



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

**TÍTULO DEL TRABAJO**

**EL APRENDIZAJE BASADO EN LA GAMIFICACIÓN EN LOS NIÑOS DE  
3 A 4 AÑOS**

**AUTORA**

**CEDEÑO BRAVO, MARIA FERNANDA**

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

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO EN  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INICIAL**

**TUTORA**

**LIC. MARÍA GABRIELA MARÍN FIGUERA PHD.**

**SANTA ELENA, ECUADOR**

**AÑO 2026**



**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. William González Panchana, PhD.  
COORDINADOR DEL  
PROGRAMA**

---

**Lic. María Gabriela Marín Figuera, PhD.  
TUTORA**

---

**Lic. Lidia Patricia Estrella Acencio, PhD.  
ESPECIALISTA 1**

---

**Lic. Gina Brenda Parrales Loor, Mgtr.  
ESPECIALISTA 2**

---

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



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA  
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 **CEDEÑO BRAVO MARIA FERNANDA**, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Inicial.

Atentamente,

---

LIC. MARÍA GABRIELA MARÍN FIGUERA PhD.  
C.I. 0961896396  
**TUTORA**



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

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, **CEDEÑO BRAVO MARIA FERNANDA**

**DECLARO QUE:**

El trabajo de Titulación, **EL APRENDIZAJE BASADO EN LA GAMIFICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 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 15 días del mes de enero de año 2026

---

**CEDEÑO BRAVO MARÍA FERNANDA**  
C.I. 0915526214  
**AUTORA**



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

**AUTORIZACIÓN**

**Yo, CEDEÑO BRAVO MARIA FERNANDA**

**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 15 días del mes de enero de año 2026

---

**CEDEÑO BRAVO MARÍA FERNANDA  
C.I. 0915526214  
AUTORA**



**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 **EL APRENDIZAJE BASADO EN LA GAMIFICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS**, presentado por el estudiante, CEDEÑO BRAVO MARIA FERNANDA fue enviado al Sistema Antiplagio **COMPILATIO**, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **5%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



---

LIC. MARÍA GABRIELA MARÍN FIGUERA PhD.  
C.I. 0961896396  
**TUTORA**

## AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios por darme la fortaleza y la oportunidad para llevar a cabo esta meta que es muy importante para mi vida profesional.

A mis hijos, quienes son el motivo e impulso para querer día a día ser mejor.

A mis compañeros y amigos, quienes me guiaron y me motivaron en todo el proceso académico.

Finalmente expreso mi gratitud a mi tutora PhD. María Marín quien, con mucha paciencia, me orientó y acompañó en la realización de mi proyecto.

*María Fernanda, Cedeño Bravo*

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios, por ser mi fuente de sabiduría y fortaleza en todos los momentos de mi vida.

A mis hijos, por su amor incondicional, su apoyo y sacrificio al acompañarme durante estos meses en mi formación.

*María Fernanda, Cedeño Bravo*

## ÍNDICE GENERAL

TÍTULO DEL TRABAJO .....	I
CERTIFICACIÓN .....	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD.....	IV
AUTORIZACIÓN .....	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO.....	VI
AGRADECIMIENTO .....	VII
DEDICATORIA .....	VIII
ÍNDICE GENERAL .....	IX
ÍNDICE DE TABLAS .....	X
ABSTRACT.....	XI
INTRODUCCIÓN .....	12
DESARROLLO .....	14
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	36
PROPUESTA DE SOLUCIÓN .....	37
CONCLUSIONES .....	41
RECOMENDACIONES.....	43
BIBLIOGRAFÍA .....	43

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>TABLA 1</b> CUADRO GENERAL DE ANÁLISIS DE RESPUESTAS DE DOCENTES .....	27
<b>TABLA 2</b> CUADRO GENERAL DE ANÁLISIS DE RESPUESTAS DE PADRES DE FAMILIA .....	28
<b>TABLA 3</b> AGRUPACIÓN DE CATEGORÍAS O TEMAS DE RESPUESTAS DE DOCENTES .....	30
<b>TABLA 4</b> AGRUPACIÓN DE CATEGORÍAS O TEMAS DE PADRES DE FAMILIA .....	30
<b>TABLA 5</b> TALLERES FORMATIVOS PARA DOCENTES.....	39
<b>TABLA 6</b> ACTIVIDADES GAMIFICADAS PARA NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS.....	40

## RESUMEN

El trabajo titulado “El aprendizaje basado en la gamificación en los niños de 3 a 4 años”, se desarrolló con el objetivo de analizar el aprendizaje basado en la gamificación para mejorar la motivación y participación de los estudiantes de educación inicial, el estudio se enmarca en un enfoque cualitativo con diseño de estudio de caso, aplicando la técnica de recolección de datos (entrevista semiestructurada) dirigida a docentes y padres de familia de la Escuela de Educación Básica San Agustín, la cual fue validada a través del juicio de expertos, tras su aplicación los resultados evidenciaron que, aunque los docentes y padres reconocen la importancia del juego en el aprendizaje, existen limitaciones relacionadas con la falta de capacitación y recursos tecnológicos, de tal manera que se presentó una propuesta centrada en actividades gamificadas, que incluye misiones, retos e insignias para fortalecer la motivación y la cooperación infantil, ya que se comprobó mediante estudios relacionados que permite el aprendizaje significativo, participativo desde la etapa inicial.

**Palabras claves:** Gamificación, motivación, participación.

## ABSTRACT

The work entitled "Gamification-based learning in children aged 3 to 4" was developed with the objective of analyzing gamification-based learning to improve the motivation and participation of early childhood education students. The study is framed within a qualitative approach with a case study design, applying the data collection technique (semi-structured interview) aimed at teachers and parents of the San Agustín Basic Education School, which was validated through expert judgment. After its application, the results showed that, although teachers and parents recognize the importance of play in learning, there are limitations related to the lack of training and technological resources. Therefore, a proposal focused on gamified activities was presented, including missions, challenges, and badges to strengthen children's motivation and cooperation, since it was proven through related studies that it allows meaningful, participatory learning from the initial stage.

**Keywords:** Gamification, motivation, participation.

## INTRODUCCIÓN

La educación en la actualidad enfrenta grandes barreras para garantizar el proceso de aprendizaje a partir de los estándares estipulados por el Ministerio de Educación del Ecuador en las distintas etapas de formación, particularmente en el nivel inicial, donde se establecen las bases de desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños, en particular, los docentes deben recurrir a metodologías que cumplan con las demandas de la sociedad, tomando en cuenta la tecnología y la innovación, además de superar los modelos tradicionales que según perspectivas constructivistas limitan la participación activa de los estudiantes (Burgos & Villagómez, 2021).

