



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TÍTULO:**

**GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 A 5  
AÑOS**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA  
OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA:**

**MEJILLÓN DE LA A LIDIA ELIZABETH**

**TUTORA:**

**ING. VERÓNICA VERA VERA, MSC**

**LA LIBERTAD, FEBRERO DE 2022.**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TÍTULO:**

**GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 A 5  
AÑOS**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA  
OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA:**

**MEJILLÓN DE LA A LIDIA ELIZABETH**

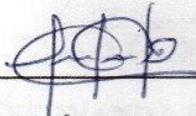
**TUTORA:**

**ING. VERÓNICA VERA VERA, MSC**

**LA LIBERTAD, FEBRERO DE 2022.**

## DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular, "**Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años**", elaborado por la Srta. Mejillón De La A Lidia Elizabeth, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idioma de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber dirigido su desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académico, razón por la cual, apruebo en todos sus partes, encontrándose apto para la evaluación del docente especialista.



---

ING. VERÓNICA VERA VERA, MSC

C.I. 0919712257

## DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título “**Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años**” en el 2022, declaro que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la Educación Inicial.

*Lidia Mejillón*

---

**Mejillón De La A Lidia Elizabeth**

**C.I 2400239600**

DECLARACIÓN TRIBUNAL DE GRADO

El presente Trabajo de Investigación Científica, con el título "Evaluación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años" en el cual se describen que la investigación, análisis y resultados son originales y propios de la actividad académica en el área de la carrera de la Educación Inicial.



Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla, MSc.

**DIRECTORA DE CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**



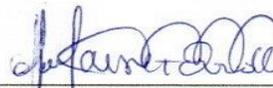
Lic. MARÍA FERNANDA REYES, MSc.

**DOCENTE-ESPECIALISTA**



ING. VERÓNICA VERA VERA, MSc

**DOCENTE TUTOR (A)**

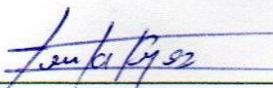


Lic. Amarilis Laínez Quinde; MSc.

**DOCENTE GUÍA -UIC**

## DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular **“Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años”**, elaborado por **Mejillón De La A Lidia Elizabeth**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentran apto para su sustentación.



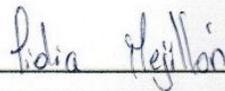
**MSC. MARÍA FERNANDA REYES SANTA CRUZ**

**C.I. 0917515413**

## DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quien suscribe, MEJILLÓN DE LA A LIDIA ELIZABETH C.I: 2400239600 estudiantes de la Carrera de Educación Inicial, declaramos que el Trabajo de Titulación presentado a la Unidad de Integración Curricular cuyo tema es “**Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años**”, Corresponde y es de exclusiva responsabilidad de la autora y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente:



---

**Mejillón De La A Lidia Elizabeth**

**C.I 2400239600**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación va dedicado en primer lugar a Dios por darme la oportunidad de llegar hasta a este punto tan importante de mi carrera profesional, a mis padres Elizabeth y Severino quienes son mi pilar fundamental y apoyo incondicional, por lo cual me han permitido llegar a un nivel de educación superior para llegar a convertirme en una profesional, a mis tías por ser mi ejemplo a seguir y por apoyarme en todo mi proceso universitario.

*Mejillón De La A Lidia Elizabeth*

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, doy gracias a Dios por permitirme tener tan buena experiencia dentro de mi universidad, por permitir convertirme en un ser profesional, gracias a cada docente que hizo parte en este proceso integral de formación.

Finalmente agradezco a todos y cada uno de los miembros de mi familia, a mis compañeras y amigas que desde el inicio estuvimos juntas con un mismo propósito de ser profesionales en el ámbito educativo.

*Mejillón De La A Lidia Elizabeth*

**Mejillón De La A Lidia Elizabeth. Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años.** Universidad Estatal Península de Santa Elena. Carrera de Educación Inicial. La Libertad, 2022.

## **RESUMEN**

Esta investigación tuvo como propósito Analizar la importancia de la gamificación en el aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de edad en Educación Inicial, para lo cual se adoptó una metodología de investigación cualitativa, con aplicación del método inductivo, empleándose tres técnicas de recolección de datos: entrevista, grupo focal y registro anecdótico, los cuales fueron aplicados a la población que estuvo integrada por la Comisión pedagógica de la institución educativa abordada, tres (3) docentes y 15 escolares de 4 y 5 años. Se ha evidenciado que de la entrevista se deduce que parece haber un desconocimiento sobre la gamificación como estrategia educativa por parte de las docentes entrevistadas, puesto que parece que confunden la gamificación con juegos. Del grupo focal se ha evidenciado dificultades en cuanto al internet en la institución educativa, lo que imposibilita el desarrollo de actividades de gamificación. Del registro anecdótico también se ha reportado fallas constantes del internet y este es uno de los recursos primordiales para aplicar algunas actividades de gamificación. A modo de reflexión final se plantea que la gamificación permite robustecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, dejando de lado los métodos y estrategias tradicionales y en lugar de ello incorporar actividades que permitan potenciar los resultados de tal proceso, conduciendo a un aprendizaje significativo que les brinde a los escolares la capacidad de aplicar lo aprendido en el aula, en la resolución de problemas que se presenten en su entorno.

**Palabras claves:** Aprendizaje significativo, Gamificación, Educación Inicial.

## ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I SITUACIÓN PROBLEMÁTICA .....	3
Situación objeto de la investigación.....	3
Contextualización de la situación objeto de investigación .....	6
Inquietudes del investigador .....	7
Pregunta Principal.....	7
Preguntas Secundarias.....	7
Propósitos u objetivos de la investigación .....	8
Objetivo General.....	8
Objetivos Específicos.....	8
Motivaciones del origen del estudio .....	8
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO .....	11
Estudios relacionados con la temática.....	11
A Nivel Internacional.....	11
A Nivel Nacional.....	12
Referentes teóricos.....	13
Gamificación.....	13
Aprendizaje Significativo.....	18
Fundamentos Teóricos de la Gamificación en el Aprendizaje Significativo .....	22
CAPÍTULO III ABORDAJE METODOLÓGICO.....	24
Conceptualización ontológica y epistemológica del método .....	24
Naturaleza o paradigma de investigación .....	24

a. Métodos y sus fases .....	25
b. Técnicas de recolección de la información .....	25
c. Técnicas de interpretación de la información.....	26
d. Categorización y triangulación .....	26
CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS.....	29
Reflexiones críticas .....	29
Aportes del investigador .....	37
REFLEXIONES FINALES .....	43
REFERENCIAS .....	46
ANEXOS.....	51
Anexo A. Registro anecdótico .....	51
Anexo B. Guía de entrevista .....	52
Anexo C. Guía de animación .....	53
Anexo D. Carta aval.....	54
Anexo E. Cronograma de actividades.....	55
Anexo F. Ficha de tutoría.....	56
Anexo G. Certificado de sistema antiplagio .....	57

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Población estudiada.....	24
<b>Tabla 2.</b> Construcción de categorías y subcategorías apriorísticas .....	27
<b>Tabla 3.</b> Preguntas para la guía de entrevista, ficha anecdótica y grupo focal .....	37
<b>Tabla 4.</b> Respuestas de la guía de entrevista.....	39

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Objetivos de la gamificación .....	14
<b>Figura 2.</b> Fundamentos de la gamificación .....	16
<b>Figura 3.</b> Gamificación en el entorno áulico.....	17
<b>Figura 4.</b> Aprendizaje Significativo .....	19
<b>Figura 5.</b> Tipos de Aprendizaje Significativo de acuerdo con Ausubel.....	20
<b>Figura 6.</b> Elementos del Aprendizaje Significativo de acuerdo con Novak .....	21
<b>Figura 7.</b> Principios básicos de la enseñanza se acuerdo con Piaget .....	22
<b>Figura 8.</b> Hallazgos de la entrevista: Categoría Gamificación.....	29
<b>Figura 9.</b> Hallazgos de la entrevista: Categoría Aprendizaje significativo.....	32
<b>Figura 10.</b> Hallazgos del Grupo Focal: Categoría Gamificación.....	35
<b>Figura 11.</b> Fundamentos teóricos .....	43
<b>Figura 12.</b> Actividades de gamificación .....	45

## INTRODUCCIÓN

Es común observar que en el ámbito escolar se empleen los juegos como estrategias educativas porque sin lugar a dudas los juegos se perfilan como actividades atractivas para los niños en edad escolar, por ello, Pinilla (2020) ha precisado que “Desde que nacen, los niños y niñas utilizan el juego como la forma de relacionarse con el medio que les rodea” (p. 1). Sin embargo, no es la única estrategia que puede resultar cautivadora para los estudiantes, pues la gamificación también puede llegar a despertar el mismo nivel de interés de los escolares.

En este punto, debe señalarse que en Ecuador la labor de los profesionales de la docencia del nivel de educación preescolar, debe ceñirse a lo expuesto en el Currículo de Educación Inicial (2014), pero luego de efectuar una revisión de este documento elaborado por el Ministerio de Educación, se puede concluir que en este no se ha contemplado a la gamificación como una estrategia educativa. Además, instituciones educativas como la Escuela Manuela Cañizares no cuenta con un manual o guía de actividades de gamificación para propiciar el aprendizaje significativo.

Por tal motivo se ha desarrollado esta investigación con el propósito de analizar la importancia de la gamificación en el aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de edad en Educación Inicial. Esta investigación se dividirá en 4 capítulos, los cuales serán descritos a continuación:

**CAPÍTULO I SITUACIÓN PROBLEMÁTICA:** En esta sección será descrito el problema abordado, para luego proponer los objetivos y presentar las inquietudes que han originado esta labor investigativa. Luego de ello se plantearán las motivaciones que justifican este estudio.

**CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO:** Es esta parte se expondrán las investigaciones previas que se han desarrollado a nivel nacional e internacional relacionadas con el tema abordado, para luego exponer los postulados teóricos que sustentan la investigación.

**CAPÍTULO III ABORDAJE METODOLÓGICO:** En este capítulo se describirá todo lo vinculado con el paradigma y el método de investigación utilizado, para luego especificar las técnicas e instrumentos de recolección de datos que fueron diseñados para abordar la población en estudio.

**CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS:** En este apartado se expondrá la información que ha sido recopilada a partir de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos que fueron diseñado y en función de ellos poder emitir las reflexiones finales.

## CAPÍTULO I SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

### **Situación objeto de la investigación**

La Educación Inicial representa una etapa trascendental en la vida de todo ser humano, puesto que es un periodo en el que se producen un cúmulo de cambios que dan lugar al desarrollo integral del niño (León-Ávila et al., 2020), específicamente el 90% del desarrollo cerebral se produce durante la primera infancia según afirmaciones de Peñas-Moreno et al. (2020), por tanto, la educación debe regirse por una planificación meticulosa, acertada y ajustada al nivel madurativo del alumno, para ello es necesario que se seleccionen las estrategias metodológicas que respondan tanto a los intereses del estudiante como a los objetivos y contenidos curriculares (León-Ávila et al., 2020).

En este particular, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2018) ha establecido los Objetivos de Desarrollo Sostenible, entre los que destaca el incremento del acceso a educación de calidad, fundamentada en la equidad y en metodologías de aprendizaje apropiadas y significativas.

Es por ello que, el juego es reconocido como el principal mecanismo favorecedor del proceso enseñanza aprendizaje en etapa preescolar, puesto que no requiere de conocimientos previos y por conllevar ventajas como la capacidad de promover la interacción entre pares, el desarrollo de la psicomotricidad, lo que le confiere gran relevancia en el desarrollo del niño en los aspectos físico, social y cognitivo, posibilitando tanto la recreación como la diversión del alumno de forma dinámica y amena (Peñas-Moreno et al., 2020).

Por otra parte, debe destacarse que con el devenir del tiempo se ha desarrollado un importante y vertiginoso incremento al acceso de medios digitales, lo que ha desencadenado grandes transformaciones en las diversas esferas de la vida del ser humano, modificando la forma en la que los individuos se interrelacionan. El ámbito educativo no escapa de tal realidad, es por ello que se torna ineludible que los

profesionales de la docencia, ajusten su práctica educativa a las exigencias actuales (Liberio-Ambuisaca, 2019a).

Entretanto, en la actualidad los niños son considerados los nativos digitales puesto que se encuentran inmersos en un mundo digital en el que disponen de equipos tecnológicos los cuales pueden ser empleados para optimizar el proceso académico mediante la implementación de estrategias educativas innovadoras y que resulten en el estímulo del estudiante. En este sentido, Córdova-Amache (2020) enfatiza que el docente cuenta con estrategias como la gamificación que cuenta con la ventaja de aumentar el interés y participación activa de los niños en las tareas escolares; al respecto, Coello-Morán & Gavilanes-Aray (2019) pormenorizan que hasta el 70% de los educadores afirman que el empleo de juegos digitales deriva en el aumento de la motivación del alumno.

La gamificación es pues, según Coello-Morán & Gavilanes-Aray (2019) una técnica que consiste en utilizar la mecánica del juego en el escenario educativo, permitiendo que los estudiantes aprendan la información por el docente de forma divertida. En otras palabras, la gamificación implica un conjunto de instrucciones de juego que se emplean en diversas esferas, aplicado al contexto académico se puede decir que se trata de una herramienta innovadora que permite potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje (Liberio-Ambuisaca, 2019a).

