



**SEDE QUITO**

**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**

**ANÁLISIS DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA  
PARA EL APRENDIZAJE EN INICIAL 2 EN EL PERÍODO 2020-2023**

Trabajo de titulación previo a la obtención del  
Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

**AUTORA:** ERIKA DAYANA PACHECO VASQUEZ

**TUTORA:** IVONNE ELIZABETH LÓPEZ CEPEDA

Quito-Ecuador

2023

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN**

Yo, Erika Dayana Pacheco Vásquez con documento de identificación N°  
1721300125 manifiesto que:

Soy la autora y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro  
la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera  
total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, octubre del 2023

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Erika D. Pacheco", with a circular flourish at the end.

Erika Dayana Pacheco Vásquez

1721300125

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO  
DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Erika Dayana Pacheco Vásquez con documento de identificación N° 1721300125 , expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora del ANÁLISIS DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE EN INICIAL 2 EN EL PERÍODO 2020-2023, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, octubre del 2023

Atentamente,



Erika Dayana Pacheco Vásquez

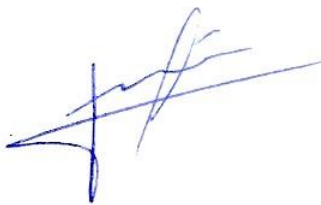
1721300125

## **CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Ivonne Elizabeth López Cepeda con documento de identificación N° 1711001618, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación “ANÁLISIS DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE EN INICIAL 2 EN EL PERÍODO 2020-2023”, realizado por Erika Dayana Pacheco Vásquez con documento de identificación N° 1721300125, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción del Análisis de caso que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, octubre del 2023

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, consisting of several overlapping loops and lines, positioned below the text 'Atentamente,'.

Antr. Ivonne Elizabeth López Cepeda, Mstr.

1711001618

## **Dedicatoria**

Este trabajo académico va dedicado a mi Dios y a mi madre Melva Vásquez por apoyarme, dándome consejos cuando más lo necesitaba, aquel ser que lucho para que yo siguiera mis estudios. A su vez, va dedicado a Rubén Zhispon por ayudarme a creer en mí, manifestando que con esfuerzo se logra obtener buenos resultados y que en la vida hay que progresar.

## **Agradecimiento**

Quiero agradecer a la Universidad Politécnica Salesiana por ofrecerme un apoyo incondicional en mi proceso académico, siendo una comunidad educativa unida que piensa en los estudiantes y en su estabilidad, por otra parte, agradezco a mi tutora Ivonne López quien con paciencia y dedicación ha logrado que me convierta en una profesional brindándome sus conocimientos y habilidades.

## Índice

Introducción .....	1
1. Problema.....	2
1.1 Descripción del problema.....	2
1.2 Delimitación .....	4
1.3 Explicación del problema .....	4
1.4 Preguntas de investigación .....	6
Preguntas general .....	6
Preguntas específicas.....	6
2. Objetivos .....	7
2.1 Objetivo general .....	7
2.2 Objetivos específicos .....	7
3. Fundamentación teórica .....	8
3.1 Estado del arte .....	8
3.2 Marco teórico .....	16
3.2.1 Fundamento pedagógico-didáctico .....	16
a. Enfoque pedagógica constructivista .....	16
c. Modelo activo-situado .....	17
3.2.2 Estrategias Didácticas .....	17
a. Conceptualización de las Estrategias Didácticas.....	17

b.	Características de las Estrategias Didácticas .....	18
c.	Ventajas de las Estrategias Didácticas.....	20
3.2.3	Juego .....	22
a.	Elementos del juego.....	22
b.	Juego como estrategia en el aprendizaje.....	23
3.2.4	Gamificación.....	24
a.	La gamificación como estrategia didáctica .....	24
b.	Gamificar los ambientes de enseñanza y aprendizaje .....	25
c.	Herramientas TIC para la gamificación.....	26
d.	Herramientas TIC .....	27
3.2.5	Rol del docente frente a las TIC .....	28
4.	Metodología .....	30
5.	Análisis de resultados.....	32
	Los resultados que se obtuvieron acerca de las perspectivas teóricas de los docentes acerca de las estrategias fueron: .....	32
	Con relación a la categoría estrategia didáctica, se consiguieron las siguientes deducciones: .....	32
6.	Presentación de hallazgos.....	36
	Conclusiones .....	38
	Referencias .....	39
	Anexos.....	43



## **Resumen**

El propósito de esta investigación es analizar el uso de la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje en niños y niñas de inicial 2, fue realizado en la provincia de Pichincha, cantón Quito con el fin de comprender a la gamificación como estrategia didáctica permitiendo aplicarla en el entorno educativo siendo este un método motivante y de interés para los educandos. A continuación, se siguió una metodología cualitativa que consistió en recabar información y analizar los datos obtenidos sobre el uso de la gamificación en el aula. Los resultados obtenidos de este estudio se analizaron en función al uso de la gamificación como estrategia didáctica aplicada en las aulas de Inicial 2. Un aspecto positivo en el uso de esta estrategia didáctica es que en la actualidad algunas instituciones están fomentado la aplicación en función a que los niños y niñas logren desarrollar habilidades y se motiven aprender mediante actividades creativas organizadas por las docentes con el fin de generar una enseñanza- aprendizaje lo cual crea vínculos colaborativos y de interés.

**Palabras claves:** Estrategia Didáctica, Juego, Gamificación, Aprendizaje.

## **Abstract**

The purpose of this research is to analyze the use of gamification as a didactic strategy for learning in children of preschool 2, was conducted in the province of Pichincha, Quito canton in order to understand the gamification as a didactic strategy allowing to apply it in the educational environment being this a motivating and interesting method for students. Then, a qualitative methodology was followed, which consisted of collecting information and analyzing the data obtained on the use of gamification in the classroom. The results obtained from this study were analyzed in terms of the use of gamification as a didactic strategy applied in Kindergarten 2 classrooms. A positive aspect in the use of this didactic strategy is that some institutions are currently promoting its application so that children can develop skills and are motivated to learn through creative activities organized by teachers in order to generate a teaching-learning process that creates collaborative and interesting links.

**Keywords:** Didactic Strategy, Game, Gamification, Learning, Learning.



## **Introducción**

La gamificación es principal en la educación inicial, ya que en esta etapa los infantes obtienen un valor educativo y si se selecciona correctamente las actividades favorecerá a que se motiven a aprender. Esta estrategia nace del juego siendo un instrumento que crea experiencias nuevas en el proceso pedagógico (autor, año). Existen razones para creer que la gamificación funciona en lo educativo ya que al niño o niña que se le motiva mediante juegos logra involucrarse más con su aprendizaje, lo que resulta beneficioso para el desarrollo del pensamiento del sujeto.

Se tomó en cuenta la importancia de este tema desde el análisis del uso de la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje en Inicial 2. Para ello se acudió a la revisión bibliográfica del tema expuesto y de un marco teórico como informe para la investigación, realizado en las instituciones seleccionadas.

La investigación se estructura de la siguiente manera: en primer lugar, se encuentra el problema donde se describe las causas que inciden al respecto, formulando las preguntas de investigación y la justificación del desarrollo del tema. En segundo lugar, se presentan los objetivos de la investigación. En tercer lugar, se observa la fundamentación teórica mediante la revisión del estado de arte sobre el tema. También se establece un marco teórico analizando las estrategias didácticas, juego y gamificación. En cuarto lugar, se describe la metodología utilizada definiendo el enfoque, técnicas e instrumentos aplicadas en el estudio. En quinto lugar, se presenta el análisis de resultados y los hallazgos obtenidos respecto a la investigación. Y como última parte se presenta las conclusiones, referencias bibliográficas y anexos.

## **1. Problema**

### **1.1 Descripción del problema**

Durante la práctica pre profesional realizada en un centro de desarrollo infantil privado de la ciudad de Quito en Inicial 2, durante el periodo 2020-2023, se observó que durante el proceso educativo no existía el uso de la gamificación en las clases. En las instituciones se maneja el currículo de educación inicial donde se presenta como lineamiento del cómo se usa la tecnología para innovar el proceso enseñanza- aprendizaje, pero cabe reiterar que en algunos centros educativos se ha dejado de lado dichas herramientas, este proceso ocurría durante el tiempo que se propuso la modalidad virtual ya que no se podía asistir de manera presencial por causa del Covid-19. Se requiere aclarar que se observó el uso de recursos digitales basados en el juego, pero no se evidenció un proceso pedagógico didáctico para esa aplicación en relación a la construcción de aprendizajes significativos.