En este sentido, surge la gamificación como una de las estrategia pedagógica de aprendizaje que ha ganado reconocimiento por las ventajas y resultados tras su aplicación, ya que incluye elementos y dinámicas que subyacen del juego en entornos educativos, su objetivo se enmarca en la motivación, el compromiso y en especial fortalecer el aprendizaje, convirtiendo a los niños en protagonistas de su proceso formativo, Batistello y Pereira (2019) sostienen que “estimula la motivación intrínseca, fomenta el trabajo colaborativo y promueve la creatividad, los cuales son fundamentales estimular en las primeras etapas escolares” (p.12).

El presente estudio reconoce a la educación inicial como pilar sobre el cual se construyen las competencias básicas de los estudiantes, por tanto incluir dentro de su proceso de aprendizaje el uso de metodologías activas representa una oportunidad para la transformación del sistema educativo, es decir, que la gamificación, permitirá construir experiencias dinámicas, interactivas y significativas, sin embargo, su aplicación también

presenta desafíos, especialmente en los contextos rurales, donde existen limitaciones tecnológicas y brechas en capacitación docente sobre las nuevas estrategias que pueden innovar la educación.

La investigación se sustenta en un enfoque pedagógico innovador que busca responder a la problemática que se presenta en Inicial de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica San Agustín, desde esta perspectiva, se considera que el aprendizaje significativo puede alcanzarse de forma dinámica e innovadora mediante la implementación de la gamificación.

En la Escuela de Educación Básica San Agustín ubicada en la Provincia de Santa Elena, la implementación de la gamificación presenta barreras como la brecha tecnológica que caracteriza a la comunidad rural, sin embargo, mediante la capacitación adecuada, los docentes tendrán la posibilidad de aplicar la estrategia en mención, por tanto, en este contexto educativo rural se presentará una propuesta para dar apertura a la inclusión de metodologías activas que promuevan el aprendizaje significativo desde edades tempranas.

El estudio en general sigue un enfoque cualitativo, con diseño de estudio de caso, incluyendo la aplicación de la entrevista como técnica de recolección de datos, la cual está dirigida a la población conformada por los padres de familia de los grados de inicial y los docentes responsables, para la selección de la muestra se utilizará un muestreo intencionado, delimitando a 5 padres de familia y a 2 docentes, para así conocer la realidad del grado y alcanzar los objetivos planteados en la investigación.

Por tanto, el objetivo general de la indagación es analizar la importancia del aprendizaje basado en la gamificación en los niños de inicial de 3 a 4, para mejorar su motivación y participación. Para el logro de dicho objetivo, se identificarán los beneficios y limitaciones de la aplicación de estrategias gamificadas en la educación inicial, se fundamentará teóricamente, mediante la revisión de la literatura, la gamificación en la educación inicial y finalmente se propondrán lineamientos pedagógicos para la adecuada implementación de la gamificación en contextos escolares rurales.

Este estudio se organiza en cuatro secciones, el primero desarrolla el estudio del arte que fundamenta teóricamente la gamificación como estrategia innovadora en el nivel inicial, identificando sus ventajas y limitaciones, en el segundo se describe el diseño metodológico adaptado para la investigación, especificando el enfoque, la técnica de recolección de datos y la propuesta, el tercer apartado expone el análisis e interpretación de resultados, tras la aplicación de la técnica. Finalmente, el cuarto apartado denota las conclusiones y recomendaciones, dirigidas a proponer la implementación de la gamificación como estrategia que contribuye al aprendizaje significativo de los estudiantes de inicial de la escuela de educación Básica San Agustín.

## **DESARROLLO**

En la actualidad, la gamificación ha sido tema de una amalgama de investigaciones que resaltan sus ventajas y beneficios como estrategia educativa, a nivel internacional, los estudios han demostrado que su aplicación dentro del aula de clases permite dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje, mejora la retentiva de contenidos y fomenta el aprendizaje colaborativo; en este sentido Cordova (2020) en su estudio “la gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión

sistémica” desarrollado con el objetivo de analizar los aportes de los recientes estudios científicos sobre la gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de inicial, con el diseño no experimental de revisión sistémica, selecciona 15 artículos en las diferentes bases de datos, obteniendo como resultados los elementos, ejemplos de plataformas y la importancia de la aplicación de la estrategia concluyendo en que no solo consiste en crear juegos, sino utilizar los componentes que posee en actividades, incluyendo el uso de la tecnología, además que depende de la creatividad del profesional en educación.

Zumba et al. (2024) en su artículo titulado “La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje en educación básica” con el objetivo de desarrollar un sistema de actividades para implementar la gamificación con el apoyo de las tecnologías de la Información y las comunicaciones a los estudiantes del séptimo grado de educación básica, partiendo de la aplicación de métodos teóricos de investigación que permitieron sistematizar conocimientos, es decir, una encuesta, además de la aplicación de pruebas como Coeficiente de Alpha de Cronbach, Sahapiro Wilk, correlación Rho Sperman, con el apoyo del Software SSPS V25, obteniendo resultados positivos en la valoración de los estudiantes en el aprendizaje y la motivación.

Desde el contexto nacional, Estrella y Perugachi (2025) en su tesis titulada “La gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años” desarrollada con el objetivo de analizar el uso de la gamificación en el proceso educativo, fundamentado en el diseño metodológico no experimental, con paradigma interpretativo, enfoque mixto, modalidad bibliográfica documental y de campo, obtuvieron como resultados que la aplicación de la estrategia es juego - trabajo y de aprendizaje por descubrimiento, donde se integra la estrategia de la gamificación pero enfocada en una sola herramienta, finalmente resaltaron que el rol del docente es despertar la curiosidad

de los párvulos por tanto deben ofrecer actividades y ambientes interactivos, atendiendo a sus necesidades.

La gamificación es definida como la inclusión de dinámicas y mecanismos de juego en contextos de aprendizaje, no necesariamente calificado dentro de la lúdica, algunas de sus funciones son incrementar la motivación y el aprendizaje, sus componentes básicos se encuentran las recompensas, insignias, retos, niveles y narrativas, que permiten a los estudiantes convertirse en los protagonistas de las clases, en otras palabras, se trata del uso de elementos propios de videojuegos en espacios que no son de juegos para hacer que se vuelva más divertido, atractivo y motivador (Ortiz et al., 2018).

