ARENAS_TESINA OFICIAL.docx

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::3117:537827970

Fecha de entrega
7 dic 2025, 11:17 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
8 dic 2025, 12:19 a.m. GMT-5

Nombre del archivo
ARENAS_TESINA OFICIAL.docx

Tamaño del archivo
1.7 MB

86 páginas

14.639 palabras

90.917 caracteres

4% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Coincidencias menores (menos de 12 palabras)

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

3%	Fuentes de Internet
0%	Publicaciones
3%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

3% Fuentes de Internet
0% Publicaciones
3% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1 Internet
repositorio.monterrico.edu.pe <1%

2 Internet
tesis.pucp.edu.pe <1%

3 Internet
repositorio.ulvr.edu.ec <1%

4 Trabajos entregados
Universidad Internacional de la Rioja on 2025-02-15 <1%

5 Trabajos entregados
Universidad Tecnologica del Peru on 2025-07-16 <1%

6 Trabajos entregados
Universidad de Cartagena on 2025-08-27 <1%

7 Trabajos entregados
Universidad de la Amazonia on 2025-10-15 <1%

8 Internet
polodelconocimiento.com <1%

9 Trabajos entregados
Universidad Camilo José Cela on 2025-06-25 <1%

10 Internet
www.clubensayos.com <1%

11 Trabajos entregados
Universidad Camilo José Cela on 2023-10-30 <1%

12 Trabajos entregados
Universidad Catolica Tecnologica de Barahona on 2025-11-15 <1%

13 Trabajos entregados
Universidad a Distancia de Madrid on 2025-11-02 <1%

14 Trabajos entregados
Universidad de Nebrija on 2025-06-25 <1%

15 Trabajos entregados
Universidad de Nebrija on 2025-06-27 <1%

16 Trabajos entregados
Marikina Polytechnic College on 2024-12-04 <1%

17 Trabajos entregados
Universidad Internacional Isabel I de Castilla on 2023-06-19 <1%

18 Trabajos entregados
Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología on 2025-09-28 <1%

19 Trabajos entregados
Universidad Nacional de Loja on 2025-07-29 <1%

20 Trabajos entregados
Universidad de Nebrija on 2025-02-05 <1%

21 Trabajos entregados
consultoriadeserviciosformativos on 2024-10-23 <1%

22 Internet
core.ac.uk <1%

23 Internet
intellectum.unisabana.edu.co <1%

24 Internet
repositorio.ucv.edu.pe <1%

25 Internet
repository.uniminuto.edu <1%

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

LA GAMIFICACIÓN EN EL CICLO II DE EDUCACIÓN INICIAL

TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

ARENAS AÑAZCO, Adriana Yanet
BOTTERI ORAMS, Lucía
CAPCHA FRANCIA, Milagros del Carmen

ASESORA:

Lima, 2025

ÍNDICE

Resumen 4
Abstract 5
INTRODUCCIÓN 6
Delimitación y planteamiento del problema 7
Justificación 10
Objetivos: 11
Objetivo General: 11
Objetivos Específicos: 11
CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL 13
1.1 Antecedentes 13
1.2 La gamificación 17
1.2.1 Conceptualización de la gamificación 17
1.2.2 Elementos de la gamificación 18
1.2.3 Fases de la gamificación 24
1.2.4 Beneficios de la gamificación 29
1.2.5 Gamificación como estrategia pedagógica 30
1.2.6 Limitaciones de la gamificación 32
CAPÍTULO II METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 34
2.1 Enfoque y diseño 34
2.2 Técnica 35
2.3 Instrumentos 36
2.4 Análisis e interpretación de resultados 37
CONCLUSIONES 40
LECCIONES APRENDIDAS 42
REFERENCIAS 44
ANEXOS 52
Anexo 1: Matriz metodológica 52
Anexo 2: Matriz de triangulación 54
Anexo 3: Fichas 69

Resumen

En el ciclo II del nivel inicial, surge la necesidad de incorporar estrategias innovadoras que promuevan el aprendizaje integral de los niños. En este sentido, la presente investigación titulada “La gamificación en el ciclo II de educación inicial” tiene como objetivo analizar la repercusión de la gamificación en dicho nivel de la EBR. Para ello, la investigación se desarrolló bajo el enfoque cualitativo y un diseño de estudio documental, basado en la búsqueda de información en diversas fuentes académicas. Esta se llevó a cabo con la técnica de fichaje, así como la triangulación de datos a través de una matriz para recolectar, organizar y analizar el contenido. La búsqueda de información permitió identificar los elementos y fases que caracterizan a la gamificación, así como las ventajas pedagógicas que fortalecen el aprendizaje integral y la significancia de la motivación para promover la participación activa. Del mismo modo, se reconocen ciertas limitaciones y desafíos en su implementación, principalmente relacionados con la falta de capacitación docente y la escasa infraestructura en algunos contextos educativos.

***Palabras clave**:* Gamificación, educación inicial, motivación, estrategia pedagógica

Abstract

In Cycle II of the initial level (ages 3–6), the need arises to incorporate innovative strategies that promote the comprehensive learning of children. In this regard, the present research titled “Gamification in Cycle II of Early Childhood Education” aims to analyze the repercussions of gamification at this level of Basic Regular Education (EBR). To this end, the research was developed under the qualitative approach, with an exploratory design and a documentary study type, based on the search for information in diverse academic sources. This was carried out using the filing technique with bibliographic cards, as well as the data triangulation through a matrix to collect, organize, and analyze the content. The findings allowed for the identification of the elements and phases that characterize gamification, as well as the pedagogical advantages that strengthen comprehensive learning and the significance of motivation in promoting active participation. Likewise, certain limitations and challenges in its implementation are recognized, mainly related to the lack of teacher training and the limited infrastructure in some educational contexts.

Keywords: Gamification, Early Childhood Education, motivation, pedagogical strategy

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se centra en el análisis de la gamificación en el nivel inicial, entendida como una estrategia pedagógica que incorpora elementos propios del juego para potenciar la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo en la primera infancia. La relevancia de abordar este tema radica en que, pese a los avances en la educación actual, distintos informes internacionales evidencian que persisten brechas importantes en la calidad del aprendizaje en el nivel inicial, especialmente en relación con la pertinencia y actualización de las estrategias pedagógicas utilizadas en el aula, las cuales muchas veces no responden adecuadamente a los intereses, ritmos y modos de aprendizaje. Estas limitaciones obligan a reflexionar sobre las metodologías empleadas e identificar estrategias que respondan de manera pertinente a las formas de aprendizaje propias de los niños del nivel inicial.

En este marco, la gamificación aparece como una alternativa prometedora. Diversas investigaciones muestran que integrar elementos del juego en actividades educativas puede despertar la motivación, aumentar la participación y favorecer procesos como la memoria, la creatividad y la concentración. Por ello, con la presente investigación se pretende conocer y analizar qué aporta la gamificación en el nivel inicial y de qué manera puede transformarse en un recurso significativo dentro de las experiencias de aprendizaje.

Al tratarse de un estudio documental, el proceso ha consistido en revisar y analizar diferentes autores que han trabajado este tema en los últimos años. Esta revisión permitió reconocer la gamificación como una estrategia pedagógica capaz de fortalecer la motivación y la participación activa de los niños, ya que les permite aprender jugando,

experimentar, equivocarse, volver a intentar y sentirse parte activa de lo que viven en el aula.

El documento se organiza en dos capítulos. En el primero, se presenta el marco teórico, donde se recopila la información más relevante sobre la gamificación en el nivel inicial. En el segundo capítulo describe la metodología de la investigación y expone el análisis realizado. Con este trabajo se espera aportar una mirada clara, actual y fundamentada sobre la gamificación, de modo que pueda servir como referencia para futuras investigaciones.

Delimitación y Planteamiento del Problema

La educación inicial constituye periodo decisivo para el desarrollo integral de los niños, ya que en esta etapa se consolidan las bases de las habilidades cognitivas, socioemocionales y comunicativas que influyen en su desempeño hacia el futuro. Aunque en los últimos años se ha empleado la cobertura de los servicios educativos para la primera infancia, persisten importantes brechas en la calidad de las experiencias de aprendizaje. El instituto estadístico de la UNESCO (2017) reporta que alrededor de 617 millones de niños y adolescentes no alcanzan los niveles mínimos de competencias en lectura y matemáticas, pese a que dos tercios de ellos asisten a instituciones educativas. Este escenario refleja "crisis global de aprendizaje" que ponen evidencia que la escolarización por sí sola no garantiza el desarrollo de competencias fundamentales desde los primeros años de vida.

En el ámbito de la educación inicial, dichas brechas se evidencian en la insuficiente estimulación y en la limitada participación activa de los niños. Datos recientes indican que cerca del 40% de los niños de 3 a 5 años no reciben estimulación temprana adecuada,

especialmente en actividades que fortalecen su desarrollo cognitivo y socioemocional (UNESCO, 2024). Así mismo, Unicef (2023) señala que solo uno de cada dos niños entre 36 y 56 meses se encuentra en “on track” en su desarrollo cognitivo, lo que significa que una proporción considerable de la población infantil no alcanza los niveles esperados para su edad. Estas cifras evidencian la persistencia de experiencias educativas poco desafiantes, interactivas y escasamente orientadas al aprendizaje significativo.

A este panorama se suma la motivación infantil que tiende a disminuir cuando las actividades pedagógicas no incorporan componentes lúdicos, exploratorios o participativos. Distintas investigaciones demuestran que el uso de estrategias activas para mejorar notablemente la motivación y el compromiso de los niños, en relación con esto, Viñuela y de Caso (2023) concluyen que la motivación intrínseca en la educación inicial se fortalece mediante enfoques como el aprendizaje cooperativo y los proyectos integrados. Por su parte, Villamizar (2021) encuentra que las actividades basadas en el juego aumentan la participación y el interés en niños de 5 a 6 años. La ausencia de estas estrategias impactó directamente en el desarrollo temprano del pensamiento crítico, el lenguaje, la autorregulación emocional y la comprensión matemática inicial.

Frente a esta problemática, surge la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas que permitan que se desarrolle de manera efectiva y natural el aprendizaje infantil. En este marco, la gamificación, entendido como la integración de elementos del juego en actividades lúdicas, han mostrado resultados prometedores. Estudios recientes evidencian que la gamificación incrementa la motivación, participación y el compromiso activo de los niños en la educación inicial (Buendía y Tasayco, 2024). Adicionalmente, una revisión sistemática señala que las estrategias lúdicas generan mejoras significativas en la participación infantil frente a métodos tradicionales que no incorporan dinámicas

interactivas (Alotaibi, 2024). Estos hallazgos sugieren que la gamificación puede construir una alternativa pertinente para atender las necesidades motivacionales, afectivas y cognitivas de los niños, fortaleciendo así el aprendizaje.

En síntesis, la evidencia presentada permite delimitar con claridad el problema central de esta investigación. Si bien educación inicial ha logrado un gran importante expansión en términos de acceso, persisten brecha significativas en la calidad de la estimulación motivación y participación activa de los niños, elementos fundamentales para garantizar un desarrollo integral durante los primeros años de vida punto los datos recientes muestran que una proporción considerable de niños no acceden a experiencias educativas suficientemente ricas, interactivas o desafiantes, y que la metodologías tradicionales continúan siendo insuficientes para sostener su interés y promover aprendizajes.

Frente a este escenario, y considerando la necesidad de proponer alternativas pedagógicas pertinentes de la formación profesional en educación, resulta indispensable analizar de manera rigurosa la literatura existente sobre la gamificación en la primera infancia. Este estudio documental permitirá comprender el potencial, los alcances y las limitaciones de esta estrategia para responder a los desafíos identificados, sustentando así la pertinencia del tema y su contribución al fortalecimiento de la educación inicial.

1 En función de la problemática expuesta, coma se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es la repercusión de la gamificación en el siglo II de Educación Inicial?