En este sentido se evidencia la importancia del juego como parte del desarrollo del niño y niña donde se toma en cuenta el juego como principal punto y se traslada a la gamificación como herramienta para aprender contenidos educativos incrementando su participación y destacando habilidades motrices, cognitivas y sociales. Por ello es importante identificar la aplicación de la gamificación y sus recursos ya que en el espacio educativo se continúa haciendo uso de esos medios digitales. Esta investigación puede ser de utilidad para los docentes de inicial 2 ya que la implementación de la gamificación no solo consiste en realizar actividades divertidas sino organizar los elementos del juego que incorporen atractivas y motivadoras actividades que establezcan un objetivo por el cual se requiere aplicar esta tendencia.

A nivel personal es importante el uso de la gamificación como estrategia didáctica ya que como futura docente es necesario saber su aplicación en las aulas en varias ocasiones la podemos llegar a confundir como una simple estrategia pero conlleva más allá con el fin de lograr un fin establecido, siendo esto un motivo ya que actualmente en el contexto educativo las y los docentes no dominan el mundo digital por lo cual deben apegarse al nuevo plan de estudios dependiendo de las necesidades de las y los estudiantes.

A nivel escolar el uso de la gamificación es importante ya que permite que los educandos sean un ente activo en su formación por ello desde su aplicación se obtiene buenos resultados en el contexto educativo. Las estrategias didácticas son procedimientos organizados que tiene como objetivo orientar el aprendizaje en los alumnos, permitiendo que los educandos tengan un guía para lograr construir un nuevo conocimiento significativo.

A nivel social el uso de la gamificación es importante ya que promueven la absorción de nuevos aprendizajes, enriquece la sociabilidad de los sujetos a lo largo de toda su vida, permite mejorar experiencias y la construcción de aprendizajes en los educandos para el desarrollo de habilidades en el proceso de aprendizaje en los sujetos. Esta investigación proporcionará datos actuales acerca del uso de la gamificación como estrategia didáctica que se están desarrollando en los niveles iniciales.

## **1.2 Delimitación**

A nivel organizacional la institución pertenece a la zona urbana INEC. Cuenta con personal docente conformado por 20 docentes. Los cuales 15 son de género femenino y 5 masculino. También cuenta con personal administrativo como secretaria, rectoría, los cuales manejan aspectos administrativos de la Unidad educativa. Las distribuciones de los espacios se dividen en 2 paralelos de Inicial 1 e Inicial 2, los cuales 2 paralelos son de Pre básica y 3 paralelos de segundo hasta séptimo de básica. En total existen 245 estudiantes. A nivel social los educandos pertenecen a una clase media baja. A nivel temporal se realizó en el año 2020, mes de marzo los días lunes y miércoles de prácticas pre profesionales modalidad virtual. A nivel físico la unidad educativa queda ubicada en las calles caluma s21-48 picoaza de la provincia de Pichincha, cantón Quito, parroquia La Argelia.

## **1.3 Explicación del problema**

La educación en los primeros años de inicial debe basarse en una educación integral orientada en el juego, el Ministerio de Educación (2014) menciona que el juego es esencial para aplicar como estrategia en el proceso educativo, siendo una actividad propia en los niños y niñas involucrándolos de manera integral con entidad sentido y alma punto en el caso evidenciado no existe el uso de la gamificación en las clases dando como entender que no se está manejando tecnología en educación inicial donde se presenta el uso de las tics para innovar lo educativo.

El Ministerio de Educación cuenta con recursos tecnológicos como Kusi que permite jugar y aprender dentro del proceso enseñanza aprendizaje que integran el uso de los tics en la generación de recursos digitales educativas. Cabe recalcar que es importante el uso de la

gamificación como estrategia didáctica ya que posibilita a los educandos a incrementar su participación en clases, ser un ente activo y desarrollar habilidades motrices, cognitivas y sociales, por ello, en esta investigación surge una incógnita la cual es ¿Cuáles son los usos de la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje en inicial 2?



## **1.4 Preguntas de investigación**

### **Preguntas general**

¿Cuáles son los usos de la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje en inicial 2?

### **Preguntas específicas**

1. ¿Cuáles son las bases teóricas que evidencian los docentes acerca de las estrategias didácticas utilizadas en inicial 2?
2. ¿Cuáles fueron las aplicaciones de la gamificación durante el proceso de aprendizaje en inicial 2?
3. ¿Cuáles son las aplicaciones actuales de la gamificación para el aprendizaje en inicial 2?

## **2. Objetivos**

### **2.1 Objetivo general**

Analizar el uso de la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje en

Inicial 2

### **2.2 Objetivos específicos**

1. Determinar las perspectivas teóricas que tienen los docentes acerca de las estrategias didácticas utilizadas en inicial 2.
2. Describir las aplicaciones de la gamificación durante el proceso de aprendizaje en inicial 2.
3. Identificar las aplicaciones actuales de la gamificación para el aprendizaje en inicial 2.

### **3. Fundamentación teórica**

#### **3.1 Estado del arte**

Para la investigación acerca de la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje en niños y niñas de Inicial 2 se ha sistematizado las investigaciones previas en fuentes como libros y artículos de revistas científicas producidas por distintas universidades del mundo, que tienen carreras relacionadas a la educación. Para la selección de estas fuentes se ha considerado también que hayan sido escritas en los últimos cinco años. A continuación, se presenta esta información. En principio, se ubican fuentes que han investigado el juego y el uso de la tecnología como elementos complementarios en la aplicación de estrategias didácticas, más adelante, se presentan estudios específicos en los que aparece la gamificación como estrategia.

Amado (2020) explican que el estudio realizado tiene como propósito diseñar estrategias didácticas para estimular en los niños y niñas su creatividad por lo cual el docente ayuda estimulando situaciones que se presentan promoviendo el pensamiento creativo.

Este análisis se fundamenta con una investigación cualitativa con el propósito de adquirir información adecuada a los métodos que realizan los docentes, las técnicas que se manejaron fueron la observación y la entrevista esta se llevó a cabo con la aplicación de preguntas estructuradas a los sujetos muestra, los cuales fueron un conjunto de ocho docentes de los centros de Educación inicial.

Como resultados se evidenció que los docentes desarrollen pocas destrezas pedagógicas para estimular la creatividad y solo realizan actividades memorísticas, lecturas y manualidades sin proceso pedagógico.

Se concluyó que esta investigación se realizó bajo las necesidades de algunas escuelas en cuidado a lo pedagógico y económica para el fortalecimiento de estos aprendizajes permitiendo que los estudiantes desarrollen su creatividad, que sean críticos y autónomos.

Cano-Moya et al. (2023) explican que el juego ha estado presente en los humanos desde su nacimiento, considerado una guía didáctica que se orienta en la construcción de prácticas sociales de los infantes de edades tempranas.

Este estudio se amplió bajo lo cualitativo siguiendo la lógica de la indagación acción logrando un cambio de la conciencia de los participantes así como permuta en las prácticas sociales, la técnica usada fue la observación participante, esto permitió recabar información significativa en el instrumento diario de campo.

Como resultado se obtuvo que al aplicar estrategias didácticas como el juego en los participantes permitió una reconfiguración de las relaciones violentas que se evidenciaron al principio del programa de intervención, los niños lograron pensarse y realizar reflexiones profundas sobre su comportamiento.

En conclusión, las estrategias didácticas utilizadas permitieron reconocer en los niños y niñas otras formas de relacionamiento más armónicas que favorecieron a la resolución de conflictos.

Baque-Reyes y Portilla-Faican (2021) plantean que las estrategias didácticas van más allá de un plan de actividades organizadas por las docentes encargadas de cumplir con el objetivo establecido, en la actualidad, los docentes deben tomar en cuenta que los estudiantes ya se encuentran dominando la tecnología por ello es importante conocer nuevas estrategias didácticas actuales para un mejor desenvolvimiento al dar las clases.

La investigación se desarrolló bajo un estudio de tipo documental descriptivo. Un artículo documental se concretó como una investigación con la finalidad de verificar datos e información exhaustiva utilizando documentos precisos para el tema como; informes, prensa, artículos científicos, memorias, textos. Por otro lado, el documental descriptivo se analizó la importancia del estudio a realizarse en este caso el de estrategias didácticas.