Prieto et al. (2022) señalan que la gamificación es “una oportunidad para enfrentar problemas dentro del contexto educativo, como la falta de motivación y compromiso con las actividades escolares, lo que resulta útil en el ámbito cognitivo, motriz y socio – afectivo” (p.2). El uso de los juegos permite el estímulo de la personalidad, en los cuatro ámbitos anteriormente especificados, y resulta pertinente para promover nuevas formas de aprender, desde donde se pudiese motivar de forma intrínseca y extrínseca el compromiso y el cumplimiento de las actividades escolares (Corrales et al., 2025).

En la etapa de educación inicial, el juego es un eje esencial para el desarrollo cognitivo, social y emocional, ya que a través de la actividad lúdica los niños aprenden a explorar su contexto, interactuar con sus pares y construir conocimientos significativos y algunos para toda la vida, de tal manera que la gamificación resulta ser una estrategia muy importante, ya que permite estimular la motivación, creatividad y adaptación (Hernández et al., 2020).

La UNESCO (2021) refiere que “el aprendizaje en la primera infancia debe estimular y fomentar las experiencias significativas combinando la lúdica para el

desarrollo cognitivo y social, de tal manera que fortalezca la motivación y genere conocimientos para toda la vida”, en este marco Muñoz (2023) señala que, en la aplicación de la gamificación dota al docente de los recursos pedagógicos innovadores para crear espacios dinámicos y creativos, en los que los estudiantes no solo juegan, sino que también desarrollan competencias fundamentales para toda su vida, como la resolución de problemas, trabajo en equipo y la comunicación asertiva.

La literatura sobre gamificación es amplia en los niveles de básica y superior, no obstante, en la etapa inicial aún es limitada, lo que genera una brecha de desconocimiento sobre la adecuada aplicación de la estrategia en los estudiantes de 3 a 4 años, además, es evidenciable los problemas de enseñanza aprendizaje correlacionados al uso de metodologías tradicionales en donde prima la memorización y el centro de la clase es el docente.

En esta línea, la revisión de la literatura en la actualidad reconoce la importancia de la gamificación para favorecer los conocimientos significativos, no obstante la práctica se desenvuelve aún el tradicionalismo, debido a la falta de capacitación y a la carencia de los recursos necesarios para la innovación, Zambrano (2023) denota que “la brecha digital, en contextos rurales, es un obstáculo determinante para la aplicación de la gamificación, lo cual obliga a los docentes a recurrir a estrategias improvisadas que no siempre permite el cumplimiento de los objetivos” (p. 6), de esta manera, se destaca la contradicción entre la teoría que impulsa la transformación del proceso de enseñanza aprendizaje y la realidad de aulas limitadas en infraestructura y recursos que imposibilita la práctica.

El aprendizaje basado en la gamificación dentro del contexto educativo son el conjunto de actividades previamente planificadas en el marco de la creatividad que tienen como objetivo innovar el proceso de aprendizaje, dejando el tradicionalismo y fomentando el constructivismo, promoviendo un cambio en la relación entre los agentes educativos, donde el docente debe cumplir el rol de mediador y guía del proceso de enseñanza aprendizaje (Agualema, 2020, p. 11). Según Lagla, et al (2023) nacen de la necesidad de responder a la sociedad que está en constante transformación debido a los avances tecnológicos, los cambios socioculturales y los paradigmas educativos (p. 323).

Es por ello, que, Moliner et al. (2020) mencionan la importancia de implementar estrategias que permitan reducir la brecha entre la teoría y la práctica, destacando la capacitación continua de los docentes en diseño y aplicación de clases gamificadas y su adaptación en contextos rurales, no solo centrándose en la tecnología, si no en recursos manipulables de forma física, como los tableros de logros, insignias sorpresas, y dinámicas en grupos, además de la participación activa de las familias en el proceso educativo, para así también darle paso al constructivismo, fomentando la autonomía, la creatividad y la motivación.

La investigación se desarrolló en base al enfoque cualitativo, ya que se pretende comprender y describir las percepciones de los actores educativos sobre el uso de la gamificación como estrategia de innovación en el nivel inicial, Piña (2023) menciona que “dentro de las ciencias sociales, la parte cualitativa incluye los significados, las acciones del ser humano y la manera en la cual se relacionan con las conductas propias de su comunidad, además permite explicar los hechos sociales, buscando comprenderlos” (p.2).

El tipo de investigación fue descriptiva, ya que buscó describir las características, ventajas y limitaciones que presenta la aplicación de la estrategia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de inicial; en este marco, el diseño de investigación fue estudio de caso, facilitando el análisis profundo de la realidad del nivel inicial de la Escuela de Educación Básica San Agustín.

La población del estudio se conformó por los padres de familia y los docentes del nivel inicial, tras la aplicación del muestreo intencional, Otzem y Manterola (2017) manifiestan que “ permite seleccionar casos característicos de una población limitando la muestra” (p.230), por consiguiente se seleccionó a dos docentes y cinco padres de familia; la técnica de recolección de datos utilizada fue la entrevista semiestructurada, aplicada tanto a los docentes como a los padres, el instrumento permitió obtener datos cualitativos sobre las percepciones, expectativas y actitudes frente a la implementación de la estrategia innovadora, dotando de respuestas abiertas que fortalecieron el análisis.

El procedimiento metodológico se llevó a cabo en cuatro fases, primero la elaboración del instrumento, que está conformada por 7 preguntas abiertas dirigidas a los docentes y padres de familia, segundo la validación del instrumento a través del juicio de expertos, Baldera, et al. (2022) manifiestan que para que exista información confiable en un proceso de investigación es importante garantizar la validez de los resultados obtenidos y la confianza de que el instrumento utilizado está evaluado y ajustado para cumplir con los estándares para aplicarlos de manera segura, obteniendo información útil para el proceso de investigación.

Por lo tanto, el método de juicio de expertos, permitió evaluar la pertinencia y coherencia de las preguntas diseñadas en relación con los objetivos propuestos, dentro

del estudio se contó con la participación de tres expertos con criterio de formación y experiencia profesional, quienes poseen título de cuarto nivel en áreas relacionadas a la educación y metodología de la investigación, evaluaron la pertinencia, claridad, coherencia, relevancia y el contexto, se realizaron sugerencias y correcciones a la estructura y redacción; los resultados del proceso de validación denotaron alta confiabilidad y validez de contenido, por lo que se consideró válido y aplicable al contexto educativo de la Escuela de educación Básica San Agustín.

Finalmente la organización y categorización de la información recogida, para facilitar su interpretación; el análisis de los resultados se realizó mediante la técnica de análisis de contenido cualitativo, Ruiz (2021) la cual es definida como “una técnica de procesamiento y sistematización de contenidos de mensajes con el objetivo de inferir respecto a las condiciones contextuales en las que se presenta” (p. 4), de tal manera que se logró identificar categorías como las características, ventajas, limitaciones y posibilidades de aplicación, permitiendo establecer relaciones entre las experiencias expresadas por los participantes y los objetivos del estudio.