Debe denotarse que el proceso enseñanza aprendizaje es estimulado por la gamificación al incrementar la autonomía del niño, optimizar el nivel de concentración y atención en las actividades desplegadas por el docente, incrementar la capacidad de resolución de problemas a la vez que promueven la alfabetización digital (Córdova-Amache, 2020), todo ello influye de forma positiva en el incremento del rendimiento académico del alumnado según aseveraciones de Lizano-Zambrano & Pinela-Cuzco (2018), quienes añaden que la gamificación representa una forma acertada de eliminar las prácticas monótonas y rutinarias de impartir conocimientos.

A nivel mundial y, específicamente en Estados Unidos y España, se emplea la gamificación en el contexto áulico con el fin de incrementar la interactividad en las clases, lo que da cuenta del rol importante que poseen los medios digitales en la actualidad (Montaño-Correa, 2019). Según Liberio-Ambuisaca (2019b), en América Latina se ha incrementado la gamificación en el salón de clases mediante la incorporación de instrucciones para llevar a cabo actividades lúdicas, lo que conduce al incremento de la motivación de los estudiantes por ejecutar trabajo cooperativo que a su vez conlleva a efectos positivos en el rendimiento escolar (Liberio-Ambuisaca, 2019b).

El Currículo de Educación Inicial de Ecuador establece algunos requerimientos para potenciar el desarrollo y aprendizaje del niño, entre los que cabe mencionar: (a) el desarrollo de experiencias de aprendizaje significativo, (b) la organización de ambientes de aprendizaje que resulten estimulantes, (c) personal docente competente y comprometido con el proceso académico efectivo (Ministerio de Educación de Ecuador, 2014). Con tal propósito instaura tres ejes fundamentales del desarrollo del alumnado (1) descubrimiento natural y cultural, (2) Expresión y comunicación y (3) desarrollo personal y social que se sustentan en el juego como metodología indispensable para lograr los objetivos curriculares.

No obstante, existen algunas circunstancias que impiden o dificultan la implementación de la gamificación en el ámbito de educación, entre los cuales se pueden mencionar la falta de conectividad y de equipos digitales, las cuales son reportadas en países como Perú (Córdova-Amache, 2020). Por otro lado, tenemos las instituciones educativas en las que se lleva a cabo la enseñanza fundamentados en el enfoque tradicional que demanda del alumnado el aprendizaje a partir de la repetición y memorización de contenidos académicos (Davidson-Vera & Bórquez-Silva, 2021).

En otro orden de ideas, es oportuno indicar que autores como Lizano-Zambrano & Pinela-Cuzco (2018) recalcan que el empleo de medios tecnológicos y digitales en el entorno áulico permite fortalecer el Aprendizaje Significativo de los alumnos. Todo ello se ajusta a las demandas pedagógico – educativas, las cuales exigen que el proceso

académico sea desarrollado de acuerdo con el contexto social en el que se desenvuelve el estudiante, comprendiendo que la educación debe transformarse con la celeridad que la sociedad lo hace, siendo pertinente adecuar las metodologías implementadas en el salón de clases (Arias-Rosales & Romero-Herrera, 2021).

Se estima oportuno señalar que el término Aprendizaje Significativo hace alusión al proceso de integración de un nuevo conocimiento a la red de conocimientos alcanzados previamente por el alumno y que va seguido de una fase en la cual le atribuye un significado (Montaño-Correa, 2019). Tomando en cuenta la premisa de Peñas-Moreno et al. (2020) quienes aseveran que la gamificación es un recurso de naturaleza didáctica que favorece el desarrollo integral del alumno que debe ser empleado por los docentes para promover el aprendizaje efectivo, se plantea la presente investigación.

### **Contextualización de la situación objeto de investigación**

A nivel nacional, Liberio-Ambuisaca (2019b) reporta que en el entorno académico se subutiliza la tecnología, además, sostiene que el personal docente cuenta con insuficiente conocimiento y capacitación para desarrollar estrategias innovadoras como las técnicas de gamificación. En la Provincia de Guayas, según datos aportados por Lizano-Zambrano & Pinela-Cuzco (2018), es ínfimo el empleo de herramientas tecnológicas como elemento favorecedor del proceso enseñanza aprendizaje.

Resulta pertinente apuntar que la revisión tanto del Currículo de Educación Inicial (Ministerio de Educación de Ecuador, 2014) como de la Guía metodológica para su implementación (Ministerio de Educación de Ecuador, 2015), permiten conocer que no hacen mención a la gamificación como estrategia académica.

No obstante, debe indicarse que puntualizan el fundamento teórico del diseño curricular, destacando la teoría de Aprendizaje Significativo propuesta por Ausubel, la cual sostiene que este se produce a partir de la construcción de nuevo conocimiento,

teniendo como punto de partida información o conocimientos adquiridos anteriormente, lo que implica que el docente debe conocer los intereses y motivaciones de los alumnos.

Particularmente, la Escuela Manuela Cañizares, ubicada en el cantón Salinas parroquia Santa Rosa se ha evidenciado que los docentes de Educación Inicial llevan a cabo su práctica profesional enfocados en la metodología tradicional de enseñanza, generando desinterés en los alumnos por integrarse a las actividades desarrolladas, lo que acarrea ciertas dificultades de aprendizaje en los niños y niñas. Todo ello resulta contrario a lo formulado por Liberio-Ambuisaca (2019a) quien destaca la importancia del rol del docente en el desarrollo integral del alumnado, lo cual debe promover mediante su ejercicio proactivo, innovador y creativo, siendo las técnicas de gamificación una de las principales herramientas de las que dispone.

Tomando en consideración las premisas detalladas con antelación, se estima acertado efectuar la presente investigación con la finalidad de implementar la gamificación como técnica de enseñanza que promueve el aprendizaje significativo.

### **Inquietudes del investigador**

#### **Pregunta Principal**

¿Cuál es la importancia de la gamificación en el aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de edad en Educación Inicial?

#### **Preguntas Secundarias**

¿Cuáles son los fundamentos teóricos de la gamificación en el aprendizaje significativo?

¿Qué aporte brinda la gamificación en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial de la Escuela Manuela Cañizares?

¿Qué actividades de gamificación pueden implementarse en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial de la Escuela Manuela Cañizares?

## **Propósitos u objetivos de la investigación**

### **Objetivo General**

Analizar la importancia de la gamificación en el aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de edad en Educación Inicial.

### **Objetivos Específicos**

Determinar los fundamentos teóricos de la gamificación en el aprendizaje significativo.

Identificar el aporte de la gamificación en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial de la Escuela Manuela Cañizares.

Especificar actividades de gamificación en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial de la Escuela Manuela Cañizares.

## **Motivaciones del origen del estudio**

La educación es un proceso que permite la formación integral de los escolares, pero para ello, es necesario que se efectúen innovaciones en el ámbito educativo que permitan irse adaptando a las nuevas demandas y cambios que se dan en la sociedad. Ahora bien, la gamificación, es sin lugar a dudas una de las estrategias que se perfilan como apropiadas para desarrollar habilidades y competencias en los niños, pero es trascendental desplegar investigaciones que permitan analizar la importancia de la gamificación en el aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de edad en Educación Inicial.

Desde la óptica académica puede afirmarse que la principal motivación, es precisamente realizar una investigación orientada a determinar la importancia de la

gamificación en el aprendizaje significativo de los escolares de 4 a 5 años de la institución educativa seleccionada.

Desde el punto de vista teórico puede aseverarse que esta investigación tiene motivación, debido a que busca realizar una revisión de literatura que permita ubicar las principales posturas teóricas, dentro de las cuales se encuentra la Teoría de Ausubel que aborda el aprendizaje significativo, que permita conocer sus principales aportes al respecto; así como también la teoría de Vigotsky respecto de la gamificación y en función de ellos ampliar dichos modelos teóricos.

En cuanto al valor práctico puede aseverarse que con este estudio se busca identificar las principales actividades de gamificación para que los docentes de la institución educativa seleccionada puedan conocer que tiempo de actividades se pueden emplear partiendo de la gamificación y que puedan elevar el interés en el estudiantado en el proceso de enseñanza-aprendizaje y con ello conducir al aprendizaje significativo.

La investigadora también se ha visto motivada desde la perspectiva metodológica, debido a que, para el alcance de los objetivos previamente trazados, ha debido diseñar tres instrumentos de recolección de datos que son aportes significativos de tipo científico, que podrán ser aplicados en futuras investigaciones vinculadas a la gamificación y al aprendizaje significativo.

Legalmente también existen motivos para desplegar esta investigación, debido a que el artículo 26 de la Constitución de la República del Ecuador (2008) ha consagrado el derecho a la educación, mientras que el artículo 27 estipula que la educación debe procurar un desarrollo holístico y pleno del ser humano y es precisamente ello lo que se procura con esta investigación que se logre un desarrollo integral de los niños en el sistema educativo, que implique un aprendizaje significativo por medio de la gamificación.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011) contempla en su artículo 40 que el nivel de educación inicial debe ser visualizado como aquel en el que se debe ofrecer un acompañamiento a los niños en edades comprendidas entre los tres (3) a cinco (5) años edad en todo lo vinculado a aspectos cognitivos procurando el desarrollo de todas sus capacidades, lo que debe estar orientado a propiciar un aprendizaje significativo por medio de estrategias como la gamificación.

Por otra parte, el Código Orgánico de la Niñez y Adolescencia (2003) establece en su artículo 18 que se debe promover el desarrollo integral de todas las capacidades y competencias del niño y el adolescente, considerando que se trata de un sujeto en pleno desarrollo y para ello los docentes deben aplicar las estrategias pedagógicas pertinentes para tales efectos, entre las cuales puede mencionarse la gamificación. Por lo que se puede afirmar que este texto normativo ofrece sustento a esta investigación.

Finalmente, se puede sostener que este estudio se hace motivado a la necesidad de beneficiar a los escolares de 4 a 5 años de Educación Inicial de la Escuela Manuela Cañizares al identificar estrategias de gamificación que puedan conducir al aprendizaje significativo, lo que a su vez conlleva a que los docentes de estos escolares también sean beneficiarios puesto que en este estudio encontrarán actividades en relación a la gamificación.

## CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

### **Estudios relacionados con la temática**

#### **A Nivel Internacional**

Córdova-Amache (2020) realizó una investigación en Perú, denominada “La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática”, bajo el enfoque documental en el que se realizó la revisión de artículos de revista en las siguientes bases de datos: Dialnet, Atlantiss Press, ProQuest, Redalyc, EBSCO y Scielo. Durante la revisión preliminar obtuvieron un total de 74 documentos, de los cuales fueron seleccionados 15 que cumplieron con los criterios establecidos para tal fin.

El autor concluye que la gamificación es una estrategia de aprendizaje idónea e innovadora en Educación Inicial que genera un impacto motivador en los estudiantes. Además, el autor identifica los elementos fundamentales de la implementación de la gamificación en el aula de clases, los cuales son los dinámicos o también conocidas como recompensas, y constituyen las motivaciones que llevan al niño a participar en las actividades curriculares; y las mecánicas, que hacen referencia a la forma en la que se en marcha las tareas efectuadas y que presuponen un reto para el alumno.

Por su parte, Jaimes-Delgadillo (2019) desarrolló un estudio en Colombia con el título “El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes”, cuyo objetivo fue elaborar una propuesta fundamentada en el juego como promotor del aprendizaje significativo. La metodología según la cual se llevó a cabo responde al enfoque cualitativo, guiada por la Acción - Investigación, cuya población de estudio estuvo conformada por 40 alumnos de Educación Inicial que fueron estudiados mediante la técnica de observación participante.

Se logró evidenciar que el juego constituye la principal estrategia metodológica empleada en el aprendizaje significativo de los alumnos, así como el desarrollo de habilidades y destrezas de los niños y niñas.

### **A Nivel Nacional**

León-Ávila et al. (2020) desplegaron un estudio denominado “Metodologías activas para la enseñanza-aprendizaje en educación inicial: Una experiencia con Golescogami”, con la finalidad de analizar los retos y propuestas para la implementación de metodologías activas en el proceso educativo. Los autores concluyen que es apropiado el empleo de metodologías activas en Educación Inicial como la gamificación, el juego de roles y el aprendizaje colaborativo, sugiriendo la incorporación de actividades escolares en plataformas tales como TikTok, Genially, Quizizz, Educandy, WhatsApp y Classcraft.

Peñas-Moreno et al. (2020) publicaron un artículo titulado “Gamificación en Centros de Desarrollo Infantil”, con el objetivo de determinar la influencia de la gamificación en niños de Educación Inicial, para lo cual se realizó una investigación de enfoque cuantitativo en la que se aplicó una encuesta a 20 docentes de Educación Inicial. Los autores aseveran que la mayoría de los profesionales de la docencia abordados en el estudio cuentan con conocimientos sobre gamificación y que estiman importante innovar en el entorno áulico, tal premisa se estima acertada desde la perspectiva adoptada en la presente investigación en la que plantea emplear la gamificación como estrategia para promover el aprendizaje significativo.