Como resultados de la investigación muestra que el objetivo del docente al aplicar estrategias didácticas es importante con relación al aprendizaje significativo permitiendo una adquisición de conocimientos. Esto quiere decir que el aprendizaje significativo es una estrategia didáctica que nace en la novedad como una ayuda a los docentes para encaminar a los educandos. Como conclusión se muestra que el modelo de aprendizaje significativo nace después de varios problemas que tuvieron algunos docentes en consideración a las crisis sanitarias entonces se recomienda una adecuada aplicación de este modelo para que promueva el aprendizaje.

Neira y Rodríguez (2021) explican en su investigación que la docencia favorece en el aula ya que el maestro aprende y desaprende para lograr un fin, adaptándose cambios según las necesidades de cada estudiante. Crear y aplicar estrategias didácticas no solo es el uso de teorías, tecnologías, supone a la organización de estilos de aprendizaje, comunicación y la transmisión de conocimientos siendo estos motivadores para tener una calidez válida en el contexto educativo.

El apartado se amplió con el enfoque cualitativo con el esquema de acción educativa, el cual describe, comprende e interpreta varios fenómenos con la ayuda de significados producidos por experiencias de los participantes. El diseño aplicado es de la acción educativa

el cual encamina una transformación del contexto que resulta novedoso para los participantes que se encuentran siendo involucrados en esta investigación.

Como resultados de esta investigación se obtuvieron varios estilos de enseñanza de docentes, estos estilos fueron de enfoques constructivistas y tradicionales. El enfoque constructivista se orienta a que los sujetos educativos creen su ilustración, un ser activo, el docente es mediador para los estímulos que necesita para desarrollar el aprendizaje, los instrumentos son presentados en diferentes modos de lenguaje. El enfoque tradicional, el educando tiene un puesto pasivo, el docente solo es transmisor del conocimiento, los materiales son exhibidos en un solo tipo de lenguaje.

Se concluye que hay una relación coherente entre las estrategias implementadas con el modelo pedagógico planteado en la investigación, se propone un posible camino para mediar el proceso de aprendizaje para los escolares.

Gil-Quintana y Jurado (2020) explican en su investigación que el objetivo de esta investigación es conocer si los docentes tienen conocimiento acerca de la gamificación y como su aplicación tiene ventajas en la práctica pedagógica. El estudio pretende abordar como esta estrategia ayuda a la adquisición de contenidos curriculares aportan un aprendizaje significativo.

Esta investigación se desarrolló bajo un método cualitativo- cuantitativo por lo cual se aplicó cuestionarios estructuradas y semiestructuradas, esto permitió recabar datos importantes tomando 182 estudiantes se usaron como referentes y aquellos pertenecían a instituciones con nivel educativo infantil y primaria.

Como resultado permitió aclarar a los docentes que al aplicar gamificación como estrategia didáctica se logró un aprendizaje motivador, de interés y de diversión en el aula. Los estudiantes consideraron de ayuda de aplicar actividades de juego en la clase ya que con esto les resultaba más motivador y atractivo el querer aprender.

Se concluye que en esta investigación se logró descubrir el nivel se estaba aplicando los sistemas de ludificación en el aprendizaje de educación inicial ya que la gamificación sigue siendo un campo nuevo para los docentes que están comenzando a integrar esta estrategia relacionada con el juego.

Holguin-Alvarez et al. (2019) plantean en su investigación que la gamificación se une como un método lúdico para aplicar en una clase, abordando procesos cognitivos mediante plataformas digitales. Esta investigación se realizó a infantes de 7 a 9 años de edad.

Los investigadores utilizaron un enfoque cualitativo, lo cual se elaboró para caracterizar y medir el desarrollo del cálculo matemático con instrumentos de evaluación diagnóstica inactiva, icónica y simbólica. El enfoque cualitativo se entiende como la comprensión del mundo de la experiencia vivida desde un punto de vista.

Como resultados de esta investigación, describieron mejoras comprobadas a partir de la aplicación Candy Crush, los resultados demuestran que los participantes desarrollaron la habilidad de representar cantidades simbólicas con la ayuda de juegos.

Se concluye que los efectos fueron positivos en su desarrollo, la estrategia de acompañamiento mediante la aplicación Plants &Zombi se adecuó al estudiante, el cual predijo la efectividad en cuanto a meta cognición y flexibilidad para razonar.

(Kayımbaşıoğlu et al. (2016) plantean en su investigación que los niños y niñas se benefician directa o indirectamente ya que la tecnología está vinculada con la vida humana desde edades tempranas, una de las maneras más efectivas de aprender de hoy en día es jugar juegos para adquirir habilidades básicas especialmente desde edad temprana.

La investigación se desarrolla bajo el enfoque cuantitativo lo cual se procedió a recabar información para establecer patrones de comportamiento, con un instrumento el cual fue la evaluación escrita con la ayuda de una capacitación previa de la gamificación para realizar actividades asistidas de la tecnología.

Que concluye que el aprendizaje asistido de la tecnología llega como medidor para dar a los niños y niñas habilidades básicas en la adquisición de conocimientos, el concepto de gamificación se utiliza en esta investigación para acelerar el aprendizaje y evitar que los estudiantes se enfoquen en un comportamiento de destrucción en el aula.

Vergara-Pareja et al. (2021) explican en su estudio que los docentes aplican varias estrategias didácticas tales como actividades lúdicas en estas se usaron diferentes materiales en diferentes maneras de representarlas, una de las razones por la cual se ha implementado estrategias pedagógicas adaptadas a la virtualidad fue por la crisis sanitaria del covid-19. Una estrategia creativa son el uso de recursos lúdificados que se basaron en juegos permitiendo motivar a los estudiantes a desarrollar un aprendizaje significativo.

El estudio se desarrolló bajo un planteamiento cuantitativo con la estrategia de investigación acción participativa, el análisis fue el desempeño de los de los estudios



iniciales y finales, la aplicación objeto estudio estuvo atendida por 72 alumnos entre edades de 4 a 6 años.

El resultado de la prueba diagnóstica denota la necesidad de mejorar la habilidad verbal de los estudiantes ya que se observa falencias al momento de expresarse por ello es necesario retomar un material gamificado.

Se concluye que a través del recurso educativo gamificado se puede optimar la habilidad verbal en este caso en la asignatura de inglés como es decir que los niños y niñas con el juego y e interacción de contenidos permite fortalecer su desarrollo cognitivo y que aumente su estimulación y ganas de adquirir información adecuada de una manera divertida con las tecnologías.

Vásquez y Rojas López (2020) explican en su estudio que los juegos son actividades que permite estimular a los niños y desarrollar estructuras mentales como los juegos en contextos educativos se utilizan en distintas disciplinas como: ciencia, tecnología, salud, negocios e ingeniería. El motivo de este estudio fue demostrar la evolución que ha tenido el juego y su aplicación por medio de diferentes herramientas que surgieron como juegos serios y gamificación.

Para esta investigación se realiza una búsqueda bibliográfica sobre los temas relacionados con los juegos educativos se analizó los documentos, se tomaron definiciones y características por cada uno de los términos estudiados los cuales fueron juego educativo, juegos serios y gamificación.

Como resultado vio que el concepto de juego no siempre aporta un aprendizaje debido a que es utilizado para lograr cambios de comportamiento y la resolución de problema, dicho resultados se relacionan entre sí dependiendo de los instrumentos desarrollados.

Se concluye que los juegos se encuentran presentes desde la infancia siendo un campo de conocimiento en construcción dando un creciente desarrollo en las diversas áreas de los niveles educativos, los juegos serios y la gamificación permite a los participantes aprender haciendo mediante el uso de la tecnología.

Suárez Ramírez et al. (2021) plantean en su investigación que una de las etapas de la vida ser humano es la infancia, en la que se desarrolla la imaginación y creatividad, los docentes al considerar al juego como una estrategia didáctica que se aplica en el aula permiten que los niños desarrollen habilidades sociales, lingüísticas, actitudes de confianza, pensamiento crítico e interés en el aprendizaje.

Este trabajo evidencia un estudio empírico mediante la realización de actividades recreativas en base a el uso del lenguaje oral y el trabajo de campo, se desarrolló con 292 estudiantes y docentes de centros de educación infantil.

Como resultado se logró evidenciar el aumento de participación de los estudiantes al tiempo de aplicar actividades para el aprendizaje los docentes están de acuerdo que los procesos educativos, basados en actividades de juego favorecen que los niños y niñas mejoren las destrezas expresivas y de comprensión.