A continuación, se presenta el análisis e interpretación de resultados obtenidos en la entrevista:

### **Transcripción y organización de respuestas**

#### **Entrevista dirigida a docentes**

- 1. ¿Qué estrategias innovadoras ha implementado anteriormente en su aula?**

Docente 1: He trabajado en proyectos integradores propuestos por en Mineduc y los rincones de aprendizaje que permiten que los niños exploren materiales de forma libre, además suelo incluir canciones y dinámicas para que los niños se entretengan.

Docente 2: Suelo aplicar estrategias lúdicas basadas en el aprendizaje cooperativo y el uso de material reciclado para desarrollar la creatividad de los niños.

## **2. ¿Cómo define el aprendizaje significativo en educación inicial?**

Docente 1: Considero que es el aprendizaje que el niño logra relacionar con su diario vivir, cuando comprende lo que hace y se siente motivado a seguir aprendiendo.

Docente 2: Es un proceso en el que el niño aprende para toda la vida, experimentando y aplicando lo aprendido en su cotidianidad.

## **3. ¿Podría describir una actividad lúdica que haya resultado exitosa con sus estudiantes?**

Docente 1: Realizamos una actividad que se llamó búsqueda del tesoro donde los niños debían superar retos con colores y figuras geométricas, permitió fomentar el trabajo en equipo y la concentración.

Docente 2: Realizamos una actividad que se trataba sobre los roles que cumplen los trabajadores de una tienda, permitió fortalecer la expresión oral, conteo y las normas de convivencia.

## **4. ¿Qué elementos de juego considera más motivadores para niños de inicial?**

Docente 1: Las recompensas simbólicas, como medallas o stickers y los retos que se desarrollan en grupo.

Docente 2: Los personajes, las historias y los desafíos visuales son los que más captan su atención y los animan a participar.

**5. ¿Qué dificultades podrían presentarse en la aplicación de la gamificación?**

Docente 1: La falta de recursos tecnológicos y el tiempo limitado para planificar actividades lúdicas.

Docente 2: La falta de materiales y el desconocimiento sobre cómo estructurar correctamente una actividad gamificada.

**6. ¿Qué tan impactante puede ser según su percepción, la falta de recursos tecnológicos dentro de la EEB?**

Docente 1: Afecta bastante, sobre todo cuando se desea aplicar estrategias innovadoras, sin embargo, con creatividad se pueden buscar alternativas manuales.

Docente 2: Son recursos importantes, que su ausencia puede restringir el uso de herramientas digitales que pueden favorecer el aprendizaje.

**7. ¿Considera que debe ser capacitado para implementar la estrategia en el aula de clase?**

Docente 1: Sí, considero indispensable recibir la formación para conocer las bases teóricas y las herramientas adecuadas.

Docente 2: Definitivamente de acuerdo, ya que una capacitación ayudaría a fortalecer nuestras practicas pedagógicas y a adaptarlas a las nuevas metodologías.

### **Entrevista dirigida a padres de familia**

#### **1. ¿Conoce juegos que considere educativos para su hijo?**

Representante 1: Sí, algunos juegos de memoria y rompecabezas ayudan a que mi hijo aprenda a concentrarse y a pensar lógicamente.

Representante 2: Sí, algunos juegos a través del celular le enseñan las letras y los números.

Representante 3: En la casa le guiamos para que aprenda a jugar los juegos de mesa como el Dominó para que pueda ser más atento y pueda contar mejor.

Representante 4: Algunos juegos del celular, pero prefiero los juegos al aire libre que le permitirán desarrollar la coordinación y el trabajo en grupo.

Representante 5: Sí, en específico me he percatado que los juegos que incluyen canciones y movimientos le agradan.

#### **2. ¿Cómo integra el juego como aprendizaje en casa?**

Representante 1: Aprovechamos lo momentos que pasamos juntos despues del trabajo para jugar y aprender a la vez, por ejemplo, al preparar los alimentos en la noche o cuando ordenamos los juguetes.

Representante 2: Le enseñó los colores, numeros y figuras a través de juegos con objetos que tenemos en casa.

Representante 3: Jugamos a la tiendita o al profesor, y así aprende valores y normas de convivencia.

Representante 4: Utilizo canciones y cantos interactivos para que aprenda mientras se divierte.

Representante 5: En mis ratos libres, juntos inventamos juegos con materiales reciclados porque mi hijo es muy creativo.

### **3. ¿Cómo participa en el proceso educativo de su hijo?**

Representante 1: Intento colaborar con las tareas y suelo preguntar constantemente qué hizo en la escuelita.

Representante 2: Participo en reuniones y actividades escolares cuando la maestra lo solicita.

Representante 3: Reviso las actividades de mi hijo y lo motivo a cumplir con sus tareas, aunque son muy fáciles.

Representante 4: Ayudo a que mi hijo refuerce en casa lo que aprendió con la profe, refuerzo los temas ya que no son complicados.

Representante 5: Participo en eventos escolares y procuro fomentar hábitos de estudio.

### **4. ¿Qué actividades en casa refuerzan el aprendizaje escolar?**

Representante 1: Solemos junto a su papá leerle cuentos y practicamos escritura y números.

Representante 2: Dibujamos y repasamos las vocales y las figuras geométricas que son difíciles de recordar para él.

Representante 3: Escuchamos canciones educativas para reforzar lo que aprende y lo pueda recordar después.

Representante 4: Creamos juegos de clasificación de colores y tamaños que suelen ser interesantes para mis hijos.

Representante 5: Me gusta ayudarlo con actividades manuales ya que mejora la motricidad fina, me lo recomendó la maestra.

**5. ¿Cree que su representado es motivado dentro del aula en las actividades escolares?**

Representante 1: Sí, mi niño siempre llega a cada entusiasmado con lo que aprende.

Representante 2: Si, mi profe es bien motivadora, aunque algunas actividades las repite.

Representante 3: Sí, pero piendo que podría incluir más juegos dinámicos, para que los niños no se aburran.

Representante 4: Creo que sí, aunque depende de cómo se encuentren nuestros niños, por eso yo solo lo envío cuando está bien de salud, ya que sufre de asma.

Representante 5: Considero que sí, pero creo que depende de nosotros, ya que como padres debemos procurar que nuestro niño vaya desayunando y haya dormido las horas correctas para que pueda estar activo y cumplir con las actividades que prepara la maestra.

