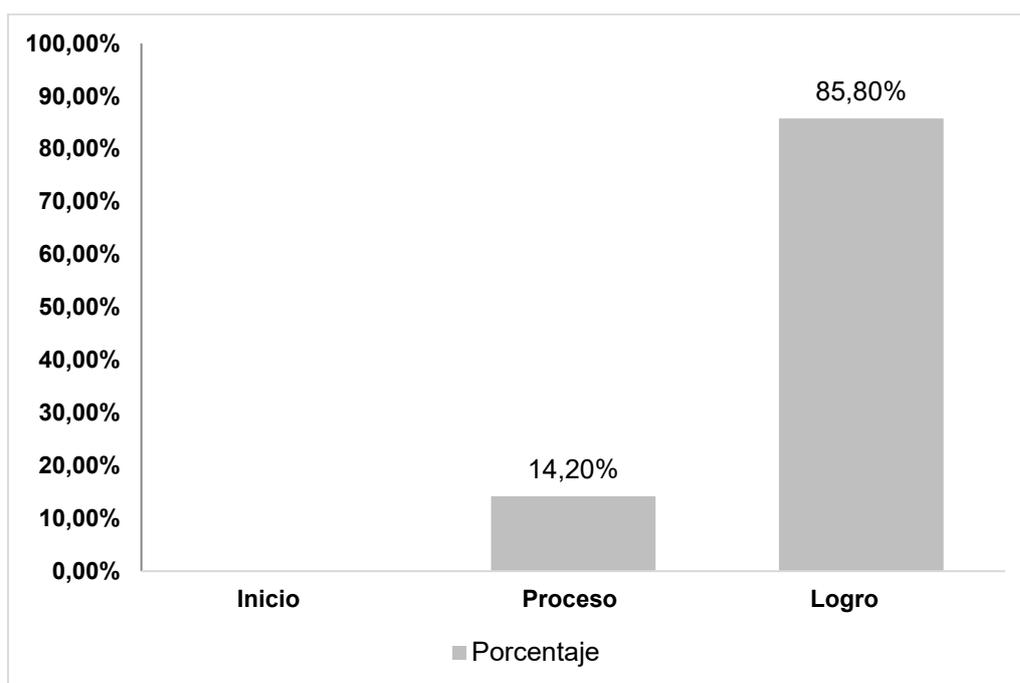
Ítem 13. Desarrolla actividades lúdicas donde los niños y niñas se sientan aventureros y/o exploradores.

		Frecuencia	Porcentaje
		fi	%
Inicio	1-1	0	0
Proceso	2-2	10	14,2
Logro	3-4	60	85,8
Total		70	100,0

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 17

Niveles del ítem 13



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 20, figura 17, se observan los niveles en cuanto al desarrollo de actividades lúdicas que realiza el docente, donde los niños y niñas se sientan aventureros y/o exploradores.; del 100% de los docentes, el 85,8% se ubica en el nivel de logro y el 14.2% se encuentra en un nivel de proceso. Estos resultados muestran que, hace falta brindar o compartir materiales que permitan desarrollar en los estudiantes mayores actividades lúdicas donde los niños y niñas se sientan aventureros y/o exploradores.

Tabla 21

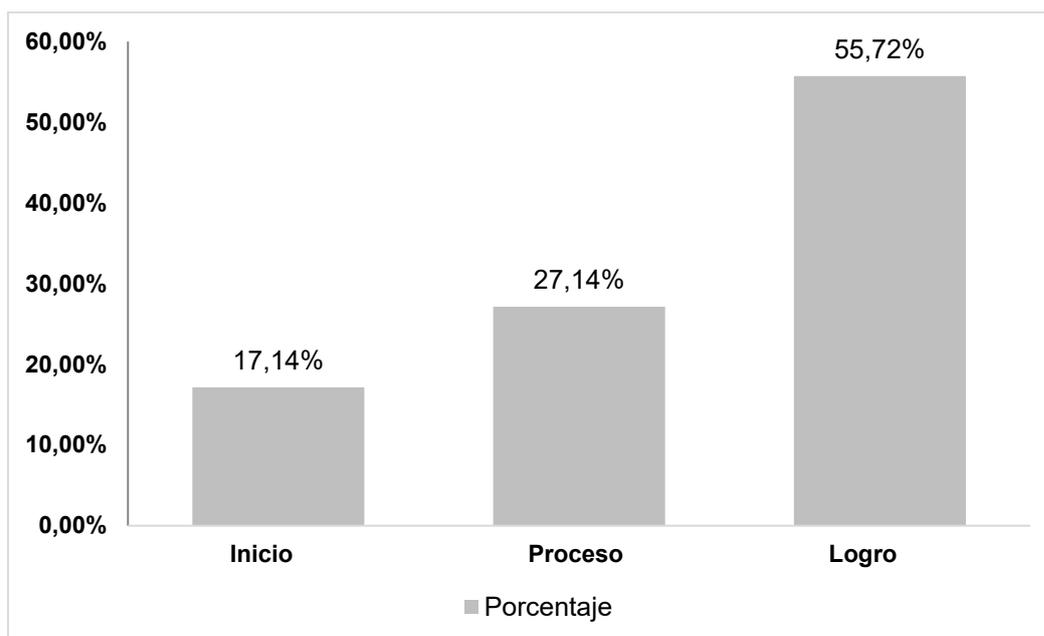
Nivel de la dimensión activación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	12	17,14	17,14	17,14
	Proceso	19	27,14	27,14	44,34
	Logro	39	55,71	55,71	100,00
	Total	70	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 18

Niveles de la dimensión activación



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 21, figura18, se observan los niveles de gamificación en su dimensión activación, que los docentes utilizan como estrategia. Del 100% de los docentes, el 55,71% está en el nivel de logro, el 27,14% se encuentra en un nivel de proceso y el 17,14% se encuentran en nivel inicio. Resultados que muestran que la mitad de docentes no aprovecha el potencial de la gamificación en su dimensión activación para maximizar la eficacia de las herramientas en el nivel de compromiso y motivación

Resultados de los ítems correspondientes a la dimensión activación

Tabla 22

Ítem 14. Observa participación en las diferentes formas de moverse por el espacio (frente, atrás, de lado, un solo pie, gatear, arrastrar, canguro, correr lento y rápido), mediante fotos o videos breves

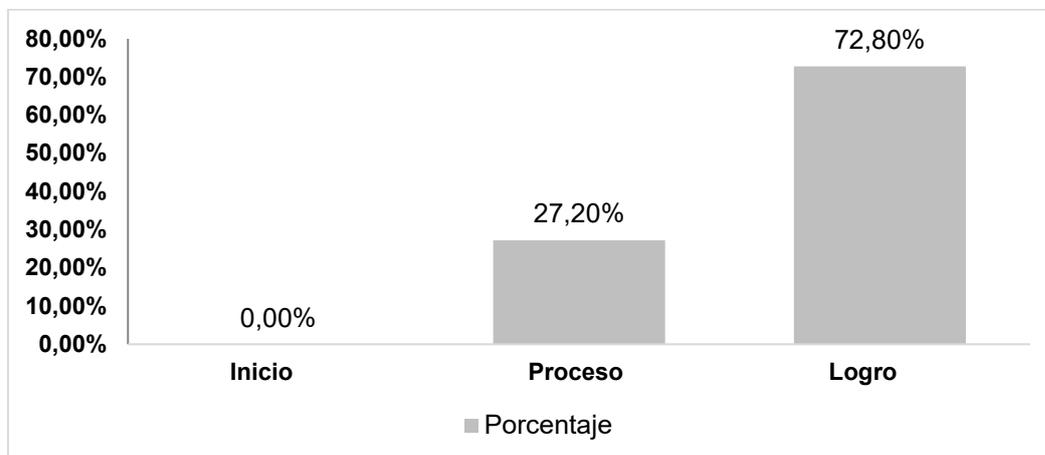
		Frecuencia Fi	Porcentaje %
Inicio	1-1	0	0
Proceso	2-2	19	27,1
Logro	3-4	51	72,8
Total		70	100,0

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura

19

Niveles del ítem 14



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 22, figura 19, se observan que del 100% de los docentes, el 72,8% se ubica en el nivel de logro y el 27,1% se encuentra en un nivel de proceso. Evidenciando los niveles en cuanto a la observación del docente sobre la participación de sus estudiantes en las diferentes formas de moverse por el espacio; por lo que es necesario que la tercera parte de maestros adquiera mayores estrategias para promover el movimiento en el aula.