Quishpi-Pilamunga & Fernández-Assán (2018) esbozaron una investigación a la que titularon “La gamificación en el desarrollo del aprendizaje significativo. Propuesta: diseño de una aplicación multimedia educativa basada en la gamificación”, con el propósito de identificar el efecto de la gamificación en el aprendizaje significativo del alumnado. Diseñada de acuerdo con el enfoque mixto, de campo, descriptiva y exploratoria, fundamentada en la Investigación – Acción Educativa.

La población estudiada estuvo conformada por 1 docente a quien se le realizó una entrevista y 195 alumnos que fueron encuestados y observados; los hallazgos arrojan que las actividades curriculares se tornan monótonas, los alumnos se muestran desinteresados en participar en las tareas realizadas, determinando el deficiente aprendizaje significativo en los estudiantes. Se desarrolló e implementó una propuesta de gamificación que favoreció el incremento del aprendizaje significativo.

Tomando en consideración tales afirmaciones, la autora de la investigación desarrollada considera acertado resaltar la importancia de que el docente efectúe una práctica profesional fundamentada en la innovación educativa y que se ajuste a los requerimientos de los alumnos, siendo la gamificación una estrategia académica idónea que incrementa el interés y motivación de los niños en participar en las actividades desarrolladas en el entorno áulico, favoreciendo el aprendizaje significativo.

## **Referentes teóricos**

### **Gamificación**

#### **Definición**

La gamificación es visualizada por Mallitasig & Freire (2020) como una estrategia innovadora, que está destinada a tornar interesante las actividades desarrolladas por el profesional de la docencia. Bajo esta perspectiva se entiende que la gamificación es una estrategia de enseñanza, que permite al docente incrementar los niveles de interés y motivación en su grupo de escolares, impulsándoles a desarrollar con éxito el proceso educativo.

Para Sánchez (2020) la gamificación es una estrategia educativa de reciente data, que comprende el empleo de elementos de un juego en un entorno diferente al juego. En este sentido, debe acotarse que la gamificación suele generar confusión y aún son asociados con diversa modalidad de juegos como los juegos serios, haciendo mucho más necesario que los docentes procuren recibir la capacitación que les permita diferenciar a la gamificación de otras actividades educativas.

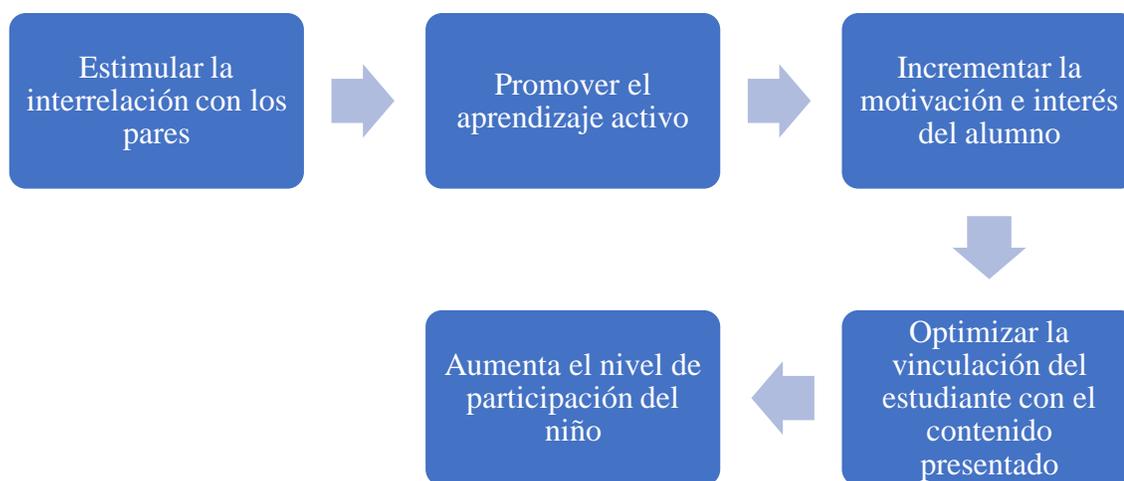
En la actualidad se ha venido implementado la gamificación por medio de cuestionarios interactivos (Badoiu et al., 2020), todo derivado del contexto de penetración de la tecnología en todos los ámbitos de la vida humana, entre ellos el educativo. Pero además la pandemia mundial por COVID-19 y sus diversas variantes ha obligado la implementación de la enseñanza a distancia a través de medios electrónicos, lo que ha demandado el replanteamiento de las formas de aprendizaje, perfilándose la gamificación como una estrategia pertinente para tales efectos.

### Objetivos

La gamificación es implementada con el propósito de lograr los objetivos que se presentan en la Figura 1.

#### Figura 1.

##### *Objetivos de la gamificación*



*Nota.* Adaptado de “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” (p. 394), por Liberio-Ambuisaca, 2019a, *Conrado*, 15(70).

### **Importancia de la Gamificación en el Contexto Educativo**

La principal importancia de la gamificación tiene que ver con que se trata de una estrategia innovadora que rompe los esquemas del proceso de enseñanza-aprendizaje tradicional (Badoiu et al., 2020). De manera tal que la gamificación es importante porque viene a introducir nuevos elementos al proceso educativo.

Asimismo, se puede sostener que la gamificación es de importancia en el contexto educativo debido a que ofrece ambientes interactivos e interesantes a los escolares (García-Casaus et al., 2020), lo que sin lugar a dudas es apropiado para que el docente ofrezca las condiciones pertinentes para que se lleve a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este mismo orden de ideas ha expuesto Fernández et al., (2018) al señalar que la gamificación está orientada a generar los mismo niveles de motivación que desencadenan los juegos, sin que se diseñe, planifique e implemente ningún tipo de juego. Bajo esta óptica, se entiende que la gamificación se torna importante por su diseño resulta atractivo para los escolares.

Se considera además que la gamificación es una herramienta que puede ser empleada para combatir el estrés que puede generarse en el ámbito educativo (Badoiu et al., 2020), puesto que con esta se brindas contextos educativos interesantes y atractivos para los escolares, lo que a su vez les permite relajarse en el desarrollo de las actividades implementadas por el docente.

Igualmente, se puede decir que la gamificación es importante porque permite robustecer los procesos educativos de la enseñanza tradicional, potenciando los resultados que de esta se obtienen (Gamboa et al., 2020), configurándola en una metodología de la cual los docentes deben echar mano e implementar en sus aulas.

Finalmente, se puede sostener que a criterio de la investigadora la gamificación es una estrategia de enseñanza importante en el contexto educativo mundial que se ha

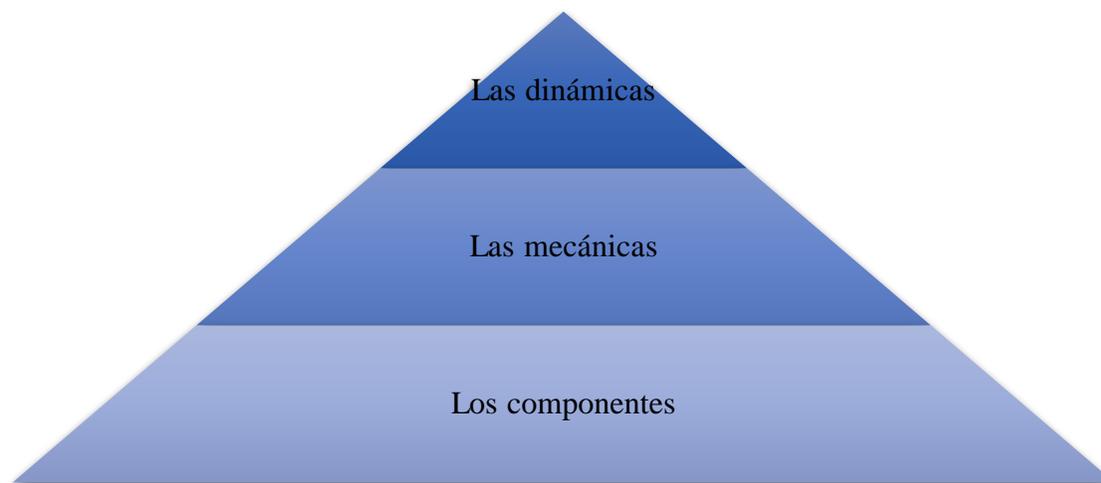
desencadenado producto de la propagación del virus que ha sido denominado COVID-19, debido a que este ha exigido que los profesionales de la docencia se replanteen los métodos de enseñanza tradicionales y de realizar los cambios y ajustes curriculares y de planificación académica, en función de garantizar un proceso educativo exitoso, a través de metodologías como la gamificación.

### **Fundamentos de la gamificación**

Mallitasig & Freire (2020) han planteado que existen tres fundamentos principales de la gamificación y que han sido identificados por Werbach y que serán precisado en la Figura 2.

#### **Figura 2.**

*Fundamentos de la gamificación*



*Nota.* Adaptado de “*Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales*” (pp. 164-181), por Mallitasig, A., & Freire, T. (2020), *Revista Docu INNOVA Research Journal*, 5.

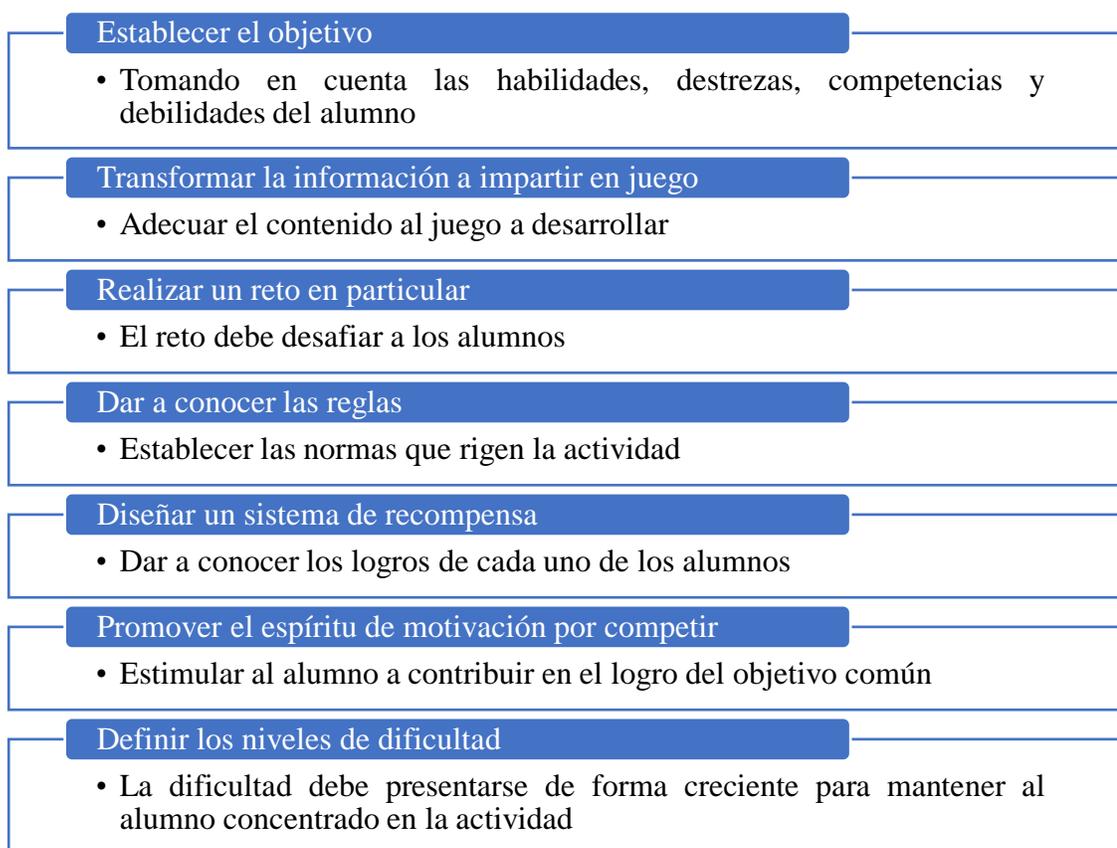
Las dinámicas tienen que ver con la estructuración del juego, mientras que la mecánica está relacionado con los procesos necesarios para que se lleve a cabo el juego: y finalmente los componentes están vinculados con las exigencias específicas que se derivan tanto de las dinámicas como de las mecánicas como niveles, equipos, insignias, entre otras (Mallitasig & Freire, 2020 y Gaviria, 2021).

### Gamificación en el Proceso Enseñanza Aprendizaje

La gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje consta de siete etapas que se precisan en la Figura 3.

**Figura 3.**

*Gamificación en el entorno áulico*



*Nota.* Adaptado de “*Didáctica de la ortografía: la gamificación como herramienta de aprendizaje*” (pp. 122-123), por Davidson-Vera & Bórquez-Silva, 2021, *Revista Documentos Lingüísticos y Literarios UACH*, 40.

En líneas generales, se puede decir que la gamificación en el ámbito educativo se ha asociado con la integración de la lúdica y el aprendizaje con el propósito de que el

escolar adquiriera el conocimiento y posteriormente pueda ponerlo en práctica en la resolución de conflictos que se le presenten (Mallitasig & Freire, 2020).

