



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

**LA LUDIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO
DEL APRENDIZAJE SOCIAL DE LOS NIÑOS**

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

AUTOR:

TITUAÑA VILLAGÓMEZ JULISSA ALEJANDRA

TUTORA:

MSC. URIBE VEINTIMILLA ANA MARÍA

LA LIBERTAD, FEBRERO 2022

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

LA LUDIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO
DEL APRENDIZAJE SOCIAL DE LOS NIÑOS

TRABAJO ESPECIAL DE GRADO COMO REQUISITO PARA OPTAR AL TÍTULO
DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR:

TITUAÑA VILLAGÓMEZ JULISSA ALEJANDRA

TUTORA:

MSC. URIBE VEINTIMILLA ANA MARÍA

LA LIBERTAD, FEBRERO 2022

DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular: "**La ludificación como herramienta didáctica en el desarrollo del aprendizaje social de los niños**", elaborado por Julissa Alejandra Tituaña Villagómez, 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 dirigido su desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, apruebo en todos sus partes, encontrándose apto para la evaluación del docente especialista.

Atentamente,



MSc. Uribe Veintimilla Ana María

DOCENTE TUTOR

C.I. 0911009819

DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista del Trabajo de Integración Curricular: **“La ludificación como herramienta didáctica en el desarrollo del aprendizaje social de los niños”**, elaborado por **Julissa Alejandra Tituaña Villagómez**, 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.

Atentamente,



MSc Salazar Arango Edwar Hermógenes
DOCENTE ESPECIALISTA
C.I. 1727224360

TRIBUNAL DE GRADO



Ed. Párv. Ana Uribe Ventimilla MSc.
**DIRECTORA DE LA CARRERA
DE EDUCACIÓN INICIAL**



M.Sc Edwar Hermógenes Salazar Arango
DOCENTE-ESPECIALISTA



Ed. Párv. Ana Uribe Ventimilla MSc.
DOCENTE TUTOR



Lic. Amarilis Lainez Quinde MSc.
DOCENTE GUÍA - UIC

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título “**La ludificación como herramienta didáctica en el desarrollo del aprendizaje social de los niños**”, declaro que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la Educación Inicial.

Atentamente,



Srta. Tituaña Villagómez Julissa Alejandra
C.I 0927271007

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quien suscribe, Tituaña Villagómez Julissa Alejandra con C.I 0927271007 estudiante de la Carrera de Educación Inicial, declaro que el trabajo de titulación; Proyecto de investigación, presentado a la Unidad de Integración Curricular, cuyo tema es: "La ludificación como herramienta didáctica en el desarrollo del aprendizaje social de los niños" corresponde exclusiva responsabilidad del autor y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



Srta. Tituaña Villagómez Julissa Alejandra
C.I 0927271007

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme guiado durante mi formación académica ayudándome a terminar trabajo de investigación, a mis padres y a mis hermanos por apoyarme en mis estudios; gracias al amor, paciencia y comprensión de ellos logré avanzar y cumplir esta meta, además, a la institución educativa que me abrió las puertas para el levantamiento de información para el trabajo de titulación.

Expreso mi profunda admiración y gratitud a la M.Sc Amarilis Laínez Quinde quien impartió sus conocimientos, y sabiduría, supo guiarme para tomar las mejores decisiones tanto en la vida académica como en lo personal, gracias a ella hoy puedo decir que he crecido como persona; a la M.Sc Ana Uribe Veintimilla por ser tutora en mi Proyecto de Investigación que con ese entusiasmo y motivación hizo posible que culminará este trabajo; al M.Sc Wilson Zambrano Vélez por promover la lectura crítica, el trabajo responsable, sus visiones y saberes fueron indudablemente una fuente de apoyo que guiaron este trabajo.

También, agradezco a Miguel Tomalá y a Jefferson Rodríguez mis leales amigos que estuvieron siempre apoyando desde el inicio y hasta la culminación de la investigación; gracias a ellos por escuchar mis ideas.

