



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TÍTULO DEL TRABAJO

**ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE BASADA EN LA
GAMIFICACIÓN PARA NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS.**

AUTOR (A)

Lino Panchana Xiomara Liset

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXAMEN
COMPLEXIVO**

Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INICIAL

TUTOR (A)

Lic. Mónica Valencia Bolaños, Ph.D.

Santa Elena, Ecuador

Año 2024



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO
TRIBUNAL DE GRADO**

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
**COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

Lic. Mónica Valencia Bolaños, Ph.D.
TUTORA

Psic. Wilson Zambrano Vélez, Mgtr.
ESPECIALISTA

Lic. Ximena Barreto Ramírez, Mgtr.
ESPECIALISTA

Abg. María Rivera González, Mgtr.
**SECRETARIA GENERAL
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN:

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por XIOMARA LISET LINO PANCHANA, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Inicial.

Atentamente,

Lic. Mónica Valencia Bolaños, Ph.D.
C.I. 1709278194
TUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, XIOMARA LISET LINO PANCHANA

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **Estrategias de enseñanza aprendizaje basadas en la gamificación para niños de 5 a 6 años**, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Inicial, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024

XIOMARA LISET LINO PANCHANA
C.I. 0928686146
AUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN
Yo, **XIOMARA LISET LINO PANCHANA**

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024

XIOMARA LISET LINO PANCHANA
C.I. 0928686146
AUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **Estrategias de enseñanza aprendizaje basadas en la gamificación para niños de 5 a 6 años**, presentado por el estudiante, XIOMARA LISET LINO PANCHANA fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 7%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



Lic. Mónica Valencia Bolaños, Ph.D.
C.I. 1709278194
TUTOR (A)

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento sincero a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, a su cuerpo Docente y Administrativo por permitirme ser parte de este proceso académico.

A la Facultad de Postgrado, a mis tutores de cada moludo, agradecerles por sus enseñanzas, por enseñarme que siempre se lucha con integridad

A mis compañeras por el apoyo y constancia que dedicamos en cada actividad que realizamos para poder superar cada obstáculo que se presentó durante este año de estudios.

A todas las personas que me apoyaron en este nuevo logro.

Xiomara Liset Lino Panchana

DEDICATORIA

Agradecer a Dios por sus bendiciones diarias e iluminar mi vida en cada momento.

A mi esposo Bryan Armijos por ser un pilar fundamental en mi vida, junto a mis hijos Nathalia, Sophia, Nathan y Bryan que me motivan día a día para no rendirme y seguir adelante.

A mis padres Jimmy Tumbaco y Nereyda Panchana, por el gran apoyo incondicional que me brindan, por sus consejos los cuales me ayudan a corregir mis errores los cuales me permitieron crecer como persona y que no me alcanzaría la vida para agradecerles todo lo que han hecho por mí y mi familia.

Xiomara Liset Lino Panchana

ÍNDICE GENERAL

TÍTULO DEL TRABAJO	I
TRIBUNAL DE GRADO	II
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AUTORIZACIÓN	V
CERTIFICACIÓN ANTIPLAGIO.....	V
AGRADECIMIENTO.....	VII
DEDICATORIA.....	VIII
ÍNDICE GENERAL	IX
RESUMEN.....	X
ABSTRACT	XI
1. TEMA.....	1
2. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN.....	1
3. INTRODUCCIÓN	1
4. ESTUDIO DEL ARTE	2
Fundamentos de la gamificación.....	3
Etapas de la gamificación	4
5. SITUACIÓN PROBLÉMICA (CASO PEDAGÓGICO)	5
6. PROPUESTA DE SOLUCIÓN	5
Descripción de la propuesta	5
Objetivos de la propuesta.....	6
Desarrollo de la propuesta.....	6
7. CONCLUSIONES.....	9
8. BIBLIOGRAFÍA	

RESUMEN

Las exigencias de la sociedad crecen a medida que el mundo evoluciona. Dentro del ámbito educativo dichas exigencias crecen a medida que los actores del sistema educacional se ven influenciados por las nuevas tecnologías y herramientas digitales que convierten al proceso de enseñanza-aprendizaje en un tema poco atractivo para ellos. Es por tal motivo que los docentes se ven en la necesidad de aplicar estrategias metodológicas que llamen la atención de los estudiantes, que los motiven a tomar un rol activo dentro de su proceso de aprendizaje. Desde esa perspectiva surge la idea de aplicar estrategias de gamificación a los estudiantes de Escuela de Educación Básica “Domingo Faustino Sarmiento” que hasta el momento han mostrado cierto desinterés por participar activamente en lo socializado en clases. Como propuesta se plantea la gamificación offline, ya que genera muchas ventajas y no precisa del uso de dispositivos electrónicos para cada estudiante.