Tabla 23

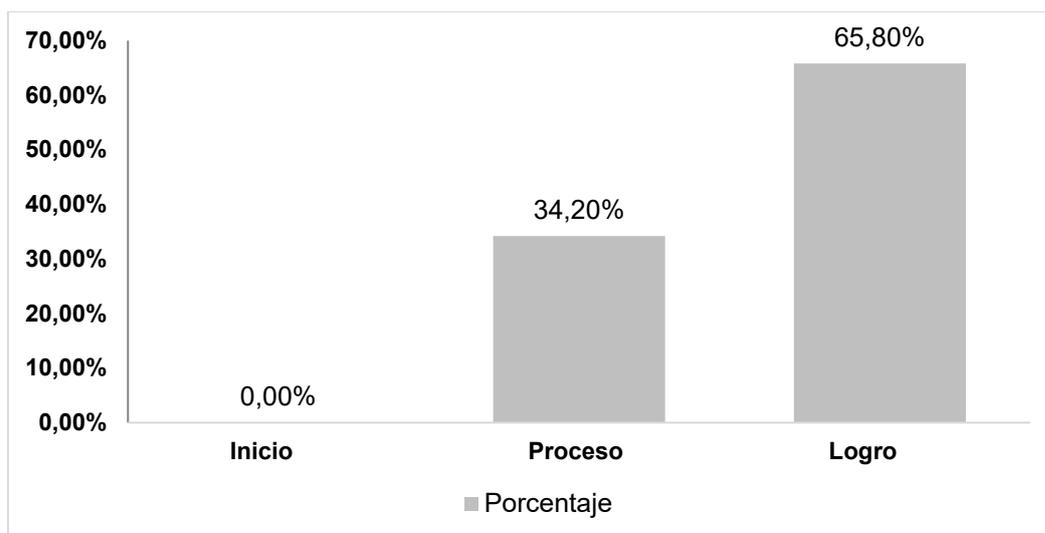
Ítem 15. Percibe las emociones cuando los estudiantes realizan movimientos del cuerpo, acordes con la danza elegida, mediante fotos o videos breves.

		Frecuencia Fi	Porcentaje %
Inicio	1	0	0
Proceso	2	24	34,2
Logro	3	46	65,8
Total		70	100,0

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 20

Niveles del ítem 15



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 23, figura 20, se observan los niveles en cuanto a la percepción del docente sobre las emociones de los estudiantes cuando realizan movimientos del cuerpo, acordes con la danza elegida, mediante fotos o videos breves; del 100% de los docentes, el 65,8% está en el nivel de logro y el 34.2% se encuentra en un nivel de proceso, lo que indica que la tercera parte de docentes aplica estrategias con menor frecuencia que permita en los estudiantes muestren evidencias de las actividades de movimiento del cuerpo.

Tabla 24

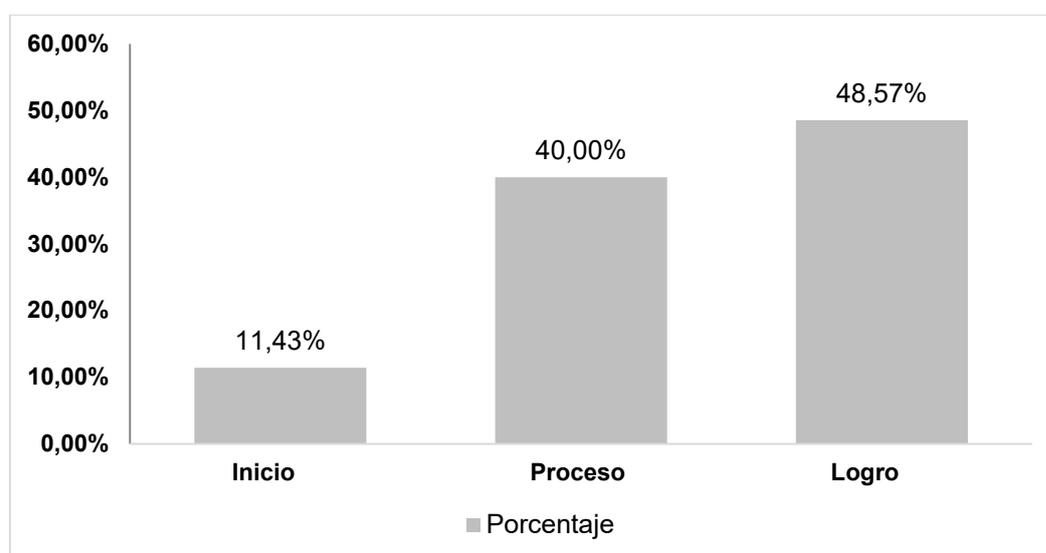
Nivel de la dimensión dominio

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	8	11,43	11,43	11,43
	Proceso	28	40,00	40,00	51,43
	Logro	34	48,57	48,57	100,00
	Total	70	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 21

Niveles de la dimensión dominio



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 24, figura 21, se observan los niveles de gamificación en su dimensión dominio, que los docentes utilizan como estrategia. Del 100% de los docentes, el 48,57% está en el nivel de logro, el 40% se encuentra en un nivel de proceso y el 11,43% se encuentran en nivel inicio. Predominando el nivel de proceso. No obstante, el existen docentes que aún presenta dificultades en la aplicación de la dimensión dominio, decir no brindan espacios para los niños elijan sus actividades y establecer sus propias formas de hacer las cosas.

Resultados de los ítems correspondientes a la dimensión dominio

Tabla 25

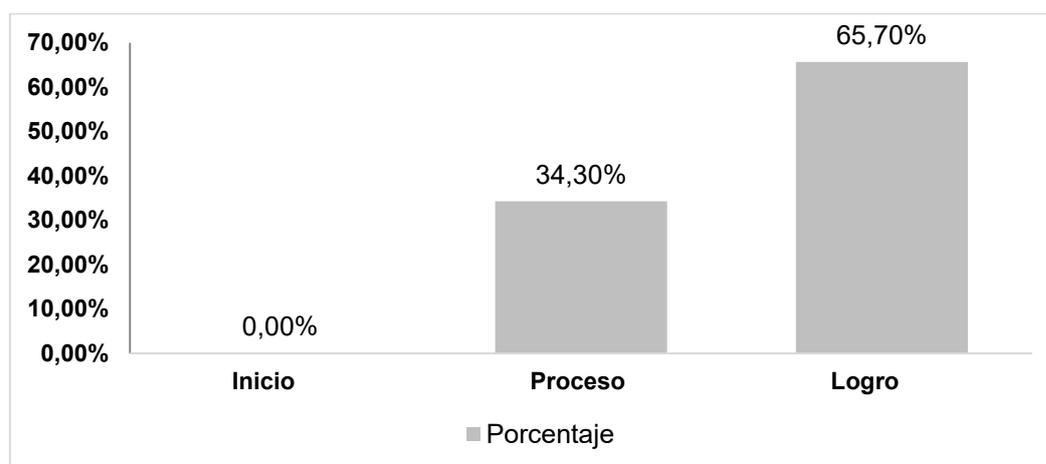
Ítem 16. Observa que los niños demuestran seguridad mientras juegan en línea.

		Frecuencia fi	Porcentaje %
Inicio	1-1	0	0
Proceso	2-2	24	34,2
Logro	3-4	46	65,7
Total		70	100,0

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 22

Niveles del ítem 16



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 25, figura 22, se observan que del 100% de los docentes, el 65,7% en el nivel de logro y el 34.2% se encuentra en un nivel de proceso. Estos resultados sobre los niveles en cuanto a la observación que realiza el docente sobre los niños en relación a la demostración de seguridad mientras juegan en línea señalan que evalúen el sentido del control, autorregulación que los niños desarrollen durante la experiencia.

Tabla 26

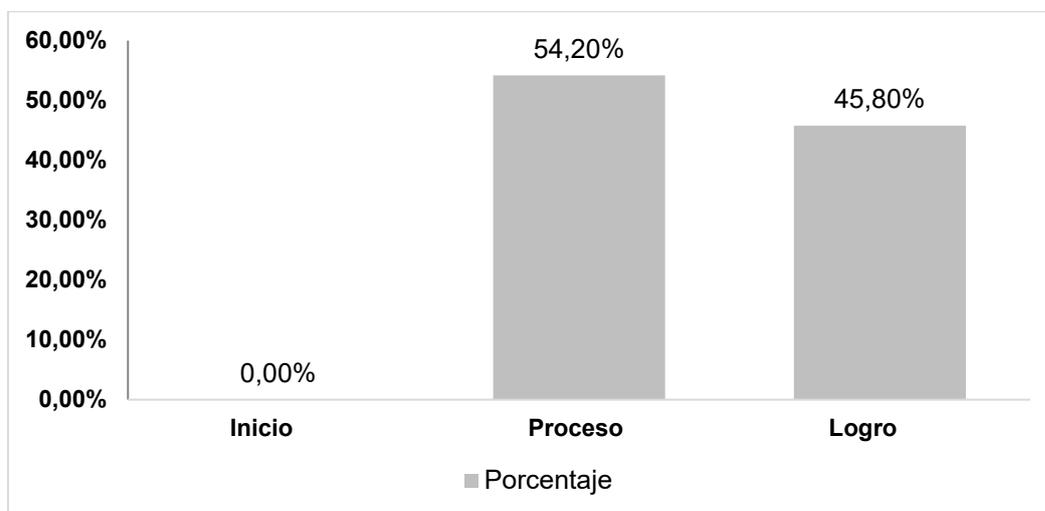
Ítem 17. Durante el desarrollo de un juego en una plataforma observa la autonomía de los niños

	Frecuencia Fi	Porcentaje %
Inicio 1	0	0
Proceso 2	38	54,2
Logro 3	32	45,8
Total	70	100,0

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 23

Niveles del ítem 17



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 26, figura 23, se observan que del 100% de los docentes, el 54.2% se encuentra en un nivel de proceso y el 45,8% en el nivel de logro. Se evidencia los niveles en cuanto a la observación de los docentes sobre la autonomía de los niños en el desarrollo de un juego en una plataforma.

