



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Gamificación y habilidades blandas en niños de preescolar: Una
revisión sistemática

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORAS:

Alegre Mendoza, Susan Brighth Alexandra (ORCID: 0000-0002-4571-319X)

Bujaico Felix, Janina Cynthia (ORCID: 0000-0001-5505-0054)

ASESOR:

Mgtr. Mescua Figueroa, Augusto Cesar (ORCID: 0000-0002-6812-2499)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LIMA - PERÚ

2021

Dedicatoria

Dedicamos esta investigación a nuestros padres, quienes desde un inicio han sido nuestro soporte, creyeron en nosotras y nos han impulsado a seguir con nuestros sueños; también dedicamos de manera especial a nuestros abuelos que ahora descansan en el nombre de Dios y guían nuestro camino cada día.

Agradecimientos

Queremos agradecer en primer lugar a Dios, quien nos ha bendecido e iluminado, en este camino tan importante. A nuestros familiares por siempre motivarnos a perseguir nuestros sueños y lograr nuestras metas. A nuestro profesor César Mescua Figueroa, por todos sus conocimientos brindados, por el seguimiento y la paciencia hasta la culminación de la presente tesis.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen.....	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	3
III. METODOLOGÍA.....	10
3.1 Tipo y diseño de investigación	10
3.2 Categoría, subcategorías y matriz de categorización	10
3.3 Escenario de estudio.....	11
3.4 Participantes	13
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	14
3.6. Procedimientos	14
3.7. Rigor científico	15
3.8. Método de análisis de la Información.....	16
3.9. Aspectos éticos.....	16
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	16
V. CONCLUSIONES	21
VI. RECOMENDACIONES.....	22
REFERENCIAS.....	23
ANEXOS.....	28

Índice de tablas

Tabla 1: Categorías y subcategorías.....	11
Tabla 2: Búsqueda en bases de datos	12
Tabla 3: Diagrama de flujo de estudios en revisión sistemática.....	18

Índice de figuras

Figura 1: Artículos científicos seleccionados.....	15
--	----

Resumen

La gamificación en la actualidad se constituye como una potente estrategia pedagógica, utilizada en diferentes escenarios y niveles educativos, el cual permite que los niños desarrollen sus habilidades blandas como: la creatividad, trabajo en equipo, liderazgo, autonomía y toma de decisiones, además de aumentar su motivación y hacerles presentar un mayor interés en lo que están aprendiendo. El objetivo del presente estudio fue analizar los recientes planteamientos sobre la gamificación en artículos científicos de bases de datos de alto impacto y su influencia en el desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes de preescolar. Es una tesis cualitativa, de tipo básica y de diseño no experimental, se analizaron 18 artículos científicos recopilados de una búsqueda sistemática en las bases de datos de Redalyc, Scielo, Scopus y Dialnet, las cuales cumplieron con los criterios de exclusión e inclusión. Se concluye que los niños que utilizan la gamificación como método de aprendizaje tienen más desarrolladas sus habilidades blandas, por ello es importante fortalecerlas desde temprana edad.

Palabras clave: Gamificación, habilidades blandas, juegos tecnológicos

Abstract

Gamification is currently a powerful pedagogical strategy, used in different scenarios and educational levels, which allows children to develop their soft skills such as: creativity, teamwork, leadership, autonomy, and decision making, in addition to increasing their motivation and making them show a greater interest in what they are learning. The aim of the present study was to analyze recent approaches to gamification in scientific articles in high impact databases and its influence on the development of soft skills in preschool students. It is a qualitative thesis, of basic type and non-experimental design, 18 scientific articles were analyzed, compiled from a systematic search in the Redalyc, Scielo, Scopus and Dialnet databases, which met the exclusion and inclusion criteria. It is concluded that children who use gamification as a learning method have more developed soft skills, so it is important to strengthen them from an early age.

Keywords: Gamification, soft skills, technological games

I. INTRODUCCIÓN

Hasta inicios del siglo XXI en gran parte del mundo la forma de enseñanza se basaba en lo tradicional, esto quiere decir que solo se enfocaba en el maestro mientras que el estudiante solo se limitaba a realizar apuntes de lo que aprendía. Con el paso del tiempo el mundo fue avanzando y paralelamente las personas fueron creando nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje como por ejemplo la gamificación, debido a que la nueva generación está muy sumergida en la tecnología y la mecánica de los juegos se consideran una buena manera de captar el interés de los estudiantes.

En la nueva era tecnológica, el Ministerio de Educación del Perú (2016) mencionó que incluyó las Tic's en la enseñanza, para impulsar las destrezas tecnológicas de los estudiantes de la educación básica regular. A pesar de esta buena decisión por parte del Estado Peruano para la nueva generación, se evidenció que gran parte de la población peruana estudiantil no recibió el correcto asesoramiento tecnológico para ser aplicadas en su aprendizaje.

Ante la situación de la pandemia de COVID-19, muchas instituciones educativas no aplicaban la gamificación como metodología de enseñanza tuvieron que implementarlo hace poco, dado que los alumnos pasaron a una educación a distancia, y si bien entre los alumnos no hay una conexión presencial si la hay virtual, es por ello que es indispensable orientar y incrementar las habilidades blandas en los estudiantes, por ello gran variedad de los juegos con enfoque educativo son en grupo y se necesita un apoyo y colaboración en conjunto, además de una creatividad y autonomía.

En relación con este tema, Tito, M. y Serrano, B. (2016) manifestó que, es necesario desarrollar habilidades blandas en todos los estudiantes, ya que encontró más valioso estas habilidades en comparación con las habilidades técnicas, mas no desmerece su importancia, pero es indispensable el progreso y fortalecimiento de

habilidades como liderazgo, comunicación y escucha activa para lograr un buen desempeño grupal tecnológico.

Por todo lo mencionado anteriormente, se generó la siguiente pregunta general: ¿Cuáles son los recientes planteamientos en artículos científicos sobre la gamificación y su influencia en el desarrollo de las habilidades blandas en niños de preescolar? mientras que los problemas específicos son: (a) ¿Cuál es la importancia de la gamificación en el desarrollo de habilidades blandas en la educación preescolar? (b) ¿Qué habilidades blandas son las que más predominan en el desarrollo de la gamificación en niños de preescolar?

Por tanto, sobre el tema de investigación que dio lugar a esta revisión sistemática se originó principalmente en el sector empresarial, pero en el ámbito educativo los principales aportantes fueron Sawyer y Smith (2008) mencionando que el juego serio estimula la disciplina con un correcto grado de autodeterminación a través de esta actividad los niños desarrollan más su habilidades blandas, algo básico que toda persona debe construir por sí mismo, además aplicaron la taxonomía para que el juego sea divertido, asimismo aplicaron a muchos campos diferentes (psicológico, salud y en el sector educativo). Sin embargo, la gamificación no es algo nuevo, en el ámbito empresarial incluso se desarrolló los juegos no serios, pero el primero en estudiar la importancia del juego en línea fue el profesor Malone (1981) quien desarrolló la investigación de sincronización de la gamificación empleando los conceptos durante el proceso enseñanza-aprendizaje.