### **Teorías sobre Gamificación**

#### **Teoría de Flujo**

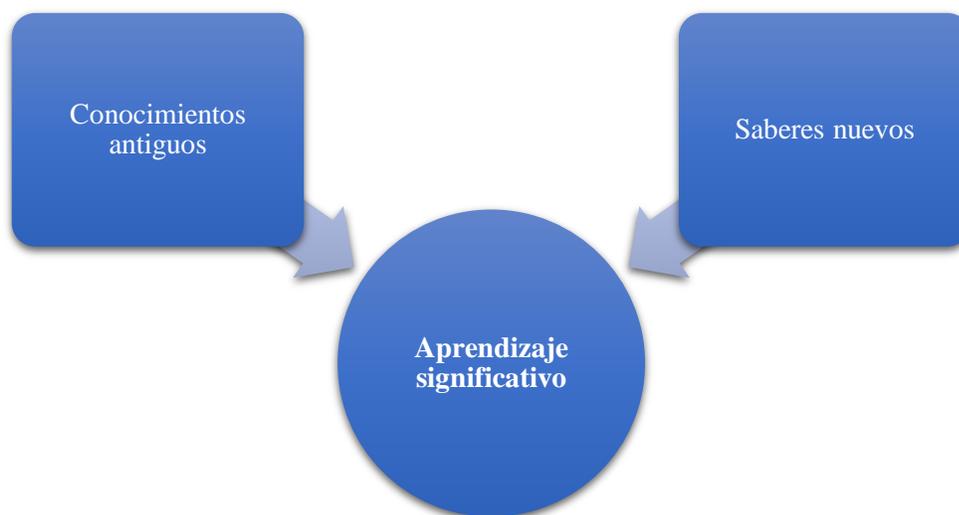
Este modelo teórico fue creado por Mihály Csíkszentmihályi a mediados de la década de los setenta, dando origen a la gamificación que plantea que un individuo cuando siente satisfacción de realizar algo, se enfoca en el proceso más allá del resultado (Mallitasig & Freire, 2020). De forma tal que para esta teoría la gamificación es una estrategia que busca que los individuos se vean interesados y motivados a realizar determinada actividad, que les resulta placentera y que les atrae realizar.

### **Aprendizaje Significativo**

#### **Definición**

El aprendizaje significativo es observado como aquel en el que el escolar además de adquirir un conocimiento, logra otorgar un significado a dicho aprendizaje que le permitirá emplear en su vida diaria (Montaño-Correa, 2019). En este orden de ideas, se entiende que el aprendizaje significativo es aquel que permite al estudiante desarrollar habilidades y competencias que puede poner en práctica en la resolución de problemas que se le presenten.

Otro aspecto a destacar del aprendizaje significativo es que este es el que posibilita que el alumno, conecte conocimientos previos o antiguos, con los saberes nuevos que va obteniendo del proceso educativo, tal como se visualiza en la Figura 4.

**Figura 4.***Aprendizaje Significativo*

*Nota.* Adaptado de “*La gamificación en el aprendizaje significativo en lengua y literatura*” (p. 18), por Montaña-Correa, C. S., 2019.

### **Teoría de Aprendizaje Significativo de Ausubel**

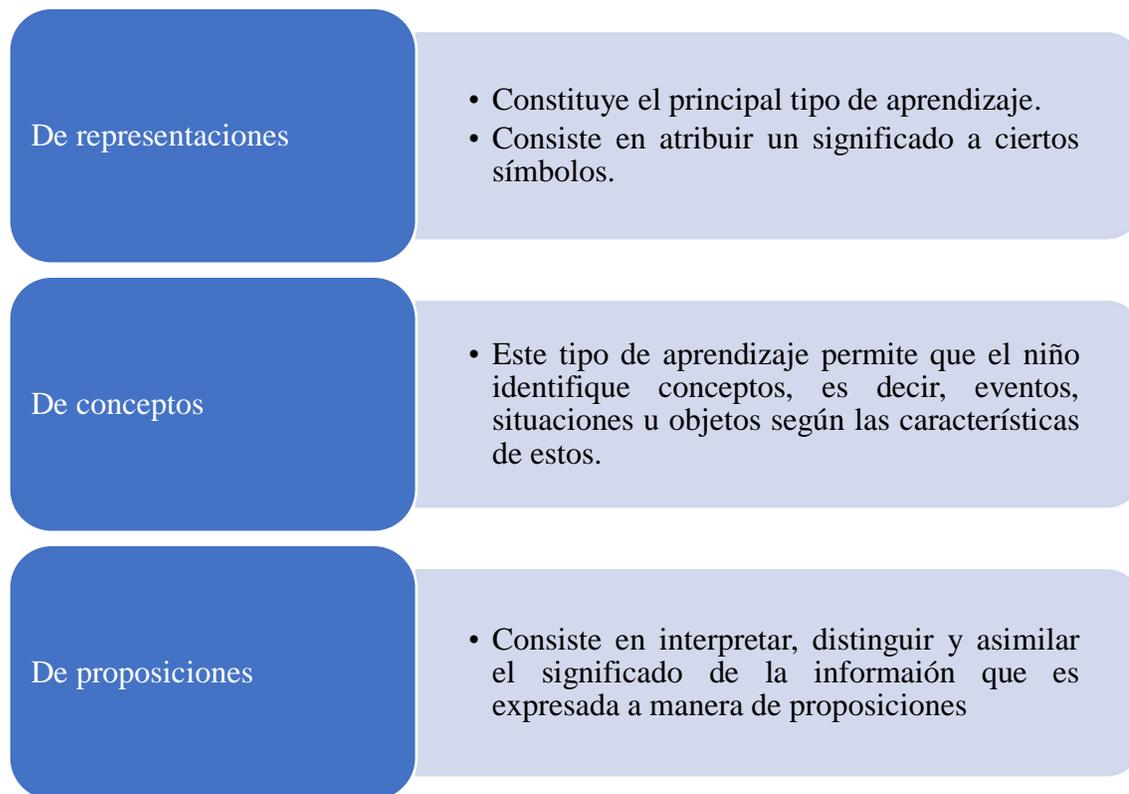
De acuerdo con Ausubel (1983) el aprendizaje es un proceso complejo que va más allá de la transformación de la conducta tal como lo vislumbran la corriente conductista, por el contrario, se trata de una serie de etapas que culminan por generar un cambio en el significado que le adjudica el individuo a la experiencia. Debe considerarse que existen factores que inciden en el proceso enseñanza aprendizaje, entre los que vale acotar: (a) el docente y la forma en la que adelanta el proceso educativo, (b) los contenidos curriculares y la forma en la que son presentados, y (c) el contexto social en el que se efectúa el proceso académico.

Por otra parte, debe mencionarse que tal autor ha planteado una teoría sobre el Aprendizaje Significativo por medio de la cual insta que se trata de un proceso que permite asociar una información o contenido a proposiciones, ideas, símbolos o figuras previamente aprendidas por el alumno, dando lugar a la modificación y evolución de tal información. De igual modo afirma que la asociación se establece de forma no arbitraria.

La teoría de Ausubel contempla tres tipos de Aprendizaje Significativo, los cuales son esbozados mediante la Figura 5.

**Figura 5.**

*Tipos de Aprendizaje Significativo de acuerdo con Ausubel*



*Nota.* Adaptado de “*Teoría del aprendizaje significativo*” (pp. 5-6), por Ausubel, 1983, *Fascículos de CEIF*, 1.

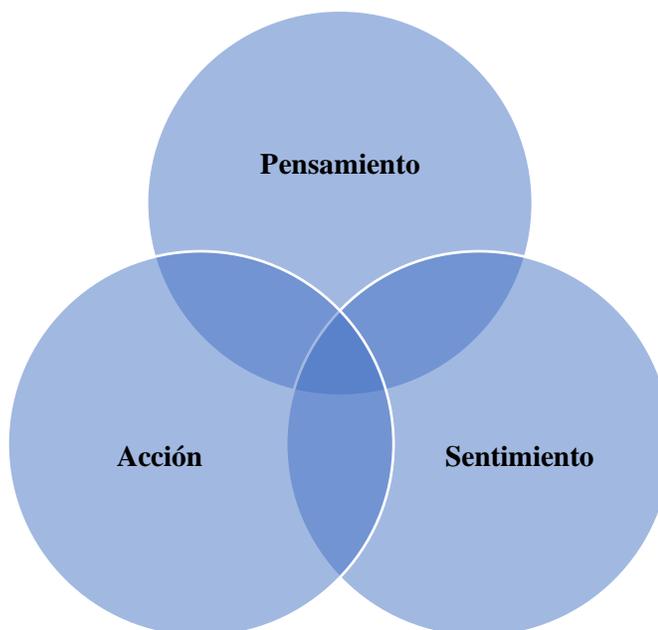
Conviene destacar que Ausubel advierte de la relevancia del aprendizaje mecánico, es decir, no solo determina su existencia, sino que además los denomina organizadores anteriores que posibilitan que se dé el aprendizaje significativo (Sánchez, 2020). Desde esta perspectiva, se entiende que para Ausubel existen dos tipos de aprendizaje, el mecánico que son aquellos que se dan desde el nacimiento del individuo y que no derivan de una educación formal y el aprendizaje significativo que es la adquisición de saberes por medio de estrategias que buscan que capte dichos saberes, los almacene en su área cognitiva, para su posterior uso en el futuro.

### **Teoría de Aprendizaje Significativo de Novak**

Joseph Novak propuso un modelo teórico en función del cual el aprendizaje significativo que se deriva de la fusión de tres elementos (Chalá & Sangoquiza, 2021), los cuales se muestran en la Figura 6.

#### **Figura 6.**

*Elementos del Aprendizaje Significativo de acuerdo con Novak*



*Nota.* Adaptado de “*Desarrollo de los hábitos de estudio de acuerdo a la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel y Joseph Novak*” (p. 19), por Chalá, J., & Sangoquiza, R., 2021.

Para Novak el aprendizaje significativo es el resultado de la incorporación de lo que piensa el escolar, además los sentimientos que este experimenta y la actuación de este en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Bajo esta perspectiva, el aprendizaje significativo depende exclusivamente del escolar, por lo que, a criterio de la investigadora, esta postura teórica no es la más acertada porque el docente y el ambiente educativo puede incidir positivamente para que se propicie un aprendizaje significativo.

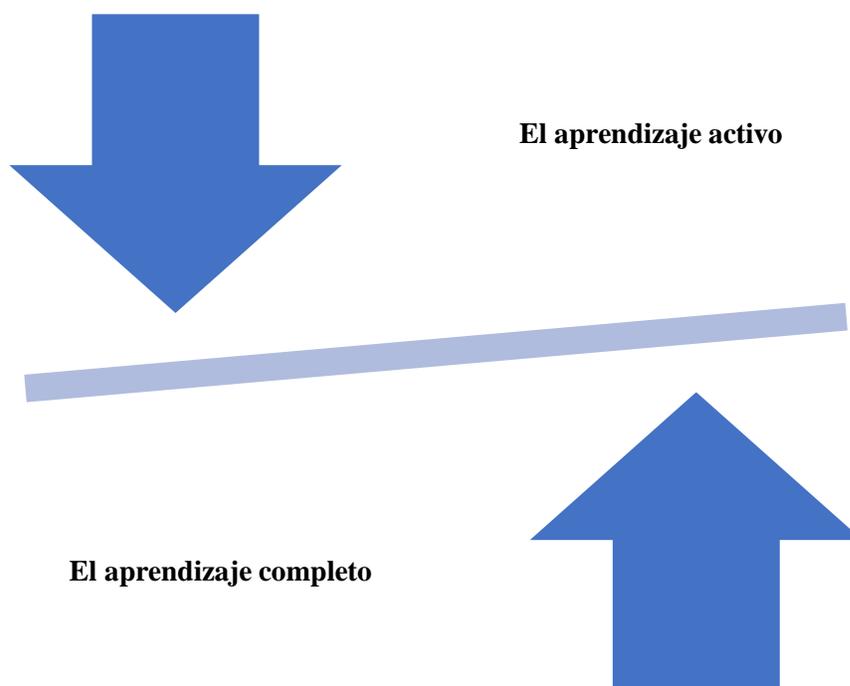
## Fundamentos Teóricos de la Gamificación en el Aprendizaje Significativo

### Teoría de Piaget

Piaget es un psicólogo de renombre que generó grandes aportes en el ámbito educativo, uno de los cuales plantea que existe dos principios básicos de enseñanza, como se muestran en la Figura 7.

#### Figura 7.

*Principios básicos de la enseñanza se acuerdo con Piaget*



*Nota.* Adaptado de “*Las estrategias de aprendizaje colaborativo en la didáctica docente*” (p. 30), por Ramírez, L., 2016.

Bajo este modelo teórico, el aprendizaje activo se da cuando el estudiante recibe información y con ello adquiere conocimiento; mientras que en el aprendizaje completo se verifica una interacción del escolar que les permite interiorizar el aprendizaje.

En este sentido, puede afirmarse que el aprendizaje completo se asocia con el aprendizaje significativo en el que el alumno logra aplicar sus conocimientos en el contexto en el que se desenvuelve, pero para ello deben ponerse en marcha estrategias que promuevan la interacción como la gamificación.