Justificación

La presente investigación se justifica debido a la necesidad de comprender a profundidad los aspectos que la gamificación puede generar en los niños del ciclo 2 de Educación inicial, considerando que en la práctica educativa es frecuente observar baja participación, desinterés y distracciones cuando las actividades no se articulan con su forma natural de aprender. Indagar rigurosamente sobre esta estrategia resulta importante porque permite determinar si realmente favorece la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades cognitivas como socioemocionales y motrices, aspectos esenciales para el desarrollo integral durante los primeros años de vida. La educación inicial constituye una etapa decisiva, y pese los avances en cobertura, diversos informes señalan que muchos niños aún no alcanzan los niveles de aprendizaje esperado. Ante esa situación, es fundamental identificar estrategias pedagógicas que ofrezcan experiencias de aprendizaje más significativas, dinámicas y emocionalmente vinculantes. Conocer Cómo funciona la gamificación y cuáles son sus repercusiones permitirá contar con evidencia actualizada que respalde o cuestiones su pertinencia dentro del aula, aportando criterios sólidos para la toma de decisiones pedagógicas a favor de los estudiantes.

La utilidad de este estudio radica en el impacto directo que puede generar en la comunidad educativa. Para los docentes, ofrecerá orientaciones claras sobre cómo integrar elementos lúdicos sin perder el propósito pedagógico, permitiéndoles diversificar sus prácticas de enseñanza y fortalecer el compromiso de los niños con las actividades escolares. Pues las instituciones educativas, constituirán una base teórica y metodológica que podrá emplearse para enriquecer propuestas curriculares, diseñar ambientes de

aprendizajes motivadores y promover enfoques innovadores alineados con las necesidades actuales de los estudiantes. En última instancia, los principales beneficios serán los niños, quienes podrán acceder a una experiencia educativa que promueva mayor autonomía, curiosidad, motivación y un vínculo positivo con el aprendizaje constante.

Además, esta investigación contribuye al campo disciplinar de la educación inicial, ya que profundiza una estrategia cada vez más relevante pero aún poco sistematizada en esa etapa educativa. Soporte radica en fortalecer un análisis crítico actualizado y sustentado que permite comprender los alcances, potencialidades y limitaciones de la gamificación en la primera infancia. La factibilidad del estudio está garantizada por la amplia disponibilidad de la literatura previa, en el acceso a investigaciones recientes y la naturaleza documental del análisis, lo que asegura la viabilidad metodológica y la obtención de resultados pertinentes. En conjunto, este estudio busca generar conocimiento significativo que oriente prácticas pedagógicas más innovadoras y eficaces, contribuyendo así a mejorar la calidad de la educación desde los primeros años.

Objetivos:

Objetivo General:

Analizar la repercusión de la gamificación en el ciclo II de Educación inicial

Objetivos Específicos:

- Identificar las fases y los elementos de la gamificación aplicadas en el ciclo II de educación inicial.

- Describir las ventajas pedagógicas que la gamificación genera en el desarrollo integral de los niños de ciclo II.

16 - Determinar los desafíos o limitaciones reportados en la implementación de la gamificación en el contexto de la educación inicial.

Capítulo I: Marco Teórico Conceptual

1.1 Antecedentes

Antecedentes Nacionales

Tamara (2024) en su investigación denominada “La gamificación como herramienta tecnológica y la motivación académica de los estudiantes de la I.E. Inicial 332 Recuay – Ancash, 2023”, se buscó establecer la relación entre las actividades que incluyen los elementos del juego y determinar si influye en la motivación académica de los niños de 5 años de dicha institución. En cuanto a la metodología utilizada, se trabajó con un enfoque cuantitativo, de diseño descriptivo correlacional, por medio de la aplicación de fichas de observación a una muestra de 18 niños. Los resultados demostraron cómo la gamificación motivó a los estudiantes para participar en las diferentes actividades, concluyendo que ambas variables guardan una alta relación y pueden mejorar la calidad de aprendizaje. Este antecedente se asemeja al presente estudio porque demuestra que la gamificación si genera una repercusión positiva en los estudiantes de educación inicial. Sin embargo, su alcance es limitado, pues solo analiza la motivación académica y no otras dimensiones del desarrollo infantil que también pueden verse influenciadas con este tipo de actividades.

En el estudio de Morales (2021) titulado “La gamificación para mejorar el pensamiento lógico en estudiantes del nivel inicial” se tuvo como objetivo determinar la eficacia de un programa basado en actividades gamificadas, con el fin de desarrollar dicha habilidad en la Institución Educativa 519 en Nuevo Chimbote, Perú. Fue aplicada bajo un enfoque cuantitativo, de tipo explicativo y diseño cuasiexperimental, en un grupo control conformado por 27 estudiantes y un grupo experimental de 25 estudiantes. A

través de la aplicación de un cuestionario compuesto por 13 ítems, se obtuvo como resultado que la gamificación mantuvo la motivación, innovación y creatividad en los participantes, concluyendo que esta permite la identificación y asociación de números, generando así el pensamiento lógico. Esto coincide con la investigación al buscar demostrar que la gamificación repercute positivamente en los procesos cognitivos de los niños. Sin embargo, presenta un enfoque reducido, pues se limita al desarrollo pensamiento lógico, sin abarcar todas las áreas de desarrollo en el ciclo II.

Juanpedro, León y Veramendi (2023) en su investigación titulada "la estrategia gamificación educativa en la mejora de habilidades sociocognitivas infantiles, en estudiantes de la institución educativa inicial N° 32483, Tingo Maria", tuvo como objetivo demostrar que tanta influencia tiene la estrategia en el desarrollo de las habilidades sociocognitivas de los infantes. Esta se trabajó con una población y muestra de 29 niños de 5 años, bajo el nivel de investigación explicativo de tipo aplicada y diseño experimental, donde se utilizó una guía de observación para recopilar los efectos de la estrategia en los niños, teniendo como resultado que el 99.31% mejoraron de sus habilidades sociocognitivas mientras que los niños restantes no mejoraron, concluyendo que la gamificación educativa si influye significativamente en el desarrollo de dichas habilidades básicas. Esta investigación muestra un aporte en la presente, ya que evidencia cómo a través de las actividades gamificadas los estudiantes logran desarrollar el aspecto cognitivo, que si bien no considera las habilidades sociales o emocionales, muestra como esta permite llegar al estudiante con dinámicas y estrategias motivadoras y que los involucran en el proceso de aprendizaje.

Antecedentes Internacionales

Cuenca y Ugalde (2021) en su trabajo de investigación titulado "La gamificación y el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la unidad educativa particular nuevo pacto en la ciudad de Guayaquil de la parroquia tarqui del año lectivo 2020-2021", tuvieron el objetivo de describir y analizar la influencia de la gamificación en el aprendizaje significativo en niños de 5 y 6 años, considerando una metodología mixta, descriptiva y de campo, utilizando una encuesta para trabajar con una población y muestra total compuesta por 6 docentes, 17 padres, y dos entrevistas para recabar información de 1 autoridad y 2 especialistas. Obtuvieron como resultado que la gamificación motiva, concentra y desarrolla el pensamiento, concluyendo que esta es una herramienta favorecedora para el desarrollo integral de los estudiantes. Vinculándolo al presente trabajo, coincide en la búsqueda de la influencia gamificación en el aprendizaje de los estudiantes de 5 a 6 años y como esta permite el desarrollo de diversas habilidades en los niños al participar de las actividades gamificadas. Sin embargo, desde un análisis crítico, este estudio presenta una limitación importante, pues se evidencia que la información ha sido rescatada de opiniones de adultos y no de la observación directa del desempeño de los niños, lo cual debilita la consistencia empírica de sus resultados. Además, su enfoque centrado en el aprendizaje significativo no contempla otras dimensiones del desarrollo infantil que pueden verse influenciadas por la gamificación, lo que la diferencia del presente estudio.

En el estudio presentado por Calero et al. (2025) denominado "La gamificación neuroeducativa como estrategia para potenciar la autorregulación emocional y el pensamiento creativo en la educación inicial", se tuvo como objetivo principal investigar el impacto de la gamificación en la autorregulación de emociones y el pensamiento

turnitin Página 19 de 90 - Engrega de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::3117:537827970

creativo, a partir de la resolución de problemas más complejos en escuelas urbanas. Se utilizó un enfoque mixto, iniciando con el cuantitativo para detectar los cambios y luego lo cualitativo para profundizar en el impacto de la estrategia, en una población de 60 participantes entre los 4 y 6 años de dos instituciones con características similares, divididos en un grupo control y otro experimental de 30 participantes respectivamente. Finalmente, se obtuvo como resultado que los estudiantes que participaron de la intervención, lograron mejorar en ambos procesos, reconociendo sus emociones, teniendo disposición para participar, concluyendo que la gamificación tuvo efectos positivos en las interacciones y las emociones dentro del clima del aula. Un análisis crítico permite notar que, aunque el estudio aporta evidencia valiosa, aborda únicamente habilidades emocionales y creativas, dejando fuera otras áreas del desarrollo como el razonamiento lógico o comunicación que también se esperan en el ciclo II. Asimismo, al centrarse en la gamificación desde un enfoque neuroeducativo, los resultados pueden no logran ser completamente comparables con estudios que aplican gamificación tradicional, lo que representa una diferencia relevante frente al enfoque de la presente investigación.

Nuñez et al. (2024) en su artículo de investigación llamado “Impacto de la gamificación en el desarrollo interdisciplinario de habilidades en educación inicial y básica elemental: un enfoque innovador para el aprendizaje activo” buscó analizar dicho impacto, bajo un enfoque cuantitativo con diseño descriptivo correlacional. Este trabajo aplicó un test para evaluar habilidades como la memoria, la atención, resolución de problemas, pensamiento crítico, entre otros, en una población de 95 estudiantes. El estudio tuvo como resultado que esta estrategia tuvo un impacto significativo en las habilidades evaluadas, confirmando su hipótesis inicial, concluyendo que las metodologías innovadoras, como lo es la gamificación, permiten la participación activa y

desarrollo integral en los estudiantes. A partir del análisis realizado, este estudio se centra mayormente en las habilidades cognitivas, dejando de lado otros aspectos que repercuten en la aplicación de la estrategia gamificada, siendo esta una diferencia con la presente investigación, que busca analizar su impacto de manera integral.

1.2 La Gamificación

1.2.1 Conceptualización de la Gamificación

La gamificación ha sido desarrollada por una serie de autores, quienes la han definido de distintas maneras:

En primer lugar, Alvarez y Polanco (2018) menciona que Deterding refiere a la gamificación como la aplicación de los elementos y componentes del juego, en contextos no lúdicos, como las aulas, considerando parte de los incentivos, la retroalimentación y la narrativa que logran enriquecer las jornadas escolares.

De manera similar, Werbach y Hunter (2012, citado en Villamar y Sanchez, 2024) la definen como “el uso de elementos de juegos y técnicas de diseño de juego en contextos que no son de juego” (p. 4).

Por su parte, Kapp (2011, citado en Vélez, 2016) señala que “la gamificación utiliza mecánicas basadas en juegos, estéticas y pensamiento de juego para comprometer a las personas, motivar a la acción, promover el aprendizaje, y resolver problemas” (p. 4). Este resalta que la gamificación no es solo el uso de puntos o insignias, pues este debe centrarse en el reto, la toma de decisiones y el “feedback inmediato para los estudiantes (Pérez y Navarro, 2022)

Por último, Gaspar (2020) añade que es una estrategia que potencia el proceso de aprendizaje al estimular el interés y la participación mediante el uso de elementos atractivos, fomentando la curiosidad intrínseca de los individuos y promoviendo así un compromiso para el logro de objetivos específicos.

Por lo tanto, la gamificación se entiende como una estrategia que busca incluir los elementos del juego como los retos, motivaciones, puntos y narrativa en contextos que no son de juego, para promover la motivación, lograr la resolución de problemas y desarrollar habilidades en los estudiantes.

1.2.2 Elementos de la Gamificación

Werbach y Hunter exponen que la Gamificación desarrolla simultáneamente 3 elementos: las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Estos autores aportan diferentes definiciones para cada uno de los elementos anteriormente mencionados.

Las Dinámicas. Es definida como “la estructura del juego, por ejemplo: si va a ser por competición, por recompensas, logros, etc” (Werbach y Hunter, 2012, citado por Tenesaca, 2020). Son los aspectos que están enlazados con las motivaciones, efectos y logros que se pretende generar en el individuo o participante. Cordova (2020) manifiesta que las dinámicas son el planteamiento de los retos, emociones, competencias y narrativas, la presente fase está orientada a provocar e incentivar el interés, motivaciones y deseos. Sagñay (2021) identifica algunos aspectos correspondientes a este primer elemento.