A partir de estos estudios, la gamificación se inclinó más en el sector educativo, el desarrollo de las habilidades blandas es esencial para todo ser humano, y principalmente debe ser desarrollada en la etapa infantil, una edad básica donde una actividad recurrente como es el juego en línea ocupa el mayor tiempo en el niño, siendo así un gran protagonista y ayuda para el desarrollo autónomo y social, además de su conexión en la construcción de habilidades y valores del infante.

Realizar un trabajo de revisión sistemática sobre la gamificación y habilidades blandas en la educación preescolar, fue una investigación muy compleja, que necesito ser indagado por medio del uso de técnicas documentales a fin de lograr investigaciones importantes, así también realizaron aportes eficaces principalmente en los niños de edad preescolar, se espera lograr a través de la gamificación que el niño desarrolle sus habilidades blandas para tener un pensamiento crítico, seguros al momento de resolver problemas propio de su edad y trabajar en equipo. La revisión sistemática es muy favorable para organizar el conocimiento de diferentes fuentes de datos eficaz e importantes para él análisis de estudio del tema, también es una oportunidad para ser un aporte a futuras investigación relacionados al tema.

El informe de investigación obtuvo como objetivo general: Analizar los recientes planteamientos sobre la gamificación en artículos científicos y su influencia en el desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes de preescolar. Mientras que los objetivos específicos fueron: (a) Comprender la importancia de la gamificación en el desarrollo de habilidades blandas en la educación preescolar. (b) Analizar las habilidades blandas que más predominan en el desarrollo de la gamificación en niños de preescolar.

II. MARCO TEÓRICO

En la presente investigación se han considerado los siguientes estudios previos:

Antecedentes nacionales:

Falla (2021) en su tesis realizada para obtener su grado de licenciatura tuvo como objetivo analizar la gamificación que utilizan los profesores para la enseñanza a los estudiantes de edad preescolar en sus clases virtuales de una institución educativa pública del distrito de San Miguel. El proyecto de la tesis fue Cualitativo, de enfoque descriptivo, y los participantes también fueron los familiares de los estudiantes y los docentes, ellos fueron clave para obtener las conclusiones propuestas de la investigación. La gamificación permite a los docentes guiar con mayor facilidad a

los estudiantes fortaleciendo no solamente con la enseñanza-aprendizaje sino también el vínculo entre los dos actores.

Córdova (2020) en su investigación realizada tuvo como objetivo, comprender las definiciones de la gamificación como motivación para la enseñanza de los estudiantes de edad preescolar. Utilizaron en su tesis un diseño de revisión sistemática a profundidad de diversos estudios relacionados con el tema. Sus participantes fueron artículos científicos de diferente base de datos, la muestra de esta investigación estuvo compuesta por 15 artículos científicos seleccionados con los criterios de inclusión y exclusión. Los juegos en línea son un método de enseñanza para los profesores como un medio creativo hacia nuevas prácticas docentes. Cabe aclarar que la gamificación no es la creación sino la técnica del juego.

Gutiérrez y Olortegui (2020) en su tesis de grado tuvo como finalidad perfeccionar el progreso de capacidades y competencias de niños de educación inicial en colegios públicos de Arequipa. El trabajo de investigación fue ejecutado como una revisión sistemática, así también para el desarrollo de estas capacidades se tomó en cuenta diferentes investigadores como: Goleman, Mayer y sobre todo Salovey, quien fue el más apropiado para aplicar la gamificación al campo de la educación. En conclusión, el aprendizaje lúdico que tienen los niños es por el uso de la gamificación, ya que es muy estratégico para adquirir dichas competencias.

Huallanca (2019) en su trabajo de indagación tuvo como meta principal fomentar la relación que tienen los juegos y habilidades blandas en los niños de preescolar de una institución educativa pública del distrito de San Juan de Lurigancho. El proyecto de esta investigación fue cuantitativo y no experimental de nivel correlacional. Así también los participantes fueron 100 estudiantes de edad preescolar (5 años) de dicha institución. Se concluyó que los juegos y habilidades blandas en estudiantes de preescolar si tienen relación entre estas variables.

Antecedentes internacionales:

Aguilar y Vega (2020) tuvo como objetivo reconocer los beneficios y aplicaciones educativas de la gamificación en los procesos de aprendizaje educativo para niños de José María Román Freile, una unidad de educación preescolar en Chimborazo, Riobamba. Es un método de investigación cuasi experimental y la muestra son los docentes del Instituto de Educación Romana José María en Riobamba, Chimborazo, Ecuador. El estudio concluyó que la gamificación tiene muchos beneficios. Puede ayudar a los estudiantes a mejorar su autoestima, motivación, concentración, comprensión y motivación para aprender.

Liberio (2019) en su tesis para obtener su grado de Licenciada, tuvo como objetivo conseguir resultados consistentes en la enseñanza de los estudiantes. Utilizó un diseño de revisión sistemática, los participantes son artículos científicos y libros sobre el tema. Además, este estudio metodológico examina la justificación de emplear las (TIC) en la gamificación y la práctica educativa y el uso de videojuegos. Concluimos que fortalecieron el proceso que nutre el cerebro de los estudiantes de preescolar.

Martínez (2017) El objetivo es investigar el uso de plataformas digitales como un método de aprendizaje basado en la gamificación y si esto pudiera mejorar los desempeños, el compromiso y las consecuencias de la enseñanza. Se analizó el caso de Kahoot. Se utiliza una metodología dual. A través de revisiones bibliográficas e investigación exploratoria a través de entrevistas grupales con profesores. Exploramos la motivación, actitud y el beneficio de usar "gamificación" en el aula.

Arteaga y Valda (2016) en su artículo de revisión tuvieron como objetivo demostrar las mejores prácticas para aplicar estrategias de gamificación en un entorno educativo virtual. El método utilizado es recuperar datos antes y después del escaneo. La plataforma CER (Construyendo en Red) tiene un espacio de chat estilo foro, un banco de recursos donde los usuarios pueden interactuar a través de calificaciones, comentarios y me gusta aportados por otros usuarios. Y la conclusión de este artículo muestra cómo implementar estrategias de juegos serios en la

plataforma web de educación para impulsar el compromiso de los profesores de educación técnica de Bolivia

La gamificación comenzó en los años 70 y 80, originalmente con la introducción de los videojuegos en el sector empresarial, para después ir avanzando y abarcando otros ámbitos como la educación. Su impacto se produjo debido a un estudio realizado por el profesor Malone en los años 80, el cual explicaba lo motivador que son los juegos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El concepto y nombre “gamificación” apenas cuenta con casi 20 años de existencia, fue Nick Pelling en el 2003 quién le puso un término a esa especie de revolución observada por él (Quintas, 2020). Pero no fue hasta el año 2010 y 2011 que él terminó se hizo más popular en el mundo, ya que fue utilizado por influyentes diseñadores de videojuegos como Cunningham y Zichermann.