Tabla 27

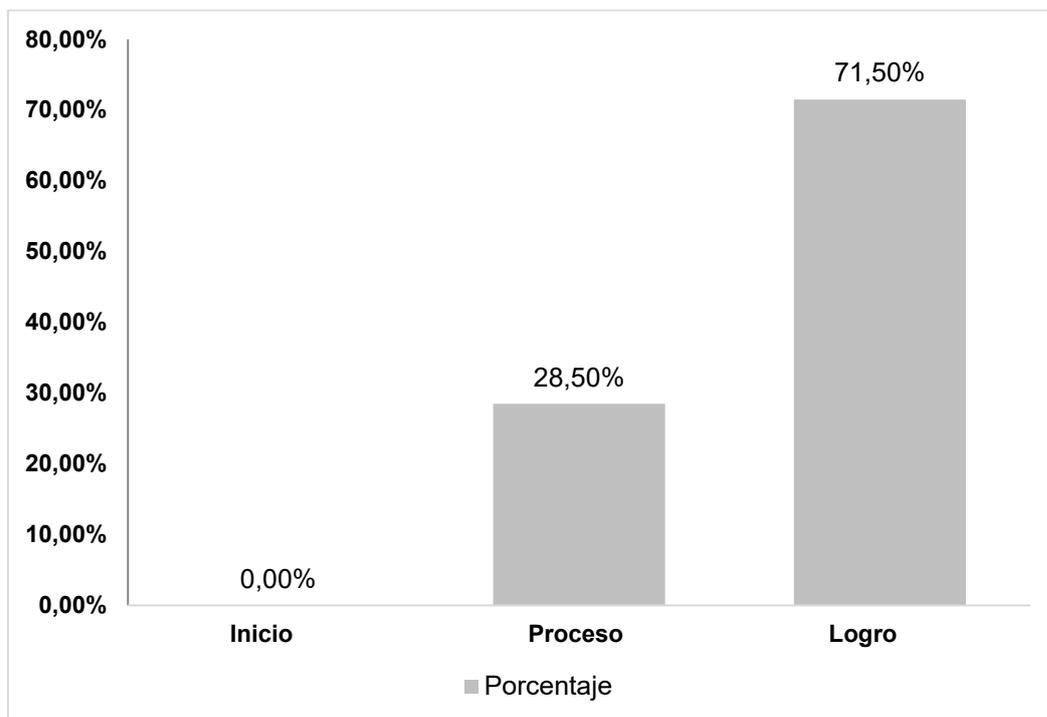
Ítem 18. Promueve que los niños propongan diferentes formas de jugar.

		Frecuencia	Porcentaje
		fi	%
Inicio	1-1	0	0
Proceso	2-2	20	28,5
Logro	3-4	50	71,5
Total		70	100,0

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 24

Niveles del ítem 18



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 27, figura 24, se observan los niveles en cuanto a favorecer que los niños propongan diferentes formas de jugar; del 100% de los docentes, el 71,5% está en el nivel de logro y el 28,5% se encuentra en un nivel de proceso. Se describe que la tercera parte del total de docente aún necesita orientación para que se promueva en los niños la propuesta de diferentes juegos.

Tabla 28

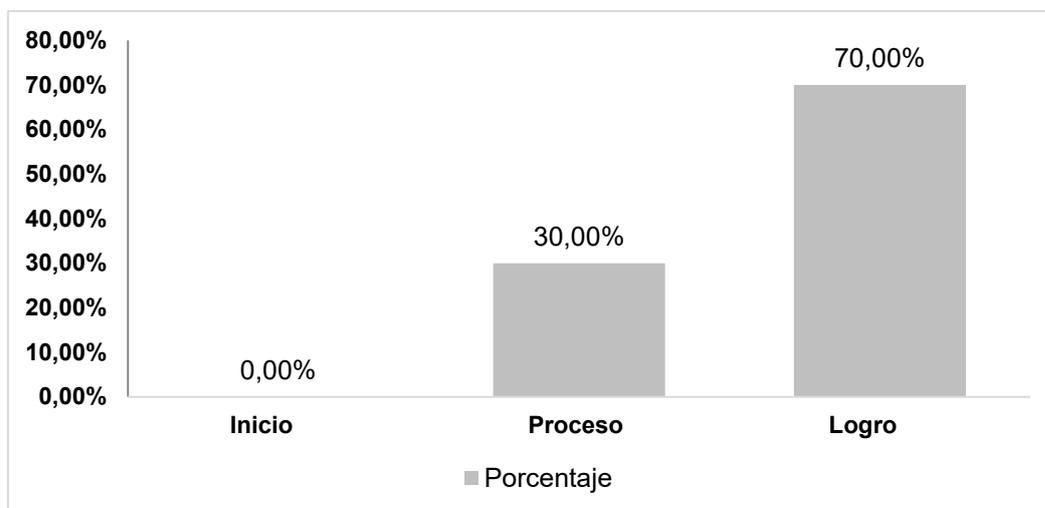
Ítem 19. Domina diversos recursos virtuales para niños.

	Frecuencia	Porcentaje
	fi	%
Inicio 1-1	0	0
Proceso 2-2	21	30
Logro 3-4	49	70
Total	70	100,0

Nota: Datos tomados de la aplicación del cuestionario de gamificación a docentes del nivel inicial

Figura 25

Niveles del ítem 19



Nota: Datos obtenidos de la muestra de docentes del nivel inicial

En la tabla 28, figura 25, se observan los niveles en cuanto al dominio de los docentes sobre diversos recursos virtuales para niños; del 100% de los docentes, el 70% está en el nivel de logro y el 30% se encuentra en un nivel de proceso. Lo que significa que aproximadamente la tercera parte de docentes necesita fortalecimiento sobre la variedad de recursos.

V. DISCUSIÓN

El estudio mostró los niveles de uso de la gamificación en las docentes del nivel inicial que se emplean como estrategia en los procesos de aprendizaje enriquecidos por actividades gamificadas las que van contribuyendo al éxito de los estudiantes, lo cual está en línea con la literatura científica, estudios y propuestas recientes que serán discutidos en el presente capítulo. Luego de realizar los cálculos descriptivos e interpretación de resultados, seguidamente se discute por cada objetivo planteado:

Con respecto al objetivo general, determinar el nivel de gamificación que se utiliza como estrategia metodológica por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, de una institución educativa, SJL, 2023, tuvo una utilización, cuya preponderancia es del 57,14% se encuentra en un nivel de proceso, 15,71% se encuentran en nivel inicio, y el 27,14% en el nivel de logro. Lo que significa que las docentes aún presentan dificultades para emplear estrategias de gamificación como metodología para favorecer el clima lúdico y la motivación en el aula.

Estos resultados pueden encontrar coherencia con el estudio realizado en Rumania, de Opreș et al (2021) cuyos participantes indicaron que se perciben un alto nivel de utilidad de la gamificación en la educación; no obstante, los obstáculos para el uso de la gamificación, pudieron ser: la actitud negativa y/o la falta de conocimientos metodológicos de algunos docentes y las limitaciones del currículo. Los autores que la mayoría de los maestros en formación prefieren tanto la gamificación basada en papel y lápiz como la gamificación con ayuda tecnológica. Asimismo, Ukala y Agabi (2018), cuyo estudio hecho en Nigeria, reveló, que las metodologías que utilizan gamificación pueden vincularse con la educación inicial y la educación indígena, incluyendo cuentos, adivinanzas, animales, payasadas, demostración, conteo de piedras y herramientas agrícolas locales por parte de los maestros.

Ante estos resultados, es necesario, vincular el desarrollo de la teoría cognitiva que respalda el constructivismo, cuyo énfasis se encuentra en el aprender haciendo, promoviendo el uso del mundo digital, convirtiéndose en un enfoque típico de la enseñanza educativa. Asocia técnicas de juego en el aprendizaje mediante la digitalización en contraposición a los juegos violentos (Ongoro & Mwangoka, 2019). Se añade que la teoría de Piaget cuyo principal postulado es el aprendizaje centrado en el niño y basado en actividades; además Montessori quien es la principal promotora de estimular el aprendizaje activo y autónomo, teorías que se desarrollan pudiendo usarse la tecnología (Afshin, et al., 2019).

En relación al objetivo específico 1, determinar el nivel de gamificación que se utiliza como estrategia metodológica en su dimensión disfrute por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial se demostró que, esta dimensión como estrategia metodológica, tuvo una utilización por parte de los docentes del 5,71% en nivel inicio, el 65,71% se encuentra en un nivel de proceso y el 28,57% en el nivel de logro; siendo predominante el nivel de proceso.

Resultados que encuentra comparación con el estudio de Ongoro y Mwangoka (2019) quienes en África realizaron el estudio, encontrando que el rendimiento en el aprendizaje de los niños en edad preescolar mejoró cuando se incorporó el enfoque de aprendizaje basado en el potencial de la gamificación en la lección de articulación de sonido. Los autores concluyeron que el uso de la gamificación en la educación preescolar propone ideas y medios para estandarizar la articulación del sonido y mejorar la calidad general de la educación.

Los resultados encuentran soporte teórico en lo indicado por Parra-González y Segura-Robles (2019) quienes sostuvieron que el disfrute es el grado de diversión del participante durante la experiencia, capturando si les gusta jugar el juego o disfrutaran haciéndolo, es decir jugar y divertirse mientras aprenden. Por ello se hace necesario agregar diversión y juegos a la educación, convirtiéndose en una receta perfecta para lograr niños jugando y divirtiéndose mientras aprenden.