En primer lugar, el autor considera que la actividad gamificada es motivadora cuando se establecen un conjunto de restricciones. Para ejecutar esta gamificación se

deben enmarcar reglas para así modificar el comportamiento de los participantes y el docente.

En segundo lugar, al aplicar la estrategia se identifican y generan diferentes emociones como: la curiosidad, felicidad y competitividad. Asimismo, en estas actividades se producen emociones de frustración, para tal caso es necesario que la docente sepa de qué manera gestionar esta frustración.

En tercer lugar, se debe establecer la narrativa. Los participantes deben tener en claro la razón por la cual se realiza la actividad gamificada, así como también, de qué va a tratar y de qué manera se va a desarrollar.

Por último, una característica importante de la gamificación, es que esta permite que los estudiantes puedan observar el progreso que van teniendo en ciertos aprendizajes, este presente aspecto posibilita lo mencionado. Un ejemplo concreto del presente elemento es el uso de las tablas de posiciones, este recurso muestra el progreso y las ubicaciones de los estudiantes, lo que fomenta su motivación por seguir incrementando este progreso o “ranking”.

Las Mecánicas. Están referidas “al proceso o forma como se desarrollará el juego ejemplo: por puntos, desafíos, niveles, clasificación, premios.” Son un conjunto de reglas, retos, etc, que generan un sentimiento de compromiso por parte del participante, ya que los individuos van a tener que superar diferentes obstáculos con la finalidad de ganar. Ordoñez (2022) menciona que la mecánica hace referencia al modo en el que se va a ejecutar la actividad gamificada, por ejemplo; cuáles son los retos que tendrán que superar los participantes, las oportunidades, turnos, feedback, recompensas, recursos, etc. Gómez (2022) describe los aspectos pertenecientes a este segundo elemento:

Los desafíos son un aspecto fundamental dentro de las actividades gamificadas, ya que estas establecen las vías para motivar y despertar el interés de los estudiantes, buscando que tomen decisión y resuelvan problemas.

Del mismo modo, la intención de este elemento es generar una competencia consigo mismo frente al progreso. Al momento de ejecutar la gamificación, es necesario tener en claro que la competencia es planteada con la finalidad de superarse uno mismo, no de generar competitividad entre ellos.

Asimismo, las recompensas son una mecánica que incentiva y reconoce el esfuerzo y logros por parte del estudiante. Es importante resaltar que, si estas recompensas son acompañadas de elementos concretos, como medallas, puntos, insignias, etc, el compromiso por parte de los estudiantes aumentará. Estas se encuentran conectadas con los estados ganadores, que se encuentra vinculado al reconocimiento del logro particular, orientado hacia la autoestima. Finalmente, se considera la retroalimentación, que es la información que se le brinda al estudiante, respecto a su progreso, asimismo, dentro de este se reconocen las fortalezas y dificultades para alcanzar el logro.

Los Componentes. Los autores mencionan que “hacen relación a los recursos tangibles como: premios, trofeos, avatares.” Estos componentes van a variar según la creatividad y manera en la que se plantee la gamificación, en adición, esta puede cambiar de tipo según la cantidad de participantes. Gamero (2022) añade que los componentes son fundamentales, ya que estos posibilitan el desarrollo y modificación de ciertos comportamientos. Asimismo, dicho autor menciona algunos elementos correspondientes a esta categoría, como los avatares, que se define como la representación gráfica, tridimensionales, dibujos, imágenes, etc. Estas figuras se pueden ir transformando a

medida que el participante va subiendo de nivel o superando desafíos. De igual manera, se consideran los niveles que permiten generar el interés y motivación por parte de los estudiantes, ya estos indican el progreso que van teniendo. Además, este permite visualizar el grado de conocimiento del individuo. En adición, se consideran los puntos que según Contreras & Eguía (2016, citado por Sagñay, 2021) estos "cuantifican el rendimiento del usuario y cuando son recibidos" (pág.40). Estos puntos se pueden proyectar en tablas, gráficos, dibujos, etc. Este recurso permite que los estudiantes puedan ver su progreso y se motiven por querer superarse. Igualmente, los logros son parte fundamental de las actividades gamificadas, estos pueden entenderse como las metas claras, la obtención de estos logros da lugar a las recompensas, lo que motiva al estudiante por seguir adquiriendo más logros.

Niño y Uyazan (2023) exponen que estos elementos se constituyen en orden descendente, ya que se relacionan entre sí. Los elementos de la gamificación están dispuestos en orden descendente para facilitar la participación, motivación y aprendizaje de los usuarios de manera progresiva y efectiva, asegurando así una experiencia más enriquecedora para todos los involucrados.

Por otro lado, Chou (2016, citado por Domingues y Saracho, 2020) menciona que la gamificación tiene la capacidad de activar determinados impulsos clave, los cuales influyen directamente en la toma de decisiones y en las acciones que realizan los participantes. Asimismo, Chou (2016) desarrolló el modelo de gamificación Octalysis, teoría que analiza los diferentes tipos de motivación humana e identifica cómo estos pueden potenciar la participación activa dentro de un sistema lúdico. Desde esta perspectiva toda acción, incluso aquellas vinculadas a actividades académicas, se

sostiene en uno o varios de los ocho impulsos definidos por el modelo, los cuales integran la motivación intrínseca y extrínseca para desarrollar los comportamientos deseados.

El Octalysis propone que esos resultados conductuales se logran mediante la activación simultánea de 8 unidades motivacionales básicas: significado y objetivo épico, realización, empoderamiento, logro, escasez, imparcialidad, esquivar lo no deseable. Esta estructura permite identificar qué impulsa a una persona a involucrarse en una experiencia, además ofrece al docente una herramienta útil para diseñar actividades más significativas. Domingues y Saracho (2020) mencionan que, si en una actividad no se activa al menos uno de estos impulsos, la motivación disminuye notablemente y es poco probable que se generen cambios de comportamiento o aprendizajes esperados.

Significado y Objetivo Épico. Es la motivación del compromiso ante un objetivo establecido. Este impulso se activa cuando el estudiante siente que participa en algo relevante o novedoso. Este tipo de motivación suele asociarse al descubrimiento, lo cual genera entusiasmo inicial y un compromiso emocional. En el contexto educativo este impulso resulta valioso para introducir proyectos que permitan a los niños conectar las actividades con metas simbólicas o colectivas.

Logro. Se refiere al deseo interno de progresar, adquirir habilidades y enfrentar desafíos significativos. Chou (2016) explica que, este impulso sustenta gran parte de los sistemas de recompensa como medallas, insignias o trofeos que dan sentido al avance dentro de la experiencia gamificada. Cuando las tareas representan retos alcanzables y estimulantes, los estudiantes sienten entusiasmo, fortalecen su confianza y desarrollan nuevas destrezas. Este impulso se relaciona con la importancia de diseñar actividades progresivas que reconozcan el esfuerzo y la mejora continua.

Empoderamiento. El cual aparece cuando los estudiantes participan en procesos creativos o resolutivos que requieren ensayo, error y reflexión constante. El empoderamiento surge cuando los estudiantes cuentan con múltiples estrategias, herramientas multisensoriales y un espacio donde pueden experimentar libremente. Este impulso promueve una participación activa y autonomía, aspectos esenciales para fortalecer el compromiso en edades tempranas.

Propiedad. Surge cuando los estudiantes sienten que controlan un proyecto o proceso. Chou (2016) sostiene, que cuando una persona percibe que algo le pertenece, emerge un interés natural por cuidarlo y mejorarlo, este impulso también promueve el sentido de pertenencia y el compromiso personal con las actividades del aula.

Influencia Social. Constituye otro de los impulsos centrales. Incluye elementos como el reconocimiento, cooperación, retroalimentación entre pares e incluso la competencia saludable. Estos componentes generan conexiones significativas entre los participantes y promueve la participación sostenida. En el ámbito educativo, este impulso es especialmente relevante porque favorece el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades socioemocionales.

Escasez. Se activa cuando algo es percibido como limitado, exclusivo o difícil de obtener. Chou (2016) indica que la dificultad adecuada incrementa el valor de la actividad y motiva al estudiante a seguir participando. Sin embargo, Domingues y Saracho (2020) advierten que el desafío debe ajustarse al nivel de habilidad del niño: si la dificultad es excesiva puede generar ansiedad, si es demasiado baja conduce el aburrimiento, por ello este impulso requiere un diseño cuidadoso para mantener el equilibrio entre reto y capacidad.

Imprevisibilidad y Curiosidad. Asociado a la emoción de no saber qué sucederá después. Este tipo de motivación despierta la atención del estudiante quien se mantiene expectante ante elementos sorpresivos o narrativas abiertas. La imprevisibilidad incrementa el interés y favorece la participación continua, ya que el estudiante buscará resolver la incertidumbre.

Evasión. Entendido como la motivación para evitar resultados negativos o perder progresos. Este impulso se vincula con evitar perder recompensas o niveles. Este impulso si se utiliza con criterios pedagógicos adecuados, contribuye a desarrollar la autorregulación emocional y la perseverancia.

En conjunto estos ocho impulsos clave permiten comprender cómo la gamificación moviliza procesos psicológicos que pueden potenciar el aprendizaje Domingues y Saracho (2020) mencionan que cuando el diseño educativo incorpora estas motivaciones profundas las actividades se transforman en experiencias más enriquecedoras significativas y orientadas al desarrollo de habilidades de manera lúdica.

1.2.3 Fases de la Gamificación

Werbach y Hunter (2012, citado por Pinilla, 2019) proponen el modelo 6D, el cual constituye una de las metodologías más completas dentro del campo de la gamificación debido a su carácter flexible y a su estructura secuencial. A diferencia de otros modelos centrados únicamente en la implementación de componentes lúdicos, los autores plantean una ruta clara y ordenada que puede adaptarse a distintos ámbitos, como los negocios, la educación o incluso iniciativas orientadas al impacto social. Este enfoque permite establecer lo que se quiere gamificar y, a partir de ese análisis, seleccionar con

mayor precisión las herramientas y dinámicas que harán posible una experiencia significativa.

Según Pinilla (2019), el valor del modelo radica en que establece seis pasos organizados cronológicamente, lo que facilita la planificación y la coherencia. Debido a esta claridad metodológica, el modelo 6D se ha convertido en una base referencial para el desarrollo de la gamificación en diferentes marcos, especialmente aquellos que requieren una definición detallada de objetivos, comportamientos esperados y formas de interacción. A continuación, se detallan los pasos del modelo 6D.

Definir los Objetivos. Este primer paso consiste en precisar qué metas se busca alcanzar mediante la gamificación. Werbach y Hunter (2012) subrayan la importancia de identificar los comportamientos que se desea fomentar, los tipos de interacción que se promoverán y los resultados esperados. Esto permite que el sistema no se reduzca a "hacer actividades divertidas", sino que responda a una intención pedagógica.

Distinguir las Conductas Clave. Implica determinar qué acciones concretas se espera que realicen los participantes. Para ello, se establecen indicadores que permitan medir el avance hacia los objetivos planteados. Pinilla (2019) menciona que estos indicadores pueden ser la medición de frecuencia de participación, cantidad de interacciones, etc. Esta fase es fundamental porque define cómo se sabrá si la gamificación realmente está funcionando.

Describir a los Jugadores. Se enfoca en comprender las características, motivaciones y necesidades de los participantes. Este elemento es esencial para asegurar que el sistema resulte atractivo y pertinente para quienes lo utilizarán.

Desarrollar los Ciclos de Actividad. Consiste en estructurar los bucles que guiarán la experiencia de juego. Werbach y Hunter (2012) distinguen entre los

engagement loops y los progression loops. Los primeros se activan mediante elementos motivadores que impulsan al jugador a actuar; luego, la retroalimentación genera nuevas motivaciones que activan el ciclo. Por su parte, los progression loops marcan la ruta general del juego, desde los niveles iniciales hasta los más complejos, pasando por distintos retos y obstáculos. Esta combinación permite mantener el interés del participante mientras se cuida la coherencia del avance.