El significado de gamificación según nuestra autora base, Marín (2018) menciona que consiste en una técnica para promover el interés, participación y aprendizaje de las personas a través del juego, su fin es que los participantes que la utilicen obtengan mejores resultados en los propósitos que tengan (pp. 8). En el sector educativo es un medio influyente en el aprendizaje del alumno, y que en su gran mayoría de veces que ha sido utilizada correctamente ha obtenido resultados positivos.

La gamificación es tan llamativa, atractiva y con buenos resultados que no solo se aplica hoy en día en el ámbito escolar, sino que también abarca áreas como negocio y sociedad en general (Díaz y Troyano, 2013). Mediante esta técnica las empresas logran tener un acercamiento a su público con el propósito de ofrecer algo o proyectar en ellos alguna idea en específico. La gamificación ha demostrado que puede adaptarse en cualquier área y propósito.

A los alumnos, principalmente los más pequeños (nivel inicial), les gusta el aprendizaje mediante los juegos. Las actividades lúdicas aumentan la motivación y si bien es cierto que la motivación no tiene una influencia directa en el aprendizaje de los niños si es un medio que mejora y aumenta su predisposición a seguir

aprendiendo. La gamificación al ser una herramienta lúdica se convierte en una actividad llamativa y por lo tanto motivadora para el alumno en su aprendizaje. (Alcaraz et al., 2018).

Directamente relacionado con la motivación es la atención, si los niños se encuentran motivados en su aprendizaje entonces se sienten capaces de seguir aprendiendo y por lo tanto seguir recibiendo más información, y si esta viene acompañada de un juego que les guste es mucho mayor la atención que pondrán en la actividad a realizarse. Espinoza y Romero (2016) mencionan que la gamificación supone retos y que necesita de concentración para ser realizadas, por lo tanto, los niños estarán atentos en la actividad.

En la virtualidad, existe una gran variedad páginas y aplicaciones de juegos que tienen como propósito inicial ser una ayuda en la enseñanza del alumno o juegos que pueden adaptarse para ser utilizados como medio del aprendizaje. Una ventaja de los distintos juegos que existen en la virtualidad es que cuentan con una variedad de niveles de dificultad que se acoplan a las distintas edades de los alumnos, o que son utilizados de acuerdo con el progreso de aprendizaje. (Arispe y Collarana, 2017).

Existen varias páginas y aplicaciones que proporcionan juegos que ya están dispuestos a utilizarse para que los maestros lo apliquen en sus alumnos, también existen páginas o medios educativos que ayudan al docente a crear ellos mismo sus propios juegos que desean aplicar en sus alumnos, además de colocar las reglas, premios, temas, etc, que desea que sus alumnos obtengan. Rubio es una aplicación muy popular en España que es utilizada por los estudiantes principalmente del nivel inicial y primaria ya que cuenta con juegos de distintas áreas que tienen como propósito principal educar más allá de entretener. (López, 2016)

Se originó el término “Soft Skill” o en español “Habilidades blandas” en el año 1972 por el ejército estadounidense, cuando descubrieron que sus mejores soldados no eran los que mejor dominaban las armas o las maquinarias, sino las tropas con las competencias transversales más desarrolladas. Murnane y Levy

(1996) mencionaron que en el año 1996 el término “Habilidades blandas” en la educación obtuvo diferentes expresiones como Habilidades no cognitivas y habilidades socioemocionales.

Las habilidades blandas, Arribas (2017) manifestó lo siguiente; son aquellas que ayudan en el desarrollo de la inteligencia emocional, además de algunos valores y rasgos que promueven la comunicación, trabajo en equipo, adaptabilidad, empatía, proactividad, entre otras. Siendo estas primordiales para las personas ya que ayudan en la convivencia y comunicación con las personas del entorno lo que contribuye a un desarrollo personal.

Es de vital significancia incluir las habilidades blandas dentro de la educación para el bien de los estudiantes. En la escuela no solo se trata de brindar conocimientos, sino de hacer crecer a los alumnos como personas y ayudarlos a desarrollar diferentes cualidades que deben ir de la mano con su crecimiento personal y social Ortega (2017). Hoy en día no es solo necesario que el estudiante posea todos los últimos conocimientos que va aprendiendo, sino que también desarrolle habilidades blandas como la empatía, saber trabajar en equipo, creatividad, etc.

Una de las habilidades blandas más destacadas es la empatía, ya que es la capacidad que nos permite entender los problemas emocionales o las necesidades de los otros, tomar el lugar de los demás, y así responder satisfactoriamente a las respuestas emocionales. Esta habilidad nos permite progresar intelectual, emocional y conductualmente en los estudiantes. Por eso, se puede confirmar que la empatía ayudará a comprender el comportamiento de los otros, Según Ocampo (2018) mencionó que; esta habilidad es un don intelectual de la emoción que permite colocarse en el lugar de los demás y expresar lo que siente, asimismo se puede sentir sentimientos que nunca ha sentido y la conclusión será diferente. Por ello, para desarrollar la empatía en los niños, es necesario explicarles y ayudarles a entender que, si hay algo mal en sus acciones, deben aprender a disculparse.

Otra habilidad blanda es el trabajo en equipo Según Ibarra (2021) mencionó que las habilidades blandas ayudan a que los infantes aprendan a escuchar y tomar atención a los demás, trabajar en equipo en distintas actividades y resolver conflictos acordes a su edad. Llegando a la conclusión que mientras más temprano los infantes aprendan a desarrollar sus habilidades blandas, serán personas con más capacidades para enfrentarse a distintas situaciones. El trabajo en equipo es muy importante más aún en edad preescolar ya que promueve una comunicación asertiva, además permite la socialización y el apoyo al desarrollo del trabajo solidario, utilizando esta habilidad se genera seguridad en uno mismo, y como los demás integrantes del grupo.

Con la información de todos los autores anteriores se deduce que la gamificación es una buena técnica de enseñanza para el maestro y de gran importancia en el aprendizaje del infante ya que los motiva a seguir interesados en el tema, además de estar ligada a las habilidades blandas ya que aporta a que estas se desarrollen al proporcionar la oportunidad que los infantes trabajan en equipo. A continuación, se presentan las ideas principales de las categorías.

La gamificación es una técnica de enseñanza basada en el juego, Navan y Khalegui (2020) mencionaron que esta estrategia se convierte en un medio de ayuda en el aprendizaje del alumno, y al ser una actividad atractiva para el estudiante se convierte a la vez en una motivación para seguir aprendiendo. El juego seleccionado para la enseñanza debe estar ligada con el tema de enseñanza, además de tener un propósito fijo, la gamificación debe lograr que los alumnos reflexionen, utilicen el pensamiento crítico o lógico, además de resolución de problemas, ya que el objetivo principal es que aprendan mediante esta técnica.

Los estudiantes necesitan un ambiente cálido y positivo para aprender, y mucho más aún cuando son infantes de preescolar, con respecto a esto Barrientos (2016) manifestó que es vital desarrollar en ellos las habilidades blandas, para que la comunicación, comprensión, trabajo en equipo, la empatía, entre otros sea parte

de su vida y de su convivencia con las otras personas de su entorno. Las habilidades blandas permiten que los alumnos interactúen de manera eficaz y armoniosa.