Palabras claves: Aprendizaje, gamificación, estrategias.

ABSTRACT

Society's demands grow as the world evolves. Within the educational field, these demands grow as the actors of the educational system are influenced by new technologies and digital tools that make the teaching-learning process an unattractive subject for them. It is for this reason that teachers need to apply methodological strategies that attract students' attention and motivate them to take an active role in their learning process. From this perspective, the idea of applying gamification strategies to the students of Escuela de Educación Básica "Domingo Faustino Sarmiento Sarmiento" arises, who so far have shown a certain lack of interest in actively participating in the socialization process in class. As a proposal, offline gamification is proposed, since it generates many advantages and does not require the use of electronic devices for each student.

Keywords: Learning, gamification, strategies.

1. TEMA

Estrategia de enseñanza aprendizaje basadas en la gamificación para los niños de 5 a 6 años.

2. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Metodologías y procesos de aprendizaje

3. INTRODUCCIÓN

La evolución constante exige que el sistema educativo siga esa misma línea y que adapte sus procesos a las cambiantes exigencias de aprendizaje que se van dando. En este sentido, la gamificación es un concepto que ha tomado fuerza durante los últimos años debido a los beneficios que genera (Aguilera y Santos, 2020). Los métodos tradicionales de enseñanza ya no son adaptables a las necesidades de la sociedad moderna. Incluso los niños que cursan los primeros años de escolaridad se muestran reacios a las estrategias pedagógicas habituales.

La gamificación es un concepto que en la actualidad está siendo ampliamente aplicado en distintos ámbitos, pero en lo que respecta al educativo se ha podido evidenciar grandes beneficios en cuanto al rendimiento académico de los estudiantes. Generalmente los juegos han sido considerados como parte de la infancia del ser humano, mismos que a medida que un individuo se convierte en adulto van desapareciendo de sus hábitos diarios.

Con la evolución tecnológica han ido apareciendo otro tipo de juegos haciendo que incluso en edad adulta el ser humano pueda adoptarlos como medio para divertirse, socializar, motivarse o dejar volar su creatividad (Zambrano, 2022). En ese contexto la gamificación surge como medio para aplicar los juegos en contextos que no son propios de los mismos. Es decir, la gamificación consiste en la aplicación de técnicas de juegos en contextos que no son lúdicos, con el propósito de conseguir comportamientos específicos mediante la motivación.

Este estudio se genera por la necesidad de implementar estrategias didácticas basadas en la gamificación en la Escuela de Educación Básica “Domingo Faustino Sarmiento”, ya que hasta el momento no se han tenido resultados totalmente favorables en los niños de 5 y 6 años en cuanto a aprendizaje significativo.

4. ESTUDIO DEL ARTE

Conceptos esenciales de la gamificación

La gamificación se contempla como una estrategia didáctica que está direccionada a la consecución de comportamientos favorables para el aprendizaje por parte de los estudiantes, generando entornos atractivos en los cuales los infantes se involucren de manera más activa en la socialización de conocimientos (Liberio, 2019). El juego es un factor clave para gamificar actividades a través de la creación de situaciones prácticas con un objetivo de aprendizaje concreto.

Teixes (2017) aporta una interesante definición sobre la gamificación:

La gamificación es la aplicación de recursos propios de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos (p. 14).

Desde esa premisa se puede analizar por partes dicha definición. Habla sobre la aplicación de recursos propios de los juegos, mismos que dentro del ámbito infantil resultan realmente atractivos, obtienen totalmente la atención de los niños y es ese efecto que en primera instancia cumple con el objetivo principal que se requiere en los estudiantes para la asimilación de conocimientos: la atención.

Cuando se refiere a que se aplican en contextos no lúdicos se logra explayar el ámbito de aplicación, hecho que convierte a la gamificación en una estrategia multidisciplinaria, adaptable a otros entornos y por ende con la posibilidad de conseguir objetivos múltiples. Por otra parte, al referirse a la modificación de comportamientos se hace alusión a la influencia en el estilo conductual de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La gamificación promueve que los niños socialicen con su grupo, que fortalezcan su inteligencia emocional y mejora su comportamiento. Dentro de este contexto el docente debe alentar a sus estudiantes, orientándolos para que sigan los procedimientos y se puedan ejecutar

las actividades de manera óptima, aprovechando el potencial de los niños de tal forma que se puedan obtener resultados favorables.