Diviértete. La gamificación solo funciona si la experiencia resulta atractiva y placentera para los jugadores. La diversión, según Werbach y Hunter (2012), no requiere ser intensa, pero sí suficiente para mantener el compromiso. Pinilla (2012) señala que este elemento debe diseñarse tomando en cuenta las distintas características de los participantes para evitar que la experiencia resulte monótona o poco estimulante. Este paso, cumple un rol motivacional clave, pues reaviva el deseo de seguir participando.

Determinar las Herramientas. Implica elegir los componentes del juego, como: puntos, insignias, niveles o recompensas, junto con las dinámicas y mecánicas que sostendrán la experiencia. Para Pinilla (2019), las herramientas deben responder a los objetivos claros, perfiles definidos y ciclos de actividad bien estructurados. Además se deben considerar los recursos disponibles para asegurar que la propuesta gamificada pueda implementarse de manera realista.

En conjunto, el modelo 6D ofrece una guía estructurada y adaptable que ayuda a comprender la gamificación más allá de la simple incorporación de elementos lúdicos. Su enfoque sistemático permite diseñar experiencias coherentes, motivadoras y alineadas con los objetivos del aprendizaje a lograr.

Por otro lado, Tapia (2023, citado en Huamán, 2014) la gamificación puede comprenderse desde dos enfoques complementarios: una secuencia estructurada en

fases y los momentos específicos en los que se implementa dentro del proceso educativo. Esta perspectiva permite entender que la gamificación es un proceso didáctico intencionado que sigue una lógica interna. Según la autora, dicha secuencia está conformada por cuatro fases esenciales: el diseño del juego, la instauración, la etapa de reflexión y aplicación y finalmente, la discusión. Según Tapia (2023) cada una de estas fases cumple una función pedagógica estratégica orientada a favorecer aprendizajes significativos mediante la motivación, el reto y participación activa.

Fase de Diseño. Se planifica la estructura del juego y se determinan los objetivos formativos que se buscan alcanzar. Huaman (2024) destaca que esta fase exige identificar los comportamientos y competencias que desean promover, así como establecer las mecánicas, dinámicas y componentes lúdicos que guiarán la experiencia. Además, se desarrolla un análisis del público objetivo para comprender sus necesidades, intereses y niveles de motivación, con el propósito de ajustar la propuesta a las problemáticas educativas existentes. Este proceso incluye la definición de reglas, sistemas de recompensas, niveles de dificultad y demás elementos que contribuirán a la inmersión del estudiante. Finalmente, se elabora un prototipo que permite visualizar y evaluar cómo operará el juego antes de su implementación real.

Fase de Instauración del Juego. Esta fase corresponde al momento en que la experiencia gamificada se lleva a cabo. En esta etapa, los estudiantes comienzan a interactuar con las actividades propuestas, con la intención de alcanzar los objetivos establecidos. Durante este proceso, Huaman (2024) señala que es fundamental monitorear el desempeño de los participantes, registrar su progreso y recoger retroalimentación para realizar ajustes oportunos a la actividad gamificada. La instauración no se limita a realizar el juego, sino que implica una observación pedagógica

que permite asegurar que la metodología responde eficazmente a las necesidades del grupo. Según Tapia (2023, como se citó en Huamán, 2024), este seguimiento es clave para garantizar coherencia entre lo planificado y lo que ocurre en la práctica.

Fase de Reflexión y Aplicación. Los estudiantes analizan su experiencia y revisan el contenido aprendido. Esta etapa, según Huaman (2024), fomenta la autoevaluación y el pensamiento crítico, permitiendo identificar logros, dificultades y habilidades desarrolladas a lo largo del proceso. La autora enfatiza que la reflexión es indispensable para que el juego se convierta en aprendizaje significativo y no en una actividad aislada. Por ello, durante esta fase se suelen emplear actividades guiadas, cuestionarios o metacognición que ayudan a los estudiantes a consolidar los conceptos adquiridos y aplicarlas a nuevas situaciones. De esta manera, la gamificación trasciende el entretenimiento para convertirse en una herramienta pedagógica que promueve transferencia y autonomía.

Fase de Discusión. Permite a los estudiantes contrastar sus experiencias lúdicas con las de sus compañeros y con el docente. De acuerdo con Tapia (2023, como se citó en Huamán, 2024), este momento favorece el intercambio de ideas, el aprendizaje colaborativo y la construcción colectiva del conocimiento. El rol del docente consiste en facilitar el diálogo, promover la participación y guiar la reflexión grupal hacia los aprendizajes esperados. Esta fase también contribuye a identificar las prácticas más efectivas durante el juego. La discusión grupal fortalece la comprensión, el pensamiento crítico y la integración de saberes convirtiéndose en un cierre pedagógico esencial.

1.2.4 Beneficios de la Gamificación

La gamificación ha demostrado ser efectiva en diversos contextos educativos, especialmente por su capacidad para incrementar la motivación y la participación de los estudiantes. Según estos autores, cuando los elementos propios del juego se incorporan en escenarios no lúdicos, es posible generar un ambiente más dinámico y estimulante que active el interés del estudiante desde los primeros momentos del proceso de aprendizaje (Deterding et al., 2011, como se citó en Mera et al., 2014). Este aspecto es particularmente relevante en la educación inicial, donde el compromiso y la atención de los niños pueden variar rápidamente. Al integrar actividades gamificadas, se favorece el desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria, la concentración y la resolución de problemas, a la vez que se fortalecen habilidades motrices mediante actividades físicas estructuradas que fomentan la coordinación y el movimiento dirigido.

En relación con el desarrollo de habilidades cognitivas, Mera et al. (2014) destacan que un entorno gamificado puede convertirse en un espacio que estimula el pensamiento crítico desde edades tempranas. Hamari et al. (2014, como se citó en Mera et al., 2014) encontraron que los juegos educativos que exigen planificación, toma de decisiones o estrategias de resolución de problemas promueven mejoras notables en las capacidades cognitivas. La gamificación no solo incrementa la participación, sino que también genera una experiencia de aprendizaje inmersiva que permite a los niños construir significados, analizar situaciones y desarrollar estrategias propias. Este enfoque, además, fomenta la autonomía, ya que los estudiantes se ven desafiados a experimentar, equivocarse y volver a intentar, fortaleciendo así procesos de memoria operativa y atención sostenida.

1.2.5 Gamificación como Estrategia Pedagógica

La gamificación se sustenta en la idea clásica de que el juego constituye un medio privilegiado para el aprendizaje en la primera infancia; por ello, su incorporación deliberada en la práctica pedagógica responde a fundamentos pedagógicos y psicológicos ampliamente consolidados. En esta línea, Lorenzo et al. (2023) señalan que la gamificación no se reduce a introducir juegos en el aula, sino que implica el uso intencional de mecánicas como puntos, niveles y retroalimentación inmediata, así como dinámicas de reto, narrativa y progreso visible, con el fin de potenciar la motivación intrínseca, la atención sostenida y la participación activa en educación preescolar. Desde la perspectiva del desarrollo infantil, estas mecánicas estructuradas favorecen la repetición significativa, la práctica distribuida y la consolidación de rutinas cognitivas emergentes en niños del ciclo II, permitiendo trabajar contenidos básicos mediante secuencias motivadoras que respetan el ritmo atencional propio de la primera infancia.

Más allá de su impacto motivacional, la evidencia empírica indica que la gamificación adecuadamente diseñada contribuye al fortalecimiento de procesos cognitivos fundamentales para el desarrollo integral en el ciclo II. Entre ellos destacan la mejora de la memoria operativa de corto plazo, el incremento de la atención sostenida y el desarrollo de habilidades iniciales de resolución de problemas. En esta línea, estudios aplicados y revisiones sobre gamificación en educación infantil demuestran efectos positivos en retención y atención cuando las actividades están claramente delimitadas en el tiempo, incorporan retroalimentación inmediata y presentan objetivos simples y comprensibles para los niños, tal como señalan Gimenez et al. (2020). La evidencia acumulada confirma que la gamificación, integrada con criterios pedagógicos pertinentes,

puede promover aprendizajes básicos y habilidades transversales sin sacrificar la dimensión lúdica inherente a la educación inicial, tal como afirman Terán et al. (2024)

Asimismo, la gamificación impacta de manera significativa las dimensiones socioemocionales y el clima del aula, lo que la convierte en una estrategia con verdadero alcance para el desarrollo integral. Investigaciones que articulan principios de neuroeducación con estrategias gamificadas evidencian que actividades estructuradas y sensibles al estado emocional del niño favorecen la autorregulación, la disposición a la participación y la construcción de relaciones socio interactivas positivas entre pares y con el docente. En este sentido, Cueva et al (2025) destacan que en contextos de educación inicial estas mejoras socioemocionales son especialmente relevantes, puesto que la regulación afectiva y la capacidad de involucrarse en actividades cooperativas constituyen prerrequisitos esenciales para aprendizajes escolares posteriores. De este modo, la gamificación mediada pedagógicamente contribuye al fortalecimiento de la autoestima escolar, las habilidades de cooperación y la atención compartida dentro del aula del ciclo II.

Finalmente, la implementación efectiva de la gamificación en la educación inicial requiere una cuidadosa adaptación curricular, formación docente especializada y criterios de evaluación acordes con las características evolutivas del ciclo II. Tamara (2024) advierte que una gamificación mal diseñada, con recompensas externas excesivas o dinámicas incongruentes con la edad, puede disminuir la motivación intrínseca y generar efectos contraproducentes. Por esta razón, la intervención gamificada debe priorizar narrativas simples, estrategias centradas en el reconocimiento social, actividades que respeten las capacidades atencionales de los niños y una mediación docente que garantice coherencia pedagógica. Estas consideraciones vinculan la teoría con la práctica

educativa y respaldan la pertinencia de investigar la repercusión de la gamificación en el ciclo II de la educación básica regular, dado su potencial para incidir simultáneamente en dimensiones cognitivas, socio emocionales y motivacionales del desarrollo infantil.

1.2.6 Limitaciones de la Gamificación

Si bien esta es una estrategia que propone motivar y favorecer el aprendizaje, también ha mostrado ciertas limitaciones o desafíos en su aplicación. Uno de los principales retos es la brecha digital y dependencia a las herramientas tecnológicas, ya que no todas las instituciones educativas cuentan con los recursos e infraestructura adecuada. (Peñafiel et al., 2024). Esta situación se ve más afectada cuando los docentes no cuentan con los conocimientos y habilidades necesarias para utilizar la tecnología, siendo probablemente un uso superficial o incorrecto.

Por otro lado, se considera un desafío el riesgo de excederse con los puntos, premios y recompensas, generando una motivación extrínseca. Como menciona ITMadrid Digital School (2024), algunos estudiantes podrían confundir y desviarse del propósito de aprendizaje por querer recibir algo a cambio por sus acciones, causando que la experiencia deja de tener sentido para los estudiantes y se vuelva repetitiva o mecánica. Además, si la propuesta no incluye una historia que los motive, no se relaciona con los objetivos de aprendizaje o no ofrece una retroalimentación que los ayude a avanzar, es natural que los estudiantes pierdan interés.

En la misma línea, una de las barreras que afecta directamente el aprendizaje de los estudiantes es la dificultad para establecer el vínculo entre el juego y las competencias a trabajar. Valencia y Orellana (2019) señalan que algunos estudiantes presentan bajos niveles de atención , lo que provoca que se concentren más en los elementos llamativos

del juego que en los objetivos pedagógicos, dificultando así la comprensión y apropiación de los conocimientos. Esta desconexión puede limitar el aprendizaje esperado y reducir la efectividad de la estrategia gamificada

Capítulo II: Metodología de la Investigación

2.1 Enfoque y Diseño

El presente trabajo se enmarca en un enfoque cualitativo, ya que busca comprender a profundidad el objeto de estudio, a partir de evidencias y la recolección de datos en diversas fuentes. Este enfoque no brinda datos cuantificables, sino que se orienta a describir, interpretar y explicar fenómenos en un contexto específico, de acuerdo a la información recuperada por medio de diversas técnicas y métodos aplicados (Sánchez, 2019).

En adición, esta es una investigación exploratoria, que de acuerdo a lo mencionado por la Universidad latinoamericana (2017), esta "no pretende dar explicaciones respecto del objeto de estudio, sino recopilar información, identificar antecedentes generales, ubicar aspectos relevantes, como tendencias y relaciones potenciales entre variables que habrán de examinarse a profundidad en futuras investigaciones" (p. 1), refiriéndose a que solo busca recolectar datos sobre el tema que se desea profundizar y permitir el descubrimiento de que tan tocado es el tema y que conocimientos ya se tienen sobre el mismo.