**6. ¿Cree que la falta de tecnología afecta el aprendizaje de su representado?**

**¿Por qué?**

Representante 1: Sí, porque hay pocos recursos en la escuelita para enseñar con videos o juegos digitales.

Representante 2: Sí, limita las ocasiones de aprender de forma más interesante para los niños.

Representante 3: Pienso que no del todo, ya que el aprendizaje también puede ser práctico con materiales simples.

Representante 4: Creo que sí, la tecnología podría llamar más la atención de los niños.

Representante 5: Un poco, aunque considero que lo manual es lo más indispensable.

**7. ¿Está dispuesto a colaborar con la escuela en actividades que impliquen el uso de la gamificación?**

Representante 1: Sí, en las medidas de mis posibilidades estoy dispuesta a participar en actividades que ayuden a que mi niño aprenda con juegos.

Representante 2: Claro, considero que sería muy beneficioso que los niños pudiéramos interactuar en la escuelita a través de juegos, con su maestra.

Representante 3: Sí, siempre que las actividades sean claras y se adapten al tiempo disponible que tengo en los días que no trabajo.

Representante 4: Claro que sí, me gustaría aprender más sobre cómo apoyar desde casa a mi niño.

Representante 5: Sí, me parece una excelente idea para fortalecer el aprendizaje de los niños y que nosotros como padres podamos incluirnos en sus actividades escolares desde muy pequeños.

### 1. Codificación inicial

**Tabla 1**

Cuadro general de análisis de respuestas de docentes

<b>Preguntas</b>	<b>Respuestas (extractos)</b>	<b>Códigos asignados</b>
¿Qué estrategias innovadoras ha implementado anteriormente en su aula?	“He trabajado en proyectos integradores y rincones de aprendizaje” “Aplico estrategias lúdicas basadas en el aprendizaje cooperativo”	Estrategias activas Aprendizaje cooperativo
¿Cómo define el aprendizaje significativo en educación inicial?	“El estudiante logra relacionar lo aprendido con su diario vivir” “El niño aprende para toda la vida aplicando lo aprendido”	Relación con la experiencia Aprendizaje permanente
¿Podría describir una actividad lúdica que haya resultado exitosa con sus estudiantes?	“Búsqueda del tesoro con retos de colores y figuras” “juegos de roles sobre los trabajadores de una tienda”	Juego estructurado Juego simbólico
¿Qué elementos de juego considera más motivadores para niños de inicial?	“Medallas o stickers” “Los personajes y las historias captan su atención”	Recompensa Narrativa lúdica

¿Qué dificultades podrían presentarse en la aplicación de la gamificación?	“Falta de recursos tecnológicos y tiempo limitado” “Desconocimiento para estructurar actividades gamificadas”	Escasez de recursos Falta de capacitación
¿Qué tan impactante puede ser según su percepción, la falta de recursos tecnológicos dentro de la EEB?	“Afecta bastante, pero hay otras alternativas manuales” “Su ausencia restringe herramientas digitales”	Brecha tecnológica Limitación digital
¿Considera que debe ser capacitado para implementar la estrategia en el aula de clase?	“Considero indispensable recibir formación” “Una capacitación fortalecería las prácticas pedagógicas”	Capacitación docente Actualización de conocimientos

**Fuente:** Elaboración Propia

**Tabla 2**

Cuadro general de análisis de respuestas de padres de familia

<b>Preguntas</b>	<b>Respuestas (extractos)</b>	<b>Códigos asignados</b>
¿Conoce juegos que considere educativos para su hijo?	“Juegos de memoria y rompecabezas ayudan a concentrarse” “Juegos con canciones y movimientos le agradan”	Juegos interactivos Juegos motrices
¿Cómo integra el juego como aprendizaje en casa?	“Aprovechamos momentos cotidianos para aprender jugando” “Jugamos a la tiendita o al profesor” “Colaboro con las tereas y pregunto que hizo en la escuela”	Aprendizaje experiencial Juego simbólico Acompañamiento

---

¿Cómo participa en el proceso educativo de su hijo?	“Participo en reuniones escolares”	Participación
¿Qué actividades en casa refuerzan el aprendizaje escolar?	“Leemos cuentos y practicamos escritura” “Creamos juegos de clasificación de colores”	Refuerzo lectoescritor Refuerzo cognitivo
¿Cree que su representado es motivado dentro del aula en las actividades escolares?	“Mi niño llega entusiasmado con lo que aprende” “Podría incluir más juegos dinámicos”	Motivación intrínseca Necesidad de Innovación
¿Cree que la falta de tecnología afecta el aprendizaje de su representado? ¿Por qué?	“Hay pocos recursos para enseñar con videos” “Lo manual es lo más indispensable”	Brecha tecnológica Tradicionalismo
¿Está dispuesto a colaborar con la escuela en actividades que impliquen el uso de la gamificación?	“Estoy dispuesta a participar en actividades que ayuden a que mi niño aprenda con juegos” “Me gustaría aprender más sobre cómo apoyar desde casa”	Colaboración familiar Participación activa

---

**Fuente:** Elaboración Propia

## 2. Agrupación de códigos en categorías o temas

**Tabla 3**

Agrupación de categorías o temas de respuestas de docentes

<b>Códigos asignados</b>	<b>Categoría o tema</b>
Estrategias activas	Aplicación de estrategias innovadoras
Aprendizaje cooperativo	
Juego estructurado	
Juego simbólico	
Relación con la experiencia	Aprendizaje significativo
Aprendizaje permanente	
Recompensa	Elementos de la gamificación
Narrativa lúdica	
Escasez de recursos	Limitaciones y desafíos de la aplicación de las estrategias innovadoras
Falta de capacitación	
Brecha tecnológica	
Limitación digital	Formación y capacitación profesional
Capacitación docente	
Actualización de conocimientos	

**Fuente:** Elaboración Propia

**Tabla 4**

Agrupación de categorías o temas de padres de familia

<b>Códigos asignados</b>	<b>Categoría o tema</b>
Juegos interactivos	Aprendizaje lúdico y experiencial
Juegos motrices	
Aprendizaje experiencial	Acompañamiento y apoyo familiar
Juego simbólico	
Acompañamiento	Acompañamiento y apoyo familiar
Participación	
Colaboración familiar	
Participación activa	
Refuerzo lectoescritor	Refuerzo del aprendizaje escolar
Refuerzo cognitivo	Motivación e innovación
Motivación intrínseca	
Necesidad de Innovación	
Brecha tecnológica	Limitaciones en el contexto educativo
Tradicionalismo	

---

**Fuente:** Elaboración Propia

### **3. Análisis e interpretación**

#### **Entrevista dirigida a docentes**

**Pregunta 1: ¿Qué estrategias innovadoras ha implementado anteriormente en su aula?**

Los docentes entrevistados mencionaron haber utilizado proyectos integradores, rincones de aprendizaje y dinámicas lúdicas como estrategias innovadoras, estas acciones evidencian una relación con la metodologías activas que fomentan la participación y el protagonismo de los estudiantes, como lo manifestó Agualema, (2020) su objetivo es innovar el proceso de aprendizaje, dejando el tradicionalismo y fomentado el constructivismo, promoviendo un cambio en la relación entre los agentes educativos, donde el docente debe cumplir el rol de mediador y guía del proceso de enseñanza.