### **Teoría de Vigotsky (1974)**

Vigotsky concibe el desarrollo humano como un proceso sociocultural paulatino que se ve influenciado por dos categorías de factores que incluyen: (a) la interacción que establece el niño con el entorno que le rodea, lo que le faculta para las relaciones que establecerá a lo largo de la vida y (b) el contexto histórico y sociocultural, es decir, el entorno en el que se desarrolla el individuo, permitiéndole o no acceder a determinadas herramientas (Ministerio de Educación de Ecuador, 2014).

Partiendo de tal axioma, se puede aseverar que el desarrollo integral del niño varía según la interacción que establece con su entorno familiar, social y educativo, siendo este último determinante en el proceso de construcción del conocimiento. Y la gamificación es una estrategia que posibilita la interacción del escolar con su entorno de una forma atractiva y motivadora.

## CAPÍTULO III ABORDAJE METODOLÓGICO

### Conceptualización ontológica y epistemológica del método

El método implica un “conjunto de procedimientos que, valiéndose de los instrumentos o técnicas necesarias, examina y soluciona un problema o conjunto de problemas de investigación” (Behar-Rivero, 2008, p. 59), teniendo en consideración tal premisa, debe indicarse que el fundamento ontológico según la perspectiva de Gurdían (2007), están determinados por la visión que adopta el investigador respecto a la realidad problemática, la cual está representada en el presente estudio por la puesta en marcha en la Escuela Manuela Cañizares, del proceso educativo arraigado en modelos tradicionales, con estrategias que llevan a la monotonía en el aula de clases.

Entretanto, el fundamento epistemológico es definido como “el modelo de relación que seleccione la investigadora-el investigador para relacionarse con lo investigado” (Gurdían, 2007, p. 67), tal relación puede establecerse en la distancia o tal como ha sido realizado en el presente trabajo en el que se ha entablado relación estrecha con la realidad problemática y los sujetos de investigación, los cuales están representados como se presenta en la Tabla 1.

#### Tabla 1.

##### *Población estudiada*

Sujetos	Número de participantes
Niños de 4 a 5 años	15
Docentes	03
Comisión pedagógica	04
<b>Total</b>	<b>22</b>

**Fuente:** Mejillón (2022).

### Naturaleza o paradigma de investigación

El paradigma bajo el cual fue realizada la investigación es el cualitativo, el cual según Cerda (2011), “utiliza múltiples fuentes, métodos e investigadores para estudiar un solo problema o tema, los cuales convergen en torno a un punto central del estudio (principio de triangulación y convergencia)” (p. 48), en la presente investigación se

emplearán tres técnicas diferentes para recopilar información que proviene de tres fuentes diferentes.

#### **a. Métodos y sus fases**

Debe advertirse que el método que da sustento a la presente investigación es el inductivo, el cual “crea leyes a partir de la observación de los hechos, mediante la generalización del comportamiento observado” (Behar-Rivero, 2008, p. 40).

#### **b. Técnicas de recolección de la información**

Las técnicas empleadas en la etapa de recolección de datos están representadas por la observación, la entrevista y el focus group. La observación “es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos” (Arias, 2016, p. 69).

Para ello se ha empleado como instrumento, el registro anecdótico (Ver Anexo A), el cual constituye un formato en el que se registran hechos, comportamientos, actitudes y procedimientos efectuados (Ramírez, 2017), mediante el cual se han apuntado las observaciones realizadas en 15 niños de Educación Inicial 2 de la Escuela Manuela Cañizares, y que se relacionen con las variables estudiadas. En segundo lugar, la entrevista la cual se encuentra “orientada a establecer contacto directo con las personas que se consideren fuente de información” (Bernal, 2006, p. 194), en este caso estuvo dirigida a los docentes de Educación Inicial 2 de la Escuela Manuela Cañizares, cuyo instrumento ha sido la guía de entrevista que, tal como lo expresa Arias (2016) contiene las preguntas que orientan al investigador durante el curso de la entrevista (Ver Anexo B).

El Focus group o grupos de enfoque como le denomina Hernández-Sampieri et al. (2014) tiene su basamento en “reuniones de grupos pequeños o medianos (tres a 10 personas), en las cuales los participantes conversan a profundidad en torno a uno o varios temas” (p. 408), tal como se ha realizado en el presente estudio en el cual se ha

puesto en práctica esta técnica para abordar la temática de estudio en conjunto con cuatro miembros de la Comisión pedagógica de la Escuela Manuela Cañizares. El instrumento empleado, fue la guía de animación (Ver Anexo C) “herramienta o instrumento que permite la planificación del grupo focal, usada por el moderador” (Ñaupas et al., 2018, p. 305), con el propósito de mantener el nivel de atención de los participantes.

### **c. Técnicas de interpretación de la información**

Las técnicas de interpretación son aquellos procedimientos que permiten al investigador “darle o asignarle un significado a una cifra, un concepto, a un fenómeno o a un signo, o quizás percibir el sentido o el significado de éstos” (Cerdeña, 2011, p. 308). En tal sentido es preciso detallar que, una vez recopilados los datos, se procedió a realizar la transcripción de la entrevista y grupo focal, luego se realizó la lectura de la totalidad de la información, lo que permitió agruparla según la categoría a la cual hacen referencia.

### **d. Categorización y triangulación**

La categorización es el proceso sistemático por medio del cual las transcripciones de la información recolectada, son agrupadas en categorías o unidades temáticas (Guillén et al., 2019; Gurdíán, 2007), determinando de esta forma las categorías de la presente investigación, las cuales se mencionan: (a) Gamificación y (b) Aprendizaje Significativo. Posteriormente, los datos agrupados en unidades temáticas son sometidas a triangulación que consiste bien sea en la “complementación de diferentes procedimientos metodológicos y técnicos a objeto de fortalecer la investigación social” (Canales, 2006, p. 243) o recopilar datos “que provienen de diversas fuentes de información” (Gurdíán, 2007, p. 242).

**Tabla 2.***Construcción de categorías y subcategorías apriorísticas*

<b>Ámbito teórico</b>	<b>Problema de investigación</b>	<b>Inquietud del investigador</b>	<b>Propósito General</b>	<b>Propósito Específicos</b>	<b>Categorías</b>	<b>Subcategorías</b>
<b>Gamificación y Aprendizaje significativo</b>	Falta de interés y motivación en las clases de los niños en el área de educación inicial.	¿Cuál es la importancia de la gamificación en el aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de edad en Educación Inicial?	Analizar la importancia de la gamificación en el aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de edad en Educación Inicial.	Determinar los fundamentos teóricos de la gamificación en el aprendizaje significativo	- Gamificación:	- Importancia - Actividades - Dificultades - Frecuencia - Utilización - Estrategias -
		¿Cuáles son los fundamentos teóricos de la gamificación en el aprendizaje significativo?	Identificar el aporte de la gamificación en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial de la Escuela Manuela Cañizares	- Aprendizaje significativo	- Importancia - Aporte	

---

¿Qué aporte brinda la gamificación en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial de la Escuela Manuela Cañizares?

¿Qué actividades de gamificación pueden implementarse en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial de la Escuela Manuela Cañizares?

Especificar actividades de gamificación en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial de la Escuela Manuela Cañizares.

---

Debe indicarse que se han empleado tres técnicas de recolección de datos diferentes y se ha recabado información a partir de tres fuentes distintas. El proceso de codificación y categorización se llevó a cabo mediante el empleo del software de análisis cualitativo Atlas.ti versión 7.5.10.

## **CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS**

### **Reflexiones críticas**

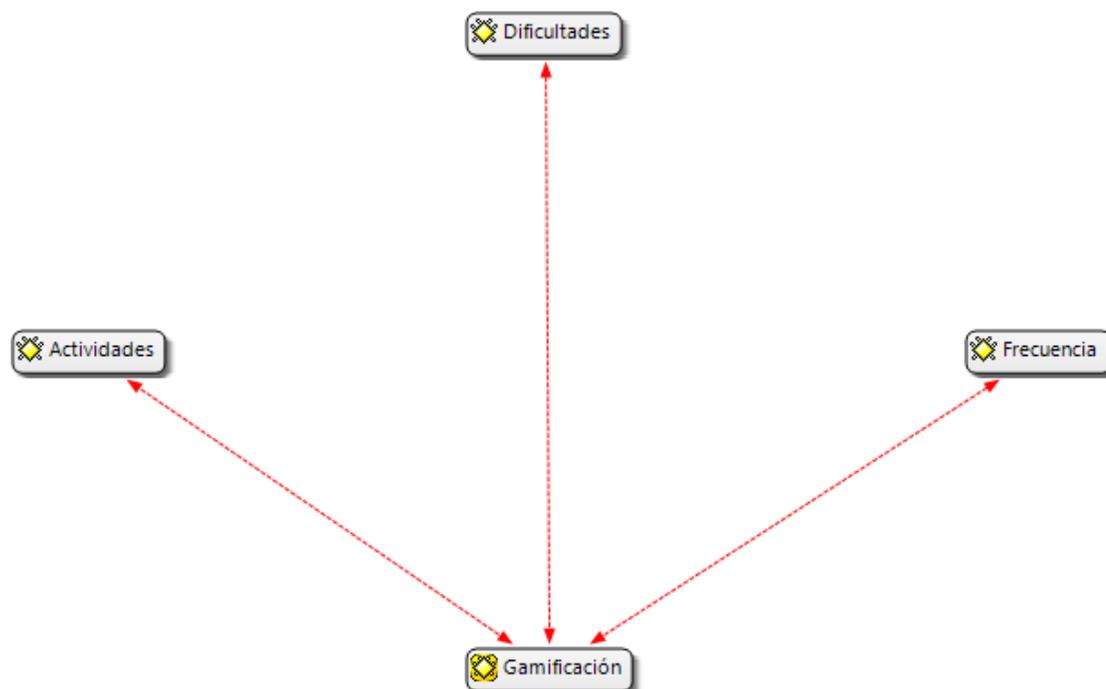
En esta sección se presentan los hallazgos derivados de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, atendiendo a las categorías analizadas en esta investigación:

#### Hallazgos de la entrevista

A continuación, se presentan los hallazgos alcanzados mediante la aplicación de la entrevista a docentes de Educación Inicial 2 de la Escuela Manuela Cañizares, los cuales se detallan en la Figura 8.

### **Figura 8.**

*Hallazgos de la entrevista: Categoría Gamificación*



**Fuente:** Mejillón (2021)

### **Primera categoría: Gamificación**

Conviene precisar que la gamificación ha sido entendida por Sánchez (2020) como una estrategia educativa que comprende el empleo de elementos de un juego en un entorno diferente al juego. En este contexto de ideas, se entiende que la gamificación, aunque tiene elementos propios de los juegos, no puede ser confundida con estos puesto que se vinculan con el uso de cuestionarios y herramientas interactivas que resultas atractivas para los escolares.

Esta categoría se ha subdividido en tres subcategorías que se mencionarán y abordan a continuación: Actividades, dificultades y corda:

#### **1. Subcategoría Actividades**

La Docente 1 entrevistada sostiene que las actividades de gamificación que se implementan en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial de la Escuela Manuela

Cañizares son los “Juegos recreativos” (C. de la A, comunicación personal, 2022), mientras que la docente 2 “ sostuvo utilizan “computadoras con juegos en los diferentes ámbitos para e implementas audios, vídeos que nos ayudan como docente a dar a entender nuestra clase” (M. de la Torre, comunicación personal, 2022) y la docente 3 expuso que “Juegos con recompensas, vídeos dinámicos educativos” (C. Mera, comunicación personal, 2022)

En este orden de ideas, puede sostenerse que parece haber un desconocimiento sobre la gamificación como estrategia educativa por parte de las docentes entrevistadas, puesto que parece que confunden la gamificación con juegos. Lo mismo ocurre otras instituciones educativas del país como lo ha puntualizado León-Ávila et al. (2020), según el cual en el contexto escolar que ha abordado se hace necesaria la incorporación de actividades escolares en plataformas tales como TikTok, Genially, Quizizz, Educandy, WhatsApp y Classcraft.

En este sentido, debe considerarse que Fernández et al., (2018) ha señalado acertadamente que la gamificación está orientada a generar los mismo niveles de motivación que desencadenan los juegos, sin que se diseñe, planifique e implemente ningún tipo de juego.

## **2. Subcategoría Dificultades**

La Docente 1 ha puntualizado que “La I.E. posee en algunos casos el dinamismo y las herramientas necesarias para implementar” la gamificación” (C. de la A, comunicación personal, 2022). Sin embargo, la Docente 3 sostiene que “No contamos con internet, que nos llegue a todas las aulas y tampoco con los medios tecnológicos” (C. Mera, comunicación personal, 2022).

De manera que existe una discrepancia al respecto, puesto que una docente afirma que se cuenta con los recursos para implementar la gamificación en la institución educativa, mientras que otra manifiesta que no tienen los medios tecnológicos para llevar a cabo la gamificación en dicho contexto educativo.

En este sentido, puede advertirse que Peñas-Moreno et al. (2020) han afirmado que en la escuela que abordaron la mayoría de los profesionales de la docencia abordados en el estudio cuentan con conocimientos sobre gamificación y que estiman importante innovar en el entorno áulico, sin embargo, debe considerarse que, para la implementación de actividades de gamificación, es necesario que se cuenten con los recursos necesarios para ello.