Como conclusión es conveniente que los futuros docentes apliquen actividades sobre gramática como si se tratara de juegos creativos esto puede ayudar a la imaginación y creatividad esta propuesta de actividades permite la mejora de los rendimientos académicos contribuyendo a desarrollar destrezas expresivas de los alumnos.

## **3.2 Marco teórico**

### **3.2.1 Fundamento pedagógico-didáctico**

Existen modelos o enfoques didácticos en esta investigación se va analizar desde la teoría cognitivista y el modelo activo-situado. Cuando se define el término de estrategias didácticas, se parte de al menos dos enfoques:

#### **a. Enfoque pedagógica constructivista**

El constructivismo son aspectos que se construyen en base a los comportamientos de los individuos dando como resultado aspectos cognitivos, sociales. El enfoque didáctico constructivista busca que los estudiantes sean participativos y logren construir sus propios conocimientos a partir de enseñanzas previas. El rol del estudiante es importante ya que es quien aprende y construye, la enseñanza se fija en la actividad de la mente constructivista del alumno cuando manipula, explora, descubre. El constructivismo no solo se centra en el rol del estudiante y el proceso educativo dejando afuera al docente, el rol del docente es importante en este enfoque ya que es el responsable de proporcionar al estudiante los instrumentos necesarios para que el estudiante logre un aprendizaje óptimo, siendo esencial en la postura constructivista. (Muñoz, 2020)

#### **b. Teoría cognitivista**

El aprendizaje cognitivo se enfoca en operaciones mentales que se basan en la experiencia y el proceso de información que hacen que los estudiantes cumplan un objetivo el cual es asimilar el nuevo conocimiento, con ellos se conectan las ideas previas y estas se profundizan en la memoria. Rivilla y Mata (2009) plantean que la teoría de desarrollo cognitivo establece un proceso de etapas para construir el conocimiento, esta teoría se aplica desde tempranas edades donde se adquirieron las funciones motoras, hasta la adultez con

conceptos más complejos. En la teoría de la enseñanza desde la perspectiva cognitiva plantea que la base de la comprensión son los docentes como coprotagonistas de la enseñanza y los estudiantes siendo mediadores de la acción formativa.

### **c. Modelo activo-situado**

Este modelo se enfoca en la actividad que está realizando cada estudiante dándole al estudiante la libertad, autonomía en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Rivilla y Mata (2009) mencionan que este modelo se trata de eliminar el protagonismo del docente y este devuelve la colaboración del estudiante al involucrarle en la producción de acciones que se realizan en el proceso educativo, la docente es consiente en cuanto que el estudiante debe implicarse en su propio conocimiento lo cual obtendrá una madurez en su enseñanza.

## **3.2.2 Estrategias Didácticas**

Para comprender lo que son las estrategias didácticas en lo que sigue se procede a definir e identificar sus características con sus respectivas ventajas y desventajas las cuales se mencionarán a continuación:

### **a. Conceptualización de las Estrategias Didácticas**

Existen diferentes definiciones de las estrategias didácticas mencionados por varios autores, sus características y cómo las docentes las usan para lograr alcanzar el objetivo establecido y optimizar la ventaja del letrado de los escolares.

Las estrategias didácticas se las define como actividades propuestas por los docentes con la finalidad de permitir que los educandos logren el proceso de enseñanza- aprendizaje adecuado. Estas estrategias nacen en respuesta al proceso de enseñanza constructivista, ya que resultan ser más motivadores para los estudiantes mejorando así los resultados

académicos. Se define a la estrategia didáctica como la ordenación de elementos tanto personales como interpersonales que, al ponerlos en práctica en los niños y las niñas, permiten desarrollar una actividad en el grupo correspondiente (Aguilar y otros, 2020). Las estrategias didácticas se utilizan dentro del ámbito escolar siendo necesarias ya que el educador debe planificar y organizar procedimientos escogiendo actividades adecuadas en el proceso educativo.

Se considera que las estrategias didácticas se originan de una construcción del aprendizaje eso significa que, además de elaborar una construcción significativa, las actividades deben ir acorde a las necesidades que presentan los estudiantes. De esta manera estas estrategias deben ser atractivas y diferentes de las utilizadas con frecuencia ya que esto permitirá que los educandos estén atentos a las clases.

Se indica que existen diferencias entre la aplicación de las estrategias y recursos con los procedimientos de aprendizaje en el aula (Maridueña , 2022). Los docentes logran comunicar sus conocimientos utilizando estrategias dirigidas a iniciar la comprensión de los mismos.

### **b. Características de las Estrategias Didácticas**

Una de las características de las estrategias didácticas es que fomenta la participación activa basándose en la necesidad de cada estudiante ya que se comprende que cada educando adquiere conocimientos de diferente manera incentivando así el pensamiento crítico y se desarrolla un rol independiente. Otra característica importante es que la estrategia didáctica aplicada intenta mejorar el plan de estudios con varios objetivos concretos incentivando al estudiante en cada nivel superado.

Una de las características que posee las estrategias didácticas para el nivel inicial y bajo una educación virtual es que debe proporcionar de manera interactiva, donde puede interactuar la familia del niño motivando así a descubrir los objetos del entorno que los rodea (Ponce & Vera, 2022).

La característica de las estrategias didácticas se basa en el cómo y la forma en la que se va a lograr un aprendizaje adecuado dependiendo de las necesidades que el educando presente. Se da a conocer otra característica de las estrategias didácticas es que al aplicarlas previamente requiere una planificación u organización para lograr el objetivo deseado (Maridueña , 2022). Las estrategias didácticas siempre irán de la mano con el aprendizaje de los niños y niñas permitiendo crear su propio conocimiento y resolver problemas que se presentarán a futuro. Las estrategias didácticas son utilizadas para lograr un fin dentro un nivel educativo, llevándose una serie de actividades propuestas por los docentes para lograr un objetivo antes planeado.

Una de las preguntas es ¿Para qué usar las estrategias?, se respondería que se usa para varias formas de aprendizaje que tienen los estudiantes, por ello es indispensable que una estrategia didáctica sea manejada como un propósito central, pero que pueden ser relacionados con el uso de métodos que mejoren la enseñanza. Otro de los motivos del para que usar estrategias didácticas es que permite el desarrollo de habilidades como: pensamiento propio, critico, creativo, responsabilidad, búsqueda, organización ante el conocimiento de todas estas características deseables en un educando. Las estrategias didácticas sirven como una actividad propia del docente ofreciendo mejoras en el proceso pedagógico, el docente utilizadas estrategias didácticas para guiar a sus estudiantes en la adquisición de conocimientos (González & Zepeda, 2016).

Es decir que las estrategias se conciben como el procedimiento para guiar al aprendizaje de los niños/as, utilizando la experimentación y la práctica para ofrecer al educando medios nuevos para que alcance un mejor rendimiento, esto ayudara al alumno a crear e imaginar cómo resolver problemas pueden ser de diferentes maneras que se llegase a presentar en la institución o en alguna materia.

### **c. Ventajas de las Estrategias Didácticas**

Se señala que existen diversas aportaciones de las estrategias didácticas, estas en un primer momento benefician una relación tanto del guía que en este caso es el docente como del estudiante generando dinámicas de interacción en las que se trabaja en unión para la construcción del aprendizaje. De esta manera los estudiantes logran un papel principal desarrollando un rol de compromiso frente a un nuevo conocimiento.

Además, se desarrolla la autonomía generando que el educando cree estrategias didácticas propias lo cual podrá aplicar en su vida diaria generando un sentimiento de autosuficiencia y utilidad. Al aplicar estrategias didácticas éstas ayudan principalmente con el aprendizaje, proporcionando motivación, dirigen la ilustración, preparan habilidades y estimulan la ventaja en los estudiantes. Si se maneja adecuadas estrategias didácticas el docente adquirirá un óptimo provecho en los conocimientos beneficiando el aprendizaje de los educandos permitiendo así el objetivo establecido.

Una de las ventajas de utilizar estrategias didácticas es que permiten desarrollar el interés y motivación en los educandos (Maridueña , 2022). Las estrategias didácticas tienen varios beneficios los cuales permiten a los estudiantes desarrollar la ideología crítica, innatos en ellos mientras aprenden nuevos temas de cada materia propias del currículo. Estos métodos en la virtualidad se han convertido en instrumentos valiosos para los docentes ya

que su papel no es solo de transmitir conocimientos sino se ha convertido en actor fundamental del proceso, dirigiendo a sus estudiantes a lograr sus propósitos planteados.