**Pregunta 2: ¿Cómo define el aprendizaje significativo en educación inicial?**

Ambos docentes coincidieron en que el aprendizaje significativo se relaciona con la capacidad del estudiante de conectar lo aprendido con su vida cotidiana desde la edad temprana, por tanto, como lo menciona Hernández et al., (2020) en la etapa de educación inicial, el juego es un eje esencial para el desarrollo cognitivo, social y emocional, ya que a través de la actividad lúdica los niños aprenden a explorar su contexto, interactuar con sus pares y construir conocimientos significativos y algunos para toda la vida-

**Pregunta 3: ¿Podría describir una actividad lúdica que haya resultado exitosa con sus estudiantes?**

Las respuestas evidenciaron que las actividades lúdicas más exitosas fueron aquellas en las que los niños participaron activamente en juegos alineados a retos o roles, por ejemplo la búsqueda del tesoro o la simulación de una tienda, en este sentido, según Batistello y Pereira (2019) surge la gamificación como una de las estrategia pedagógica que ha ganado reconocimiento por las ventajas y resultados tras su aplicación, su objetivo se enmarca en la motivación, el compromiso y en especial fortalecer el aprendizaje, convirtiendo a los niños en protagonistas de su proceso formativo.

**Pregunta 4: ¿Qué elementos de juego considera más motivadores para niños de inicial?**

Los docentes coincidieron en que las recompensas simbólicas, los personajes y las historias son los componentes que más motivan a los niños, tal como Ortiz et al., (2018) mencionan que algunas de las funciones de la gamificación se enfatizan en incrementar la motivación y el aprendizaje, y sus elementos permiten a los estudiantes convertirse en los protagonistas de las clases.

**Pregunta 5: ¿Qué dificultades podrían presentarse en la aplicación de la gamificación?**

Los principales obstáculos mencionados fueron la falta de recursos tecnológicos y la escasez de tiempo para planificar actividades lúdicas, Zambrano (2023) denota que “la brecha digital, en contextos rurales, es un obstáculo determinante para la aplicación de la gamificación, lo cual obliga a los docentes a recurrir a estrategias improvisadas que no siempre permite el cumplimiento de los objetivos” (p. 6),

**Pregunta 6: ¿Qué tan impactante puede ser según su percepción, la falta de recursos tecnológicos dentro de la EEB?**

Ambos docentes consideraron que la falta de tecnología limita la aplicación de estrategias innovadoras, no obstante, denotaron la importancia de la adaptación al contexto y recursos de fácil acceso, siguiendo lo que promueve la UNESCO (2021) incentivando el uso de recursos del entorno.

**Pregunta 7: ¿Considera que debe ser capacitado para implementar la estrategia en el aula de clase?**

Los docentes coincidieron en que la capacitación es importante para aplicar la gamificación según las bases teóricas, por tanto, existe una necesidad de fortalecer la formación constante, para garantizar la correcta incorporación de las estrategias.

**Entrevista dirigida a padres de familia**

**Pregunta 1: ¿Conoce juegos que considere educativos para su hijo?**

Los padres identificaron diversos juegos educativos, tanto digitales como tradicionales, que fortalecen las funciones ejecutivas como la atención, la memoria y la coordinación, denotando que el juego puede ser una herramienta innovadora importante, en base a lo que planteó Piaget (1991) el juego es la primera vía de formación en la infancia, permitiendo construir conocimientos mediante la experiencia.

**Pregunta 2: ¿Cómo integra el juego como aprendizaje en casa?**

Los entrevistados mencionaron incluir el juego en las actividades diarias, como cocinar, ordenar o jugar a los roles, convirtiéndose en un aprendizaje experiencial y de acuerdo al

contexto, como lo manifestó Vygotsky (1979), el aprendizaje se construye en interacción con el entorno.

**Pregunta 3: ¿Cómo participa en el proceso educativo de su hijo?**

Los entrevistados indicaron que colaboran revisando tareas, asistiendo a reuniones escolares y reforzando los aprendizajes en casa, reflejando un vínculo positivo entre la escuela y la familia.

**Pregunta 4: ¿Qué actividades en casa refuerzan el aprendizaje escolar?**

Las familias señalaron que realizan lectura de cuentos, juegos de memoria, dibujo y actividades manuales, estas prácticas fortalecen habilidades cognitivas y motrices, según Bruner (1996), la manipulación y la exploración son esenciales en la construcción del conocimiento en los primeros años de vida.

**Pregunta 5: ¿Cree que su representado es motivado dentro del aula en las actividades escolares?**

Los padres manifestaron que sus hijos se muestran motivados, aunque algunos sugieren que las actividades podrían ser más variadas y lúdicas, por tanto, la inclusión de actividades gamificadas puede ser una estrategia muy necesaria, ya que como mencionan Batistello y Pereira (2019) “estimula la motivación intrínseca, fomenta el trabajo colaborativo y promueve la creatividad, los cuales son fundamentales estimular en las primeras etapas escolares” (p.12).

**Pregunta 6: ¿Cree que la falta de tecnología afecta el aprendizaje de su representado? ¿Por qué?**

Las respuestas mencionan que la mayoría considera que la falta de recursos tecnológicos limita el aprendizaje, por tanto, unos reconocen la importancia de las actividades manuales, tal como promueve la UNESCO (2021) un equilibrio entre lo digital y lo tradicional.

**Pregunta 7: ¿Está dispuesto a colaborar con la escuela en actividades que impliquen el uso de la gamificación?**

Todos los representantes expresaron su disposición a participar en actividades que integren el juego como estrategia innovadora, denotando una actitud favorable sobre la innovación educativa y una corresponsabilidad entre la escuela y la familia.

## **SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

En la comuna Puerto de Chanduy de la Provincia de Santa Elena, se sitúa la Escuela de Educación Básica San Agustín, en donde es evidenciable la limitación significativa del acceso a la tecnología, lo que influye en el proceso de enseñanza aprendizaje, aunque existen algunos dispositivos móviles a disposición de los docentes, la conexión a internet es inestable, lo que dificulta la implementación de herramientas digitales que pueden ser innovadoras.