En cuanto al objetivo específico 2, determinar el nivel de gamificación que se utiliza como estrategia metodológica en su dimensión absorción por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, de una institución educativa, SJL, 2023. Se demostró que,

se obtuvo una utilización por parte de los docentes del 22,86% en nivel inicio, el 45,71% en nivel de proceso y el 31,43% en nivel de logro; predominando el nivel de proceso. Estos resultados encuentran explicación en lo expuesto por Pokorny (2019), quien sostuvo que con el poder de abstracción de la realidad que produce la experiencia en los participantes, así como la conciencia del tiempo o la falta del mismo durante la experiencia. Debido a la estimulación visual y auditiva se estimulan los sentidos de los estudiantes hasta el punto en que no se dan cuenta de que están aprendiendo. Están en una experiencia inmersiva donde jugar y aprender van sucediendo simultáneamente y sin esfuerzo (Pokorny, 2019). Asimismo, la absorción es la experiencia de inmersión que demanda el compromiso emocional (Luo, 2023).

Los resultados, además, pueden ser complementarios con el estudio de Bicen y Kocakoyun (2017), quienes en Turquía encontraron que Kahoot fue la aplicación preferida por los estudiantes que utilizaron aplicaciones diseñadas o aptas para el método de gamificación y Android fue el sistema operativo preferido en los dispositivos móviles de los estudiantes. Los autores concluyeron que Kahoot sería la plataforma de aprendizaje del futuro y debería integrarse en las actividades del aula. Asimismo, en Portugal, el estudio de Azevedo et al. (2018) asumieron retos nutricionales, centrados en frutas, verduras, azúcar y sal. Los resultados indicaron que las familias subieron 1267 artículos (recetas, fotografías de desafíos) y los educadores subieron 327 elementos (fotografías, videos) en la plataforma interactiva. Llegando a la conclusión que la plataforma interactiva digital gamificada parece ser una herramienta útil y de fácil adaptación.

En relación al objetivo específica 3, determinar el nivel de gamificación que se utiliza como estrategia metodológica en su dimensión pensamiento creativo por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial. Se demostró que, la utilización por parte de los docentes fue del 25,71% en nivel inicio, el 60% en un nivel de proceso y el 14,29% en nivel de logro, predominando el nivel de proceso. Los resultados no mostraron diferencias estadísticamente significativas en relación a las otras dimensiones. Esto indica que aprender con la gamificación aún presenta limitaciones.

Los resultados de este estudio pueden ser comparados con el estudio de Alvarado (2021) realizado en Piura, quien encontró que las maestras utilizan la técnica de la gamificación que el 76.7% usa con mucha frecuencia y el 23.3% lo desarrolla de manera moderada. El estudio concluyó que no necesariamente se debe tener una utilidad muy frecuente para lograr el más alto desempeño docente, así como un claro enfoque en la gamificación en una enseñanza o contexto de aprendizaje, es decir, enseñar donde se usa elementos del juego para motivar a los estudiantes en su aprendizaje.

Los resultados encuentran respaldo teórico en lo sostenido por Villegas, (2022), quien enfatiza que en el contexto actual, el estudiante necesita fortalecer el pensamiento creativo debido a los avances tecnológicos que influyen en su aprendizaje, esto lo lleva a buscar soluciones creativas e innovadoras para volverse competente y resolver situaciones de su vida diaria, el pensamiento creativo se considera una competencia que no sigue un orden lógico y secuencial, por el contrario, es incierto y desordenado.

Respecto al objetivo específico 4, determinar el nivel de gamificación que se utiliza como estrategia metodológica en su dimensión activación por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial. Se demostró que la utilización por parte de los docentes fue del 17,14% en nivel inicio, el 27,14% en nivel de proceso y el 55,71% en nivel de logro, predominando el nivel de proceso.

Los resultados, encuentran concordancia con el estudio de Holguin-Alvarez et al. (2019), realizado en Lima, cuyo estudio permitió desarrollar la representación activa e icónica en los niños. Viabilizando la reacción cognitiva del razonamiento ante el uso de insignias y puntuaciones, concluyendo que los estudiantes mejoran la práctica de operaciones matemática, así como del desarrollo de metacognición y flexibilización. Asimismo, los juegos digitales podrían formar parte ventajosa de las actividades del sistema educativo, es decir, lo que suele llamarse gamificación o aprendizaje basado en juegos.

En cuanto al objetivo específico 5, determinar el nivel de gamificación que se utiliza como estrategia metodológica en su dimensión dominio por docentes de 5 años del nivel inicial, de una institución educativa, SJL, 2023. Se demostró que, la

utilización por parte de los docentes fue del 11,43% en nivel inicio, el 40% en un nivel de proceso y 48,57% en nivel de logro, predominando el nivel de proceso, lo que significa que es necesario aprender a evaluar el sentido personal de control que los participantes tienen durante la experiencia de gamificación.

Resultados que encuentran ideas similares con el estudio de López (2019), quien sostuvo que es una urgencia que en el Perú migre hacia la era digital. El uso de materiales audiovisuales, como los videos y las imágenes, pueden ayudar a los estudiantes a obtener una visión más amplia de un tema, permitiendo comprender mejor los conceptos e ideas con mayor rapidez como el conocimiento referente a los colores, animales, plantas entre otros, precisando la urgencia de la preparación de los docentes en relación al uso de las tecnologías digitales como herramientas estratégicas de enseñanza.

VI. CONCLUSIONES

1. La gamificación como estrategia metodológica por docentes de 4 y 5, tuvo una utilización del 15,71% en nivel inicio, 57,14% en un nivel de proceso, y el 27,14% en el nivel de logro. Observándose que la mayoría se encuentra en nivel de proceso, lo que significa que las docentes aún presentan dificultades en la aplicación de la gamificación como estrategia metodológica para favorecer la atmósfera de juego y motivación en el aula.
2. La gamificación en la dimensión disfrute como estrategia metodológica por docentes de 4 y 5 años, tuvo una utilización por parte de los docentes del 5,71% en nivel inicio, el 65,71% se encuentra en un nivel de proceso y el 28,57% en el nivel de logro; siendo predominante el nivel de proceso.
3. La gamificación en la dimensión absorción como estrategia metodológica por docentes de 4 y 5 años, tuvo una utilización por parte de los docentes del 22,86% en nivel inicio, el 45,71% en nivel de proceso y el 31,43% en nivel de logro; predominando el nivel de proceso.
4. La gamificación en la dimensión pensamiento creativo como estrategia metodológica por docentes de 4 y 5, tuvo una utilización por parte de los docentes del 25,71% en nivel inicio, el 60% en un nivel de proceso y el 14,29% en nivel de logro, predominando el nivel de proceso.
5. La gamificación en la dimensión activación como estrategia metodológica por docentes de 4 y 5, tuvo una utilización por parte de los docentes del 17,14% en nivel inicio, el 27,14% en nivel de proceso y el 55,71% en nivel de logro, predominando el nivel de logro.

6. La gamificación en la dimensión dominio como estrategia metodológica por docentes de 4 y 5 años, tuvo una utilización por parte de los docentes del 11,43% en nivel inicio, el 40% en un nivel de proceso y 48,57% en nivel de logro, predominando el nivel de logro.

VII. RECOMENDACIONES

1. Dado que se encontró que, la gamificación tiene un uso del 27,14% en el nivel de logro, se recomienda a los responsables de políticas educativas que promuevan la adquisición de dispositivos tecnológicos para el desarrollo de las estrategias metodológicas para favorecer la atmósfera de juego y motivación en el aula posibilitando que la gamificación mejore significativamente las experiencias de aprendizaje.
2. Puesto que se evidenció que la dimensión disfrute tuvo el 28,57% de nivel de logro, se recomienda a las autoridades de la escuela implementar proyectos en el uso de herramientas tecnológicas, permitiendo que los estudiantes adopten nuevos conocimientos con refuerzo positivo de una manera divertida y atractiva.
3. Debido a que los hallazgos evidenciaron que la dimensión absorción tuvo el 31,43% en nivel de logro, se recomienda a las docentes participar de talleres que permitan comprender las nuevas formas en que los estudiantes desarrollan la imaginación visual-espacial mediada por el involucramiento cognitivo.
4. Dado que encontró que, la dimensión pensamiento creativo tuvo el 14,29% en nivel de logro, se recomienda que en trabajo colegiado de docentes se comparta información de la necesidad que el estudiante presenta en la actualidad para fortalecer el pensamiento creativo debido a los avances tecnológicos que influyen en su aprendizaje.
5. Puesto que se evidenció que, la dimensión activación tuvo el 55,71% en nivel de logro, se recomienda a las familias regular el uso y a la vez aprovechar el potencial que poseen las herramientas para atraer y llamar la atención del jugador durante largos períodos de tiempo.

6. Debido a que se encontró que, la dimensión dominio tuvo 48,57% en nivel de logro, se recomienda a la comunidad educativa, incrementar el uso de tecnologías, dado que jugar permite a los niños elegir sus actividades y establecer sus propias formas de hacer las cosas. En consecuencia, les permite controlar su aprendizaje.