Con la ayuda de estas estrategias didácticas el estudiante tiene más facilidades las cuales en la actualidad han sido provechosas y más por los educandos permitiendo que se eduquen por ellos mismo. Cabe recalcar que las estrategias didácticas cumplen un papel importante en la educación que se maneja bajo la modalidad virtual, logra desarrollar un pensamiento crítico y creativo mientras aprenden los contenidos propuesto en el currículo. (Ponce & Vera, 2022).

Las estrategias didácticas son importantes en el proceso educativo ya que convierte al estudiante es un ente activo en la formación académica obteniendo grandes resultados en el rendimiento académico. Estas aportan modelos educativos aumentando la capacidad de organización de los contenidos para mejorar el provecho de comprensión.

Con esto se implica al estudiante de manera creativa y no monótona donde a través de la coordinación, la comunicación y aplicación de actividades novedosas se logra un aprendizaje significativo. Finalmente, se concluye que es esencial la implementación de estrategias didácticas para lograr que los estudiantes enfrenten las dificultades en la adquisición de disposiciones en su vida cotidiana. Es importante el entorno educativo las estrategias didácticas son aplicadas acorde a las necesidades de cada alumno permitiendo lograr los objetivos planeados según los contenidos. Estos autores mencionan en sus citas que son significativas las estrategias didácticas ya que gracias a estas los educandos les permite desarrollar su pensamiento crítico y lo cognitivo que a futuro les servirá para que enfrenten situaciones que se les presentara en su vida cotidiana.



### **3.2.3 Juego**

El juego está presente en la trayectoria del progreso del ser humano, son interacciones con el objetivo de generar satisfacción y motivación, pero se diferencian de las rutinas biológicas, la razón por la cual los niños comienzan a jugar desde tempranas edades es que están obedeciendo a una exploración de escenarios y una construcción de vínculos.

El juego parte de emociones y necesidades de la niñez acercándose a las estructuras sociales asumiendo roles midiendo resistencia tanto física como mental. Según Gaviria (2021) define al juego como la socialización donde el participante intenta o logra un fin con la ayuda de acciones recreativas que están propuestas. En los iniciales años de vida, el volumen intelectual se triplica y lo hace gracias al juego, algunos investigadores lo llaman juego exploratorio que comienza desde el nacimiento donde los niños lo realizan con la boca porque hay muchos sentidos y se comprende el verdadero sentido de la palabra, después se vincula la imaginación y creación de historias y este se lo llama juego de roles, luego viene el juego de construcción donde se pretende cambiar el mundo y darle forma a la sociedad, estos juegos ya existían desde los antepasados y era esencial para la supervivencia humana.

Es importante mencionar que los juegos van más allá de solo divertirse, sino que a menudo aprendemos siendo motivados, la mayoría de los escolares están entusiasmados por los juegos, pero es esencial saber si en realidad aprenden el contenido de las materias o solo aprenden los contenidos del juego.

#### **a. Elementos del juego**

Se debe partir de los elementos del juego que se los conoce como instrumentos que se crean y se aplican en el ambiente escolar para aumentar la estimulación, interés y observar

a los participantes en una plataforma concreta, los elementos del juego son Dinámicas, mecánicas y componentes del juego.

Las dinámicas es la forma en la que se determina el comportamiento de los participantes y está relacionado con la motivación, las mecánicas son los componentes básicos del juego, las reglas y cómo funciona y por último los componentes son los instrumentos que se utiliza para la actividad empleada en el aula mediada por la gamificación. (Rodríguez & Gallardo, 2019). En una sociedad que continua en transformación, la educación es una de las áreas que se enfrenta a cambios y retos para mejorar y dar soluciones a las necesidades de los estudiantes. Por ello los docentes se deben mantener en constante capacitación para la aplicación de estrategias didácticas en el aula, los estudiantes actuales se les considera niños o niñas digitales ya que están impregnados con estas nuevas tecnologías y en especial con los juegos virtuales y es importante evolucionar hacia otro tipo de estrategias que permitan motivación e interés al momento de aprender. Una de las tácticas que se emplea es la gamificación para despertar las ganas de adquirir nuevos conocimientos mediante las dinámicas del juego. A continuación, se definirá la gamificación.

#### **b. Juego como estrategia en el aprendizaje**

En la etapa infantil existe una convicción que menciona que es importante el juego en los primeros años de vida para un desarrollo en los niños, esto cambia ya que cuando los niños inician la etapa educativa se sustituye el tiempo de jugar por juego serio lo cual produce un cambio drástico dejando un lado la diversión, el juego es esencial y tiene un valor educativo y si se selecciona correctamente favorecerá a que los niños y las niñas se motiven por aprender. Se sabe que el infante es el vital actor de su proceso pedagógico y por ello es imprescindible conectar con sus gustos, con lo que motiva e interesa y el juego es la

estrategia que forma parte de su vida (Cornellà y otros, 2020). Se debe aprovechar que la población infantil y juvenil se encuentra sumergida en la vida tecnológica y con una buena orientación por parte de los docentes se llega a sacar potencial de aprendizaje en los estudiantes.

En base a esto se llega la Gamificación que es una de las estrategias que nacen del juego siendo una herramienta innovadora permitiendo crear experiencias en el proceso pedagógico. Se define a la gamificación como una manera de ludificar el aprendizaje siendo un recurso innovador que desarrolla en los beneficiarios la autonomía, pensamiento crítico, trabajo en equipo y un apego con la tecnología. (Rodríguez & Martín , 2019)

Existen varias razones por la que la gamificación como estrategia didáctica podría funcionar en lo educativo ya que impulsa el motivo por el aprendizaje. González (2016) las personas cuando se encuentran motivadas loran formar parte con las actividades propuestas rindiendo más en su aprendizaje. Las características que debe cumplir el docente en esta nueva era es lograr nuevas metodologías y las formas de enseñar ya que los niños y niñas requieren enfrentar competencias avanzadas manejadas con la tecnología por ello la gamificación se caracteriza por aumentar el interés y la motivación para que los estudiantes se diviertan aprendiendo.

### **3.2.4 Gamificación**

#### **a. La gamificación como estrategia didáctica**

En una sociedad que continua en transformación, la educación es una de las áreas que se enfrenta a cambios y retos para mejorar y dar soluciones a las necesidades de los estudiantes. Por es necesario que los educativos se mantengan en constante capacitación para la aplicación de estrategias didácticas en el aula. En base a esto se llega a la Gamificación

que es una de las estrategias que nacen del juego siendo una herramienta innovadora permitiendo crear experiencias en el proceso pedagógico. Se define a la gamificación como una manera de ludificar el aprendizaje siendo un recurso innovador que desarrolla en los beneficiarios la autonomía, pensamiento crítico, trabajo en equipo y un apego con la tecnología. (Rodríguez & Martín , 2019) por tanto, la educación tiene una definición de la gamificación y la considera una habilidad de aprendizaje que lleva al juego a lo educativo con la finalidad de conseguir las metas establecidas, se resalta que al utilizar las tecnologías en los últimos años educativos implica en la mejora de los estudiantes, por ello es importante sacar provecho del uso de dispositivos en las aulas con el fin de avanzar hacia una mejora educativa y motivar a los estudiantes a seguir aprendiendo.

Se presenta dificultades en las aulas la cual es la enseñanza causando que los docentes acudan a recurso solo convencional que da como resultado que el estudiante capta la información desde su asiento. En la actualidad existen diversidad de juegos y estudios con tecnologías (TIC) que pueden ser aplicadas para instruir con el objetivo de originar a los alumnos en su oportuna instrucción. Según Heredia-Sánchez et al. (2020):

Por otro lado, también son indispensables para motivar a los docentes en el desarrollo de actividades divertidas, amenas, creativas y estratégicas que contribuyan a elevar el interés por el estudio y conlleven a mejores resultados en el rendimiento académico de los alumnos (p.3)

Por lo tanto, la tecnología y la gamificación vienen a reforzar el proceso educativo y mejorando las metodologías según las necesidades presentadas en los estudiantes.