Del mismo modo, la investigación ha sido realizada aplicando la técnica documental que según indica Martínez, Palacios y Oliva 2023), consiste en una serie de acciones y técnicas que permite la búsqueda, recopilación y selección de información para luego organizarla y analizarla resolviendo nuestras dudas de acuerdo con un tema. Es decir que, en base a información encontrada en libros, artículos científicos, y otras investigaciones se recolecta información para poder llegar a una respuesta de la investigación que hemos planteado. En la misma línea, el autor menciona que debe ser "sistemático, objetivo, de análisis, de síntesis y que sea producto de la lectura de lo

publicado por otros autores para generar el nuevo conocimiento propuesto" (p. 3), sin necesidad de aplicarlo en algún contexto o utilizar instrumentos para recolectar información de campo.

2.2 Técnica

Teniendo en cuenta el enfoque cualitativo y el carácter documental que guía este estudio, fue imprescindible seleccionar técnicas que facilitaran un análisis cuidadoso y coherente de la información teórica recopilada. Bajo esta perspectiva, se recurre a técnicas que permiten organizar, revisar y comprender los datos de manera sistemática, como el fichaje, empleado para registrar y clasificar las fuentes; y la triangulación, que permitió contrastar diferentes aportes y fortalecer la validez del análisis realizado.

2.2.1 Fichaje

Para la elaboración de esta investigación fue necesario la realización del fichaje en el cual se recopiló aportes de diferentes autores que son nuestro respaldo teórico, Loayza (2021) señala que los fichajes de investigación nacen de la necesidad de registrar y organizar diferente información consultada en revistas científicas, libros y otras fuentes, esta estrategia formativa posibilita un trabajo ordenado facilitando el análisis de la información.

2.2.2 Triangulación de Datos

Así mismo, se realizó la triangulación de los datos, que como indica Santa Cruz et al. (2022), es un método de recopilación de información, que permite el análisis y contraste de diferentes autores, además de visibilizar los puntos en común con la investigación en curso. Del mismo modo, señala que la recolección de datos en matrices

de triangulación posibilita profundizar y ampliar el conocimiento desde diversos puntos de vista y a partir de este definir y afianzar el sentido de la investigación con precisión.

2.3 Instrumentos

Respondiendo a las técnicas mencionadas, para la recolección, selección y organización de la información recogida, se utilizaron los siguientes instrumentos:

2.3.1 Fichas bibliográficas

Las fichas bibliográficas son definidas como un documento que registra fragmentos relevantes de las fuentes utilizadas en la investigación, considerando datos como el título, autor y año para identificar los estudios consultados (Universidad de los Andes, 2020). Este tipo de registro permite organizar la información, identificar rápidamente las fuentes y sistematizar las referencias de manera correcta.

2.3.2 Matriz de Triangulación

Según Olascoaga et al. (2021, citado en Alata et al., 2025) la matriz de triangulación se emplea como un recurso metodológico que permite reconocer y examinar los puntos de coincidencia o diferencia entre la información obtenida a través de diversas técnicas. Este instrumento resulta fundamental para respaldar la validez de los hallazgos teóricos y para construir una comprensión más amplia, precisa y sustento del fenómeno estudiado.

Su aplicación no solo aporta rigor al análisis, sino que también ayuda a evitar interpretaciones distorsionadas al contrastar múltiples miradas sobre un mismo tema.

2.4 Análisis e Interpretación de Resultados

El análisis del marco teórico presentado muestra el impacto positivo que tiene la gamificación en el ciclo II de educación inicial. Esta estrategia ha mostrado una repercusión significativa en la motivación, participación e involucra las emociones de los niños durante las actividades. Para Deterding et al. (2011), gamificar implica el traslado de los elementos del juego al contexto educativo, mientras que Werbach y Hunter (2012) plantean la estructuración de la estrategia basada en las dinámicas, mecánicas y componentes. Ambos autores coinciden, desde puntos de vista distintos, que las actividades gamificadas son efectivas cuando se logra la conexión con el aspecto emocional y motivacional del niño, no solo basándose en el la entrega de puntos. Esta comparación permite identificar que es necesaria la implementación considerando las emociones del participante y el diseño estructural de cada fase.

En relación al primer objetivo específico, centrado en identificar las fases y elementos de la gamificación, se evidencia una serie de coincidencias y diferencias entre las fuentes consultadas. Werbach y Hunter (2012) refieren a las dinámicas como las movilizadoras de emociones y el sentido de la actividad; las mecánicas dan la estructura, definiendo los retos, reglas y manera de retroalimentar; y los componentes representan el progreso de forma tangible, con materiales o recursos visuales. Cordova (2023) y Sagñay (2022) afirman la importancia de la estructura, pero destacan la relevancia de generar experiencias significativas, no solo basadas en los componentes. En la misma línea, el modelo Octalysis de Chou (2015) integra sus ocho motivadores a los tres elementos mencionados. Las dinámicas guardan relación con los motivadores profundos, encargados del propósito y creatividad para saciar el interés de los participantes; las mecánicas con el cumplimiento de los objetivos y la toma de decisiones; y los

componentes con tener visible el avance progresivo de cada niño. Este contraste confirma la importancia de planificar las experiencias gamificadas, incluyendo y comprendiendo cada una de las fases y elementos para lograr que estas sean efectivas.

En cuanto al segundo objetivo, referido a la descripción de las ventajas pedagógicas de la gamificación en el desarrollo integral de los niños, los antecedentes consultados muestran coincidencias y datos que lo respaldan. Sanchez (2021) menciona que los niveles de atención, motivación y participación en la jornada escolar aumentaron significativamente, así como Chuquimarca (2022) evidencia mejoras en la memoria y habilidades cognitivas. En cambio, Gaspar revela que la concentración de los estudiantes de 3 a 5 años mejoró por la narrativa y los retos propuestos. En suma, Torres (2020) demuestra beneficios en el aspecto motor cuando se considera actividad física dentro de lo planificado. Si bien los estudios se centran en el aspecto motor o el cognitivo, todos responden a parte de las habilidades correspondientes a esa edad. Estos hallazgos empíricos, confirman la contribución de la gamificación en los diferentes ámbitos del desarrollo infantil.

De acuerdo a las fases, el modelo 6D de Werbach y Hunter y la propuesta de Tapia (2021) refieren a que la gamificación requiere de una planificación y organización de los momentos, recursos y evaluación. Sin embargo, cada autor propone distintos enfoques. El modelo 6D se centra en la estructuración y el diseño de la experiencia, mientras que tapia le da énfasis a la participación del estudiante y que tenga claridad sobre el propósito, y al rol del docente como acompañante y guía.

Finalmente, de acuerdo al tercer objetivo, los autores también han reconocido los posibles desafíos: lograr que el estudiante se motive por lo que aprenderá y no por las recompensas o motivadores externos (Werbach y Hunter, 2012; chou, 2015) y adaptarse

a la escasez de recursos digitales y la falta de conocimiento que tienen los docentes al respecto. Lo mencionado anteriormente, muestra cómo, a pesar de la relevancia y significancia de la estrategia, es fundamental la planificación, la claridad en el propósito pedagógico y el correcto desenvolvimiento de los docentes para que sea eficaz.

En síntesis, el contraste de las fuentes empíricas y puntos de vista de distintos autores permite concluir que la gamificación es una estrategia que impacta de manera positiva en los estudiantes del nivel inicial. No solo busca motivar y promover la participación de los estudiantes, sino que favorece el desarrollo integral al permitir plantear actividades de acuerdo a las características del grupo. No obstante, su influencia depende de la planificación y diseño, donde se debe comprender e incluir todos los elementos y fases de manera adecuada y coherente. La gamificación es una estrategia rica en oportunidades, pero al ser aplicada superficialmente o sin comprender su objetivo, se puede llegar a perder su valor pedagógico.

Conclusiones

A partir del análisis realizado, se concluye que la gamificación tiene una gran repercusión en el ciclo II del nivel inicial, ya que fomenta la motivación, la participación activa y el compromiso continuo de los estudiantes. Las fuentes analizadas demuestran que esta estrategia no solo capta la atención, sino que facilita el proceso de aprendizaje al integrar elementos lúdicos para cumplir ciertos propósitos. La presencia de las dinámicas, mecánicas y componentes, convierte a la gamificación en una estrategia que favorece el desarrollo integral de los niños de 3 a 6 años, considerando que esta debe ser planificada y aplicada por docentes capacitados para ser mediadores y guías de la experiencia gamificada.

La investigación permitió identificar la estructura que debe tener la gamificación, centrada en 3 elementos principales, las dinámicas, mecánicas y componentes. Estos tienen la función de ser el motor emocional, organizar las reglas, retos y retroalimentación, y materializar los progresos de cada usuario, respectivamente. Asimismo, se reconoció que las fases propuestas por diversos autores para implementar la estrategia, deben cumplir con los momentos de planificación, realización y evaluación de cada actividad gamificada. En adición, se profundizó en la importancia del tipo de motivación que se desea generar, intrínseca o extrínseca, destacando que de ello depende la participación del estudiante.

De igual forma, la gamificación brinda una serie de ventajas que promueven el desarrollo socioemocional, motor y cognitivo de los niños. Se ha identificado que esta estrategia favorece la atención, la memoria, y la resolución de conflictos; puede llegar a potenciar el movimiento y coordinación a través de actividades físicas dentro de los juegos; y fortalece las interacciones entre los participantes, permitiendo el trabajo

colaborativo, expresión emocional y autoconfianza para superar los retos. Además, la retroalimentación durante el transcurso de la actividad y los objetivos definidos le dan seguridad a los niños de sus propias habilidades y de lo que es capaz de lograr.

No obstante, también se ha determinado que a pesar de los beneficios que la gamificación ofrece, su implementación en las aulas presenta algunos desafíos. Una de las principales dificultades es el acceso limitado que tienen ciertas instituciones a los recursos tecnológicos, así como la escasa formación de los docentes en el ámbito digital. Esto afecta directamente al diseño de los elementos, corriendo el riesgo de generar solo motivación extrínseca, por el uso excesivo de recompensas o puntos. Asimismo, por las características de la edad de los estudiantes, existe el desafío de crear actividades que respondan al tiempo de atención y las necesidades emocionales de los mismos. Por ello, la gamificación implica una planificación con el propósito claro y el uso de diversos elementos, asegurando que su aplicación sea sostenible y significativa.

Lecciones Aprendidas

El desarrollo de la presente investigación permitió comprender que la gamificación va más allá de ser solo una técnica para motivar a los estudiantes, esta es una estrategia que requiere de determinar objetivos, organizar los momentos y espacios, analizar y fundamentar el porqué de su aplicación en el aula. A medida de la revisión de las visiones de autores base, se evidencio que la gamificación en el ciclo II de educación inicial no puede implementarse sin antes profundizar y comprender su propósito pedagógico, los elementos y fases, y la motivación que debe generar en los estudiantes. La literatura analizada reafirma la necesidad de implementar esta estrategia no solo como atractiva, sino para generar aprendizajes significativos.

A lo largo de la indagación en diversas fuentes, se identificaron ciertas limitaciones. Una de ellas, es que gran parte de las investigaciones realizadas, ha sido en instituciones educativas de un contexto con un nivel económico que permite acceder a la conectividad y recursos tecnológicos, lo cual no es la realidad de la mayoría de instituciones educativas del nivel inicial. Además, la mayor parte de los resultados evidencian sólo los aspectos positivos y no mencionan los desafíos o desventajas como lo es la sobre estimulación o el condicionamiento por el exceso de recompensas. Asimismo, se identificó una escasez de investigaciones relacionadas a la aplicación de la gamificación en la educación inicial, ya que la mayoría se centra en grados superiores o se limitan a ser documentales y no hay evidencia empírica que compruebe su efectividad.