Los docentes de la institución no cuentan con una formación suficiente en metodologías relacionadas con el aprendizaje basado en la gamificación, lo que limita la posibilidad de aplicarlas de manera exitosa, de tal manera que la falta de capacitación y de recursos tecnológicos genera una brecha en la aplicación de metodologías que mejoren el proceso de aprendizaje de los estudiantes de inicial, tomando en cuenta que los niños

de inicial requieren de procesos interactivos, motivacionales y que favorezcan su adaptación.

La situación problemática se fundamenta en la poca aplicación de actividades pensadas desde el aprendizaje basado en gamificación, lo que limita el desarrollo, motivación y adaptación de los niños en la primera etapa educativa, en este sentido, la falta de motivación, la escasa interacción lúdica y la limitación de recursos repercuten en el proceso de aprendizaje.

## **PROPUESTA DE SOLUCIÓN**

### **Introducción**

El proceso educativo en los primeros años es un pilar fundamental para el desarrollo del ser humano, ya que se forman las bases cognitivas, sociales y emocionales que se irán desarrollando en conjunto con los aprendizajes futuros, por tanto, es importante que los docentes apliquen estrategias innovadoras que respondan a las características y necesidades de los niños de edades tempranas, quienes empiezan a aprender de manera lúdica mediante la exploración y la interacción. No obstante, en muchas instituciones educativas, las practicas pedagógicas se centran en su totalidad en el enfoque tradicional, siguiendo la repetición y la memorización reduciendo la motivación y limitando la creatividad de los estudiantes.

En respuesta de la problemática antes mencionada, surge la gamificación como estrategia innovadora que integra los elementos del juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, promoviendo la motivación y el interés de estudiante, por tanto, la presente

propuesta busca fortalecer el proceso educativo de la Escuela de Educación Básica San Agustín, incluyendo el aprendizaje basado en la gamificación que estimula la creatividad, cooperación y garantiza la significación del aprendizaje.

### **Antecedentes**

A partir de los resultados obtenidos en las entrevistas a los docentes y padres de familia, se pudo percibir que el juego es considerado una herramienta esencial del aprendizaje, aunque su aplicación dentro del aula no suele ser planificado, sino improvisado, los docentes entrevistados mostraron su interés en aplicar estrategias innovadoras, no obstante, son conscientes de las limitantes como la falta de capacitación y escasez de recursos tecnológicos.

En este marco de ideas, los padres señalaron que existe disposición de parte de ellos frente a las actividades escolares, denotando que el juego puede ser un mediador entre el aprendizaje y desarrollo, además manifestaron que aún predomina la práctica tradicional, por tanto, estas premisas justifican la necesidad de implementar la propuesta de acuerdo con el contexto para promover el aprendizaje a través del juego y la innovación pedagógica, fortaleciendo las practicas docentes.

### **Objetivo general**

Implementar la gamificación como estrategia innovadora para potenciar la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo de los niños de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica San Agustín.

## FASES Y ESTRATEGIAS DEL PROCESO

### Fase 1. Diagnóstico y aplicación

En primera instancia la identificación del contexto educativo del objeto de estudio, el nivel de conocimiento docente sobre el aprendizaje basado en la gamificación y los recursos disponibles para su cumplimiento, se llevan a cabo las entrevistas a docentes para determinar la problemática que se deben trabajar.

### Fase 2. Capacitación y diseño de la estrategia gamificada

En esta fase se proporciona a los docentes herramientas conceptuales y prácticas necesarias para aplicar la gamificación en el aula, a través de talleres de capacitación sobre innovación educativa, además del diseño de actividades gamificadas.

**Tabla 5**

Talleres formativos para docentes

TALLERES FORMATIVOS				
No.	TEMA	OBJETIVOS	DÍAS DE APLICACIÓN	MINUTOS
1	Gamificación educativa.	Reconocer la importancia, características y beneficios de la gamificación en el aprendizaje de los niños de 3 a 4 años.	DÍA 1	90 MINUTOS
2	Actividades gamificadas para estudiantes de 3 a 4 años.	Diseñar actividades gamificadas acorde al tema y la edad de los estudiantes.	DÍA 2	90 MINUTOS
3	Recursos didácticos para gamificar el aula.	Elaborar materiales lúdicos y recursos para la aplicación de la gamificación en contextos con limitaciones tecnológicas.	DÍA 3	90 MINUTOS
4	Evaluación y acompañamiento	Aplicar estrategias formativas y cualitativas para valorar el	DÍA 4	90 MINUTOS

de la aplicación de la gamificación en el aula.	impacto de la gamificación en el aprendizaje de los niños de 3 a 4 años.
---	--

### Fase 3. Implementación en el aula de educación inicial

Aplicar las actividades gamificadas planificadas en el aula, para fortalecer la motivación, la cooperación y la independencia de los estudiantes, algunas de las actividades pueden diseñarse por medio de misiones, tableros de logros e insignias simbólicas, integrar retos cooperativos y dinámicas de juego, además de que un refuerzo podría ser involucrar a las familias en actividades lúdicas complementarias.

**Tabla 6**

Actividades gamificadas para niños de 3 a 4 años

ACTIVIDADES GAMIFICADAS			
No.	TEMA	OBJETIVOS	DESCRIPCIÓN
1	El tesoro de los colores	Reconocer los colores primarios a través de la dinámica lúdica que favorezca la observación y la cooperación.	El aula se adecua como una isla para la búsqueda de un tesoro, los niños reciben la orden de la misión para encontrar objetos de colores específicos siguiendo pistas, tras completar reciben insignias de exploradores, al final se puede hacer una miniexposición de los colores hallados y la utilidad de los objetos.
2	Las formas mágicas	Identificar las figuras geométricas básicas mediante ejercicios visuales y manipulables	Se coloca en la pizarra estaciones de figuras geométricas como el círculo, cuadrado, triángulo, etc., los niños avanzan lanzando un dado y deben ubicar o dibujar la figura que se solicita en la estación, en cada acierto se le entrega una estrella de logro.
3	El bosque encantado	Fortalecer el trabajo en equipo, la cooperación y el cuidado del contexto mediante una experiencia gamificada simbólica.	El docente divide en grupo a los estudiantes y cuenta la historia de un bosque peligroso, en donde los niños deben rescatar animales de papel y colocarlos en su hábitat correcto, por cada acierto pueden recibir puntos verdes,

4	El sendero de las emociones	Fomentar el reconocimiento y la expresión de las emociones.	Se dibuja un sendero con imágenes de las emociones, en donde los niños avanzan por turnos y representan la emoción que aparece en la casilla, al terminar reciben insignias y se puede realizar una breve reflexión sobre cómo se sintieron.
5	Jugando en familia	Promover el vínculo entre la escuela y la familia mediante actividades lúdicas.	Los padres son incluidos para participar en una integración gamificada, en donde se forman equipos para cumplir misiones sencillas como, clasificar colores, cantar, armar figuras, y al finalizar se entregan reconocimientos familiares como refuerzo positivo.