#### **b. Gamificar los ambientes de enseñanza y aprendizaje**

Se entiende a la gamificación como la incorporación de elementos del juego como mecánicas, dinámicas y estéticas aplicados en entornos educativos ya sea cómo una

propuesta metodológica o una actividad pensada para la propuesta, para Gamificar entornos de enseñanza se debe primero pensar en la diversión lo cual según Cornellà et al. (2020) es que en el diseño de las experiencias gamificadas es que el aprendizaje debe ser interactivo con los participantes. Otro aspecto que se debe tener en cuenta al momento de Gamificar entornos de enseñanza es la motivación lo cual se entiende como una característica que tienen los seres humanos para culminar una tarea o actividad y es preciso que el medio sea propicio para que se lleve a cabo la motivación si no es así se queda sin realizar las actividades y se crea un obstáculo que no es beneficioso. Una de las razones que se tiene por qué Gamificar es beneficioso es porque se activa la motivación del aprendizaje y por lo general a las personas les gusta jugar y en ocasiones las actividades propuestas están carentes de motivación por ello se menciona que Gamificar es esencial en los entornos educativos.

### **c. Herramientas TIC para la gamificación**

El uso de aplicaciones tecnológicas se presentó como un reto hacia los instructivos y estudiantes ya que se debía adaptar a las características del nivel educativo, en tal sentido que gracias a las competencias digitales pudo resolverse el cómo seguir con el proceso de enseñanza- aprendizaje. Silva (2021) plantea que las TIC permitió que los docentes lograran la creación de contenido entretenido permitiendo adecuarse a las necesidades de sus alumnos. Este tipo de herramientas digitales como se menciona anteriormente ya se utilizaban, pero por los factores presentados se incrementó la aplicación, estas aplicaciones permiten que los docentes logren indicar temas como adivinanzas, cuentacuentos, actividades musicales y mucho más.

A continuación, se presentará algunas aplicaciones usadas por los docentes de Educación Inicial

Tabla 1

#### d. Herramientas TIC

<b>Aplicación educativa</b>	<b>Descripción</b>
Kahoot	Es una herramienta tecnológica gratuita. Pueden usar docentes y estudiantes para obtener conocimientos de algunos temas de forma creativa e innovadora.
Mundo Primaria	Es un portal educativo gratuito y su objetivo es generar recursos didácticos y juegos adecuados para niños y niñas de tres a doce años para permitir el proceso de enseñanza- aprendizaje.
Juegos Infantiles Pum	Son juegos infantiles educativos para los infantes desde edades iniciales, con el propósito que a través del juego los estudiantes interactúen con su entorno.
Educaplay	Es una plataforma donde se crea actividades multimedia con el fin de aprender divirtiéndose.
Árbol ABC	Es un instrumento que ayuda a los docentes y estudiantes en el aprendizaje siendo amigable y accesible para toda edad.

Vedoque	Es una web de apoyo para el aprendizaje tanto para docentes y padres de familia de esta manera busca nuevas formas de enseñar mediante el juego.
Cristic	En esta aplicación los niños encontraran múltiples juegos educativos con el propósito de aprender mediante el juego didáctico.

**Nota:** Herramientas, por E. Pacheco, 2023

### **3.2.5 Rol del docente frente a las TIC**

Los docentes en la actualidad tienen la facilidad de renovar sus estrategias e información de manera instantánea lo que permite que sus recursos y la metodología estén actualizados. El docente al utilizar herramientas virtuales (tics) afronta desafíos formativos y técnicos que llevan un cambio de lo simple a lo complejo. Para Rizo (2020), “De igual manera, el docente actúa como un supervisor académico y dirige la vida académica de los estudiantes ajustándose en el perfil de cada estudiante, es decir, debe tomar en cuenta el ritmo de aprendizaje de cada uno de ellos” (p.32). El docente tiene un índice importante el cual es de actuar de mediador o guía del aprendizaje que desarrollan los alumnos y de la construcción de conocimientos.

El docente genera responsabilidades frente a las aplicaciones y estas se agrupan en cuatro categorías en lo pedagógico lo cual es un tutor facilitador con el objetivo de contribuir el conocimiento, el social el cual garantiza un ambiente adecuado que aprueba desarrollar una asociación de varios aprendizajes, en el aspecto técnico lo cual apoya con el

entendimiento de las herramientas tics y por último en lo administrativo, lo cual el docente debe manejar tecnologías para poder generar una buena clase . Para Sandoval (2020):

Son los educadores del siglo XXI, en su nuevo rol docente, los que están llamados a liderar, a partir de experiencias innovadoras, el desarrollo de las diferentes capacidades en los estudiantes, como son: aprender a trabajar en equipo, empatía, creatividad, comunicación, inclusión, entre otras, apoyadas desde las herramientas TIC. (p.04)

El rol del docente en tiempo de que los niños y niñas hacen uso de la tecnología se ha transformando y ha dado un giro a las nuevas propuestas para la enseñanza principalmente a los niños de inicial, los docentes se deben estar preparando para esta clase de desafíos y enfrentarlos de una manera motivadora. Los docentes son una clave esencial para el aprendizaje y sobre todo será una guía la cual permitirá que los educandos desarrollen un aprendizaje significativo en los primeros años de escolaridad.



#### 4. Metodología

Una vez realizada la fundamentación teórica del tema se procede a *comprender* La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje en inicial 2 entre el período 2020-2023. Para la investigación se siguió la metodología cualitativa en la cual se procedió a recolectar y analizar datos cualitativos, así como la integración de productos de toda la información recabada (Hernández y otros, 2014). Con un enfoque descriptivo porque permitió analizar las características de la población con ayuda de criterios invariables que logran establecer el comportamiento de los fenómenos del estudio. También, se utilizó un enfoque explicativo ya que busca determinar los principios de un claro vínculo de fenómenos por lo tanto es importante conocer porque suceden algunos hechos.

El método seguido para la investigación fue el etnográfico, porque se hizo una acercamiento en el campo escolar, es decir en el espacio donde ocurre el hecho educativo, además de la interacción con los docentes y estudiantes de este contexto (Hernández y otros, 2014). De este método, se aplicó la etnografía virtual, en un primer momento, cuando la acción educativa se llevaba a cabo de manera virtual entre docentes y estudiantes. El método seguido etnográfico virtual es el que permite la participación extendida del investigador en los espacios virtuales donde se desarrollan las prácticas que son centro de análisis de dinámicas (Ruiz & Aguirre , 2015)

La técnica usada para alcanzar los objetivos específicos fue la entrevista que según Hernández et al (2014), “se la define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra el entrevistado u otras (entrevistados)” (p.403). en la cual se obtuvo el conocimiento de las docentes respecto de los fundamentos teóricos, relacionados con el tema.

El instrumento usado fue un cuestionario donde se redactó varias preguntas organizadas y coherentes con el fin de recolectar información necesaria. La entrevista se aplicó a 4 docentes con experiencia laboral en el área de educación inicial 2 de una misma institución educativa en el año 2020. En esta investigación se han denominado: E1, E2, E3, E4.

Posteriormente, se realizó la entrevista a 3 docentes, de igual manera con años de experiencia en educación inicial 2 pertenecientes a diferentes instituciones educativas con el fin de adjudicar indagación más precisa y con mayor conocimiento del tema, respecto del juego y la gamificación en el momento en que se ha retornado a la actividad presencial en los centros educativos. A los entrevistados se ha nombrado como: E5, E6 y E7.

## 5. Análisis de resultados

Los resultados que se obtuvieron acerca de las perspectivas teóricas de los docentes acerca de las estrategias fueron:

Con relación a la categoría estrategia didáctica, se consiguieron las siguientes deducciones:

La entrevistada 1 mencionó que las estrategias “Es un conjunto de actividades que tiene una intención educativa y en el sentido de didáctica es porque te permite el proceso de enseñanza- aprendizaje” (E1,2020).

La entrevistada 2 alude que “una estrategia didáctica es la forma en que la docente elabora sus clases tomando en cuenta la finalidad de esta, escogiendo el material didáctico pertinente” (E2,2020)

La entrevistada 3 señaló que “la estrategia didáctica que se utiliza es la exploración del medio, en el que los sentidos efectúan un papel primordial para la adquisición del conocimiento a través de la guía del docente” (E3,2020).

La entrevistada 4 indicó que “la estrategia didáctica es como una pieza clave para la enseñanza (E4,2020).

La entrevistada 5 mencionó que “una estrategia didáctica es una práctica que se maneja para efectuar una instrucción de la manera más pedagógica facilitando de esta forma que los niños adquieran de mejor forma nuevos aprendizajes” (E5,2023).

La entrevistada 6 expresó que la estrategia didáctica “es un método que emplea el docente en el aula para poder generar en los niños un aprendizaje significativo en donde los educandos alcancen un desarrollo integral” (E6,2023).