Mallitasig y Freire (2020) definen la gamificación como una estrategia didáctica moderna con cierto carácter innovador que se enfoca en transformar las actividades normales del proceso de aprendizaje-enseñanza en una experiencia mucho más motivadora, permitiendo incrementar tanto el nivel de interés de los estudiantes como el resultado de dicha experiencia en cuanto a efectividad se refiere.

Desde dicha perspectiva se puede decir que el docente puede convertir un proceso de aprendizaje tradicional en una experiencia favorecedora desde muchos ámbitos. Por una parte, los estudiantes están constantemente motivados por las actividades diarias, mientras que por otra están inmersos en un entorno educativo motivador. Incluso para el docente es mucho más eficaz el resultado de su trabajo.

Entre los objetivos más relevantes de la gamificación se encuentran los siguientes:

- Promover la interacción con el grupo.
- Fomentar el aprendizaje activo.
- Elevar el nivel de motivación de los estudiantes.
- Incrementar el interés por aprender.
- Facilitar roles de participación activa.
- Optimizar la relación estudiante-aprendizaje (Liberio, 2019).

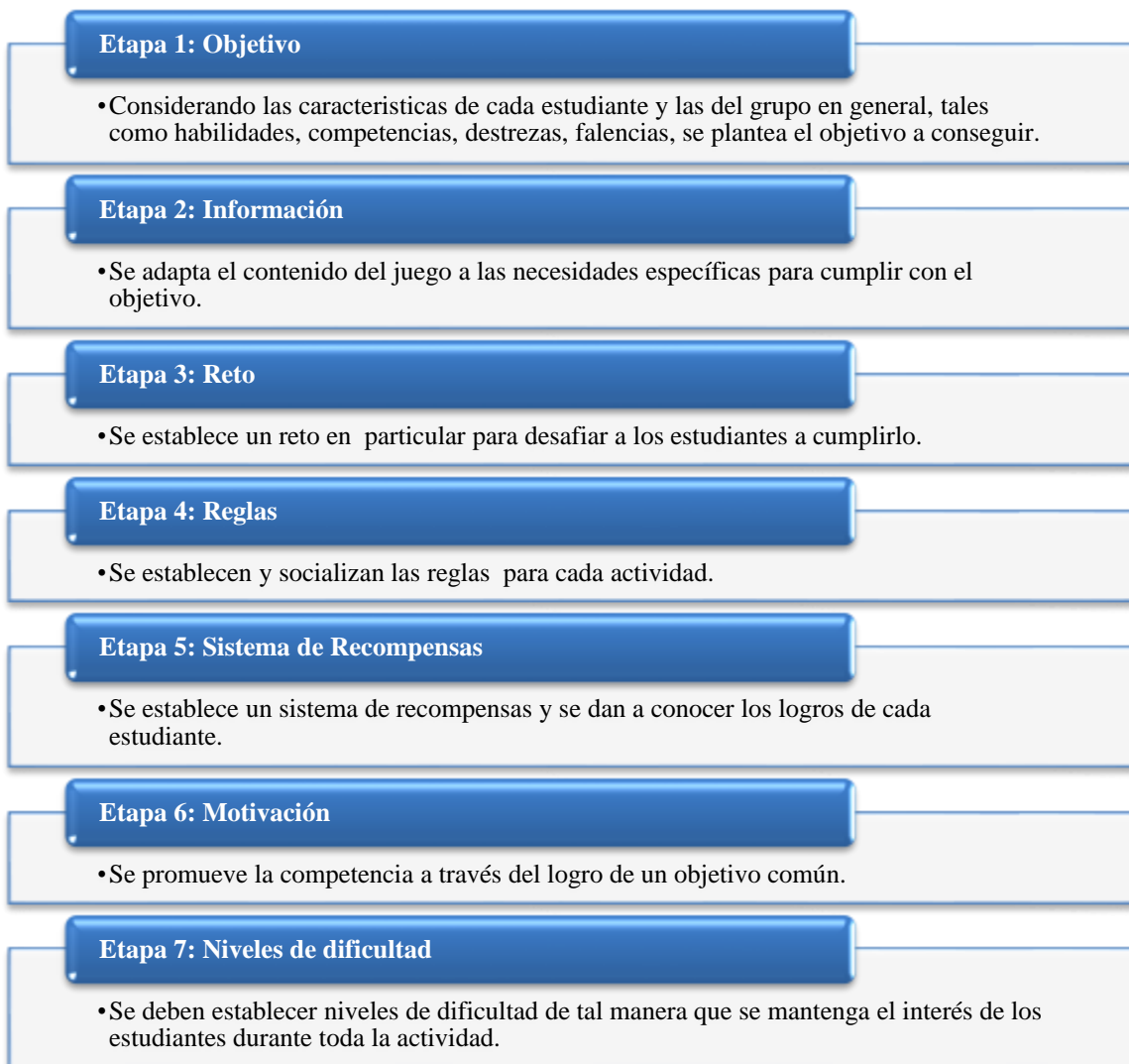
Fundamentos de la gamificación

De acuerdo a lo expuesto por Mallitasig y Freire (2020) la gamificación está sustentada en tres fundamentos esenciales: las dinámicas, las mecánicas y los componentes. En cuanto a las dinámicas se refiere, están ligadas básicamente a la estructura del juego, mientras que la mecánica se vincula a los procesos para que dichos juegos sean ejecutados. Los componentes, por otra parte, se relacionan con las exigencias que se derivan de los dos fundamentos anteriores, tales como niveles, medallas, equipos, etc.

Etapas de la gamificación

Davidson y Bórquez (2021) exponen siete etapas para un proceso de gamificación efectivo, en las que aseguran los autores se pueden alcanzar los objetivos educativos básicos como la motivación, persuasión, enfoque, aprendizaje y resultados. En la figura 1 se puede observar cada una de las etapas con la descripción correspondiente.

Figura 1
Etapas de la Gamificación



Nota: Adaptado de Davidson, V., & Bórquez, S. (2021). *Didáctica de la ortografía: la gamificación como herramienta de aprendizaje*. Revista Documentos Lingüísticos y Literarios UACH.

5. SITUACIÓN PROBLÉMICA (CASO PEDAGÓGICO)