La gamificación y las habilidades blandas tienen una relación importante ya que a través de los juegos se puede lograr que los estudiantes desarrollen estas habilidades. La gamificación es una técnica importante que no debe dejarse de lado y debería tener mayor relevancia, ya que promueve la creatividad, motivación, escucha activa (Fernández 2019). Además, en juegos grupales virtuales se está desarrollando la comunicación, compañerismo, entre otros, evidenciando así que esta técnica es un aporte al desarrollo del niño.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

En el presente documento de investigación se analizó con profundidad información recopilada que está relacionada o pertenece al tema estudiado, lo cual corresponde a un tipo teórico y con diseño de revisión sistemática. Una revisión sistemática es la recopilación y sintonización de información utilizando los principios del método científico (Borroto, et.al, 2015). Este diseño permitió conocer información teórica relevante sobre el tema de estudio, realizando una valoración crítica y de esta forma no haciendo necesario el proceso estadístico.

3.2 Categoría, subcategorías y matriz de categorización

En la investigación se consideraron las siguientes categorías y subcategorías:

Tabla 1

Categorías y subcategorías

Categoría	Subcategoría
Gamificación	Estimula la atención
	Aumenta la motivación
	Ventaja de los juegos
Habilidades blandas	Empatía
	Trabajo en equipo

Nota. En esta tabla se observa las categorías y subcategorías que se eligieron para la investigación.

Las mencionadas categorías tuvieron como fin interpretar y comprender la relación que tienen entre ellas. Ambas categorías y sus correspondientes subcategorías surgieron de la profunda investigación que se llevó a cabo en los distintos artículos y libros que son parte del presente trabajo de investigación.

3.3 Escenario de estudio

En el presente informe de investigación se hizo una indagación tanto bibliográfica como sistemática de estudios que utilizaron los términos “gamificación”, “juegos en línea”, “habilidades blandas” y “habilidades blandas en la escuela”. Para obtener tal información se tomará en cuenta las siguientes bases de datos: Scielo, Redalyc, Scopus, además de libros. El proceso de búsqueda de información comprendió del mes de mayo hasta noviembre, y se tomó en cuenta que la información obtenida esté relacionada al trabajo de investigación. La Tabla 2

evidencia la lista de las bases de datos que se recopiló para la obtención de información de apoyo para la presente investigación:

Tabla 2

Búsqueda en bases de datos

Base de datos	Palabras claves de búsqueda	Artículos encontrados	Artículos seleccionados
Scopus	Gamificación, habilidades blandas	362	4
Scielo	Gamificación, habilidades blandas, preescolar	84	5
Redalyc	Gamificación, habilidades blandas, preescolar	55	2
Dialnet (Universidad de La Rioja, España)	Gamificación, habilidades blandas, preescolar	766	7

Nota. La tabla muestra la base de datos seleccionados, las palabras claves que se utilizaron y la cantidad de artículos que se hallaron y seleccionaron.

3.4 Participantes

La elección de los libros y artículos científicos para el presente trabajo de investigación se realizó considerando criterios que definieron su inclusión o exclusión. En relación con los criterios de inclusión se consideraron: Libros y artículos de revistas científicas publicadas en los últimos 5 años, los cuales corresponden entre los años 2016 al 2021, solo si fue necesario y la información del artículo era de suma importancia y aporte se consideró años anteriores al 2016. Además, se tomó en cuenta que los artículos obtenidos hayan sido difundidos en revistas científicas o repositorios de universidades, pero siendo indexadas a libre acceso del público.

Se consideraron únicamente libros y artículos vinculados al campo educativo y con mayor importancia a los estudios que corresponden a los niveles de inicial y primaria, también se consideró artículos precisamente vinculados a la educación virtual, asimismo los libros y artículos debían ser redactados y publicados en diferentes idiomas (inglés y español). Se utilizaron términos precisos para la búsqueda de los artículos ya que se quería buscar información muy vinculada y parecida al tema del presente trabajo de investigación.

Para la exclusión de información se consideraron: libros y artículos publicados a años anteriores al 2016, tampoco se consideraron artículos de revistas científicas publicadas, pero no indexadas. No se tomó en cuenta trabajos de investigación que no fueran considerados artículos científicos, tales como investigaciones de tesis, investigaciones de bachiller, etc. Además, tampoco se valoró información de páginas web que no fueran revistas científicas.

Otros criterios que se tomaron en cuenta para la exclusión son los libros y artículos con una escasa conexión de información con el tema del trabajo de investigación o con un amplio panorama, además de estudios realizados en alumnos de una edad lejana a la de preescolares (por ejemplo, universitarios). Tampoco se consideró libros y artículos elaborados y publicados en un idioma distinto al español e inglés.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

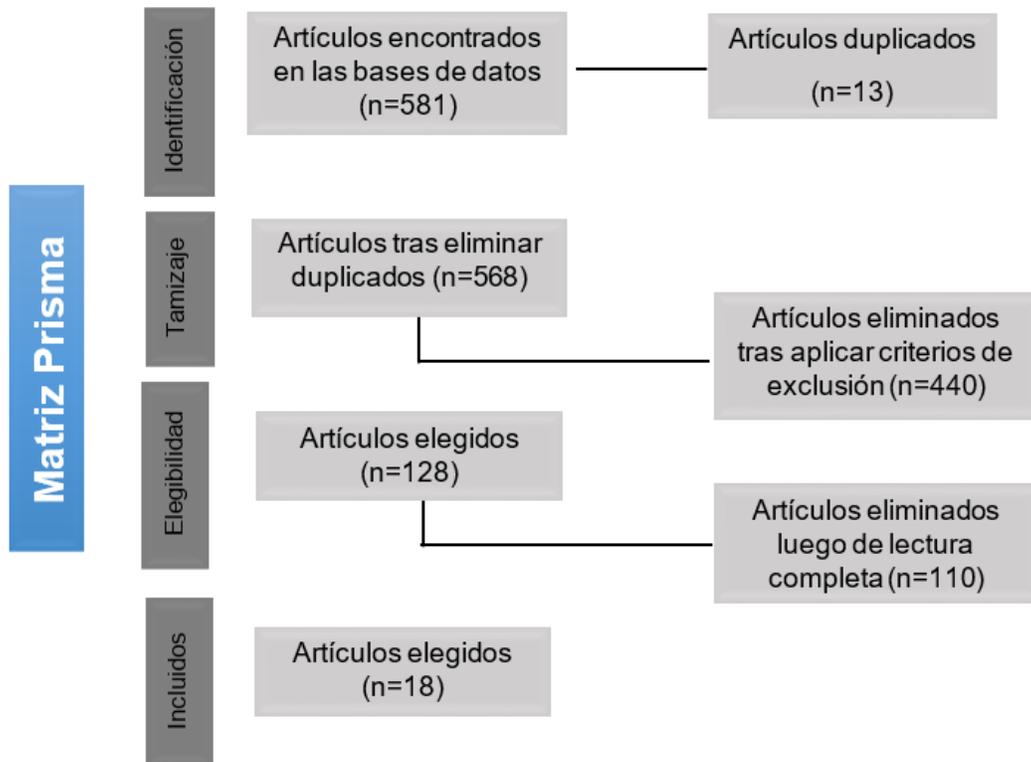
Las técnicas e instrumentos de recolección de datos se consideraron como análisis documental, porque esta nos permitió la búsqueda y recolección de información, en este caso de libros y artículos científicos. Inicialmente se procedió a la búsqueda de indagación en diferentes bases de datos ya antes mencionadas, teniendo en cuenta los criterios de inclusión y exclusión, posteriormente se buscó ciertas peculiaridades en los documentos elegidos con el propósito de seleccionar sus características y luego los resultados. La obtención de los resultados fue a través de un proceso de análisis e interpretación de los documentos para una posterior sustentación. Finalmente se obtuvo un nuevo documento de información el cual es un análisis de los documentos elegidos.