A raíz de esta revisión, se observa la necesidad de profundizar en el tema, con futuras investigaciones aplicadas específicamente en el nivel inicial, considerando las características de desarrollo de las habilidades de los niños de estas edades. De igual

forma, se considera importante generar estudios aplicados en las aulas, donde se analicen el efecto de las dinámicas, mecánicas y componentes, desarrollando como cada una de estas influye en la motivación de los estudiantes y conocer cuales son las más efectivas. Finalmente, es fundamental que se investigue cómo debe ser la formación de los docentes en cuanto a dicha estrategia, pues del dominio que ellos tengan va a depender el efecto y calidad de su implementación.

Referencias

Alata, V., Doroteo, G., Flores, K. & Rojas, G. (2025). *La gamificación como estrategia para la mejora de la expresión oral del idioma inglés* (Tesina de bachillerato, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico). Repositorio Monterrico. https://repositorio.monterrico.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5a2e66e5-a919-4b03-9e5b-bcddf7fc7713/content

Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. Frontiers in Psychology. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881

Álvarez, A., & Polanco, N. (2018). La gamificación como experiencia de aprendizaje en la educación. Revista CIVTAC , 1(1), 19–23. https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/download/30/61/131

Buendía, G. I., & Tasayco, A. P. (2024). Gamificación y tecnología en la educación infantil: una revisión sistemática. Revista InveCom. https://doi.org/10.5281/zenodo.14549138

Calero, K. J., Tapia, M. S., Valarezo, S. E., Vega, P., & Cevallos, K. E. (2025). Neuroeducational gamification as a strategy to enhance emotional self-regulation and creative thinking in early childhood education. Revista Iberoamericana de Educación, 9(3), 95–118. https://www.revista-iberoamericana.org/index.php/es/article/view/320/731

Cordova, J. (2020) *La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática* (Tesis de licenciatura, Universidad

César Vallejo). Repositorio UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69883/Cordova_AJC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cuenca, Y. & Ugalde, V. (2021). *La gamificación y el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la unidad educativa particular nuevo pacto en la ciudad de Guayaquil de la parroquia tarqui del año lectivo 2020-2021* [Tesis de licenciatura]. Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/4623/1/T-ULVR-3746.pdf

Cueva-Maza, G. Y., Vela Calderpon, W. R., Tarazona-Meza, N. L., & Mero-Delgado, L. J. (2025). Neuroeducación y gamificación: Estrategias basadas en la ciencia para potenciar el aprendizaje en la segunda enseñanza. Ciencias de la Educación, Artículo de investigación. https://share.google/S8xiSZmPR3IXL4tw8

Domingues, M. & Saracho, D. (2020). Del enfoque comunicativo experiencial a la gamificación en la clase de ELE: aplicaciones prácticas del modelo Octalysis. Aplicaciones prácticas del modelo Octalysis [PDF]. Revista ASELE, 29, 17-30. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/29/29_0017.pdf

Gamero, W. (2022). *La Gamificación como Estrategia para el Fortalecimiento de Competencias del Componente Celular en los Estudiantes de Sexto Grado de la Institución Educativa Técnica Manuela Beltrán de Soledad* (Tesis de Magisterio, Universidad Autónoma de Bucaramanga). Repositorio UNAB. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/17472/2022_Tesis_Wilmer_Jose_Gamero_Meza.pdf?sequence=1

Gaspar, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior . Educación: Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación , 27(1), 33-40. https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361

Giménez García, S., Hernandez Nicolás, A., Garrido Cano, M., & Rabal Alonso, J. M. (2020). Las habilidades socioemocionales en el alumnado con altas capacidades del segundo ciclo de educación infantil: propuesta didáctica de intervención. Brazilian Journal of Development. 6(12), 102378. https://share.google/x0GsPHuhTmE6Zcmkt

Gomez, P. (2022). *La gamificación como herramienta de aprendizaje en educación infantil* (Trabajo de fin de grado, Universidad de Sevilla). Depósito de investigación de la Universidad de Sevilla. https://idus.us.es/server/api/core/bitstreams/9b04d06e-0fad-4102-98f2-0e326b33ab28/content

Huamán Andrade, J. D. (2024). *La gamificación como metodología para fortalecer el trabajo en equipo de los estudiantes en un curso del primer ciclo de ingeniería industrial de una universidad privada de Lima* (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú). Repositorio de Tesis PUCP. https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/916b38ed-c503-47e8-abb8-2d676d6a6c88/content

ITMadrid Digital School. (2024). Qué es la gamificación: características, beneficios, ventajas, desventajas y herramientas . ITMadrid. https://www.itmadrid.com/que-es-la-gamificacion-caracteristicas-beneficios-ventajas-desventajas-y-herramientas/

Juanpedro, L., León, J. & Veramendi, E. (2023). *La estrategia "Gamificación Educativa" en la mejora de habilidades sociocognitivas infantiles* [Trabajo de investigación]. Universidad Nacional Hermilio Valdizán. https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/8209

Lorenzo-Lledó,A., Pérez Vázquez, E., Andreu Cabrera, E., & Lorenzo Lledó, G. (2023).Application of gamification in Early Childhood Education and Primary Education: Thematic analysis / Aplicación de la gamificación en Educación infantil y Educación Primaria: análisis temático. Retos, 50, 858-875. https://share.google/1IWZnAmS4jiEJY1nc

Mártinez, J., Palacios, G. y Oliva, D. (2023). Guía para la revisión y el análisis documental: propuesta desde el enfoque investigativo. https://www.researchgate.net/profile/Jose-Isaias-Martinez-Corona-2/publication/369385707_Guia_para_la_Revision_y_el_Analisis_Documental_Propuesta_desde_el_Enfoque_Investigativo/links/6419d1a866f8522c38c211b7/Guia-para-la-Revision-y-el-Analisis-Documental-Propuesta-desde-el-Enfoque-Investigativo.pdf

Mera Álvarez, K. M., Delgado Guaranga, A. M., Oña Cataña, L. A., & Romero Juelas, K. E. (2024). Gamificación como estrategia educativa significativa para el aprendizaje. GADE: Revista Científica, 4(2), 282-295. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9769752

Morales, S. (2021). La gamificación para mejorar el pensamiento lógico en estudiantes del nivel inicial. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 6(Extra 4), 16-26. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8150556

Niño, D. & Uyazan, J. (2023). *La Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático con estudiantes de grado cuarto en la Institución Educativa Juan Pablo Segundo Santa Rosa de Viterbo* (Tesis de Magisterio, Universidad de Cartagena). Repositorio Universidad de Cartagena. https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/b82b934b-16ab-40f4-8522-1759c48c8b23

Núñez, M. C., Terán, M. E., Jácome, M. A., & Almache, R. M. (2024). Impacto de la gamificación en el desarrollo interdisciplinario de habilidades en educación inicial y básica elemental: un enfoque innovador para el aprendizaje activo. *Polo del Conocimiento,* *9*(11). https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/8389/pdf

Ordóñez, M. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje - enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores* (Informe de investigación, Universidad Politécnica Salesiana). Repositorio de la Universidad Politécnica Salesiana. https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf

Peñafiel, G., Cedeño, K., Bravo, J., Arévalo, E., Cárdenas, G. & Rivas, B. (2024). La gamificación en la educación: beneficios, limitaciones y mejores prácticas. Revista G-ner@ndo, V°5 (N°2,).2349–2373. https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/371/369

Pérez-López, I. J. y Navarro-Mateos, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. Sinéctica, Revista Electrónica de Educación, (59), e1414. https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2022)0059-002

Pinilla, A. (2019). *Estrategia de gamificación 6d en el desarrollo de la habilidad viso-espacial en niños de preescolar* (Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional). Repositorio UPN. https://repositorio.upn.edu.co/server/api/core/bitstreams/91cb5f2b-a4d0-4831-a11d-9114ce40998c/content

Sagñay, M. (2021). Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la unidad educativa intercultural Ambrosio Lasso, Cantón Guamote (Tesis de Magisterio, Universidad Nacional de Chimborazo). Repositorio UNACH. http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8313/1/5.-TESIS%20%20MIGUEL%20SAG%C3%91AY%20REA-DP-EDU-TEI.pdf

Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos. Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria, 13(1), 102-122. https://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.644

Tamara, L. (2024). La gamificación como herramienta tecnológica y la motivación académica de los estudiantes de la I.E. Inicial 332 Recuay – Ancash, 2023 [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e0b7e88c-dfba-4418-a2f7-3082c53d2987/content

Tenesaca, M. & Criollo, F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe* (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación). Repositorio de la Universidad Nacional de Educación.

https://repositorio.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e22df473-573f-4bc7-98ef-ca77b26bd155/content

Terán, D. V., Rosado, M. C., Quintuña, L. V., & Gonzales, Y. J. (2024). Gamification and its benefits for English vocabulary development in preschool children. Reincisol, 3(6), 5787-5802. https://share.google/uTZoGIo9lgG8bKMOt

UNESCO Institute for Statistics. (2017). 617 million children and adolescents not getting minimum reading and math [Noticia]. UNESCO. https://www.unesco.org/en/articles/617-million-children-and-adolescents-not-getting-minimum-reading-and-math

UNESCO. (2024). La atención y educación de la primera infancia. UNESCO. https://www.unesco.org/es/early-childhood-education

United Nations Children's Fund (UNICEF). (2023). Early Childhood Development Index 2030 (ECDI2030) – UNICEF Data. UNICEF. https://data.unicef.org/resources/early-childhood-development-index-2030-ecdi2030/

Universidad de los Andes. (2020). Género: ficha bibliográfica . Universidad de los Andes. https://www.uandes.cl/wp-content/uploads/2022/03/FICHA_BIBLIOGRAFICA2020.pdf

Universidad Latinoamericana. (2017). INVESTIGACIÓN EXPLORATORIA: Fundamentos básicos. https://practicasprofesionales.ula.edu.mx/documentos/ULAONLINE/Maestria/MAN/HRM

Villamizar, M. Á. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. Revista Educación, 45(2), 1-16. https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42861

Valencia, L. & Orellana, D. (2019). Barreras en la implementación de la gamificación en educación superior: Revisión de literatura . En Crescendo, 10 (4), 635-650. https://www.researchgate.net/publication/341709748_BARRERAS_EN_LA_IMPLEMENTACION_DE_LA_GAMIFICACION_EN_EDUCACION_SUPERIOR_REVISION_DE_LITERATURA

Vélez, I. M. (2016). La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios. Rastros Rostros, 18(33). https://doi.org/10.16925/ra.v18i33.1683

Villamar, A. & Sánchez, R. (2024). *Explorando las bases pedagógicas de la gamificación como enfoque metodológico en la enseñanza superior.* Educación, 33(65), 166-188. https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/29664/26751

Viñuela, Y., & de Caso, A. M. (2023). Improving motivation in pre-school education through the use of project-based learning and cooperative learning. Frontiers in Education, 7, 1094004. https://doi.org/10.3389/feduc.2022.1094004

ANEXOS

Anexo 1: Matriz metodológica

Título de la investigación	La gamificación en el ciclo II de educación inicial.			
Problemas	**Objetivos**	**Categorías**	**Subcategorías**	**Técnicas e instrumentos**
Problema general: ¿Cuál es la repercusión de la gamificación en el ciclo II de educación inicial?	**Objetivo general:** Analizar la repercusión de la gamificación en el ciclo II de educación inicial. **Objetivos específicos:** Identificar las fases y	Gamificación	Dinámicas Mecánicas Componentes	**Técnicas:** Fichaje Triangulación de datos **Instrumentos:** Fichas bibliograficas Matriz de triangulación

	los elementos de la gamificación aplicadas en el ciclo II de educación inicial. Describir las ventajas pedagógicas que la gamificación genera en el desarrollo integral de los niños del ciclo II. Determinar los desafíos o limitaciones reportados en la implementación de la			

	gamificación en el contexto de la educación inicial.			