#### **Fase 4. Evaluación y retroalimentación**

Finalmente, se debe evaluar la influencia de la aplicación de la propuesta en la motivación, participación y aprendizaje de los estudiantes, además del cambio de la práctica docente, podría desarrollarse a través de observaciones directas, instrumentos evaluativos o informe de resultados.

## **CONCLUSIONES**

Al concluir la investigación se pudo analizar la importancia del aprendizaje basado en la gamificación en los niños de educación inicial de 3 a 4 años, resaltando que contribuye significativamente al fortalecimiento de la motivación y la participación dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, es una vía clave que claramente deja atrás el tradicionalismo y las transforma en experiencias activas y motivadoras, la estrategia al integrar el juego de forma planificada y con propósito pedagógico, favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

En relación con los objetivos específicos, la fundamentación teórica sustentada en la revisión de la literatura permitió corroborar que la gamificación es una estrategia pedagógica pertinente y acorde a la etapa en la que está inmersa el presente estudio, además se logró identificar los principales beneficios su aplicación en los cuales se destaca el estimular el interés por aprender, el trabajo en equipo, la interacción entre compañeros, la creatividad, curiosidad y la autonomía.

Los resultados obtenidos a partir de la técnica de recolección de datos evidenciaron que los docentes reconocen la importancia de la gamificación, pero enfrentan limitaciones relacionadas con la falta de capacitación y recursos tecnológicos, en este sentido, se presentó la propuesta de actividades planificadas sin el uso de la tecnológica, sino mediante el uso interactivo de materiales de fácil acceso y la implementación de misiones, retos, logros e insignias, lo cual podría aumentar la motivación, cooperación y autonomía en los estudiantes de 3 a 4 años.

Finalmente, la participación e inclusión de la familia también representa un factor clave en el proceso, ya que su aportación en la entrevista semiestructurada permitió reconocer a la gamificación no solo como una estrategia de enseñanza escolar, sino que puede ser aplicada en todos los contextos donde se requiera aprender algo, en este sentido es una herramienta valiosa para la educación, y es considerada en base a las referencias teóricas, vital para las edades tempranas, ya que permite que el niño fortalezca su interés por aprender.

## RECOMENDACIONES

Al finalizar el presente estudio, se recomienda:

- Capacitar a los docentes en estrategias innovadoras como la gamificación, para que cuenten con los conocimientos sobre herramientas necesarias e incluirlas en sus planificaciones y ser adaptadas a la edad o etapa en la que se encuentre el estudiante.
- Promover la participación de los padres a través de integraciones planificadas con actividades gamificadas para fortalecer el vínculo entre la escuela y la familia y en conjunto lograr el aprendizaje significativo de los niños y niñas.
- Agregar el aprendizaje basado en la gamificación dentro del plan institucional de mejora continua, tras evidenciar por medio de la revisión bibliográfica que es una herramienta efectiva para aumentar la motivación, autonomía y cooperación de los estudiantes.

## BIBLIOGRAFÍA

- Agualema, A. (2020). Estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de básica elemental en la asignatura de lengua y literatura de la Unidad Educativa Del Milenio Quingeo De La Comunidad De Cochapamba Grande, Parroquia Quingeo, Cantón Cuenca. *Universidad Politécnica Salesiana*.
- Batistello, P., & Pereira, A. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. . *Arquitectura y Urbanismo*,.

- Burgos, C., & Villagómez, M. S. (2021). Educación en tiempos de desigualdades Entre la continuidad, el discurso y la exclusión. *Universidad Politécnica Salesiana*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20183/1/LA%20EDUCACIO%CC%81N%20EN%20TIEMPO%20DE%20DESIGUALDADES.pdf#page=48>
- Chirivella González, V., Alcover Arándiga, R. M., & Richart Solá, B. J. (2019). Metodologías activas: simulación de un proceso de centrifugado en Diseño de Experimentos en Ingeniería. . *Congreso In-Red, 2004, 1225–1237*. doi:<https://doi.org/10.4995/inred2018.201>
- Cordova, J. (2020). La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistémica . *Universidad César Vallejo*.
- Corrales, L., Masapanta, J., & Rodríguez, A. (2025). Gamificación: el juego como herramienta para fortalecer el aprendizaje colaborativo en contextos educativos . *Revista Social Fronteriza*.
- Estrella, N., & Perugachi, D. (2025). La gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años. *Universidad Central del Ecuador*.
- Hernández, M., & Collados, L. (2020). La gamificación como metodología de innovación educativa . *Congreso internacional virtual sobre la Educación en el Siglo XXI* .
- Lagla, R., González, E. M., & Cerna, A. (2023). Las estrategias pedagógicas innovadoras: un análisis crítico en la formación docente . *Polo del Conocimiento* .
- Moliner, O., Arnariz, P., & Sanahuja, A. (2020). Rompiendo la brecha entre teoría y práctica: ¿Qué estrategias utiliza el profesorado universitario para movilizar el conocimiento sobre educación inclusiva? *Educación XXI, Universidad Nacional de Educación a Distancia* .
- Muñoz, D. (2023). La gamificación: ¿Recurso pedagógico para elevar los niveles de comprensión lectora en estudiantes universitarios? *Revista metropolitana en Ciencias Aplicadas*.

- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en Educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión . *Educación y Psiquica*.
- Otzem, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *Int. J. Morphol.*
- Piña, L. (2023). El enfoque cualitativo: Una alternativa compleja dentro del mundo de la investigación . *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*.
- Prieto, J., Gómez, J., & Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática . *Educare*.
- Ramirez, P., & Mendoza, L. (2020). La gamificación como estrategia pedagógica en entornos virtuales. *Revista de educación digital*.
- Rocha, J. (2020). Metodologías activas, la clave para el cambio de la escuela y su aplicación en . *INNOVA Research Journal*.
- Ruiz, A. (2021). El contenido y su análisis: enfoque y proceso.
- UNESCO . (2021). La atención y educación de la primera infancia .
- Zambrano, L. (2023). Estrategias didácticas para la escuela rural multigrado. *Revista Andina de Educación*.
- Zumba, P., Castillo, V., Game, N., & Ramírez, L. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje en educación básica . *Uniandes Episteme, Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación* .