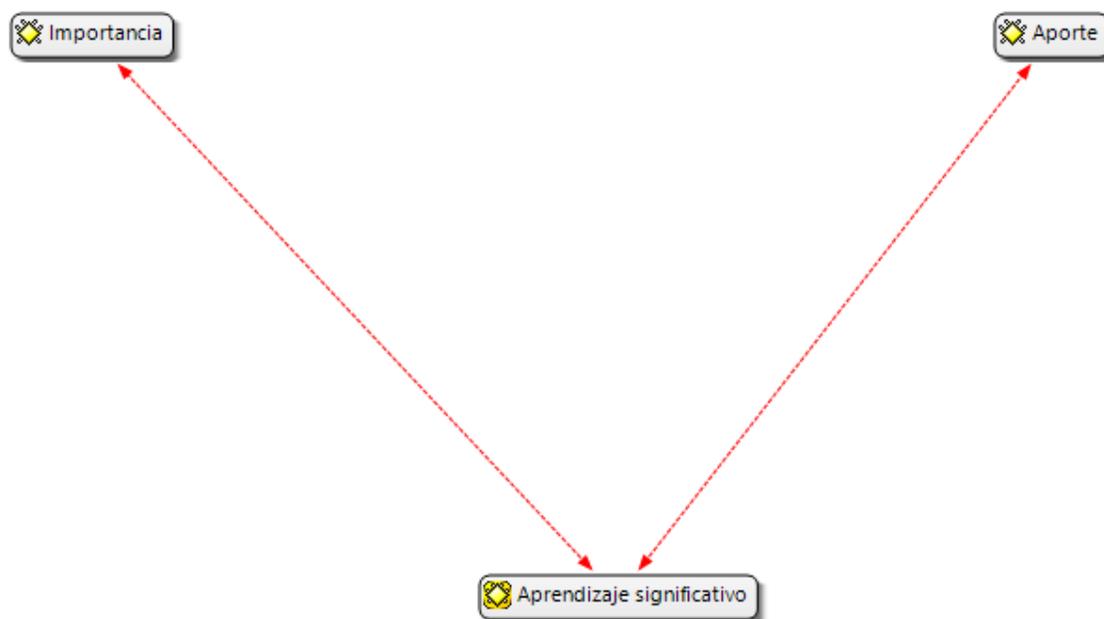
### **3. Subcategoría Frecuencia**

La docente 2 ha precisado que “siguiendo un horario” (M. de la Torre, comunicación personal, 2022) mientras que la Docente 3 ha señalado que “la mayor parte del tiempo” (C. Mera, comunicación personal, 2022). pone en práctica la gamificación como estrategia fortalecedora del proceso enseñanza aprendizaje.

En este sentido, puede afirmarse que los entrevistados coinciden en precisar que el empleo de la gamificación la realizan con frecuencia, aunque no indican con certeza si la ejecutan a diario, semanal, mensual o trimestralmente. En este contexto de ideas, debe considerarse que Córdova-Amache (2020) plantea que la gamificación es una estrategia de aprendizaje idónea e innovadora en Educación Inicial que genera un impacto motivador en los estudiantes, por lo que se hace necesario que su implementación sea recurrente.

### **Figura 9.**

*Hallazgos de la entrevista: Categoría Aprendizaje significativo*



**Fuente:** Mejillón (2021)

### **Primera categoría: Aprendizaje significativo**

Primeramente, debe considerarse que el aprendizaje significativo ha sido definido por Montaña-Correa (2019) como aquel en el que el escolar además de adquirir un conocimiento, logra otorgar un significado a dicho aprendizaje que le permitirá emplear en su vida diaria. En otras palabras, se puede decir, que el aprendizaje significativo tiene que ver con la adquisición de nuevos saberes, los cuales podrán ser utilizados en la cotidianidad del escolar en la toma de decisiones y resolución de problemáticas.

Esta categoría se ha subdividido en dos subcategorías que se mencionarán y abordan a continuación: Importancia y aporte.

#### **1. Subcategoría Importancia**

La Docente 1 entrevistada sostiene que la gamificación “Es fundamental para alcanzar el éxito no sólo en la infancia si no en la vida es una herramienta de formación cuidado y reflexión” (C. de la A, comunicación personal, 2022), mientras que la docente 2 “ sostuvo que “Es importante debido a que incrementa en ellos el nivel de atracción

por el querer aprender y eso como docente da gusto saber que estas en el camino correcto para que ellos aprendan” (M. de la Torre, comunicación personal, 2022). En este sentido se ha manifestado Badoiu et al. (2020) al patentizar que la gamificación es importante porque una estrategia innovadora que rompe los esquemas del proceso de enseñanza-aprendizaje tradicional.

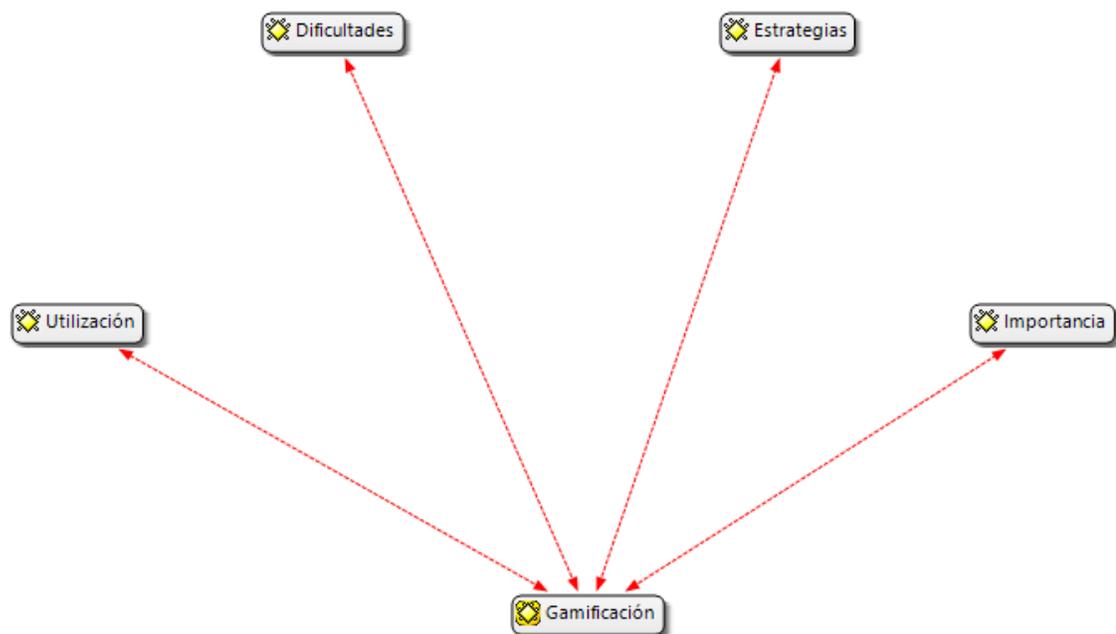
Por su parte la docente 3 expuso que “Es importante ya que se ve la manera de como los niños logren cumplir el objetivo de aprendizaje que tenemos con ellos y nosotros debemos ver cómo lograrlo” (C. Mera, comunicación personal, 2022). En este orden de ideas, Quishpi-Pilamunga & Fernández-Assán (2018) realizaron una investigación en la que se desarrolló e implementó una propuesta de gamificación que favoreció el incremento del aprendizaje significativo, denotando la importancia de utilizar la gamificación porque esta ayuda a incrementar la motivación e interés de los escolares por adquirir conocimientos y en definitiva permite cumplir con éxito el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **2. Subcategoría Aporte**

Respecto del aporte brinda la gamificación en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial, la Docente 1 ha puntualizado que “Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos para absorber un mejor conocimiento” (C. de la A, comunicación personal, 2022). En este orden de ideas, ha expuesto García-Casaus et al., (2020) que la gamificación es de importancia en el contexto educativo debido a que ofrece ambientes interactivos e interesantes a los escolares y que por supuesto se traduce en un contexto apropiado para que se dé un aprendizaje significativo.

La Docente 3 sostiene que “Es muy productivo tanto para nosotros las docentes que como para los niños” (C. Mera, comunicación personal, 2022). En este sentido, Mallitasig & Freire (2020) han enfatizado que la gamificación es una estrategia innovadora, que está destinada a tornar interesante las actividades desarrolladas por el profesional de la docencia y con ello permitir un aprendizaje significativo en los escolares.

## Hallazgos del Grupo focal: Comisión pedagógica

**Figura 10.***Hallazgos del Grupo Focal: Categoría Gamificación*

**Fuente:** Mejillón (2021)

En este instrumento se abordó la categoría gamificación, la cual se ha subdividido en cuatro subcategorías siendo las siguientes: Utilización, dificultades, estrategias e importancia.

### **1. Subcategoría Utilización**

En el Grupo Focal la P1 Y p2 se ha advertido que “los niños ya son tecnologías” (Grupo focal: Comisión pedagógica, 2022). En este sentido, puede acotarse que actualmente se ha venido implementado la gamificación por medio de cuestionarios interactivos (Badoiu et al., 2020), todo derivado del contexto de penetración de la tecnología en todos los ámbitos de la vida humana, entre ellos el educativo, además de que los recursos tecnológicos pueden sacarse provecho en el ámbito escolar por medio de actividades como la gamificación.

## **2. Subcategoría Dificultades**

Respecto a las dificultades que para realizar actividades de gamificación, en el grupo focal se ha enfatizado la P 2 y P3 que “el internet de la institución no es tan bueno y no tiene alcance para todas las aulas” (Grupo focal: Comisión pedagógica, 2022). En este orden de ideas, se puede afirmar que para utilizar la gamificación es necesario contar con los recursos tecnológicos necesarios.

## **3. Subcategoría Estrategias**

En este sentido, se ha señalado la P2 y P4 que “cada día hay que innovar actualizarse como el tiempo lo amerita en este caso mis estudiantes se sienten felices por las caritas felices” (Grupo focal: Comisión pedagógica, 2022). En este mismo orden de ideas ha expuesto Córdova-Amache (2020) que la gamificación es una estrategia de aprendizaje idónea e innovadora en Educación Inicial que genera un impacto motivador en los estudiantes, de modo tal que implementar la gamificación comprende poner en marcha una estrategia innovadora como lo demanda el contexto actual propiciado por el COVID-19.

## **4. Subcategoría Importancia**

Al respecto, se ha señalado la P1 y P3 “Este año si se han implementado estrategias para poder llegar a los niños con esta monotonía de utilizar el zoom de estar escuchando en el zoom y despertar el interés, ya sea con incentivos” (Grupo focal: Comisión pedagógica, 2022). De forma semejante, Mallitasig & Freire (2020) han precisado que la gamificación es una estrategia innovadora que incrementa los niveles de interés y motivación en su grupo de escolares.

### **Hallazgos de la Ficha anecdótica**

De la interpretación de las anécdotas del contexto educativo abordado, se reitera la falla de internet que se traduce en una problemática que afecta la posibilidad de aplicar actividades de gamificación dirigida a los escolares, haciendo necesario que se apliquen las medidas requeridas para que se pueda implementar una estrategia tan relevante como la gamificación

**Tabla 3.***Preguntas para la guía de entrevista, ficha anecdótica y grupo focal*

<b>Subcategorías</b>	<b>Autor</b>	<b>Preguntas de entrevista a sujetos pertenecientes al estamento docente de aula</b>	<b>Aspectos para evaluar a sujetos pertenecientes al estamento estudiante</b>	<b>Preguntas de discusión a sujetos pertenecientes al estamento docente.</b>
<b>Aporte</b>	Ausubel, 1983	De acuerdo con su criterio, ¿qué aporte brinda la gamificación en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Falta de interés en clases</li> <li>- Comportamiento</li> <li>- Motivación</li> <li>- Atención</li> </ul>	Ustedes creen posible que los niños de educación inicial manejen programas como por ejemplo quizz, rompecabezas, adivinanzas.
<b>Importancia</b>	Badoiu, 2020	Según su experiencia, ¿cuál es la importancia de la gamificación en el aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de edad en Educación Inicial?		Para ustedes es importante usar, aplicar la gamificación en los niños de educación inicial en sus clases
<b>Dificultades</b>	Liberio-Ambuisaca	En su opinión, ¿qué dificultades posee la institución en la que		Ustedes se le ha tornado difícil realizar alguna

		ejerce como docente para implementar la gamificación?	actividad relacionada con gamificación
<b>Frecuencia</b>	Córdoba -Amache, 2020	En su práctica docente, ¿con qué frecuencia pone en práctica la gamificación como estrategia fortalecedora del proceso enseñanza aprendizaje?	Como comisión pedagógica ustedes estarían dispuestos a proponer estrategias o técnicas diferentes a los docentes para que lleguen al aprendizaje significativo en los niños de educación inicial.
<b>Actividades</b>	León-Ávila, 2020	¿Qué actividades de gamificación implementa en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial de la Escuela Manuela Cañizares?	Cuáles de las siguientes plataformas ha usado con los niños, y cuál ha sido su experiencia( quizz, geneally,tick tock, educandy)