3.6. Procedimientos

Al finalizar la fase observada en la matriz Prisma se orientó en el estudio de los datos alcanzados del trabajo de investigación “revisión sistemática” (Cardona et al. 2016). El método empleado en el trabajo de investigación fue el siguiente: (a) releer los documentos, (b) posicionar las áreas temáticas según el título de investigación y las palabras clave, (c) construir categorías conforme a los conceptos mencionados del artículo, (d) se redactó la matriz en el programa Word, todos los principales aportes, indicadores de contribución, (e) analizar los resultados correspondientes a las similitudes o diferencias del artículo con las categorías propuestas.

Figura 1

Artículos científicos seleccionados



Nota. Esta figura muestra el proceso de búsqueda, eliminación y selección de artículos científicos.

3.7. Rigor científico

En el método cualitativo según Hernández et al. (2010) está representado por diversos indicadores como la correspondencia entre el procesamiento de la información, los objetivos del estudio y la exposición sistemática de metodologías (selección de muestras de investigación, constitución de listas, análisis de información). Todos ellos aportan con la investigación con consistencia y confiabilidad internas. En el trabajo de investigación propuesta, el autor siguió estrictamente el procedimiento de indagación y elección de los artículos científicos de la base de datos de acuerdo con el protocolo descrito anteriormente. Asimismo,

los tratados están disponibles en la web, por lo que otros investigadores pueden acceder a ver su contenido. Esto es parte de la funcionalidad de prueba.

3.8. Método de análisis de la Información

Aplicaron métodos cualitativos y analíticos de análisis de información para lograr nuestro objetivo de investigación, los cuales pueden generar futuros portafolios analíticos y realizar interpretaciones basadas en información que incluyen el estudio de la literatura utilizando palabras clave para identificar aspectos relevantes (Mejía et al., 2018). Los artículos científicos en la matriz de Excel para organizar su información excluyendo varios aspectos de su investigación. Después de leer los documentos, se crearon categorías.

3.9. Aspectos éticos

En este trabajo de investigación, la redacción ha cumplido en su totalidad las citas y los conceptos manifestados por los autores de los diferentes libros y artículos científicos consultados. Las elecciones de estos documentos son de fuentes completamente verídicas y confiables. De manera similar, esto se realizó utilizando técnicas y equipos de recopilación de datos apropiados, y el análisis cumple estrictamente con la sección de estos artículos.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En la base de datos de Scielo, se encontraron 84 artículos científicos, de los cuales se excluyeron 63 artículos por tamizaje, seleccionando así 19 artículos científicos por título y por fechas de publicación. 14 artículos no se ajustaron a los criterios de inclusión y exclusión, quedando y seleccionando así 5 artículos científicos para la presente revisión sistemática. Por otro lado, en el buscador Scopus, se encontraron 362 artículos, teniendo en cuenta los criterios y los procesos de selección, se excluyeron 307 artículos que no cumplieron los criterios establecidos, seleccionando en consecuencia 58 artículos, al seleccionar 4 artículos científicos para la revisión sistemática, se descartaron 54 artículos por inclusión y exclusión.

En la base de datos de Dialnet, en la búsqueda de los términos de gamificación en la educación, se obtuvieron como resultados, desde el año 2016 en adelante, 80 coincidencias. Después de revisar el título y examinar los criterios 21 de ellos se asemejan a los criterios de búsqueda y se seleccionaron 7 artículos científicos válidos. Finalmente, en Redalyc se encontraron 55 artículos científicos, de los cuales 30 artículos fueron seleccionados por título, excluyendo 25 artículos por tamizaje ya que no cumplían con los criterios de inclusión y exclusión, finalmente seleccionando 2 artículos relevantes para el presente informe de investigación. La información extraída de los estudios se ordenó mediante la tabla que aparece en la tabla 4, detallando el proceso de selección de los artículos de investigación para analizar y revisar.

Tabla 3*Diagrama de flujo de estudios en revisión sistemática*

Base de datos	Términos de Búsqueda	Resultados de coincidencia	Artículos encontrados	Artículos seleccionados
Scielo	Gamificación y habilidades blandas en preescolar	362	58	5
Scopus	Gamificación y habilidades blandas en preescolar	84	19	4
Dialnet	Gamificación y habilidades blandas en preescolar	55	30	7
Redalyc	Gamificación y habilidades blandas en preescolar	80	21	2
Total		581	128	18

Nota. La tabla muestra las bases de datos consultadas y los términos utilizados para el proceso de búsqueda, además de los resultados de coincidencia y elección.

Acorde con los criterios de búsqueda utilizados para la exclusión e inclusión de artículos científicos, en el presente informe de investigación se adjuntan 18 artículos científicos publicados en los últimos 5 años, escritos en el idioma español e inglés, los cuales se evidencian detalladamente en anexos, en la tabla de selección de artículos. Los artículos científicos recopilados provienen de distintos países de la siguiente manera: España (8), Colombia (2), México (3), Ecuador (3), Bolivia (1) e Irán (1), sumando así 18 artículos.

El profundo análisis de la información encontrada en los distintos artículos relacionados con gamificación y habilidades blandas en niños de preescolar permitió establecer dos categorías: (1) Gamificación, (2) Habilidades blandas. De las cuales se designaron 5 subcategorías: (1.1) Estimula la atención, (1.2) Aumenta la motivación, (1.3) Ventaja de los juegos (2.1) Empatía, (2.2) Trabajo en equipo.

En la primera categoría “Gamificación”, los niños desarrollan sus competencias, capacidades y sus habilidades blandas, esto ayuda a que logren ser más empáticos, sociables y puedan trabajar en equipo. Según Alcaraz et al. (2018) la gamificación es una estrategia lúdica, porque logra que los estudiantes sean más activos, se encuentren más motivados y centrados en su aprendizaje, los juegos virtuales convierten el aprendizaje más divertido para los niños. Sin embargo, Abascal et al. (2016) sostuvo que en la actualidad la mayoría de los profesores no utilizan plataformas digitales (Gamificación) para la enseñanza del estudiante, esto ha tenido varias dificultades, una de ellas es que los niños no logren concentrarse, así también que las clases sean monótonas y aburridas.

A diferencia de Fernández et al. (2019) se establece que la gamificación es una herramienta importante, para los estudiantes inclusivos los profesores asumen el antes y el después al incluir a cada alumno, revelando sus beneficios y potencial de los estudiantes de preescolar. Desde otro punto de vista Navan y Khaleghi (2020) mencionaron que los juegos virtuales tienen un resultado favorable en el desarrollo de sus capacidades y habilidades blandas en niños autistas (Leve o moderado).