La entrevistada 7 entiende que “las estrategias didácticas son todas las actividades programadas por el docente para que los estudiantes aprendan de una manera adecuada, así permitiendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea óptimo y eficaz” (E7,2023).

Los resultados que se obtuvieron acerca de describir las aplicaciones de la gamificación durante el proceso de aprendizaje en inicial 2 fueron:

Referente a la categoría Gamificación, los resultados fueron los siguientes:

La entrevistada 5 mencionó que la gamificación es “emplear el juego en proceso de enseñanza-aprendizaje del niño para volverlo más lúdico, divertido e interesante” (E5,2023).

La entrevistada 6 manifestó que “la ludificación es una forma de aprendizaje que reubica el juego al ámbito educativo, con la finalidad de obtener de que los docentes y estudiantes obtengan mejores resultados” (E2,2023).

Y la entrevistada 7 mencionó que la gamificación “según es que esta palabra viene del game que es juego en inglés y son aprendizajes que se basan en juegos dinámicos” (E7,2023).

Referente a la categoría del juego, los resultados fueron los siguientes

Las aplicaciones de la gamificación según la entrevista 5 deben “permite y da paso a que los niños puedan notificar de forma precipita en el proceso de aprendizaje, generalmente

utilizando herramientas tecnológicas como Youtube, Zoom y juegos virtuales como Educalandia, Jueduland, Educanave entre otros, que permitan esto” (E5,2020).

Otras aplicaciones de la gamificación en el aula según la entrevistada 6 menciona que “como docente primeramente utilizaría los juegos virtuales, ya que gracias a la emergencia sanitaria se pudieron conocer diferentes plataformas como Canva, Zoom, Classroom, Teams, los cuales permitieron reforzar todos los conocimientos necesarios para los estudiantes de este nivel de educación” (E6,2020).

La entrevistada 7 menciona que “si aplica juegos en la mayoría de sus clases, porque eso les va a permitir a los niños divertirse y disfrutar del contenido, en su clase ha implementado el juego llamado (ha llegado un barquito), el cual consiste en poner un tiempo a los niños para hacer una actividad” (E6,2023).

Para responder esta pregunta de las aplicaciones actuales de la gamificación las docentes entrevistadas expresaron:

Con relación a la categoría aprendizaje se obtuvieron los siguientes resultados:

La entrevistada 5 manifestó que “conozco varios el de las inteligencias múltiples, el conductista de Pavlov, la teoría cognitiva y el aprendizaje por descubrimiento de Bruner de los que recuerdo, por supuesto, los niños aprenden no solo en la escuela si no en las vivencias que transcurren en su vida y de eso también aprenden y a partir de esto quedan con conceptos de las cosas que les pasa en su vida” (E5,2023).

La entrevistada 6 comentó del aprendizaje que “el estudiante construye su conocimiento a través de las actividades que realiza en su cotidianidad. Pues el hecho de experimentar hace que el niño vaya descubriendo algo nuevo que le permitirá potenciar su proceso de enseñanza –aprendizaje” (E6,2023).

La entrevistada 7 comentó que el aprendizaje cotidiano “es importante ya que en algunas ocasiones el estudiante si aprenda de lo que sucede en lo cotidiano, porque en algunos casos no basta con lo que el estudiante aprende dentro de la institución, sino que se debe topar temas que pasan fuera de ella y así permitir que los educandos reflexionen” (E7,2023).

Con relación a la categoría tipos de juegos se obtuvieron los siguientes resultados

La entrevistada 5 actualmente “utilizó el juego como estrategia didáctica siendo motivador y de interés para que los niños consigan desplegar el aprendizaje mediante los juegos, estos pueden ser adaptados a las TIC como plataformas virtuales, juegos en línea y test de manera online” (E52023).

La entrevistada 6 mencionó que utiliza “el juego trabajo, ya que, por el hecho de ser niños, no van a pasar sentados horas y horas en un escritorio, sino que más bien, es a través del juego donde el niño aprende y desarrolla su parte cognitiva, motriz y emocional” (E6,2023)

La entrevistada 7 mencionó que” las actividades más frecuentes que suelo hacer es el aprendizaje por rincones, eso es lo que más les interesa a los niños ellos se ponen felices cuando por ejemplo les digo que esta semana nos toca el rincón del hogar porque les fascina jugar libremente, otra estrategia que realizó recurrentemente, los experimentos de ciencia donde a los niños se les realiza actividades novedosas que crean en ellos interés y asombro y esto hace que incrementen su curiosidad, y bueno una última sería las actividades fuera del aula los juegos tradicionales que muchas veces hacemos junto con los otros compañeros de inicial I del grado de las Jirafitas” (E7.2023).

## 6. Presentación de hallazgos

Después de analizar la información recolectada se procede a evidenciar los hallazgos obtenidos teniendo los objetivos específicos y confrontándolos con el marco teórico. A continuación, se socializa lo referente al primer objetivo.

Con respecto a *determinar* las perspectivas teóricas que tienen los docentes acerca de las estrategias didácticas. Se evidenció que las estrategias didácticas se las define como un conjunto de actividades que se utilizan para implementar un aprendizaje con el objetivo de que los niños y niñas alcancen un desarrollo integral. Esto corresponde lo que dice Maridueña (2022) define a las estrategias didácticas como un método que aplica la docente en el proceso educativo que genera un aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, una de las 7 docentes menciona que la estrategia didáctica es la exploración del medio en el que los sentidos cumplen un papel importante para la adquisición de conocimientos con la guía del docente, destacando que existen varias definiciones de las estrategias didácticas que permiten tener varias perspectivas teóricas.

El segundo objetivo que consistió en *describir* las aplicaciones de la gamificación durante el proceso de aprendizaje en inicial 2. Se destacan más el juego trabajo, rincones, trabajo en equipo y juegos virtuales los cuales se utilizan como estrategia didáctica siendo de interés para los niños y niñas logren desarrollar el aprendizaje, siendo una estrategia novedosa que incrementa su curiosidad y asombro esto corresponde lo que dice Rodríguez y Martín (2019) Se define a la gamificación como una manera de ludificar el aprendizaje siendo un recurso innovador que desarrolla en los beneficiarios la autonomía, pensamiento crítico, trabajo en equipo y un apego con la tecnología. Por ello es importante mencionar que el juego es la principal estrategia que están utilizando los docentes en las instituciones como

forma novedosa que genera en los niños y niñas la ventaja por querer aprender más de contenido, mientras se juega se aprende.

Referente al tercer objetivo que consistió en *identificar* las aplicaciones actuales de la gamificación para el aprendizaje, se encontró que los docentes relacionan gamificación con el juego mediado por la tecnología (Silva, 2021) plantea que las TIC permite que los docentes logren crear actividades entretenidas permitiendo adecuarse a las necesidades presentadas en los alumnos estas permiten a los educandos ser partícipes de su propio conocimiento activando la motivación por aprender. Algunas de las aplicaciones que actualmente se utiliza son los juegos virtuales siendo estos de mayor interés por los niños y niñas ya que la infancia se encuentra en una era digital avanzada por lo cual permite estar a los docentes a la par con los escolares con respecto a la tecnología, siendo una herramienta tecnológica que permita un aprendizaje nuevo y entretenido. Algunas de las aplicaciones son Educaplay, árbol abc, kahoot, estas aplicaciones sirven como instrumento que fomenta la enseñanza y son accesibles para todas las edades.



## Conclusiones

Al final de la investigación para evidenciar el objetivo general el cual es analizar el uso de la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje, se tomó como demostración las conclusiones alcanzadas para cada objetivo específico.

Se concluye en primer momento que la gamificación es una estrategia didáctica que permite que los estudiantes logren desarrollar la enseñanza- aprendizaje de una manera divertida mediante los juegos propuestos por las docentes, estos juegos son acordes a la edad y al entorno en el cual se están desarrollando por ello esta investigación mostró dos diferentes realidades en las cuales el juego puede desarrollarse. La Gamificación nace de una propuesta del modelo pedagógico constructivista el cual permite que los educandos se encuentren motivados y participen en su proceso de enseñanza- aprendizaje, así logran tener un papel importante en la construcción de conocimientos.

Respecto a la primera meta se obtuvo que las estrategias didácticas se las define como técnica usada por las docentes que tienen una finalidad y estas permiten que se realice de manera creativa.

Respecto a la descripción de las aplicaciones de la gamificación se concluye que la aplicación en el proceso educativo es el juego, este se traslada a un entorno educativo creando experiencias alcanzando metas establecidas por las docentes.