REFERENCIAS

- Afshin. M., Jafari, A., Heshmati, F., Movahedzadeh, J. & Cherif, A. (2019). Instructional Strategies for Motivating and Engraining Generation Z Students in Their Own Learning Process. *Journal of Education and Practice* www.iiste.org.10, (3), DOI: 10.7176/JEP <https://core.ac.uk/download/pdf/234642362.pdf>
- Alvarado, J. (2021) La técnica de gamificación en el desempeño docente del nivel inicial del distrito de Morropón, [Tesis UCV] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/64639/Alvarado_MJE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Azevedo, J., Padrão, P., Gregório, M. J., Almeida, C., Moutinho, N., Lien, N., & Barros, R. (2018). A Web-Based Gamification Program to Improve Nutrition Literacy in Families of 3- to 5-Year-Old Children: The Nutriscience Project. *Journal of Nutrition Education and Behavior*. doi:10.1016/j.jneb.2018.10.008 <https://sci-hub.se/10.1016/j.jneb.2018.10.008>
- Barrera, M. y Nuñez, J. (2022) *Actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del nivel inicial*, [Tesis de grado. Universidad Técnica de Ambato] <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/33413>
- Bicen, H. & Kocakoyun, S. (2017). Determination of university students' most preferred mobile application for gamification. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*. 9(1), 18-23. <https://eric.ed.gov/?q=gamification+in+preschool&id=EJ1141198>
- Briceño, Nuñez, C. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *Academo*, 9(1),11-22. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=688272308002>

- Burgos Briones, J., Pico Barreiro, L., & Vélez Zambrano, G. (2019). El maestro y la educación sostenible 2030. *Cienciamatria*, 6(10), 609-624.
<https://doi.org/10.35381/cm.v6i10.241>
<https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/241>
- Çetin, Mustafa; Bayat, Nihat (2020). Characteristics of Children's Oral Texts in Terms of Coherence and Cohesion. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, v15 n4 p234-252
<https://eric.ed.gov/?q=Characteristics+of+Children%e2%80%99s+Oral+Texts+in+terms+of+Coherence+and+Cohesion+&id=EJ1279486>
- Chimbo, C. (2021) *La gamificación como estrategia pedagógica en la comprensión y expresión del lenguaje en Educación Inicial*. [Tesis de titulación; Universidad católica de Cuenca]
<https://dspace.ucacue.edu.ec/handle/ucacue/9753>
- Córdova, J. (2020) La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática. [Tesis de grado. Universidad César Vallejo] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/69883>
- Eppmann, R., Bekk, M., & Klein, K. (2018). Gameful Experience in Gamification: Construction and Validation of a Gameful Experience Scale [GAMEX]. *Journal of Interactive Marketing*, 43, 98–115.
doi:10.1016/j.intmar.2018.03.002
- García, S. G., Nicolás, A. H., Cano, M. G., & Alonso, J. M. (2021). Gamification in the childhood education classroom. *South Florida Journal of Development*, 2(1), 623–632. <https://doi.org/10.46932/sfjdv2n1-045>
- Giraldo, L. (2022). Organización del Espacio del Aula Infantil y Creencias Asociadas. *Zona Próxima*, (36), 28-48. <https://doi.org/10.14482/zp.36.372.21>
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2145-94442022000100028
- González-Fernández A, Revuelta-Domínguez F., Fernández-Sánchez M. (2022). Models of Instructional Design in Gamification: A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*. 12(1):44.
<https://doi.org/10.3390/educsci12010044>

- Hilario, J (2019). Gamificación en las competencias del personal docente de la I.E.P. “Fray Pedro Urraca”, Puente Piedra [Tesis UCV]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/40266/Hilario_LJA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Holguin-Alvarez, J., Villa, G. M., Oyague, S. y Samame, S. (2019). Gamificación por videojuegos en contextos vulnerables: hallazgos experimentales desde la matemática escolar. 3C TIC. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69853/AC_Holguin_AJA-Villa_CGM-Oyague_PS-Samame_PS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Khvilon, E. (2004). *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la formación del docente: guía de planificación* (UNESCO). Recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000129533_spa/PDF/129533spa.pdf.multi
- Lamrani, R. y Abdelwahed, E. (2020). Game-based learning and Gamification to improve skills in early years education. *Computer Science and Information Systems* 17(1):339–356 <https://doi.org/10.2298/CSIS190511043L>
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392&lng=es&tlng=es.
- Loureiro, P. & Gomes, M.J. (2023). Online Peer Assessment for Learning: Findings from Higher Education Students. *Educ. Sci.*, 13, 253. <https://doi.org/10.3390/educsci13030253>
- Luo, Z. (2023). The Effectiveness of Gamified Tools for Foreign Language Learning (FLL): A Systematic Review. *Behav. Sci.*, 13, 331. <https://doi.org/10.3390/bs13040331>
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC10135444/>
- Martínez, A., Blanco, N., Campo-Benjumea, E., Garcia-Rodríguez, L. (2019). La gamificación de las matemáticas una estrategia de intervención en las

- habilidades lógico matemáticas HLM. *Revistas Signos Fónicos*; 5(2):18-37.
<https://core.ac.uk/reader/328146810>
- Minedu (2020). *Proyecto educativo nacional PEN al 2036: el reto de la ciudadanía plena* Ministerio de Educación.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6910>
- Nand, K., Baghaei, N., Casey, J. (2019). Engaging children with educational content via Gamification. *Smart Learn. Environ.* **6**, 6 (2019).
<https://doi.org/10.1186/s40561-019-0085-2>
- Ñaupas, H., Valdivia, R. M., Palacios, J. J., & Romero, H. E. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. In Journal of Chemical Information and Modeling, 5° Edición, 53 (9). <https://n9.cl/93x5t>
- Ongoro, C., & Mwangoka, J. (2019). Effects of Digital Games on Enhancing Language Learning in Tanzanian Preschools. *Knowledge Management & E-Learning*, 11 (3) 325-344. <https://doi.org/10.34105/j.kmel.2019.11.017>
<https://eric.ed.gov/?q=gamification+in+preschool&id=EJ1245691>
- ONU (2019). El mundo no cumplirá con los compromisos de la Agenda 2030 relacionados con la educación. Recuperado de
<https://news.un.org/es/story/2019/07/1459011>
- Opris, E., Bálint-Svella, É. & Zsoldos-Marchis, I. (2021). Prospective Preschool and Primary School Teachers' Knowledge and Opinion about Gamification. *Acta Didactica Napocensia*, 14 (1) 104-114.
<https://eric.ed.gov/?q=PROSPECTIVE+PRESCHOOL+AND+PRIMARY+SCHOOL++TEACHERS%e2%80%99+KNOWLEDGE+AND+OPINION+ABOUT++GAMIFICATION&id=EJ1309156>
- Pan, B., Song, Z., & Wang, Y. (2021). The Relationship Between Preschool Teachers' Proactive Personality and Innovative Behavior: The Chain-Mediated Role of Error Management Climate and Self-Efficacy. *Frontiers in psychology*, 12, 734484. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.734484>
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8599588/>
- Parra, M^a. E., Segura, A. y Gómez-Barajas, E. R. (2020). Evaluando experiencias gamificadas en docentes y estudiantes de educación física *International*

Journal of Educational Research and Innovation (IJERI), 13, 166-176
<http://hdl.handle.net/10481/63542>

Pokorny, L. (2019). *Urban high school teachers' experiences using gamification with students who have difficulty staying on task*. [Tesis doctoral. Universidad de la Ciudad de Nueva Jersey]. https://www-proquest-com.translate.googleusercontent.com/translate?sl=en&tl=es&hl=es&tr_pto=sc

Rabatini, V. (2016). *O desenvolvimento da atenção na educação do pré-escolar: uma análise a partir da psicologia histórico-cultural e da pedagogia histórico-crítica*. Universidad Estatal De Paulista "Júlio De Mesquita Filho. <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/144266>

Ramos, R., Chávez, R., Figueroa, P. Serna, M. (2023). Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, 8(3), 82-107. doi: <http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2019.83.82-107>

Rodríguez, C., Ramos, M., Santos, M. & Fernández, J. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*. 3 (1). <http://dx.doi.org/10.24310/IJNE2.1.2019.6557>
<https://revistas.uma.es/index.php/NEIJ/article/view/6557/6307>

Sánchez, H. Reyes, C. y Mejía K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Vicerrectorado Universidad Ricardo Palma. Perú: Bussines Support Aneth S.R.L.
<http://repositorio.urp.edu.pe/handle/URP/1480?show=full>

Torres, D., Moya, E. y Pérez, R. (2021). Inmersión y activación de estados emocionales con videojuegos de realidad virtual. *Revista de Psicología (PUCP)*, 39(2), 531-551. <https://dx.doi.org/10.18800/psico.202102.002>

Ukala, C. & Agabi, O. (2018). Linking Early Childhood Education with Indigenous Education Using Gamification: The Case of Maintaining Cultural Value and Identity. *Journal of International Education Research*, 13 (1) 17-26
<https://eric.ed.gov/?q=Linking+Early+Childhood+Education+With+Indigenou>

s+Education+Using++Gamification%3a+The+Case+Of+Maintaining++Cultural+Value+And+Identity&id=EJ1144568

UNESCO (2022). Transformar la enseñanza desde dentro: tendencias actuales en la situación y el desarrollo del personal docente, Día Mundial de los Docentes 2022 https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000383002_spa

UNESCO (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TICs en educación en América Latina y el Caribe*. <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>

Ungau, S., Nasip, F., Linyaw, K., Yusop, Y., & Tang, T. (2023). Gamification in Improving Reading Skills of Preschool Children: Blending Through Puzzle Game. *Journal of Cognitive Sciences and Human Development*, 9(1), 193-220. <https://doi.org/10.33736/jcshd.5479.2023>
<https://publisher.unimas.my/ojs/index.php/JCSHD/article/view/5479>

Utecht, J.R., & Keller, D.M. (2019). Becoming Relevant Again: Applying Connectivism Learning Theory to Today's Classrooms. *Critical Questions in Education*, 10, 107-119. <https://eric.ed.gov/?q=Becoming+Relevant+Again%3a+Applying+Connectivism++Learning+Theory+to+Today%e2%80%99s+Classrooms&id=EJ1219672>

Vélez, G. y Arteaga, I. (2022) Gamified didactic strategy for the development of collaborative learning in initial education students. *Suplemento CICA Multidisciplinario*, 6(13).