Arispe (2017) en su estudio realizado en Bolivia manifestó sobre el sensor Kinect, abre la oportunidad de una serie de nuevas aplicaciones innovadoras. Este dispositivo es ideal para movimientos corporales ya que captura los movimientos y esto permite tener un mejor sentido de equilibrio en los niños, así también se está desarrollando otras aplicaciones en 3D, la gamificación no solo es el juego si no la técnica del juego, y sin huir de la realidad. Además de ello, EduGame es una plataforma de juegos digitales que permite aprender jugando esto ayuda mucho a los niños a la mejora de sus clases (Vázquez Ramos, 2021).

En otro artículo científico Jiménez et al. (2020) mencionó que comenzar las matemáticas temprano es un tema importante para los niños, ya que construir sobre el conocimiento previo en el campo permitirá a los maestros identificar las barreras futuras para aprender nuevas habilidades matemáticas, conceptos más complejos, a medida que los estudiantes avanzan en la actividad, la gamificación será una gran contribución para enseñar a los estudiantes. Desde otro punto de vista, Fuentes (2019) manifestó que el objetivo es fomentar personas inclusivas para enfrentar retos, cómo la gamificación beneficia el aprendizaje de diferentes materias en la educación y su potencial para un aprendizaje significativo, una mayor motivación y capacidad en el desarrollo.

En la categoría “Habilidades blandas”, Ibarra (2021) manifestó que los niños desarrollan esta habilidad cuando juegan, así también desarrolla su empatía, creatividad y comprensión, mejorando así su desarrollo personal y social, por eso es importante que los niños las desarrollen y ayudan a fortalecerlas desde temprana edad. Por otro lado, Estrada et al. (2016) sostuvo que es importante tener una estrategia encabezada por el docente que aliente a sus estudiantes a desarrollar sus propios estilos de aprendizaje, ayudándolos a convertirse en mejores personas.

V. CONCLUSIONES

Los recientes planteamientos sobre la gamificación y las habilidades blandas en niños de preescolar facilitaron conocimientos notables, acerca de la importancia de los juegos virtuales. Se concluyó que los niños que utilizan la gamificación como método de aprendizaje tienen más desarrolladas sus habilidades blandas, como la empatía, comunicación, creatividad, trabajo en equipo y con muchas ganas de participar en su clase, por ello es importante fortalecerlo desde temprana edad.

En cuanto al valor de la gamificación en el desarrollo de las habilidades blandas, se determinó que los juegos virtuales serios generan una mayor motivación en los niños, atrayendo el interés y la alegría de la actividad brindada por el 'docente'. A su vez también los estudiantes están más motivados en participar de la clase de principio a fin, cabe destacar que dichas habilidades son fundamentales por que los niños podrán alcanzar metas en sus actividades diarias.

Respecto a las habilidades blandas que más predominan en los niños de preescolar, se concluyó que es el trabajo en equipo por que los niños a esa edad tienen más vinculación social con sus pares y mejora sus capacidades de relación, aumenta la comunicación, la solidaridad y la empatía. Esto ayuda al niño a desarrollar una autoestima sana y fuerte. Otra habilidad que predomina es la creatividad, porque permite al niño imaginar, soñar y ser libre sin miedo.

VI. RECOMENDACIONES

Evidenciando la gran influencia de la gamificación en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños del nivel inicial, se realizan las siguientes recomendaciones para las futuras investigaciones:

Para la recopilación de estudios de investigación no solo tomar en cuenta artículos científicos, sino también libros y tesis de pregrado publicados los últimos años, ya que estos brindan una información de contexto actual, y así obtener una recopilación variada de resultados que evidencian si es favorable o no para los infantes el tema que se está investigando, además de obtener algunas recomendaciones de los autores.

Para la redacción, entender bien el contexto de lo que significan las variables “gamificación” y “habilidades blandas”, para así no abarcar otros ítems que no tengan relación al tema original o que no son un aporte al estudio, dado que de lo contrario sólo se obtendrá resultados que no son importantes e influyentes, además de solo desviar el trabajo de investigación de su objetivo principal.

Al momento de la elección de participantes, respetar la edad o nivel educativo de los alumnos que se está considerando para la investigación, ya sea una recopilación de información o trabajos de campo, ya que estos factores influyen enormemente en los resultados y conclusiones que se obtendrán al final de la investigación, de no ser así puede llegar a ser un mal antecedente para otras futuras investigaciones.

REFERENCIAS

- Abascal, R.; López, E. y Zepeda, S. (2016). *Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula*. México, Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa. <https://bit.ly/2XOU2tV>
- Alcaraz, V.; Fernández, J.; Grimaldi, M.; Prieto, E. y Sánchez, A. (2018). *Aprendizajes Significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: "Las Aldeas de la Historia"*. España, Universidad de Sevilla. <https://bit.ly/3pENnS>
- Aguilar, D. y Vega, J. (2020). *Gamificación dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje como estrategia en el programa "aprendemos junto en casa" para niños de preescolar*. Ecuador, Universidad Estatal de Bolívar. <https://bit.ly/3BdoHi2>
- Agredai, M., Jordán, J. y Ortiz, A. (2018). *Gamification in education: An overview on the state of the art*. España, Universidad pública en Jaén. <https://bit.ly/2XORg7Z>
- Arispe, M. y Collarana, D. (2017). *Plataformas de entrenamiento virtuales usando el sensor Kinect, Unity y técnicas de Gamificación*. Bolivia, Universidad Católica Boliviana. <https://bit.ly/3Enh9Ls>
- Arteaga, C y Valda, F. (2016). *Implementación de la gamificación en la educación virtual*. Bolivia, Universidad La Salle. <https://bit.ly/3js47nV>
- Arribas, M. (2017). *Educación que te hace crecer*. Mab
- Barrientos, M. (2016). *Resortes de gamificación en aplicaciones de TVE*. España, Universidad de Sevilla. <https://bit.ly/3Elcn1i>
- Borroto, R.; Oramas, J. y Vidal M. (2015). *Revisiones sistemáticas*. Cuba, Universidad de Ciencias Médicas de La Habana. <https://bit.ly/3BhU1MH>