Anexo 2: Matriz de triangulación

Unidad de análisis: La gamificación en el ciclo II de educación inicial				
Categoría	**Fuente 1**	**Fuente 2**	**Fuente 3**	**Coincidencias/ desacuerdos**
Gamificación	Por su parte, Kapp (2011, citado en Vélez, 2016) señala que "la gamificación utiliza mecánicas basadas en	Werbach y Hunter (2012, citado en Villamar y Sanchez, 2024) la definen como "el uso de elementos de	Alvarez y Polanco (2018) menciona que Deterding refiere a la gamificación como la aplicación de los	Las tres definiciones coinciden en la idea de que la gamificación consiste en utilizar los elementos propios del

	juegos, estéticas y pensamiento de juego para comprometer a las personas, motivar a la acción, promover el aprendizaje, y resolver problemas" (p. 4).	juegos y técnicas de diseño de juego en contextos que no son de juego" (p. 4).	elementos y componentes del juego, en contextos no lúdicos, como las aulas, considerando parte de los incentivos, la retroalimentación y la narrativa que logran enriquecer las jornadas escolares.	juego a entornos no lúdicos , como las aulas. Los tres autores resaltan que estos elementos se usan para hacer que los participantes se involucren y motiven , especialmente en procesos de aprendizaje. A pesar de las semejanzas, cada autor tiene un enfoque. Kapp se centra más en el

				propósito educativo y motivacional , explicando que la gamificación busca comprometer, motivar y facilitar la resolución de problemas, mientras que Werbach y Hunter, le dan una definición más general, centrada solo en el uso de elementos del juego, sin entrar en detalles sobre cómo estos influyen en el aprendizaje. Por su

				parte, el punto de vista de Deterding recogida por Álvarez y Polanco es más específica y aplicada al contexto escolar , ya que menciona específicamente elementos como la narrativa, los incentivos y la retroalimentación, destacando su riqueza dentro del aula.
Subcategorías	**Fuente 1**	**Fuente 2**	**Fuente 3**	**Coincidencias/ desacuerdos**

Dinámicas	Cordova (2020) define a las dinámicas como el planteamiento de los retos, emociones, competencias y narrativas, la presente fase está orientada a provocar e incentivar el interés, motivaciones y deseos.	Tenesaca (2020), basado en lo definido por Werbach y Hunter (2012), refiere a esta como la estructura que tendrá el juego en la actividad, es decir si es que esta se realizará por recompensas, por logros, o una competencia.	De acuerdo a lo mencionado por Sagñay (2021), las dinámicas se caracterizan por ser los motivadores de las actividades, gamificadas, pues buscan responder a sus intereses y satisfacer el deseo de los participantes.	Los autores coinciden en que las dinámicas representan la motivación dentro de una actividad gamificada. Cordova, Tenesaca y Sagñay coinciden en que las dinámicas son las que despiertan el interés y orientan el comportamiento de los participantes. Así mismo, las dinámicas dan sentido a la

				experiencia, ya sea mediante retos, emociones, narrativas, recompensas o competencias. Aunque comparten la visión motivacional, cada autor enfoca las dinámicas desde puntos distintos. Cordova pone énfasis en los aspectos emocionales y narrativos , destacando que las dinámicas buscan provocar

turnitin Página 63 de 90 - Engrega de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::3117:537827970

				sensaciones, deseos y curiosidad a través de retos propuestos. Tenesaca, en cambio, se centra más en la estructura del juego , entendiendo las dinámicas como la manera en que se organiza la experiencia: si se logrará motivar a través de recompensas, logros o competencias. Finalmente, Sagñay retoma la idea

turnitin Página 64 de 90 - Engrega de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::3117:537827970

				motivacional, pero la presenta desde una mirada más pragmática , resaltando que las dinámicas deben responder directamente a los intereses del participante , más allá de la estructura del juego o de la narrativa. Estas diferencias evidencian que las dinámicas pueden entenderse como las motivaciones dentro de

				la estructura para generar emociones en los usuarios.
Mecánicas	Según lo mencionado por Tenesaca (2020), las mecánicas son el "proceso o forma como se desarrollará el juego ejemplo: por puntos, desafíos, niveles, clasificación, premios" (p. 25).	Ordoñez (2022) señala que la mecánica hace referencia al modo en el que se va a ejecutar la actividad gamificada. Las técnicas definen qué retos se deben superar, cuántos turnos u oportunidades tendrá cada estudiante y cómo será el feedback que reciba durante su	Por su parte, Gomez define las mecanicas como "aquellas reglas que permite que el juego se pueda disfrutar, con una serie de retos y camino a seguir, generando así cierto compromiso" (p. 8).	En las tres definiciones existe la semejanza de que las mecánicas son las reglas y procedimientos que estructuran cómo se desarrolla la actividad gamificada. Tanto Tenesaca como Ordoñez y Gómez señalan que estas mecánicas determinan

		participación.		qué acciones deben realizar los participantes , qué retos enfrentarán, cómo avanzarán y bajo qué condiciones recibirán puntos, premios o retroalimentación. No obstante, cada autor aporta características distintas. Primero, Tenesaca presenta las mecánicas como un proceso estructural , enumerando elementos

turnitin Página 67 de 90 - Engrega de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::3117:537827970

				concretos que darán la forma a la actividad como puntos, desafíos o niveles. En cambio, Ordoñez las describe como las decisiones que determinan la aplicación de la actividad: los turnos, los retos, las oportunidades y el tipo de retroalimentación. Finalmente, Gómez se centra en la experiencia del estudiante,

				destacando que estas permiten el compromiso y disfrute resaltando su impacto en la motivación del participante.
Componentes	Tenesaca (2020), menciona que los componentes “hacen relación a los recursos tangibles como: premios, trofeos, avatares” (p. 25) utilizados durante las actividades.	De acuerdo a lo que refiere Gamero (2022), estos son elementos que permiten la realización de las mecánicas, son los materiales u objetos tangibles que permiten el cambio de	Contreras & Eguía (2016, citado por Sagñay, 2021) señalan que estos “cuantifican el rendimiento del usuario y cuando son recibidos” (p. 40), permitiendo que ellos observen su progreso y recuerden	Las fuentes coinciden en que los componentes son los elementos visibles y tangibles que forman parte de la experiencia gamificada. Tanto Tenesaca, Gamero y Contreras & Eguía destacan que

		comportamiento de los participantes.	los objetivos centrales.	estos cumplen la función de apoyar el desarrollo de las mecánicas del juego y facilitar la participación. Los componentes sirven para orientar, motivar y guiar a los participantes, permitiendo medir su progreso, fortalecer comportamientos o hacer más atractiva la actividad. A pesar de esas coincidencias, cada

turnitin Página 70 de 90 - Engrega de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::3117:537827970

				autor enfatiza un aspecto diferente. Tenesaca se centra en la materialidad de los componentes, señalando que son recursos tangibles como premios, trofeos o avatares, poniendo el énfasis en su función representativa dentro del juego. Gamero, en cambio, resalta que su papel permite que las mecánicas se ejecuten,

turnitin Página 71 de 90 - Engrega de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::3117:537827970

				influyendo en el comportamiento del participante. Finalmente, Contreras adopta una mirada centrada en la evaluación, señalando que estos componentes sirven para cuantificar el rendimiento y permitir que los usuarios conozcan su progreso y recuerden sus objetivos.

turnitin Página 72 de 90 - Engrega de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::3117:537827970

Anexo 3: Fichas

Ficha N°1

“La gamificación como experiencia de aprendizaje en la educación”

(Cita parafraseada)

Alvarez y Polaco (218) mencionan que Deterding refiere a la gamificación como la aplicación de los elementos y componentes del juego, en contextos no lúdicos, como las aulas, considerando parte de los incentivos, la retroalimentación y la narrativa que enriquecen las jornadas escolares.

Alvarez, A., & Polaco, N. (2018). La gamificación como experiencia de aprendizaje en la educación. Revista CIVTAC, 1(1), 19-23. https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/download/30/61/131

Ficha N°2

“Explorando las bases pedagógicas de la gamificación como enfoque metodológico en la enseñanza superior”

(Cita textual)

Werbach y Hunter (2012, citado en Villamar y Sanchez, 2014) la definen como “el uso de elementos del juego y técnicas de diseño de juego en contextos que no son de juego” (p.4).

Villamar, A., & Sánchez, R. (2024). Explorando las bases pedagógicas de la gamificación

como enfoque metodológico en la enseñanza superior. Educación, 33(65), 166-188. https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/29664/26751

Ficha N°3

“La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios”

(Cita textual)

Kapp (2011, citado en Vélez, 2016) señala que “la gamificación utiliza mecánicas basadas en juego, estéticas y pensamiento de juego para comprometer a las personas, motivar a la acción, promover el aprendizaje, y resolver problemas” (p.4).

Vélez Osorio, I. M. (2016). La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios. Rostros & Rostros, 18(33). https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6515606.pdf

Ficha N°4

“Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves”

(Cita parafraseada)

Pérez y Navarro (2022) resaltan que la gamificación no es solo el uso de puntos o insignias; debe centrarse en el reto, la toma de decisiones y el feedback inmediato para los estudiantes. Se resalta que la gamificación no es solo el uso de puntos o insignias; debe centrarse en el reto, la toma de decisiones y el feedback inmediato para los estudiantes.

Pérez-López, I. J. y Navarro-Mateos, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. Sinéctica, Revista Electrónica de Educación, (59), e1414. https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2022)0059-002

Ficha N°5

“tÍTULO”

(Cita parafraseada)

Gaspar (2021) añade que la gamificación potencia el proceso de aprendizaje al estimular interés y participación mediante elementos atractivos.

Gaspar Huamaní, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior [The gamificación as a motivacional and dynamic strategy for higher educativo]. Educación: Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación, 27(1), 33-40. https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2361/2794

Ficha N°6

“La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe.”

(Cita parafraseada)

Werbach y Hunter (2012, citado por Tenesaca, 2020) explican que la gamificación integra dinámicas, mecánicas y componentes.

Tenesaca, M. & Criollo, F. (2020). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación). Repositorio de la Universidad Nacional de Educación. https://repositorio.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e22df473-573f-4bc7-98ef-ca77b26bd155/content

Ficha N°7

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

(Cita parafraseada)

Córdova (2020) señala que las dinámicas incluyen retos, emociones, competencias y narrativas que incentivan la motivación.

Cordova, J. (2020) *La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática* (Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo). Repositorio UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69883/Cordova_AJC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ficha N°8

“Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la unidad educativa intercultural Ambrosio Lasso, Cantón Guamote”

(Cita parafraseada)

Sagñay (2021) identifica restricciones, emociones, narrativa clara y progreso visible como elementos esenciales de las dinámicas.

Sagñay, M. (2021). *Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la unidad educativa intercultural Ambrosio Lasso, Cantón Guamote* (Tesis de Magisterio, Universidad Nacional de Chimborazo). Repositorio UNACH. http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8313/1/5.-TESIS%20%20MIGUEL%20SAG%C3%91AY%20REA-DP-EDU-TEI.pdf

Ficha N°9

“La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje - enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores”

(Cita parafraseada)

Ordóñez (2022) menciona que la mecánica hace referencia al modo en el que se va a ejecutar la actividad gamificada, por ejemplo; cuáles son los retos que tendrán que superar los participantes, las oportunidades, turnos, feedback, recompensas, recursos, entre otros.

Ordóñez, M. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje - enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores* (Informe de investigación, Universidad Politécnica Salesiana). Repositorio de la Universidad Politécnica Salesiana. https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf

Ficha N°10

"La gamificación como herramienta de aprendizaje en educación infantil"

(Cita parafraseada)

Gómez (2022) señala que los desafíos motivan, desarrollan la toma de decisiones y fomentan la resolución de problemas.

Gomez, P. (2022). *La gamificación como herramienta de aprendizaje en educación infantil* (Trabajo de fin de grado, Universidad de Sevilla). Depósito de investigación de la Universidad de Sevilla. https://idus.us.es/server/api/core/bitstreams/9b04d06e-0fad-4102-98f2-0e326b33ab28/content

Ficha N°11

"La Gamificación como Estrategia para el Fortalecimiento de Competencias del Componente Celular en los Estudiantes de Sexto Grado de la Institución Educativa Técnica Manuela Beltrán de Soledad"

(Cita parafraseada)

Gamero (2022) indica que los componentes permiten modificar comportamientos e incluyen elementos como los avatares e imágenes.

Gamero, W. (2022). *La Gamificación como Estrategia para el Fortalecimiento de Competencias del Componente Celular en los Estudiantes de Sexto Grado de la Institución Educativa Técnica Manuela Beltrán de Soledad* (Tesis de Magisterio, Universidad Autónoma de Bucaramanga). Repositorio UNAB. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/17472/2022_Tesis_Wilmer_Jose_Gamero_Meza.pdf?sequence=1

Ficha N°12

“Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la unidad educativa intercultural Ambrosio Lasso, Cantón Guamote”

(Cita textual)

Contreras & Eguía (2016, citado por Sagñay, 2021) indican que los componentes “cuantifican el rendimiento del usuario y cuando son recibidos” (pág.40).