<https://uleam.suplementocica.org/index.php/SuplementoCICA/article/view/2>

Villegas, E. (2022). Didactic strategies to promote creative thinking in classrooms. *Rev. innova educ.* 4 (1) 109-119

<https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.008.en>

<https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/402/520>

Zambrano-Álava, A. P., Lucas-Zambrano, A. T., Lucas-Zambrano, M.-D.-L.-Ángeles, & Luque-Alcívar, K. E. (2020). Gamificación y aprendizaje

autorregulado. *EPISTEME KOINONIA*, 3(5), 287–302.
<https://doi.org/10.35381/e.k.v3i5.847>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: La gamificación como estrategia metodológica en niños de 4 y 5 años del nivel inicial, 2023.

Programa	Objetivos	Variables e indicadores	Metodología
<p>Problema General: ¿Cuál es el nivel de gamificación que se utiliza como estrategia metodológica por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, de las instituciones educativas, SJL, 2023?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cuál es el nivel de gamificación que se utiliza como estrategia metodológica en su dimensión diversión por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, de una institución educativa, SJL, 2023?</p> <p>¿Cuál es el nivel de gamificación que se utiliza como estrategia metodológica en su dimensión absorción por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, de una institución educativa, SJL, 2023?</p> <p>¿Cuál es el nivel de gamificación que se utiliza como estrategia metodológica en su dimensión pensamiento creativo por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, de una institución educativa, SJL, 2023?</p> <p>¿Cuál es el nivel de gamificación que se utiliza como estrategia metodológica en su dimensión activación por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, de una institución educativa, SJL, 2023?</p> <p>¿Cuál es el nivel de uso de la gamificación en su dimensión dominio por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, de una institución educativa, SJL, 2023?</p>	<p>Objetivo General: Determinar el nivel de gamificación que se utiliza como estrategia metodológica por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial de las instituciones educativas, SJL, 2023.</p> <p>Objetivos específicos: Determinar el nivel de gamificación que se utiliza como estrategia metodológica en su dimensión diversión por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial.</p> <p>Determinar el nivel de gamificación que se utiliza como estrategia metodológica en su dimensión absorción por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, de una institución educativa, SJL, 2023.</p> <p>Determinar el nivel de gamificación que se utiliza como estrategia metodológica en su dimensión pensamiento creativo por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, de una institución educativa, SJL, 2023.</p> <p>Determinar el nivel de gamificación que se utiliza como estrategia metodológica en su dimensión activación por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, de una institución educativa, SJL, 2023.</p> <p>Determinar el nivel de gamificación que se utiliza como estrategia metodológica en su dimensión dominio por docentes de 5 años del nivel inicial, de una institución educativa, SJL, 2023.</p>	<p>Variable</p> <p>Gamificación como estrategia metodológica</p>	<p>Tipo de investigación: Básica</p> <p>Diseño de investigación: Diseño descriptivo simple</p> <p>Población y Muestra: Población: 100 docentes de educación inicial.</p> <p>Muestra: 70 docentes de educación inicial.</p>

Matriz de operacionalización de variable gamificación

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
Gamificación se define como la metodología conveniente para el desarrollo de la motivación en el aprendizaje; la gamificación consiste en el uso de elementos de diseño del juego en contextos no lúdicos, para promover la motivación, la acción, el aprendizaje y la resolución de problemas, secuencialmente mediante el uso de la gamificación se incrementa la motivación de los estudiantes, favoreciendo los aprendizajes (Parra-González et al., 2020)	La escala de Parra-González y Segura-Robles (2019), está formada por cinco dimensiones: diversión y absorción, pensamiento creativo, activación, negativo y dominio.	Disfrute	Las historias se transforman en juegos	1, 2 3	Encuesta	1= nunca 2= casi nunca 3= casi siempre 4=siempre Inicio (19 - 37); proceso (38 - 56); logro (57 - 76).
			Diversión con juegos en casa	4, 5		
		Absorción	Concentración en el juego	6, 7		
			Extremo interés en el juego	8, 9		
		Pensamiento Creativo	Creación de canciones	10, 11 12, 13		
		Activación	Retos	14, 15		
		Dominio	poder y autoridad	16,		
			Autonomía	17, 18, 19		

INSTRUMENTO DE MEDICIÓN DE LA VARIABLE GAMIFICACIÓN

CUESTIONARIO

Estimado/a colega, necesitamos conocer el nivel de uso de la gamificación por docentes de 5 años del nivel inicial, como una estrategia metodológica en niños de 4 y 5 años.

Instrucciones: Marca con una "X" solo una alternativa la que crea conveniente.

1	2	3	4
Nunca	Casi nunca	Casi siempre	Siempre

N°	Items	1	2	3	4
	DISFRUTE				
1	Utiliza estrategias de juego de manera divertida.				
2	Facilita valiosos recursos para que los niños disfruten jugando				
3	Considera que las experiencias de tus estudiantes son placenteras con el juego.				
4	Realiza preguntas donde los niños opinen sobre la emoción que les origino el juego.				
5	Brinda confianza para que el niño juegue de manera autónoma (por si mismo)				
	ABSORCIÓN				
6	Plantea propósitos de aprendizaje para que se desarrollen durante el juego				
7	Observa que los niños después de jugar se siente como volver al "mundo real" después de un viaje				
8	Observa que los niños y niñas al Jugar se alejan de todo lo que le rodea				
9	Observa que los niños y niñas mientras juegan pierden la noción del tiempo				
	PENSAMIENTO CREATIVO				
10	Desarrolla actividades donde los niños y niñas demuestren imaginación al cantar				
11	Ejecuta sesiones que permitan que los niños y niñas muestren creatividad durante el juego.				
12	Planifica su sesión de aprendizaje enfatizando el juego				
13	Desarrolla actividades lúdicas donde los niños y niñas se sientan aventureros y/o exploradores.				
	ACTIVACIÓN				
14	Observa participación en las diferentes formas de moverse por el espacio (frente, atrás, de lado, un solo pie, gatear, arrastrar, canguro, correr lento y rápido), mediante fotos o videos breves				
15	Percibe las emociones cuando los estudiantes realizan movimientos del cuerpo, acordes con la danza elegida, mediante fotos o videos breves.				
	DOMINIO				
16	Observa que los niños demuestran seguridad mientras juegan en línea.				
17	Durante el desarrollo de un juego en una plataforma observa la autonomía de los niños				
18	Promueve que los niños propongan diferentes formas de jugar.				
19	Domina diversos recursos virtuales para niños.				



Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Parra-González y Segura-Roble (2019), la variable gamificación se estudió mediante las siguientes dimensiones:	Disfrute:	Se refiere al grado de disfrute o diversión del participante durante la experiencia, capturando si les gusta jugar el juego o disfrutan haciéndolo, es decir jugar y divertirse mientras aprende.
	Absorción:	Relacionado con el poder de abstracción de la realidad que produce la experiencia en los participantes, así como la conciencia del tiempo o la falta del mismo durante la experiencia.
	Pensamiento creativo:	Mide el desarrollo del pensamiento creativo o la creatividad fomentada por la experiencia.
	Activación:	Factor que mide la capacidad de activar a los participantes durante la experiencia.
	Dominio:	Evalúa el sentido personal de control que los participantes tienen durante la experiencia, si se sienten partícipes o líderes durante la experiencia.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de medición de la variable gamificación elaborado por Piscoya en el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Diversión y absorción, pensamiento creativo, activación y dominio

- Primera dimensión: Diversión
- Objetivos de la Dimensión: El instrumento mide el grado de disfrute o diversión del participante durante la experiencia, capturando si les gusta jugar el juego o disfrutan haciéndolo, es decir jugar y divertirse mientras aprenden.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherenci	Relevanci	Observaciones/ Recomendaciones
Las historias se transforman en juegos	1. Utiliza estrategias de juego de manera divertida.	X	X	X	quitar valiosos
	2. Facilita valiosos recursos para que los niños disfruten jugando	X	X	X	
	3. Considera que las experiencias de tus estudiantes son placenteras con el juego.	X	X	X	
Diversión con juegos en casa	4. Realiza preguntas donde los niños opinen sobre la emoción que les origino el juego.	X	X	X	
	5. Brinda confianza para que el niño juegue de manera autónoma (por sí mismo)	X	X	X	

- Segunda dimensión: Absorción
- Objetivos de la Dimensión: El Instrumento mide el poder de abstracción de la realidad que produce la experiencia en los participantes, así como la conciencia del tiempo o la falta del mismo durante la experiencia.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherenci	Relevanci	Observaciones/ Recomendaciones
Concentración en el juego	6. Plantea propósitos de aprendizaje para que se desarrollen durante el juego	X	X	X	
	7. Observa que los niños después de jugar se sienten como volver al "mundo real" después de un viaje	X	X	X	
Extremo interés en el juego	8. Observa que los niños y niñas al Jugar se alejan de todo lo que le rodea	X	X	X	
	9. Observa que los niños y niñas mientras juegan pierden la noción del tiempo	X	X	X	