- Cardona, J. et al (2017). *Revisiones sistemáticas de la literatura científica*. Universidad Cooperativa de Colombia. <https://bit.ly/3CbbBmQ>
- Cordova, J. (2020). *La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática*. Perú, Universidad César Vallejo. <https://bit.ly/3FzeAgw>
- Díaz, P. y Melo, D. (2018). Emotional learning and gamification in virtual education environments. Colombia, Universidad de Manizales <https://bit.ly/3GrOJ56>
- Díaz, J. y Troyano, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. España, Universidad de Sevilla. <https://bit.ly/3b8c2T3>
- Estrada, V.; Febles, J. y Ortega, C. (2016). *Fundamentación teórico - metodológica de una estrategia para desarrollar habilidades blandas desde la enseñanza inicial*. Ecuador, Universidad Tecnológica ECOTEC. <https://bit.ly/3pHgfWo>
- Espinosa, J. y Romero, A. (2016). *Gamificación en el aula de educación infantil: un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos*. España, Universidad de Rey Juan Carlos. <https://bit.ly/3FhXnSl>
- Falla, L. (2021). *El juego para la enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual con niños del ciclo II en una Institución Educativa Pública en el distrito de San Miguel*. Perú, Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://bit.ly/3qYHoob>
- Fernandez, J.; Ramos, M.; Rodriguez, C. y Santos, M. (2019). *El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva*. España, Universidad de Málaga. <https://bit.ly/3b4ywUP>
- Fuentes, M. y González, J. (2019). *Qué gana stem con la gamificación*. España, Universidad Rovira i Virgili. <https://bit.ly/2Zs8uZj>

- Guerra, S. (2019). *Habilidades blandas en estudiantes*. Colombia, Universidad Minuto de Dios. <https://bit.ly/3npQZB0>
- Gutierrez, G y Olortegui, Z. (2020). *La efectividad y estrategias gamificadas como parte de la innovación educativa para desarrollar la inteligencia emocional*. Perú, Universidad Católica San Pablo. <https://bit.ly/3GfKQjG>
- Hernández, S., et. al (2010). *Metodología de la Investigación*. (5ta ed.). Mc Graw Hill. <https://bit.ly/3vImaez>
- Hernández, S. y Quejada, O. (2016) *Guía Metodológica para el Desarrollo de Ambientes Educativos Virtuales Accesibles: una visión desde un enfoque sistémico*. Colombia, Instituto Tecnológico <https://bit.ly/3bf4jmc>
- Huallanca, R. (2019). *El juego y el desarrollo de las habilidades blandas en los niños de 5 años de la I.E.I San Judas Tadeo de las Violetas, San Juan de Lurigancho, 2019*. Perú, Universidad César Vallejo. <https://bit.ly/2Z8Lnml>
- Ibarra, L. (2021). *Soft skills, una tendencia de investigación educativa*. México, Universidad Autónoma de Querétaro. <https://bit.ly/3Cv9PwM>
- Jiménez, N., Marin, V., Muñoz, J. y Sampedro, B. (2020). *The Possibilities of Gamifying the Mathematical Curriculum in the Early Childhood Education Stage*. España, Universidad de Córdoba <https://bit.ly/2ZqprUn>
- Liberio, X. (2019). *El uso de la gamificación para desarrollar las habilidades en niños del nivel inicial*. Ecuador, Escuela de Educación Básica Isabel Herrera de Velázquez. <https://bit.ly/3EdGx6i>
- López, C. (2016). *El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games*. México, Universidad Pedagógica Nacional. <https://bit.ly/3oOJynx>
- Malone, T. (1981). *Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction*. University of California. <https://bit.ly/3jv49M7>

- Marín, I. (2018). *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Paidós
- Martínez, G. (2017) *Kahoot como técnica de aprendizaje creativo*. Venezuela, Universidad de Zulia. <https://bit.ly/2ZrLKsx>
- Mejía, K.; Reyes, C. y Sánchez, H. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Perú, Universidad Ricardo Palma. <https://bit.ly/2XF99WB>
- MINEDU (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Ministerio de Educación. <https://bit.ly/3jxYBjX>
- Murnane, R., & Levy, F. (1996). *Enseñar las nuevas habilidades básicas. Principios para educar a los niños para que prosperen en una economía cambiante*. Estados Unidos, Instituto de Educación de Ciencias. <https://bit.ly/2Z6lkeF>
- Navan, A., & Khaleghi, A. (2020). *Using Gamification to Improve the Education Quality of Children with Autis*. Iran, Imam Khomeini International University. <https://bit.ly/3vFY8RF>
- Ocampo, J. (2018). *La evolución de la empatía en los niños*. España, Guía Infantil S.L. <https://bit.ly/3FzoRmE>
- Ortega, C. (2017). *Desarrollo de habilidades blandas desde edades tempranas*. Universidad Ecotec.
- Quintas, A. (2020). *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil*. Prensas de la Universidad de Zaragoza. <https://bit.ly/3DBtPOR>
- Sawyer, B. y Smith, P. (2008) *Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje*. España, Universidad de Catalunya. <https://bit.ly/3BfCogE>

Tito, M. y Serrano, B. (2016). *Desarrollo de las habilidades blandas*. Ecuador, Universidad Técnica de Machala. <https://bit.ly/3vEmCKN>

Vásquez, F (2021). *A proposal to gamify step by step without forgetting the curriculum: Edu-Game model*. España, Universidad Pablo de Olavide <https://bit.ly/3bdEsuL>

ANEXOS

A continuación, en la siguiente tabla se colocan los artículos científicos utilizados para la presente investigación:

Anexo 1

Matriz de registro de artículos Scielo

Artículo	Autores	Año	Diseño y nivel de estudio	Indicadores o categorías emergentes	Principales resultados
El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial	Liberio Ambuisaca, Xiomara	2019	Documental revisión teórica	Desarrollo cognitivo	Teniendo una gama de habilidades a desarrollar en los estudiantes de edades preescolar, los docentes, buscan potenciar ciertas destrezas en sus estudiantes de una manera diferente, novedosa, creativa y sobre todo lúdica.

Using gamification to improve the education quality of children with autism

Navan, Azadeh y Khaleghi, Ali

2020

Diseño pre-test y post-test

Trastornos del espectro autista, reconocer los estados emocionales, juego, gamificación.

El uso de juegos y la gamificación para educar a los niños autistas, especialmente aquellos con autismo leve o moderado, puede tener efectos positivos en el desarrollo y promoción de sus habilidades.

Plataformas de entrenamiento virtuales usando el sensor Kinect, Unity y técnicas de Gamificación

Arispe, Martin y Collarana, Diego

2017

Estudio cualitativo y análisis documental

Kinect, entorno de entrenamiento, experiencia de usuario, gamificación.

Los resultados al usar la gamificación son ideales para incrementar en los niños su nivel de retención de la información y satisfacción con el entrenamiento.

Fundamentación
teórico -
metodológica de
una estrategia
para desarrollar
habilidades
blandas desde la
enseñanza inicial

Estrada
Sentí,
Vivian;
Febles
Rodriguez,
Juan y
Ortega
Santos,
Carlos

2016

Estudio
cualitativo y
análisis
documental

Habilidades
blandas,
educación nivel
inicial

Es importante
disponer de una
estrategia que sirva
de orientación al
profesor para
alentar los alumnos
en el desarrollo de
sus propias
maneras de
aprendizaje,
logrando que se
conviertan en
aprendices
informales
eficientes y
efectivos

El videojuego como herramienta educativa.
Posibilidad y problemáticas acerca de los serious games.

López Raventós, Cristian

2016

Estudio cualitativo y análisis documental

Videojuegos, gamificación, juegos virtuales

Los juegos virtuales tienen un modo particular de acercar al alumno a su aprendizaje, a través de ellos podemos motivar y cautivar más su atención. Existe una gran variedad de juegos que ayudan en la autonomía, creatividad, trabajo en equipo, organización, entre otros, de cada alumno.