En cuanto a las aplicaciones actuales de la gamificación se obtuvieron varias las cuales se lograron mediar con la tecnología en este caso son los juegos tecnológicos, se concluye que los juegos y la tecnología van de la mano y trabajan en el entorno educativo permitiendo a los estudiantes tengan mayor concentración e interés en aprender.

## Referencias

- Aguilar, W. O., Aguilar, W. O., & Revelo, E. R. (2020). Estrategias didácticas en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje universitarios. *Opuntia Brava*, 12(4), 68-83. <https://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/1105>
- Amado, L. D. (2020). Estrategias Didácticas para la Estimulación de la Creatividad. *Investigación y Formación Pedagógica Revista del CIEGC*(11), 23-42. [https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/ve/deed.es\\_E](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/ve/deed.es_E)
- Baque-Reyes, G., & Portilla-Faican, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(5), 75-86. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/pc.v6i5.2632>
- Benítez, J., Paladines, E., & Zumba-Zuñiga, M. (2022). Estrategias innovadoras para la enseñanza -aprendizaje: una experiencia en las ciencias sociales. *Revista Ibérica De Sistemas e Tecnologias De Informação*, 505-515. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/estrategias-innovadoras-para-la-enseñanza/docview/2725643197/se-2?accountid=32861>
- Cano-Moya, J. L., Isaza-Gómez, G. D., & Valencia-Guzmán, J. D. (2023). El juego como estrategia didáctica para la construcción de habilidades sociales en los niños de la comuna 20 de la ciudad de Cali. *Retos*, 48, 261-270. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/96989>

- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.  
<https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Educacion, M. d. (2014). Currículo Educación Inicial 2014. Ministerio de Educación.  
<http://8.242.217.84:8080/jspui/handle/123456789/33456>
- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la Gamificación*. creative commons.  
<https://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/8803/1/DDMPDH182.pdf>
- Gil-Quintana, J., & Jurado, E. P. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria: Estudio multicaso de centros educativos españoles. . *Perfiles Educativos*, 42(168), 107–123 . <https://doi.org/> <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- González Jorge, M. (2016). *Gramificación: hagamos que aprender sea divertido*.  
<https://hdl.handle.net/2454/21328>
- González, A., & Zepeda, F. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza. *Educateconciencia*, 9(10), 106-113.  
<http://dspace.uan.mx:8080/jspui/handle/123456789/1439>
- Heredia-Sánchez, B. D., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J. F., & Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0* , 9(2), 49-58.  
<https://doi.org/><https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill education.
- Holguin-Alvarez, J., Villa Córdova, G. M., & Oyague Pinedo, S. y. (2019). Gamificación por videojuegos en contextos vulnerables: hallazgos experimentales desde la matemática

- escolar. *Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC* , 8(3), 82-171. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2019.83.82-107>
- Kayımbaşıoğlu, D., Oktekin, B., & Hacı, H. (2016). Integration of Gamification Technology in Education. *Procedia Computer Science*, 102, 668-676. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.09.460>.
- Maridueña , R. A. (2022). Estrategias didácticas en el nivel universitario desde un enfoque dinámico de aprendizaje. *Revista Científica Ciencia Y Tecnología*, 22(33). <https://doi.org/https://doi.org/10.47189/rcct.v22i33.515>
- Mila, F. L., Yáñez, k. A., & Maldonado, X. (2022). Estrategias para la enseñanza andragógica del derecho en contextos virtuales. *Formación universitaria*, 15(2), 61-70. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062022000200061>
- Muñoz, O. E. (2020). EL CONSTRUCTIVISMO: Modelo pedagógico para la enseñanzade las matemáticas. *Educare*, 24(3), 488-504. <https://orcid.org/0000-0001-5666-8542>
- Neira, S., & Rodríguez. (2021). Estrategias didácticas en un programa de Licenciatura en educación infantil. *Encuentros*, 19(2). <https://doi.org/10.15665/encuen.v19i02.2266>
- Ponce , P., & Vera, Z. (2022). Estrategia didáctica para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual en niños de educación inicial. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 10(20). <https://doi.org/https://doi.org/10.36825/RITI.10.20.002>
- Rivilla , A., & Mata , F. (2009). *Didáctica General*. Pearson educación. <https://doi.org/https://doi.org/10.36006/09524-0>
- Rizo, M. R. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos*, 6(12). <https://doi.org/https://doi.org/10.5377/multiensayos.v6i12.10117>

- Rodriguez , J., & Martin , F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en educación física. *Revista Iberoamerica de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1), 97-109. <https://doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5770>
- Rodriguez, A., & Gallardo, J. (2019). Gamificación en el aula de educación infantil. *Edetania*(56), 61-82. [https://doi.org/10.46583/edetania\\_2019.56.505](https://doi.org/10.46583/edetania_2019.56.505)
- Ruiz , M., & Aguirre , G. (2015). Etnografía virtual, un acercamiento al método y a sus aplicaciones. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, XXI(41), 67-96. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31639397004>
- Sandoval, C. H. (2020). La Educación en Tiempo del Covid-19 Herramientas TIC: El Nuevo Rol Docente en el Fortalecimiento del Proceso Enseñanza Aprendizaje de las Prácticas Educativa Innovadoras. *Revista Docentes* 2.0, 9(2), 24–31. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.138>
- Silva, O. E. (2021). Las tic y su aplicación en la educación inicial en tiempos de pandemia. *Social Innova Sciences*, 2(4), 68-79. <https://doi.org/10.58720/sis.v2i4.71>
- Suárez Ramírez, S., Mateos Núñez, M., & Suárez Ramírez, M. (2021). *Educatio Siglo XXI*, 39(3), 187–208. <https://doi.org/10.6018/>
- Vásquez, L. L., & Rojas López, M. D. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta. *Educación y Educadores*, 23(3), 493-512. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- Vergara-Pareja, C. M., Nielsen-Niño, J. B., & Niño-Vega, J. A. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3), 569-578. <https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13355>

## **Anexos**

### **MATRIZ DE CUESTIONARIO PARA ENTREVISTAS 2020**

**Nombre:**

**Edad:**

**Profesión:**

**Años de experiencia laboral:**

**En qué lugares ha trabajado:**

**Preguntas**

1. ¿Qué opina usted acerca de la implementación de estrategias didácticas en la modalidad virtual en niños de inicial II?
2. ¿Qué estrategias usted utiliza en la modalidad virtual en niños de inicial II?
3. ¿Cómo definiría usted la estrategia didáctica implementada en la modalidad virtual en niños de Inicial II?
4. ¿Qué modelo educativo aplica usted para determinar estrategias didácticas para la modalidad virtual en niños de Inicial II?
5. ¿En base a que pedagogos usted se guía para establecer las estrategias didácticas en sus clases?
6. ¿Porque cree usted que es importante establecer estrategias didácticas en la modalidad virtual en niños de Inicial II?
7. ¿Qué dificultades se le ha presentado a usted al aplicar estrategias didácticas en la modalidad virtual en niños de Inicial II?

8. ¿Qué soluciones se han dado en la institución en la que trabaja para acoplar las estrategias didácticas en la modalidad virtual en niños de Inicial II?

### **MATRIZ DE CUESTIONARIO PARA ENTREVISTAS 2023**

**Nombre:**

**Edad:**

**Profesión:**

**Años de experiencia laboral:**

**En qué lugares ha trabajado:**

**Preguntas**

1. ¿Usted considera que el estudiante debe aprender a partir de situaciones de la vida cotidiana?
2. ¿Usted realiza actividades en las que reflexione junto con los estudiantes sobre lo que están aprendiendo?
3. ¿Usted realiza actividades en el aula donde cada estudiante tiene la libertad de aprender de manera autónoma expresando sus ideas? Puede mencionar alguna.
4. ¿Qué entiende usted como estrategia didáctica?
5. ¿Qué tipo de estrategias usted aplica en el aula?
6. ¿Qué conoce del juego como estrategia?
7. ¿Aplica usted el juego en el aula? Un ejemplo de juego que haya implementado para el aprendizaje y su objetivo. ¿Son juegos colaborativos o autónomos?
8. ¿Qué sabe de la gamificación?

9. ¿Usaría usted la gamificación como estrategia? Un ejemplo de gamificación que haya aplicado en el aula.
10. ¿Qué herramientas digitales usa?
11. ¿Qué otros recursos se pueden usar?