- Tercera dimensión: Pensamiento creativo
- Objetivos de la Dimensión: El instrumento mide el desarrollo del pensamiento creativo o la creatividad fomentada por la experiencia.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Creación de canciones	10. Desarrolla actividades donde los niños y niñas demuestren imaginación al cantar	X	X	X	
	11. Ejecuta sesiones que permitan que los niños y niñas muestren creatividad durante el juego.	X	X	X	
	12. Planifica su sesión de aprendizaje enfatizando el juego	X	X	X	
	13. Desarrolla actividades lúdicas donde los niños y niñas se sientan aventureros y/o exploradores.	X	X	X	



- Cuarta dimensión: Activación
- Objetivos de la Dimensión: El instrumento mide la capacidad de activar a los participantes durante la experiencia.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherenci	Relevanci	Observaciones/ Recomendaciones
Retos	14. Observa participación en las diferentes formas de moverse por el espacio (frente, atrás, de lado, un solo pie, gatear, arrastrar, canguro, correr lento y rápido), mediante fotos o videos breves	X	X	X	
	15. Percibe las emociones cuando los estudiantes realizan movimientos del cuerpo, acordes con la danza elegida, mediante fotos o videos breves	X	X	X	

- Quinta dimensión: Dominio
- Objetivos de la Dimensión: El instrumento mide el sentido personal de control que los participantes tienen durante la experiencia, si se sienten partícipes o líderes durante la experiencia.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherenci	Relevanci	Observaciones/ Recomendaciones
Poder y autoridad	16. Observa que los niños demuestran seguridad mientras juegan en línea.	X	X	X	
Autonomía	17. Durante el desarrollo de un juego en una plataforma observa la autonomía de los niños	X	X	X	JUGAR CON
	18. Promueve que los niños propongan diferentes formas de jugar.	X	X	X	
	19. Domina diversos recursos virtuales para JUGAR CON niños.				

Firma del evaluador
DNI

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de **2** hasta **20 expertos**, Hyrkás et al. (2003) manifiestan que **10 expertos** brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkás et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Cuestionario de medición de la variable gamificación”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

6. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Malena Zintia Curo Lanza
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social ()
	Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	EDUCATIVA
Institución donde labora:	IE N 3024 José Antonio Encinas
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()
	Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

7. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

8. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de medición de la variable gamificación
Autora:	Diana Carolina Piscoya Amanqui
Procedencia:	Escala Gameful Experience Scale [GAMEX] Validada por Parra-González y Segura-Robles (2020)
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	Sin límite de tiempo, puede durar 45 minutos por docente
Ámbito de aplicación:	I.E. de nivel inicial en San Juan de Lurigancho
Significación:	El cuestionario está compuesto por 20 ítems, organizados en 5 dimensiones: diversión y absorción, pensamiento creativo, activación, ausencia de efecto negativo y dominio. Los niveles y rangos serán: Inicio (19 - 37); proceso (38 - 56); logro (57 - 76). Cuyo objetivo es medir el nivel de uso de la gamificación como estrategia metodológica en niños de 4 y 5 años del nivel inicial, 2023, permite describir la estrategia aplicada para promover la interacción y diversión.

9. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Parra-González y Segura-Roble (2019), la variable	Disfrute:	Se refiere al grado de disfrute o diversión del participante durante la experiencia, capturando si les gusta jugar el juego o disfrutan



gamificación se estudió mediante las siguientes dimensiones:		haciéndolo, es decir jugar y divertirse mientras aprende.
	Absorción:	Relacionado con el poder de abstracción de la realidad que produce la experiencia en los participantes, así como la conciencia del tiempo o la falta del mismo durante la experiencia.
	Pensamiento creativo:	Mide el desarrollo del pensamiento creativo o la creatividad fomentada por la experiencia.
	Activación:	Factor que mide la capacidad de activar a los participantes durante la experiencia.
	Dominio:	Evalúa el sentido personal de control que los participantes tienen durante la experiencia, si se sienten partícipes o líderes durante la experiencia.

10. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de medición de la variable gamificación elaborado por Piscoya en el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Diversión y absorción, pensamiento creativo, activación y dominio

- Primera dimensión: Diversión
- Objetivos de la Dimensión: El instrumento mide el grado de disfrute o diversión del participante durante la experiencia, capturando si les gusta jugar el juego o disfrutan haciéndolo, es decir jugar y divertirse mientras aprenden.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherenci	Relevanci	Observaciones/ Recomendaciones
Las historias se transforman en juegos	1. Utiliza estrategias de juego de manera divertida.	4	4	4	
	2. Facilita recursos para que los niños disfruten jugando	4	4	4	
	3. Considera que las experiencias de tus estudiantes son placenteras con el juego.	4	4	4	
Diversión con juegos en casa	4. Realiza preguntas donde los niños opinen sobre la emoción que les origino el juego.	3	3	3	
	5. Brinda confianza para que el niño juegue de manera autónoma (por sí mismo)	4	4	4	

- Segunda dimensión: Absorción
- Objetivos de la Dimensión: El Instrumento mide el poder de abstracción de la realidad que produce la experiencia en los participantes, así como la conciencia del tiempo o la falta del mismo durante la experiencia.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherenci	Relevanci	Observaciones/ Recomendaciones
Concentración en el juego	6. Plantea propósitos de aprendizaje para que se desarrollen durante el juego	4	4	3	
	7. Observa que los niños después de jugar se sienten como volver al "mundo real" después de un viaje	3	3	3	
Extremo interés en el juego	8. Observa que los niños y niñas al Jugar se alejan de todo lo que le rodea	4	4	3	
	9. Observa que los niños y niñas mientras juegan pierden la noción del tiempo	4	4	3	

- Tercera dimensión: Pensamiento creativo
- Objetivos de la Dimensión: El instrumento mide el desarrollo del pensamiento creativo o la creatividad fomentada por la experiencia.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Creación de canciones	10. Desarrolla actividades donde los niños y niñas demuestren imaginación al cantar	4	4	3	
	11. Ejecuta sesiones que permitan que los niños y niñas muestren creatividad durante el juego.	4	4	3	
	12. Planifica su sesión de aprendizaje enfatizando el juego	4	4	3	
	13. Desarrolla actividades lúdicas donde los niños y niñas se sientan aventureros y/o exploradores.	4	4	3	



- Cuarta dimensión: Activación
- Objetivos de la Dimensión: El instrumento mide la capacidad de activar a los participantes durante la experiencia.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherenci	Relevanci	Observaciones/ Recomendaciones
Retos	14. Observa participación en las diferentes formas de moverse por el espacio (frente, atrás, de lado, un solo pie, gatear, arrastrar, canguro, correr lento y rápido), mediante fotos o videos breves	4	4	3	
	15. Percibe las emociones cuando los estudiantes realizan movimientos del cuerpo, acordes con la danza elegida, mediante fotos o videos breves	4	4	3	

- Quinta dimensión: Dominio
- Objetivos de la Dimensión: El instrumento mide el sentido personal de control que los participantes tienen durante la experiencia, si se sienten partícipes o líderes durante la experiencia.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherenci	Relevanci	Observaciones/ Recomendaciones
Poder y autoridad	16. Observa que los niños demuestran seguridad mientras juegan en línea.	4	4	4	
Autonomía	17. Durante el desarrollo de un juego en una plataforma observa la autonomía de los niños	4	4	4	
	18. Promueve que los niños propongan diferentes formas de jugar.	4	4	4	
	19. Domina diversos recursos virtuales para niños.	4	4	4	

Malena Zintia Curo Lanza
Firma del evaluador
DNI 42470167

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de **2** hasta **20 expertos**, Hyrkás et al. (2003) manifiestan que **10 expertos** brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkás et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Cuestionario de medición de la variable gamificación”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

11. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Zarela Rodriguez V.		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	EDUCATIVA INICIAL		
Institución donde labora:	IEI N° 062 “SEÑOR DE LOS MILAGROS”		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (X)		
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

12. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

13. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de medición de la variable gamificación
Autora:	Diana Carolina Piscocoya Amanqui
Procedencia:	Escala Gameful Experience Scale [GAMEX] Validada por Parra-González y Segura-Robles (2020)
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	Sin límite de tiempo, puede durar 45 minutos por docente
Ámbito de aplicación:	I.E. de nivel inicial en San Juan de Lurigancho
Significación:	El cuestionario está compuesto por 20 ítems, organizados en 5 dimensiones: diversión y absorción, pensamiento creativo, activación, ausencia de efecto negativo y dominio. Los niveles y rangos serán: Inicio (19 - 37); proceso (38 - 56); logro (57 - 76). Cuyo objetivo es medir el nivel de uso de la gamificación como estrategia metodológica en niños de 4 y 5 años del nivel inicial, 2023, permite describir la estrategia aplicada para promover la interacción y diversión.

14. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
-------------	-------------------------	------------



Parra-González y Segura-Roble (2019), la variable gamificación se estudió mediante las siguientes dimensiones:	Disfrute:	Se refiere al grado de disfrute o diversión del participante durante la experiencia, capturando si les gusta jugar el juego o disfrutan haciéndolo, es decir jugar y divertirse mientras aprende.
	Absorción:	Relacionado con el poder de abstracción de la realidad que produce la experiencia en los participantes, así como la conciencia del tiempo o la falta del mismo durante la experiencia.
	Pensamiento creativo:	Mide el desarrollo del pensamiento creativo o la creatividad fomentada por la experiencia.
	Activación:	Factor que mide la capacidad de activar a los participantes durante la experiencia.
	Dominio:	Evalúa el sentido personal de control que los participantes tienen durante la experiencia, si se sienten partícipes o líderes durante la experiencia.

15. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de medición de la variable gamificación elaborado por Piscoya en el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Diversión y absorción, pensamiento creativo, activación y dominio

- Primera dimensión: Diversión
- Objetivos de la Dimensión: El instrumento mide el grado de disfrute o diversión del participante durante la experiencia, capturando si les gusta jugar el juego o disfrutan haciéndolo, es decir jugar y divertirse mientras aprenden.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherenci	Relevanci	Observaciones/ Recomendaciones
Las historias se transforman en juegos	20. Utiliza estrategias de juego de manera divertida.	3	4	4	quitar valiosos
	21. Facilita valiosos recursos para que los niños disfruten jugando	4	4	4	
	22. Considera que las experiencias de tus estudiantes son placenteras con el juego.	4	4	4	
Diversión con juegos en casa	23. Realiza preguntas donde los niños opinen sobre la emoción que les origino el juego.	3	4	4	
	24. Brinda confianza para que el niño juegue de manera autónoma (por sí mismo)	4	4	4	

- Segunda dimensión: Absorción
- Objetivos de la Dimensión: El Instrumento mide el poder de abstracción de la realidad que produce la experiencia en los participantes, así como la conciencia del tiempo o la falta del mismo durante la experiencia.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherenci	Relevanci	Observaciones/ Recomendaciones
Concentración en el juego	25. Plantea propósitos de aprendizaje para que se desarrollen durante el juego	4	4	3	
	26. Observa que los niños después de jugar se sienten como volver al "mundo real" después de un viaje	3	4	4	
Extremo interés en el juego	27. Observa que los niños y niñas al Jugar se alejan de todo lo que le rodea	4	4	3	
	28. Observa que los niños y niñas mientras juegan pierden la noción del tiempo	4	4	4	

- Tercera dimensión: Pensamiento creativo
- Objetivos de la Dimensión: El instrumento mide el desarrollo del pensamiento creativo o la creatividad fomentada por la experiencia.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Creación de canciones	29. Desarrolla actividades donde los niños y niñas demuestren imaginación al cantar	4	3	4	
	30. Ejecuta sesiones que permitan que los niños y niñas muestren creatividad durante el juego.	3	4	4	
	31. Planifica su sesión de aprendizaje enfatizando el juego	4	3	4	
	32. Desarrolla actividades lúdicas donde los niños y niñas se sientan aventureros y/o exploradores.	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Activación
- Objetivos de la Dimensión: El instrumento mide la capacidad de activar a los participantes durante la experiencia.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherenci	Relevanci	Observaciones/ Recomendaciones
Retos	33. Observa participación en las diferentes formas de moverse por el espacio (frente, atrás, de lado, un solo pie, gatear, arrastrar, canguro, correr lento y rápido), mediante fotos o videos breves	4	3	4	
	34. Percibe las emociones cuando los estudiantes realizan movimientos del cuerpo, acordes con la danza elegida, mediante fotos o videos breves	4	4	4	

- Quinta dimensión: Dominio
- Objetivos de la Dimensión: El instrumento mide el sentido personal de control que los participantes tienen durante la experiencia, si se sienten partícipes o líderes durante la experiencia.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherenci	Relevanci	Observaciones/ Recomendaciones
Poder y autoridad	35. Observa que los niños demuestran seguridad mientras juegan en línea.	4	4	4	
Autonomía	36. Durante el desarrollo de un juego en una plataforma observa la autonomía de los niños	4	4	4	
	37. Promueve que los niños propongan diferentes formas de jugar.	4	4	4	
	38. Domina diversos recursos virtuales para JUGAR CON niños.	3	4	4	


 Firma del evaluador
 DNI 00459150

Firma del evaluador
 DNI: 00459150

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

Anexo: PILOTO

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,824	19

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	46,83	24,265	,065	,830
VAR00002	47,28	22,448	,444	,814
VAR00003	47,17	20,735	,800	,795
VAR00004	47,28	21,389	,690	,802
VAR00005	46,22	26,536	,400	,853
VAR00006	47,28	22,801	,364	,818
VAR00007	47,06	21,467	,632	,804
VAR00008	46,89	22,222	,401	,816
VAR00009	46,56	22,261	,240	,832
VAR00010	47,17	22,735	,354	,819
VAR00011	47,17	20,735	,800	,795
VAR00012	47,39	20,016	,637	,800
VAR00013	46,89	22,458	,470	,813
VAR00014	46,67	24,353	,135	,826
VAR00015	47,00	23,059	,293	,821
VAR00016	47,39	20,016	,637	,800
VAR00017	47,00	21,765	,578	,807
VAR00018	46,94	23,585	,191	,826
VAR00019	46,83	22,853	,412	,816

Anexo: Data de a muestra

Gamificación como estrategia metodológica																			
	Disfrute				Absorción				Pensamiento creativo				Activación		Dominio				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	3	2	3	2	4	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	1	2	2	3
2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3
3	2	2	2	1	3	3	1	3	2	2	2	3	3	3	3	1	2	3	3
4	3	2	3	3	4	2	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3
5	3	3	2	1	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2
6	3	2	3	3	4	3	1	2	2	2	3	4	3	3	3	2	2	3	2
7	3	2	2	2	3	2	3	3	4	4	2	4	3	2	2	2	3	3	3
8	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
9	3	2	2	2	4	2	3	3	3	3	3	2	3	2	1	2	3	3	3
10	3	2	2	2	3	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3
11	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	3	2	2	1	4	2	3	3	2	2	3	4	3	2	2	3	3	3	2
13	3	2	3	2	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3
14	2	2	3	2	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3
15	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	3	2
16	3	3	2	3	4	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3
17	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3
18	2	2	2	1	3	3	1	3	2	2	3	4	3	2	3	1	2	3	3
19	3	3	3	3	4	2	2	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3
20	3	3	2	2	3	2	3	1	2	2	3	2	3	3	3	1	2	2	2
21	3	2	3	3	4	3	1	2	2	2	2	3	3	3	3	1	2	2	2
22	3	2	2	2	3	2	3	3	4	3	2	4	3	2	2	3	3	3	3
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
24	3	2	2	1	4	2	3	4	3	4	3	3	2	3	2	1	2	3	3
25	3	2	2	2	3	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3
26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
27	3	2	2	2	4	2	3	2	2	2	3	4	3	2	2	3	3	3	2
28	3	2	3	2	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3
29	2	2	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
30	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2

31	3	3	3	3	4	2	2	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3
32	3	3	2	2	3	2	3	1	2	2	3	2	3	3	3	1	2	2	2
33	3	2	3	3	4	3	1	2	2	2	3	4	3	3	3	2	2	3	2
34	3	2	2	2	3	2	3	3	4	4	2	4	3	2	2	2	3	3	3
35	3	2	3	3	4	3	1	2	2	2	3	4	3	3	3	2	2	3	2
36	3	2	2	2	3	2	3	3	4	4	2	4	3	2	2	2	3	3	3
37	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
38	3	2	2	2	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	2	3	3
39	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3
40	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3
41	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3
42	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3
43	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2
44	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3
45	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
46	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3
47	3	2	2	1	4	2	3	3	2	2	3	4	3	2	2	3	2	3	2
48	3	2	3	2	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3
49	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2
50	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3
51	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3
52	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2
53	3	3	2	2	3	2	3	1	2	2	3	2	3	3	3	1	2	2	2
54	3	2	3	3	4	3	1	2	2	2	3	4	3	3	3	2	2	3	2
55	3	2	2	2	3	2	3	3	4	4	2	4	3	2	2	2	3	3	3
56	3	2	3	3	4	3	1	2	2	2	3	4	3	3	3	2	2	3	2
57	3	2	2	2	3	2	3	3	4	4	2	4	3	2	2	2	3	3	3
58	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
59	3	2	2	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	2	3
60	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3
61	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3
62	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3
63	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2
64	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2
65	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3
66	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
67	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3
68	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3
69	2	2	2	1	3	3	1	3	2	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3
70	3	2	3	3	4	2	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3

Anexo: 5

Asentimiento Informado

Título de la investigación: La gamificación como estrategia metodológica por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, 2023

Investigador (a) (es): Diana Carolina Piscoya Amanqui

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “La gamificación como estrategia metodológica por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, 2023, cuyo objetivo es: Determinar el nivel de gamificación que se utiliza como estrategia metodológica por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial de las instituciones educativas, SJL, 2023.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes (colocar: pre o posgrado), de la carrera profesional de Educación Inicial o programa , de la Universidad César Vallejo del campus Lima Este, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución

.....
.....

Describir el impacto del problema de la investigación.

.....
.....

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada:” Título de la investigación: La gamificación como estrategia metodológica por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, 2023”

1. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 40 minutos y se realizará en el ambiente de las aulas de las instituciones educativas Las respuestas al cuestionario o entrevista serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas.



Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzarán a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) (Apellidos y Nombres) Diana Carolina Piscoya Amanqui
email: DCPISCOYAP@UCV.EDU.PE y Docente asesor (Apellidos y Nombres) Dra. Benavente Ayquipa, Rosa María
email:

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Fecha y hora:





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, BENAVENTE AYQUIPA ROSA MARIA, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "La gamificación como estrategia metodológica por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial. San Juan de Lurigancho. 2023.", cuyo autor es PISCOYA AMANQUI DIANA CAROLINA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 07 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
BENAVENTE AYQUIPA ROSA MARIA DNI: 06241135 ORCID: 0000-0001-7663-1720	Firmado electrónicamente por: MARIABENAVENTEA el 24-07-2023 17:28:56

Código documento Trilce: TRI - 0578291