Anexo 2

Matriz de registro de artículos Scopus

Artículo	Autores	Año	Diseño y nivel de estudio	Indicadores o categorías emergentes	Principales resultados
The Possibilities of Gamifying the Mathematical Curriculum in the Early Childhood Education Stage	Jiménez Fanjul, Noelia Marín Díaz, Verónica Muñoz Gonzalez, Juan Sampedro Requena, Begoña	2020	Enfoque cuantitativo transversal	Gamificación para el uso de las matemáticas	Comenzar temprano en el aprendizaje de matemáticas es un tema importante para los niños, ya que la construcción de conocimientos previos en esta área permitirá al maestro identificar y determinar las barreras futuras para adquirir conceptos que son más complejos, a medida que los

A proposal to gamify step by step without forgetting the curriculum: Edu-Game model

Vázquez Ramos, Francisco

2021

Enfoque cualitativo, no experimental

EduGame para desarrollar las habilidades blandas de los estudiantes

estudiantes avanzan en el contenido del plan de estudios, la gamificación será un gran aporte para la enseñanza de los estudiantes.

EduGame es un juego que permite la comprensión de la gamificación dentro del rubro educativo, esto ayuda a los estudiantes a la mejora de sus clases, así también apoya a aclarar y organizar la terminología relacionada con la gamificación en la educación.

Gamification in education: An overview on the state of the art

Agredai,
Miriam

Jordán,
Juan

Ortiz Colón,
Ana

2018

Documental,
revisión teórica

La gamificación
como
estrategia

Pensamiento
crítico

La gamificación en la educación puede convertirse en una actividad más compleja que la práctica de un juego, es necesario tener un pensamiento sobre las metas a alcanzar, así también establecer las reglas que regirán el proceso de aprendizaje.

Emotional learning and gamification in virtual education environments

Díaz Paula,
Melo Solarte,
Diego

2018

Enfoque cualitativo

Un aprendizaje innovador

El aprendizaje a distancia debe ser dinámico, innovador y divertido. Por ello es indispensable que tomen en cuenta las características que estimulen o motiven a los estudiantes a completar sus tareas con el fin de construir sus conocimientos y desarrollar sus habilidades.

Anexo 3

Matriz de registro de artículos Dialnet

Artículo	Autores	Año	Diseño y nivel de estudio	Indicadores o categorías emergentes	Principales resultados
Guía Metodológica para el Desarrollo de Ambientes Educativos Virtuales Accesibles	Hernández Otálora, Sandra Quejada Durán, Ofelia	2016	Enfoque sistemático	Enseñanza y aprendizaje virtual	El entorno educativo virtual sugiere que se entienda como el escenario que aglutina todos los aspectos de un adecuado desarrollo de un proyecto de enseñanza-aprendizaje virtual. Desde este punto de vista, se propuso una concepción holística, que incluye no sólo la dimensión tecnológica, sino también la comunidad educativa, organizativa y científica en la que se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Qué gana
stem con la
gamificación

Fuentes
Hurtado,
Mercedes

González
Matínez,
Juan

2019

Enfoque
cualitativo

Aprendizaje
significativo

Hoy por hoy el objetivo es formar ciudadanos de forma integrada para afrontar los retos. Un análisis de la literatura explica cómo la gamificación aporta ventajas al estudio de diferentes materias en la educación y su potencial para el aprendizaje significativo, aumentando la motivación y la competencia desarrollo confirmado.

Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula	Abascal Mena, Rocío López Ornelas, Erick Zepeda Hernández, Sergio	2016	Documental, artículo literario	Metodología renovada	En la actualidad algunos docentes enseñan una metodología tradicional centrada y esto ha tenido varias dificultades con nuevas generaciones de estudiantes. Por ello se necesitan nuevas formas de aprendizaje que permitan a los estudiantes enfocarse en actitudes más positivas en el aprendizaje.
El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva	Fernandez Campoy, Juan; Ramos Navas - Parejo, Magdalena; Rodriguez Jimenez, Carmen y Santos	2019	Estudio cualitativo y análisis documental	Inclusión digital Gamificación en educación	El uso de la gamificación es una herramienta a disposición de los docentes que supone un antes y un después en la inclusión de todos y cada uno de los alumnos, exponiendo sus ventajas y potencialidades para el aula inclusiva.

Villalba
María

Aprendizajes
significativos
mediante la
gamificación a
partir del
juego de rol:
“Las aldeas
de la Historia”

Alcaraz
Rodríguez, Vi
rginia;
Fernández
Gavira,
Jesús;
Grimaldi
Puyana,
Moisés;
Prieto
Gallego,
Ezequiel y
Sánchez
Oliver,
Antonio J.

2018

Estudio
cualitativo
y análisis
documenta
l

Educación,
gamificación,
aprendizaje
activo

La estrategia lúdica es
una herramienta
poderosa, porque logra
que los alumnos sean
más activos, se
encuentren más
motivados y centrados en
su aprendizaje, la
gamificación convierte el
aprendizaje en llamativa y
divertida para los
alumnos.

Resortes de gamificación en aplicaciones de TVE	Barrientos Bueno, Mónica	2016	Metodología cualitativa basada en el análisis de contenido	Gamificación; gamificación en educación; motivación; juego	A favor de beneficios de la gamificación en educación como la motivación, la inmersión para posibilitar la anticipación y planificación de situaciones; el compromiso y la socialización a través de la interactividad y la interacción; así como de la variedad de elementos que intervienen, lo que hace la actividad educativa más motivante y estimulante para los alumnos.
---	--------------------------	------	--	--	---

Gamificación en el aula de educación infantil: un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos

Espinoza Gallardo, Javier y Romero Rodríguez, Andrea

2016

Estudio cualitativo y análisis documental
I

Gamificación, educación infantil

Nos encontramos en una era tecnológica que ya está presente en la educación de los niños es por ello que la gamificación fue un buen medio de motivación para obtener resultados en distintas resoluciones de retos y niveles.

Anexo 4

Matriz de registro de artículos Redalyc

Artículo	Autores	Año	Diseño y nivel de estudio	Indicadores o categorías emergentes	Principales resultados
El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo	Díaz Cruzado, Jesús y Troyano Rodríguez, Yolanda	2013	Estudio cualitativo y análisis documental	Gamificación, gamificación en inicial	La gamificación logra un avance en el aprendizaje de los alumnos, el docente utilizando el juego como elemento de enseñanza logra que los alumnos se motiven en su aprendizaje, y se obtengan resultados positivos, se evidencian que son niños más motivados, creativos, atentos y con ganas de mayor participación.

Soft skills, una
tendencia de
investigación
educativa

Ibarra Rivas,
Luis Rodolfo

2021

Estudio
cualitativo y
análisis
documental

Habilidades
blandas, soft
skills

Las habilidades blandas permiten que los niños desarrollen su creatividad, su comunicación y comprensión, mejoren su desarrollo tanto personal como social, es por ello que es importante que lo desarrollen y ayudarlos a fortalecerlos desde muy pequeños.