La educación va variando a través de los años, y debe necesariamente adaptarse a las nuevas formas de vida de la sociedad. Con la aparición de las nuevas tecnologías se abrieron muchas ventanas para el conocimiento y la evolución. Debido a ello también surgieron otras necesidades en el ámbito educativo, entre ellas la de conseguir que los estudiantes se sientan atraídos por los conocimientos que se socializan en clase.

Las estrategias metodológicas tradicionales ya no aportan resultados efectivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los estudiantes desde edades muy tempranas requieren otro tipo de actividades ya que se aburren fácilmente al estar acostumbrados al acceso a dispositivos electrónicos, juegos y demás.

En la Escuela de Educación Básica “Domingo Faustino Sarmiento” se ha podido evidenciar que los niños de 5 y 6 años no prestan atención al contenido que socializan sus docentes, se distraen fácilmente, optan por conversar, jugar e interactuar con sus compañeros dificultando que el proceso educativo se lleve a cabo con normalidad.

Es por lo mencionado que se precisa la aplicación de nueva metodología, que incluso sin herramientas tecnológicas para cada estudiante en el aula se pueda mejorar su rendimiento. Lo expuesto lleva a plantearse la siguiente pregunta:

¿Qué estrategias de gamificación favorecen el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de 5 a 6 años?

6. PROPUESTA DE SOLUCIÓN

Descripción de la propuesta

Con base en la problemática expuesta se considera necesario proponer una opción idónea para gamificar el proceso de enseñanza de los niños de 5 y 6 años de la Escuela de Educación Básica “Domingo Faustino Sarmiento”. Existen muchas maneras para implementar la gamificación, la mayoría de ellas mediante el uso de herramientas tecnológicas; sin embargo, no siempre se dispone de dichos recursos para cada estudiante en el aula de clases. Es por ello

que se considera importante implementar la gamificación offline, es decir, sin necesidad del uso de pantallas o dispositivos electrónicos. En primera instancia esta opción será ideal para dar inicio a la gamificación en la institución educativa, como premisa para futuros cambios que incluyan una mayor disposición de recursos.

Para la aplicar la gamificación offline se debe crear un proceso como lo hacen los diseñadores de juegos, pero en un contexto pedagógico. Para ello se tomará en consideración el manual de gamificación de Werbach y Hunter, autores que sugieren el uso de seis pasos básicos que se detallarán en el desarrollo de la propuesta.