**Tabla 4.***Respuestas de la guía de entrevista*

<b>Indicadores</b>	<b>Docente 1</b>	<b>Docente 2</b>	<b>Docente 3</b>
<b>De acuerdo con su criterio, ¿qué aporte brinda la gamificación en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial?</b>	Es una técnica de aprendizaje que traslada a mecánica de los juegos para absorber un mejor conocimiento	Hoy en día se han visto varios cambios con respecto a la educación y se han incrementado nuevas estrategias de enseñanza uno nunca termina de aprender y es por esto que con respecto a la gamificación algo que salió a revolucionar la educación el aporte que brinda es bueno y muy significativo para los niños y docentes	Es muy productivo tanto para nosotros las docentes que como para los niños pero a nosotros se nos torna un poco difícil porque a veces no podemos manejar los medios tecnológicos.
<b>Según su experiencia, ¿cuál es la importancia de la gamificación en el aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de edad en Educación Inicial?</b>	Es fundamental para alcanzar el éxito no sólo en la infancia si no en la vida es una herramienta de formación cuidado y reflexión	Es importante debido a que incrementa en ellos el nivel de atracción por el querer aprender y eso como docente da gusto saber que estas en el	Es importante ya que se ve la manera de como los niños logren cumplir el objetivo de aprendizaje que tenemos con

		camino correcto para que ellos aprendan.	ellos y nosotros debemos ver cómo lograrlo.
<b>En su opinión, ¿qué dificultades posee la institución en la que ejerce como docente para implementar la gamificación?</b>	La I.E. posee en algunos caso el dinamismo y las herramientas necesarias para implementar	En la actualidad no contamos con dispositivos tecnológicos de alta gama para poder realizar ciertas actividades pero con nuestra creatividad nos ingeniamos en crear ambientes de aprendizaje usando un poco la gamificación.	No contamos con internet, que nos llegue a todas las aulas y tampoco con los medios tecnológicos pero si realizamos materiales didácticos como juegos y recompensas para incentivar al niño.
<b>En su práctica docente, ¿con qué frecuencia pone en práctica la gamificación como estrategia fortalecedora del proceso enseñanza aprendizaje?</b>	En cada una de las actividades y ámbitos como juegos donde se transforma el aprendizaje al Juego.	Siguiendo un horario pero con frecuencia cuando nos toca ver estos 2 ámbitos de aprendizaje como lógica matemática y expresión oral y escrita los cuales necesitan un poco más de atención y preparación	La mayor parte del tiempo pero más cuando se trata del ámbito lógico matemático

---

<b>¿Qué actividades de gamificación implementa en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial de la Escuela Manuela Cañizares?</b>	Establece una norma de juego Juegos recreativos Uso de técnicas Normas de juego	Utilizamos computadoras con juegos en los diferentes ámbitos para e implementas audios, vídeos que nos ayudan como docente a dar a entender nuestra clase.	Juegos con recompensas, vídeos dinámicos educativos.
---	--	--	--

---

### **Aportes del investigador**

Alcanzada la investigación tanto en el punto de vista, docentes, estudiantes y comisión pedagógica triangulando la información recopilada de los diversos instrumentos de recolección de datos, constatándolos además con la revisión bibliográfica realizada, se puede afirmar que los docentes a pesar de que se aplica la gamificación en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial de la Escuela Manuela Cañizares, no es menos cierto que no existe certeza en cuanto a la frecuencia con la cual se le emplea, a pesar de tratarse de una estrategia educativa importante para los estudiantes, que brinda gran apoyo en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje y que puede ser de gran utilidad considerando el contexto propiciado por el COVID-19 según lo comentado por la comisión pedagógica en el que se hace necesario el empleo de recursos tecnológicos, además de que la incorporación de la tecnología a las actividades humanas es una realidad y el contexto escolar no debe escapar a esta realidad.

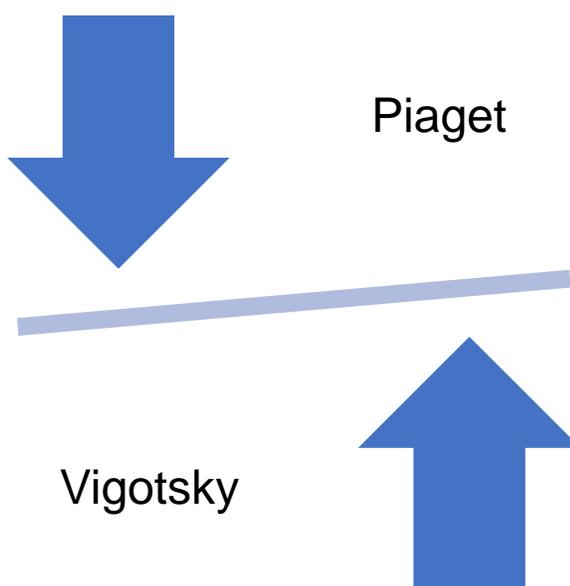
## REFLEXIONES FINALES

A continuación, se presentarán las reflexiones finales derivadas del desarrollo de esta investigación, las cuales se expondrán en función de las metas propuestas:

Una vez que se han determinado los fundamentos teóricos relacionados con la gamificación en el aprendizaje significativo son los expuestos por los siguientes expertos.

### Figura 11.

*Fundamentos teóricos*



**Fuente:** Mejillón (2021)

Piaget en su teoría ha hecho alusión respecto del aprendizaje completo cuya definición se relaciona con la del aprendizaje significativo, puesto que sostiene que el aprendizaje significativo es aquel en el que se verifica una interacción del estudiante que le permite interiorizar el aprendizaje. Ahora bien, la interacción del estudiante puede darse por medio de la gamificación.

Por su parte, Vigotsky propone un modelo teórico en el que se señala que el desarrollo integral del niño varía según la interacción que establece con su entorno familiar, social y educativo. Desde esta perspectiva, se entiende que en el entorno escolar se deben desplegar estrategias educativas como la gamificación que conduzcan a un aprendizaje significativo y con ello propiciar el desarrollo holístico del escolar.

La gamificación permite robustecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, identificando el aporte de la gamificación en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial de la Escuela Manuela Cañizares, dejando de lado los métodos y estrategias tradicionales y en lugar de ello incorporar actividades que permitan potenciar los resultados de tal proceso, conduciendo a un aprendizaje significativo que les brinde a los escolares la capacidad de aplicar lo aprendido en el aula, en la resolución de problemas que se presenten en su entorno.

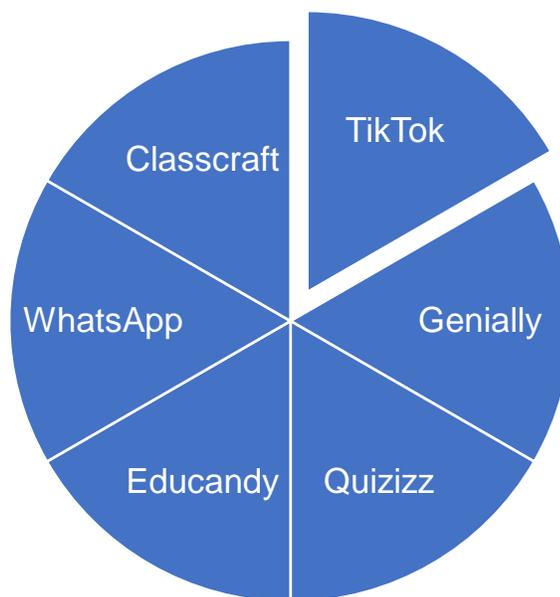
Otro aporte de la gamificación en el aprendizaje significativo es que permite generar los mismos niveles de motivación que desencadenan los juegos. Cabe denotar que los juegos son unas estrategias atractivas para los niños, puesto que aprenden de manera divertida y ello también se puede lograr con la gamificación, es decir, que los niños deseen aprender de forma interactiva, haciendo uso de herramientas tecnológicas.

Se ha señalado, además, que a través de la gamificación se puede lograr que los escolares combatan el estrés que se puede desencadenar del proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que es considerado como un aporte importante para garantizar un ambiente escolar propicio y que posibilite que los niños puedan obtener un aprendizaje significativo.

De la revisión de la literatura abordada se ha podido identificar y especificar actividades de gamificación en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial de la Escuela Manuela Cañizares, algunas actividades de gamificación que podrían ser empleadas en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial de la Escuela Manuela Cañizares, las cuales serán mencionadas a continuación:

**Figura 12.**

*Actividades de gamificación*



**Fuente:** Mejillón (2021)

Sin embargo, estas no son las únicas plataformas con las que se pueden aplicar actividades de gamificación, pero las mismas deben ser seleccionadas según el objetivo que se persigue.

## REFERENCIAS

- Arias, F. G. (2016). *El proyecto de investigación Introducción a la metodología científica* (7.<sup>a</sup> ed.). Episteme. [https://drive.google.com/file/d/1hPC-6tjdJtkHnZNhGNCAsttmD3cv7ywh/view?fbclid=IwAR1KdkZI\\_SUbXZj2WNQwhS7Dk3nQTUSf6SXQQCxZHk2Ux4aAeMtRBgkILXU](https://drive.google.com/file/d/1hPC-6tjdJtkHnZNhGNCAsttmD3cv7ywh/view?fbclid=IwAR1KdkZI_SUbXZj2WNQwhS7Dk3nQTUSf6SXQQCxZHk2Ux4aAeMtRBgkILXU)
- Arias-Rosales, S. D., & Romero-Herrera, D. M. (2021). *Gamificación para el aprendizaje significativo de la asignatura de matemáticas de los estudiantes en noveno EGB de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón* [Trabajo de Titulación, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/57245/1/BFILO-PIN-21P23.pdf>
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. I, 1-10.
- Badoiu, G., Escrig-Tena, A., Segarra-Ciprés, M., García, B., & Gómeze, A. (2020). Herramientas de gamificación: Efectos sobre el aprendizaje significativo, el engagement y el estrés de los estudiantes. *INNODOCT*, 487-494.
- Behar-Rivero, D. S. (2008). *Metodología de la Investigación*. Editorial Shalom. <http://rdigital.unicv.edu.cv/bitstream/123456789/106/3/Libro%20metodologia%20investigacion%20este.pdf>
- Bernal, C. A. (2006). *Metodología de la investigación* (2.<sup>a</sup> ed.). Pearson Educación. <https://mega.nz/file/I44wBYaT#2o63J7EWPGNJ9WZ2uRUGINzqyaRIV8EYDBFydWF73oE>
- Canales, M. (2006). *Metodologías de investigación social* (1.<sup>a</sup> ed.). LOM Ediciones. <https://onedrive.live.com/?authkey=%21ANLlc7YdxI5oyR4&cid=C7EF06AFC2886456&id=C7EF06AFC2886456%21586&parId=root&o=OneUp>
- Cerda, H. (2011). *Los elementos de la investigación: Cómo reconocerlos, diseñarlos y construirlos* (2.<sup>a</sup> ed.). El Búho LTDA. <https://idoc.pub/documents/hugo-cerda-los-elementos-de-la-investigacion-ylyx8vvvpenm>
- Chalá, J., & Sangoquiza, R. (2021). *Desarrollo de los hábitos de estudio de acuerdo a la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel y Joseph Novak* [Trabajo de titulación, Universidad Central del Ecuador].

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22790/1/T-UCE-0010-FIL-1089.pdf>

- Código Orgánico de la Niñez y Adolescencia, Congreso Nacional. Registro Oficial 737 (3 de enero de 2003). <https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>
- Coello-Morán, L. J., & Gavilanes-Aray, B. E. (2019). *La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo* [Trabajo de Titulación, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40728>
- Constitución de la República del Ecuador, Registro Oficial 449 de 20-oct.-2008, Última modificación: 21-dic.-2015 (Congreso Nacional 2008). [https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf)
- Córdova-Amache, J. C. (2020). *La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69883/Cordova\\_AJ-C-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69883/Cordova_AJ-C-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Davidson-Vera, M. S., & Bórquez-Silva, B. N. (2021). *Didáctica de la ortografía: La gamificación como herramienta de aprendizaje*. 40, 113-126.
- de la A, C. (2022). *Docente 1* [Comunicación personal].
- de la Torre, M. (2022). *Docente 2* [Comunicación personal].
- Fernández, J., Prieto, E., Alcaraz, V., Sánchez, A., & Grimaldi, M. (2018). Aprendizajes Significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: “Las Aldeas de la Historia”. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 11(2), 69-78.
- Gamboa, G., Campos, M., & Porras, J. (2020). Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. *Revista Educare*, 24(3), 473-487.
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J., Martínez-Sánchez, J., & Cara-Muñoz, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 1(1), 16-24.
- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la Gamificación* (1.<sup>a</sup> ed.). <https://repositorio.ucp.edu.co/handle/10785/8803>