Sagñay, M. (2021). *Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la unidad educativa intercultural Ambrosio Lasso, Cantón Guamote* (Tesis de Magisterio, Universidad Nacional de Chimborazo). Repositorio UNACH. http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8313/1/5.-TESIS%20%20MIGUEL%20SAG%C3%91AY%20REA-DP-EDU-TEI.pdf

Ficha N°13

“La Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático con estudiantes de grado cuarto en la Institución Educativa Juan Pablo Segundo Santa Rosa de Viterbo”

(Cita parafraseada)

Niño y Uyazan (2023) indican cómo estos elementos de la gamificación se organizan en orden descendente y se relacionan entre sí.

Niño, D. & Uyazan, J. (2023). *La Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático con estudiantes de grado cuarto en la Institución Educativa Juan Pablo Segundo Santa Rosa de Viterbo* (Tesis de Magisterio, Universidad de Cartagena). Repositorio Universidad de Cartagena. https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/b82b934b-16ab-40f4-8522-1759c48c8b23

Ficha N°14

“Estrategia de gamificación 6D en el desarrollo de la habilidad viso-espacial en niños de preescolar ”

(Cita parafraseada)

Pinilla (2019) explica que el modelo 6D propuesto por webpatch y Hunter (2012) constituye una de las metodologías más completas dentro del campo de la gamificación debido a su carácter flexible y su estructura secuencial.

Pinilla, A. F.(2019). Estrategia de gamificación 6D en el desarrollo de la habilidad viso-espacial en niños de preescolar (Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional). Recuperado de https://repositorio.upn.edu.co/server/api/core/bitstreams/91cb5f2b-a4d0-4831-a11d-9114ce40998c/content

Ficha N°15

“Estrategia de gamificación 6D en el desarrollo de la habilidad viso-espacial en niños de preescolar ”

(Cita parafraseada)

Pinilla (2019) afirma que el modelo 6D cuenta con pasos organizados cronológicamente.

Pinilla, A. F.(2019). Estrategia de gamificación 6D en el desarrollo de la habilidad viso-espacial en niños de preescolar (Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional). Recuperado de https://repositorio.upn.edu.co/server/api/core/bitstreams/91cb5f2b-a4d0-4831-a11d-9114ce40998c/content

Ficha N°16

“La gamificación como metodología para fortalecer el trabajo en equipo de los estudiantes en un curso del primer ciclo de ingeniería industrial de una universidad privada de Lima”

(parafraseada)

Tapia (2023, como se citó en Huamán, 2024) describe cuatro fases: diseño, insaturación, reflexión -aplicación y discusión.

Huamán Andrade, J. D. (2024). La gamificación como metodología para fortalecer el trabajo en equipo de los estudiantes en un curso del primer ciclo de ingeniería industrial de una universidad privada de Lima (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú). Repositorio de Tesis PUCP. https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/916b38ed-c503-47e8-abb8-2d676d6a6c88/content

Ficha N°17

“La gamificación como metodología para fortalecer el trabajo en equipo de los estudiantes en un curso del primer ciclo de ingeniería industrial de una universidad privada de Lima”

(Cita parafraseada)

Huamán (2024), citando a Tapia (2023), destaca que esta fase de diseño exige identificar los comportamientos o competencias que se desean promover, así como establecer las mecánicas, dinámicas y componentes lúdicos que guiarán la experiencia.

Huamán Andrade, J. D. (2024). La gamificación como metodología para fortalecer el trabajo en equipo de los estudiantes en un curso del primer ciclo de ingeniería industrial de una universidad privada de Lima (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú). Repositorio de Tesis PUCP. https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/916b38ed-c503-47e8-abb8-2d676d6a6c88/content

Ficha N°18

“La gamificación como metodología para fortalecer el trabajo en equipo de los estudiantes en un curso del primer ciclo de ingeniería industrial de una universidad privada de Lima”

(Cita parafraseada)

Huamán (2024) destaca que la fase de instauración del juego permite monitorear el desempeño, registrar progreso y recoger retroalimentación.

Huamán Andrade, J. D. (2024). La gamificación como metodología para fortalecer el trabajo en equipo de los estudiantes en un curso del primer ciclo de ingeniería industrial de una universidad privada de Lima (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú). Repositorio de Tesis PUCP. https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/916b38ed-c503-47e8-abb8-2d676d6a6c88/content

Ficha N°19

“La gamificación como metodología para fortalecer el trabajo en equipo de los estudiantes en un curso del primer ciclo de ingeniería industrial de una universidad privada de Lima”

(Cita parafraseada)

Huamán (2024) fomenta la autoevaluación y el pensamiento crítico, permitiendo identificar logros, dificultades y habilidades desarrolladas a lo largo del proceso. Se considera indispensable la reflexión para que el juego se convierta en aprendizaje significativo y no es una actividad aislada.

Huamán Andrade, J. D. (2024). La gamificación como metodología para fortalecer el trabajo en equipo de los estudiantes en un curso del primer ciclo de ingeniería industrial de una universidad privada de Lima (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú). Repositorio de Tesis PUCP. https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/916b38ed-c503-47e8-abb8-2d676d6a6c88/content

Ficha N°20

“La gamificación como metodología para fortalecer el trabajo en equipo de los estudiantes en un curso del primer ciclo de ingeniería industrial de una universidad privada de Lima”

(Cita parafraseada)

Tapia (2023, citado en Huamán, 2024) indica que la fase de discusión favorece el intercambio de ideas, al aprendizaje colaborativo y la construcción colectiva del conocimiento.

Huamán Andrade, J. D. (2024). La gamificación como metodología para fortalecer el trabajo en equipo de los estudiantes en un curso del primer ciclo de ingeniería industrial de una universidad privada de Lima (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú). Repositorio de Tesis PUCP. https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/916b38ed-c503-47e8-abb8-2d676d6a6c88/content

Ficha N°21

“La gamificación como metodología para fortalecer el trabajo en equipo de los estudiantes en un curso del primer ciclo de ingeniería industrial de una universidad privada de Lima”

(Cita parafraseada)

Huamán (2024) sostiene que la discusión grupal favorece la comprensión, el pensamiento crítico y la integración de saberes, convirtiéndose en un cierre pedagógico esencial.

Huamán Andrade, J. D. (2024). La gamificación como metodología para fortalecer el trabajo en equipo de los estudiantes en un curso del primer ciclo de ingeniería industrial de una universidad privada de Lima (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú). Repositorio de Tesis PUCP. https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/916b38ed-c503-47e8-abb8-2d676d6a6c88/content

Ficha N°22

“Gamificación como estrategia educativa significativa para el aprendizaje”

(Cita parafraseada)

Deterding et al. (2021, como se citó en Mera et al., 2024) concluyen que los elementos del juego incrementan la motivación y participación de los estudiantes.

Mera Álvarez, K. M., Delgado Guaranga, A. M., Oña Cataña, L. A., & Romero Juelas, K. E. (2024). Gamificación como estrategia educativa significativa para el aprendizaje. GADE: Revista Científica, 4(2), 282-295. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9769752

Ficha N°23

“Gamificación como estrategia educativa significativa para el aprendizaje”

(Cita parafraseada)

Mera et al. (2014) Afirma que un entorno gamificado estimula el pensamiento crítico temprano.

Mera Álvarez, K. M., Delgado Guaranga, A. M., Oña Cataña, L. A., & Romero Juelas, K. E. (2024). Gamificación como estrategia educativa significativa para el aprendizaje. GADE: Revista Científica, 4(2), 282-295. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9769752

Ficha N°24

“Gamificación como estrategia educativa significativa para el aprendizaje.”

(Cita parafraseada)

Hamari et al. (2014, como se citó en Mera et al., 2014) Encuentran que los juegos educativos te exigen planificación, toma de decisiones su estrategia de resolución de problemas promueven mejoras notables en las capacidades cognitivas.

Mera Álvarez, K. M., Delgado Guaranga, A. M., Oña Cataña, L. A., & Romero Juelas, K. E. (2024). Gamificación como estrategia educativa significativa para el aprendizaje. GADE: Revista Científica, 4(2), 282-295. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9769752

Ficha N°25

“Application of gamification in Early Childhood Education and Primary Education: Thematic analysis / Aplicación de la gamificación en Educación infantil y Educación Primaria: análisis temático.”

(Cita parafraseada)

Lorenzo et al. (2023) señalan que la gamificación emplea mecánicas, niveles retroalimentación y narrativa para poder potenciar la atención y motivación activa en la educación preescolar.

Lorenzo-Lledó,A., Pérez Vázquez, E., Andreu Cabrera, E., & Lorenzo Lledó, G. (2023).Application of gamification in Early Childhood Education and Primary Education: Thematic analysis / Aplicación de la gamificación en Educación infantil y Educación Primaria: análisis temático. Retos, 50, 858-875. https://share.google/1IWZnAmS4jiEJY1nc

Ficha N°26

“Las habilidades socioemocionales en el alumnado con altas capacidades del segundo ciclo de educación infantil: propuesta didáctica de intervención.”

(Cita parafraseada)

Giménez et al. (2020) señalan efectos positivos en retención cuando hay retroalimentación inmediata y objetivos simples.

Giménez García, S., Hernandez Nicolás, A., Garrido Cano, M., & Rabal Alonso, J. M. (2020). Las habilidades socioemocionales en el alumnado con altas capacidades del

segundo ciclo de educación infantil: propuesta didáctica de intervención. Brazilian Journal of Development. 6(12), 102378. https://share.google/x0GsPHuhTmE6Zcmkt

Ficha N°27

“Gamification and its benefits for English vocabulary development in preschool children.”

(Cita parafraseada)

Terán et al. (2024) sostiene que la gamificación integrada con criterios pedagógicos pertinentes, pueden promover aprendizajes básicos y habilidades transversales sin sacrificar la dimensión lúdica inherente a la educación inicial.

Terán, D. V., Rosado, M. C., Quintuña, L. V., & Gonzales, Y. J. (2024). Gamification and its benefits for English vocabulary development in preschool children. Reincisol, 3(6), 5787-5802. https://share.google/uTZoGIo9lgG8bKMOt

Ficha N°28

“Neuroeducación y gamificación: Estrategias basadas en la ciencia para potenciar el aprendizaje en la segunda enseñanza”

(Cita parafraseada)

Cueva et al. (2025) destacan que en contextos de Educación inicial las mejoras socioemocionales son relevantes puesto que ayudan a La regulación efectiva y la capacidad de involucrarse en actividades cooperativas esenciales para el aprendizaje

escolar.

Cueva-Maza, G. Y., Vela Calderpon, W. R., Tarazona-Meza, N. L., & Mero-Delgado, L. J. (2025). Neuroeducación y gamificación: Estrategias basadas en la ciencia para potenciar el aprendizaje en la segunda enseñanza. Ciencias de la Educación, Artículo de investigación. https://share.google/S8xiSZmPR3lXL4tw8

Ficha N°29

“La gamificación como herramienta tecnológica y la motivación académica de los estudiantes de la I.E. Inicial 332 Recuay – Ancash, 2023 ”

(Cita parafraseada)

Tamara (2024) advierte que una gamificación mal diseñada reduce la motivación intrínseca.

Tamara, L. (2024). La gamificación como herramienta tecnológica y la motivación académica de los estudiantes de la I.E. Inicial 332 Recuay – Ancash, 2023 [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e0b7e88c-dfba-4418-a2f7-3082c53d2987/content

Ficha N°30

“La gamificación en la educación: beneficios, limitaciones y mejores prácticas. ”

(Cita parafraseada)

Peñafiel et al. (2024) Indica que la brecha digital dificulta la implementación adecuada de la gamificación.

Peñafiel, G., Cedeño, K., Bravo, J., Arévalo, E., Cárdenas, G. & Rivas, B. (2024). La gamificación en la educación: beneficios, limitaciones y mejores prácticas. Revista G-ner@ndo, V°5 (N°2,).2349–2373. https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/371/369

ñ