Objetivos de la propuesta

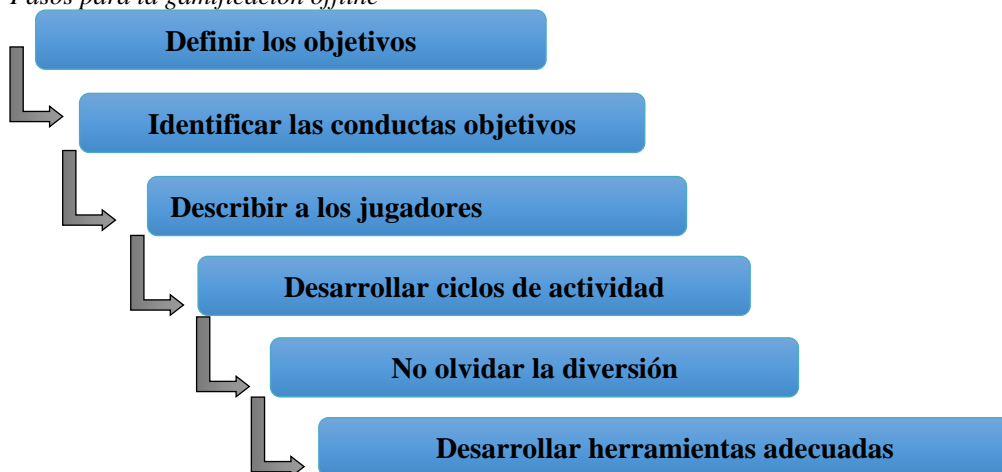
Convertir el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de 5 y 6 años en un juego que les permita incrementar su nivel de atención y lograr un aprendizaje significativo.

Desarrollo de la propuesta

La propuesta se fundamenta en seis pasos básicos para crear la estrategia de gamificación, mismos que se pueden observar en la siguiente figura:

Figura 2.

Pasos para la gamificación offline



Nota: Adaptado de Werbach y Hunter (2014)

1. Definir los objetivos

El primer paso es definir el objetivo que se persigue con la gamificación. Generalmente es mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero en esta instancia debe establecerse un objetivo mucho más específico, puede ser en una materia determinada para el logro de ciertas habilidades en los niños, fomentar la asistencia o incrementar la confianza en los estudiantes, etc. Esto depende de las necesidades grupales y del enfoque que persiga el docente.

2. Identificar las conductas objetivos

Habiendo establecido el objetivo de la gamificación, el docente debe contemplar qué tipo de comportamiento desea lograr en los niños, qué desea que ellos hagan y la manera en que puede medir los resultados. La conducta objetivo debe ser específica, y como ayuda se puede utilizar una matriz sencilla pero que ayuda a determinar puntualmente este paso. Como ejemplo se puede tomar la siguiente matriz.

Tabla 1.

Matriz guía para determinar la conducta objetivo

Objetivo	Conducta deseada
Fomentar el hábito por la lectura	<ul style="list-style-type: none">• Seleccionar un libro por cada trimestre y llevarlo cada día.• Destinar media hora de lectura cada día en el salón de clases.• Explicar lo que se haya leído a un compañero en clases.
Elevar la confianza de los niños	<ul style="list-style-type: none">• Realizar una pregunta frente a los compañeros cada semana.• Exponer un tema de interés frente al docente y compañeros de clase.

Nota: Adaptado de Werbach y Hunter (2014)

La matriz es una guía, cada docente debe establecer sus propias conductas objetivos. Se pueden considerar varias, mientras más se establezcan mejor ya que así podrán verse resultados mucho más favorables. Dichas conductas sirven también como medio para asignar puntos y cuantificar el proceso de los estudiantes.

3. Describir a los jugadores

Para caracterizar a los jugadores es preciso realizar una segmentación, ya que, al ser un grupo diversos con sus propias personalidades, habilidades, capacidades y necesidades, no es posible crear un solo tipo. Para la gamificación offline se recomienda utilizar la siguiente segmentación:

- **Conseguidores.** - son aquellos a los que les atrae mucho más el hecho de obtener emblemas y ascender a nuevos niveles.
- **Exploradores.** - en esta segmentación se incluyen aquellos estudiantes a los que les llama la atención descubrir nuevo contenido.
- **Socializadores.** - Se incluyen los niños que optan mucho más por interactuar con sus compañeros.
- **Depredadores.** - en este segmento se incluyen los estudiantes más competitivos, aquellos que buscan dominar el grupo, hacer prevalecer su voluntad e incluso superar a los demás.