- Guillén, O. R., Cerna, B. F., Gondo, R., Suárez, F., & Martínez, E. A. (2019). *¿Cómo hacer un plan de tesis y una tesis cualitativa?* (1.<sup>a</sup> ed.).  
<https://onedrive.live.com/?authkey=%21AHIH8mYHxirWuU0&cid=C7EF06AFC2886456&id=C7EF06AFC2886456%21580&parId=root&o=OneUp>
- Gurdián, A. (2007). *El paradigma cualitativo en la investigación socio educativa*.  
[https://www.facebook.com/download/158053732865781/El%20paradigma%20cualitativo%20en%20la%20investigaci%C3%B3n%20socio%20educativa%20-%20Alicia%20Gurdi%C3%A1n%20Fern%C3%A1ndez%202010.pdf?av=1524996263&eav=AfYMZoVnzchMwwzFKJg0CVSoE62i5Pk0JXMI\\_Kw75yGq60fD1IciGjgUFuQ-C7363Lk&hash=Acqywg3SV9IhL4XCMdY&\\_\\_cft\\_\\_\[0\]=AZWRhW-WZEq3XyN9pKF\\_WOHFYiqij3XV6gqEyamk3ad9STanuzOo3iIco7dWaELpUMSE76ea94Cwac3qnT0-31y\\_8pCdvCrCzWDJf9gMmDjWY00eQ9PS59J83RleoSOHykgvBcpOcrcQ13Dwc6Sr1eMl&\\_\\_tn\\_\\_=H-R](https://www.facebook.com/download/158053732865781/El%20paradigma%20cualitativo%20en%20la%20investigaci%C3%B3n%20socio%20educativa%20-%20Alicia%20Gurdi%C3%A1n%20Fern%C3%A1ndez%202010.pdf?av=1524996263&eav=AfYMZoVnzchMwwzFKJg0CVSoE62i5Pk0JXMI_Kw75yGq60fD1IciGjgUFuQ-C7363Lk&hash=Acqywg3SV9IhL4XCMdY&__cft__[0]=AZWRhW-WZEq3XyN9pKF_WOHFYiqij3XV6gqEyamk3ad9STanuzOo3iIco7dWaELpUMSE76ea94Cwac3qnT0-31y_8pCdvCrCzWDJf9gMmDjWY00eQ9PS59J83RleoSOHykgvBcpOcrcQ13Dwc6Sr1eMl&__tn__=H-R)
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, M. D. P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.<sup>a</sup> ed.). Mc Graw Hill Education.  
<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Jaimés-Delgadillo, A. J. (2019). *El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes* [Trabajo de Titulación, Corporación Universitaria Minuto de Dios].  
[https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7949/1/JaimésDelgadilloAlixJohanna\\_201910.pdf](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7949/1/JaimésDelgadilloAlixJohanna_201910.pdf)
- León-Ávila, J. S., García-Herrera, D. G., Erazo-Álvarez, J. C., & Narváez-Zurita, C. I. (2020). *Metodologías activas para la enseñanza-aprendizaje en educación inicial: Una experiencia con Golescogami*. 6(3), 260-285.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural, (Asamblea Nacional del Ecuador 14 de marzo de 2018). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>

- Liberio-Ambuisaca, X. P. (2019a). *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*. 15(70), 392-397.
- Liberio-Ambuisaca, X. P. (2019b). *Las técnicas de gamificación y su incidencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años en el nivel de educación inicial de la escuela de educación básica “Isabel Herrera de Velázquez” durante el periodo lectivo 2019-2020*.  
<https://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/3279/1/TESIS%20XIOMARA%201.pdf>
- Lizano-Zambrano, K. R., & Pinela-Cuzco, E. S. (2018). *La gamificación en el aprendizaje significativo de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura* [Trabajo Final de Grado, Universidad de Guayaquil].  
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/35152/1/BFILO-PSM-18P113.pdf>
- Mallitasig, A., & Freire, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA Research Journal*, 5, 164-181.
- Mera, C. (2022). *Docente 3* [Comunicación personal].
- Ministerio de Educación de Ecuador. (2014). *Currículo Educación Inicial 2014*.
- Ministerio de Educación de Ecuador. (2015). *Guía metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial*.
- Montaño-Correa, C. S. (2019). *La gamificación en el aprendizaje significativo en lengua y literatura* [Trabajo de Titulación, Universidad de Guayaquil].  
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/40549/1/BFILO-PSM-19P015%20MONTA%20C3%91O%20CORREA.pdf>
- Ñaupas, H., Palacios, J. J., Valdivia, M. R., & Romero, H. E. (2018). *Metodología de la investigación. Cuantitativa—Cualitativa y redacción de la tesis* (5.ª ed.). Ediciones de la U.  
<https://drive.google.com/file/d/1wRo1TLdLNgXYvmkjlyQjAuqu1vAyY4SD/view>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2018). *La UNESCO en la Agenda 2030: La importancia de la Cultura y el Patrimonio para el cumplimiento de los Objetivos del Desarrollo Sostenible*.

<http://catedraunesco.usmp.edu.pe/wp-content/uploads/2018/11/unesco-agenda.pdf>

- Peñas-Moreno, M. C., García-Herrera, D. G., Guevara-Vizcaíno, C. F., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). *Gamificación en Centros de Desarrollo Infantil*. 5(1), 570-588.
- Pinilla, S. (2020). *La gamificación como metodología de aprendizaje de las ciencias en educación infanti* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid].  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/42865/TFG-G4284.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ramírez, K. V. (2017). *El registro anecdótico en la evaluación formativa oral del idioma inglés* [Trabajo de Titulación, Universidad Central del Ecuador].  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/15104/1/T-UCE-0010-IN030-2018.pdf>
- Ramírez, L. E. (2016). *Las estrategias de aprendizaje colaborativo en la didáctica docente* [Tesis de Licenciatura, Universidad Autónoma Nuevo León].  
<http://eprints.uanl.mx/14309/1/1080238004.pdf>
- Sánchez, C. (2020). *Gamificación personalizada para fortalecer aprendizajes significativos de la asignatura Matemática, en estudiantes de bachillerato de la ciudad de Guayaquil* [Tesis de Doctorado, Universidad César Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/54862/Sanchez\\_PC-L-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/54862/Sanchez_PC-L-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Grupo focal: Comisión pedagógica*, (2022) (testimony of Pascualina Zambrano, M Mera, A Barzola, & J de la Cruz).



## Anexo B. Guía de entrevista

<b>Guía de entrevista</b>		
<b>Inicio</b>	<p>Buen día, mi nombre es Mejillón De La A Lidia Elizabeth, soy estudiante de la Facultad de Ciencias de Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, curso la carrera de Educación Inicial.</p> <p>Estoy realizando el Trabajo Especial de Grado titulado “Gamificación en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años de educación inicial”, siendo necesario llevar a cabo la presente entrevista cuyo objetivo principal es analizar la importancia de la gamificación en el aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de edad en Educación Inicial.</p> <p>A continuación le plantearé un conjunto de interrogantes a las que debe responder según su criterio, es necesario recalcar que no existen respuestas incorrectas y que la información recolectada será empleada con fines académicos.</p>	
<b>Desarrollo</b>	<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta</b>
<b>1</b>	De acuerdo con su criterio, ¿qué aporte brinda la gamificación en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial?	
<b>2</b>	Según su experiencia, ¿cuál es la importancia de la gamificación en el aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de edad en Educación Inicial?	
<b>3</b>	En su opinión, ¿qué dificultades posee la institución en la que ejerce como docente para implementar la gamificación?	
<b>4</b>	En su práctica docente, ¿con qué frecuencia pone en práctica la gamificación como estrategia fortalecedora del proceso enseñanza aprendizaje?	
<b>5</b>	¿Qué actividades de gamificación implementa en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial de la Escuela Manuela Cañizares?	
<b>Fin</b>	Agradezco su tiempo y disposición en atender la entrevista.	

## Anexo C. Guía de animación

Guía de animación		
<b>Inicio</b>	<p>Buen día, Mi nombre Lidia Elizabeth Mejillón de la A. Actualmente me encuentro realizando la investigación llamada gamificación y aprendizaje significativo. Antes de iniciar les daré lectura al consentimiento informado. Autorizan ustedes a participar en el grupo focal realizado el 03 de febrero del 2022, permitiendo a la vez el uso de grabaciones, reproducciones o imágenes recopiladas dentro del proceso de investigación con fines académicos y educativos. De forma individual me pueden decir si están de “acuerdo”</p> <p>Entendiendo que esta sesión está siendo grabada por favor mantener el audio encendido y la cámara encendida. El mecanismo va hacer como generar un poco de discusión para que la información que se recopile sea lo más fidedigna posible.</p>	
<b>Desarrollo</b>	<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta</b>
<b>1</b>	Para ustedes es importante usar, aplicar la gamificación en los niños de educación inicial en sus clases	
<b>2</b>	Como comisión pedagógica ustedes estarían dispuestos a proponer estrategias o técnicas diferentes a los docentes para que lleguen al aprendizaje significativo en los niños de educación inicial	
<b>3</b>	Ustedes creen posible que los niños de educación inicial manejen programas como por ejemplo quizz, rompecabezas, adivinanzas.	
<b>4</b>	Ustedes se le ha tornado difícil realizar alguna actividad relacionada con gamificación	
<b>5</b>	Cuáles de las siguientes plataformas ha usado con los niños, y cuál ha sido su experiencia (quizz, geneally,tick tock, educandy)	
<b>Fin</b>	Agradezco su tiempo y disposición en atender este grupo focal.	

## Anexo D. Carta aval



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
"MANUELA CAÑIZARES"

Salinas, 04 de febrero del 2022.

### Carta Aval

Ed. Párv. Ana María Uribe Veintimilla, MSc.

#### Directora de la Carrera de Educación Inicial

La Escuela de Educación Básica "Manuela Cañizares" se complace en extender su aval a la solicitud de la estudiante Mejillón De La A Lidia Elizabeth con C.I 2400239600, en la aplicación de sus instrumentos de evaluación que se realizaron en la semana del 31 de enero al 04 de febrero. Con el tema "Gamificación y el aprendizaje significativo" aplicando entrevista, grupo focal y registro anecdótico.

Su participación en esta actividad en nuestra institución nos ayuda a seguir fortaleciendo y desarrollando nuevos métodos de trabajo a base de lo que las/los estudiantes proponen en sus diferentes temas, los cuales permitirán que nuestra institución crezca en conocimientos y saberes con el compromiso de que nuestros estudiantes tengan una educación de calidad.

Saludos, atentamente:

  
MSc. Ema Pascualina Zambrano Matias

[emapascualina@hotmail.com](mailto:emapascualina@hotmail.com)

0986939044

Directora encargada

Escuela de educación básica "Manuela Cañizares"





## Anexo F. Ficha de tutoría

<b>Nº</b>	<b>Fecha</b>	<b>Hora</b>	<b>Link</b>	<b>Observaciones</b>
<b>1</b>	04 noviembre del 2021	18:00	<a href="https://cedia.zoom.us/j/84889874234">https://cedia.zoom.us/j/84889874234</a>	Primera reunión para organizar horarios.
<b>2</b>	11 Noviembre del 2021	19:15	<a href="https://cedia.zoom.us/j/84889874234">https://cedia.zoom.us/j/84889874234</a>	Revisión marco teórico
<b>3</b>	15 Noviembre	16:00	<a href="https://cedia.zoom.us/j/84889874234">https://cedia.zoom.us/j/84889874234</a>	Como realizar introducción, lecturas de ejemplos.
<b>4</b>	25 Enero del 2022	21:00	<a href="https://cedia.zoom.us/j/84889874234">https://cedia.zoom.us/j/84889874234</a>	Revisión de marco teórico avances
<b>5</b>	02 Febrero del 2022	15:15	<a href="https://cedia.zoom.us/j/84889874234">https://cedia.zoom.us/j/84889874234</a>	Instrumentos de evaluación.
<b>6</b>	03 Febrero del 2022	19:45	<a href="https://cedia.zoom.us/j/84889874234">https://cedia.zoom.us/j/84889874234</a>	Instrumentos de evaluación.
<b>7</b>	08 Febrero del 2022	19:30	<a href="https://cedia.zoom.us/j/84889874234">https://cedia.zoom.us/j/84889874234</a>	Capitulo IV
<b>8</b>	09 de Febrero del 2022	10:00	<a href="https://cedia.zoom.us/j/84889874234">https://cedia.zoom.us/j/84889874234</a>	Certificado Urkund

## **Anexo G. Certificado de sistema antiplagio**

Certificado Sistema Anti Plagio En calidad de tutora del Trabajo de Integración Curricular denominado "**GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**", elaborado por las estudiantes Mejillón De La A Lidia Elizabeth, de la Carrera de Educación Inicial , de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me permito declarar que una vez analizado en el sistema anti plagio URKUND, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente trabajo de investigación, se encuentra con **3%** de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el informe.

**Atentamente,**

**Msc. Verónica Vera Vera.**

**C.I. 0919712257**

**DOCENTE TUTOR**

Adjunto reporte de similitud:

The screenshot displays a dark-themed interface for a plagiarism report. At the top, it shows the sender's email (lidia\_md10@hotmail.com) and the document name (MEJILLON DE LA A LIDIA ELIZABETH-GAMIFICACIÓN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.docx) with a similarity percentage of 3%. Below this, there are three buttons: 'COINCIDENCIAS', 'FUENTES', and 'DOCUMENTO COMPLETO'. At the bottom, there are three toggle switches: 'Citas' (disabled), 'Paréntesis' (disabled), and 'Diferencias detalladas de texto' (enabled).

REMITENTE	ARCHIVO	SIMILITUD
lidia_md10@hotmail.com	MEJILLON DE LA A LIDIA ELIZABETH-GAMIFICACIÓN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.docx	3 %

COINCIDENCIAS FUENTES DOCUMENTO COMPLETO

MOSTRAR EN EL TEXTO

Citas  Paréntesis  Diferencias detalladas de texto