Como parte de la caracterización se debe crear un avatar para cada estudiante, en el que se incluya no solo la imagen como tal, sino que se le asigna un nombre y se crea una historia de él o ella. La historia se compone de su personalidad, intereses, sus miedos, sus habilidades o talentos, etc.

4. Desarrollar ciclos de actividad

Las actividades (juegos) generalmente tienen inicio y fin, pero no necesariamente deben ser lineales, se recrean por ciclos que pueden ser de dos clases:

- **Bucles de acción.** - Esta tipología implica que cada acción que realicen los estudiantes como jugadores tienen consecuencias, entre ellas están las recompensas, la retroalimentación, o el bloqueo de contenido. Como ejemplo se puede mencionar que si un

estudiante realiza una buena pregunta se le otorga un punto, si cada uno suma diez puntos puede obtener 10 minutos más en su hora de recreo, y así sucesivamente.

- **Escaleras de progresión.** - Este tipo de ciclo consiste en que el hecho de subir de nivel no significa solo avanzar en el juego, sino que implica también un nivel de complejidad mucho más alto. Se incluye como recompensa ganar emblemas. Por ejemplo:
 - Nivel 1. El desafío consiste en realizar 3 preguntas al profesor sobre el tema en cuestión.
 - Nivel 2. El desafío será realizar 3 preguntas en voz alta a sus compañeros.
 - Nivel 3. El desafío será dar una exposición sobre un tema en específico.
 - Nivel 4. Dar una clase junto al docente.

5. No olvidar la diversión

El docente al planificar la estrategia gamificadora debe mantener presente en todo momento que esto se lleva a cabo para generar entretenimiento y ganar la atención de los estudiantes. Es por ello que este paso no debe saltarse, asegurar la diversión durante las actividades.

6. Desarrollar herramientas adecuadas

Es importante que se utilicen herramientas idóneas para las actividades diseñadas, mismas que puedan generar en los alumnos interés por utilizarlas. Al no estar inmersas en este tipo de gamificación los recursos digitales, se deben considerar opciones impresas que fomenten la atracción por el juego.

Por ejemplo, se puede diseñar un cuaderno con preguntas y respuestas objetivas que se otorgue de manera aleatoria a los estudiantes. Como opción adicional se puede dar la posibilidad de realizar transacciones de puntos entre los niños y otras formas creativas de elevar el nivel de interés por el juego.

7. CONCLUSIONES

Una vez analizados los fundamentos teóricos y la problemática expuesta se puede dar respuesta a la pregunta de investigación planteada. La estrategia de gamificación que más se adapta al contexto analizado en este ensayo es la gamificación offline, misma que consta de

seis etapas para adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje a las necesidades de los niños de 5 y 6 años de la Escuela de Educación Básica “Domingo Faustino Sarmiento”. Con la aplicación de la propuesta se podrá incrementar el interés de los estudiantes por aprender y los resultados podrán ser cuantificables. La gamificación tiene muchas ventajas que se ven reflejadas en un aprendizaje significativo a través de la creación de juegos en entornos que no son propios de los mismos.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Aguilera, C., y Santos, C. (11 de 02 de 2020). *Gamificación: Estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del primer grado de educación básica*. Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación Cognosis: file:///C:/Users/FLOR%20TOLEDO/Downloads/2083-Versi%C3%B3n%20maquetada%20en%20PDF-8006-1-10-20200520%20(1).pdf
- Davidson, V., y Bórquez, S. (2021). *Didáctica de la ortografía: la gamificación como herramienta de aprendizaje*. Revista Documentos Lingüísticos y Literarios UACH.
- De Gracia, E. (2020). *La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza-aprendizaje*. Universidad Politécnica Salesiana.
- Guevara, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicados al desarrollo de competencias digitales docentes*. Universidad Casa Grande.
- Liberio, X. (02 de 12 de 2019). *El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392
- Mallitasig, A., y Freire, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA Research Journal*, 5, 164 -181.
- Ordoñez, M. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el proceso de aprendizaje de operaciones lógicas en los primeros años de escolaridad*. Universidad Politécnica Salesiana.
- Teixes, F. (2017). *Gamificación: Fundamentos y Aplicaciones*. Editorial UOC Barcelona.

Werbach, K., y Hunter, D. (2014). Gamificación: Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos. Pearson Education.

Zambrano, L. (15 de Diciembre de 2022). *Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de educación inicial*. Revista Científica Investigar Vol.6 No. 4:

file:///C:/Users/FLOR%20TOLEDO/Downloads/2_V6_4%20(1).pdf