Julissa Alejandra Tituaña Villagómez

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo de investigación a Dios por guiarme y brindarme la fortaleza, a mi Mamá y Papá por su apoyo incondicional, a una persona especial que siempre me incentivó a luchar por mis sueños a no rendirme, me enseñó que las dificultades fortalecen el carácter, por último a mí, por ser una persona perseverante además de tener la inspiración y la motivación de investigar el tema de interés por la atracción de una nueva estrategia y por el desarrollo social de los niños, así mismo, a seguir la línea de investigación en el mismo tema para profundizar y elaborar una propuesta del mismo.

Julissa Alejandra Tituaña Villagómez

Tituaña Villagómez Julissa Alejandra. **La ludificación como herramienta didáctica en el desarrollo del aprendizaje social.** Universidad Estatal Península de Santa Elena. Carrera de Educación Inicial. La Libertad, 2022.

RESUMEN

La investigación tuvo como finalidad determinar la contribución generada por las herramientas de ludificación en el desarrollo del aprendizaje social de los niños. El paradigma según el cual se esbozó el estudio fue el cualitativo, con apoyo del método inductivo, alineada en una investigación descriptiva, empleándose como técnicas la entrevista y observación, mientras que los instrumentos fueron la guía de entrevista y ficha de observación. El procedimiento de codificación y categorización se ha realizado a través de la utilización del software de análisis cualitativo Atlas.ti versión 7.5.10. De la ficha de observación, se ha reportado que el 60,00% de los estudiantes casi siempre imita gestos y que el 80,00% de los escolares a veces muestran interacción. De la entrevista a la docente se ha expuesto que la ludificación es una estrategia que permite el desarrollo de competencias y habilidades a partir de la interacción que los escolares hacen con el contexto que les rodea. Como aportes se plantea que es necesario propiciar mayores niveles de participación activa puesto que aún no se ha logrado que los niños participen de manera activa en las actividades implementadas por la docente, por lo que debe verificarse el proceso de selección, diseño y ejecución. Se concluye con la importancia de la ludificación como una estrategia que se perfila su intervención en el ámbito escolar, porque resulta atractiva para los estudiantes y puede favorecer el incremento de los niveles de motivación al aprendizaje de conductas pro sociales.

Palabras claves: aprendizaje social, escolares, ludificación.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
CARÁTULA.....	ii
DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA.....	iv
TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	vi
DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD	vii
AGRADECIMIENTO	viii
DEDICATORIA	ix
RESUMEN.....	x
ÍNDICE GENERAL.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	3
Situación objeto de la investigación.....	3
Contextualización de la situación objeto de investigación	4
Inquietudes del investigador	5
Pregunta general.....	5
Preguntas secundarias	5
Propósitos u objetivos de la investigación	6
Objetivo general	6
Objetivos específicos	6
Motivaciones del origen del estudio	6

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	8
Estudios relacionados con la temática.....	8
Nivel internacional	8
Nivel nacional	9
Referentes teóricos	10
Ludificación	10
Ludificación y su importancia en la educación.....	12
Ludificación como herramienta didáctica.....	13
Aprendizaje social.....	14
Desarrollo del aprendizaje social según Bandura	16
Ludificación de acuerdo con el Currículo de Educación Inicial	19
Aprendizaje social en el Currículo de Educación Inicial	20
CAPÍTULO III ABORDAJE METODOLÓGICO	22
Conceptualización ontológica	22
Población y Muestra.....	22
Naturaleza o paradigma de investigación	24
a. Métodos y sus fases	24
b. Técnicas de recolección de la información	25
c. Técnicas de interpretación de la información.....	26
d. Categorización y triangulación	27
CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS	30
Análisis de Resultados	30
Derivadas de la observación.....	30
Derivadas de la entrevista	32
Reflexiones Críticas	33

Aportes del Investigador	38
Reflexiones Finales	39
REFERENCIAS	41
ANEXOS	46
Anexo A. Guion de entrevista.....	46
Anexo B. Ficha de observación	48
Anexo C. Validación de Experto	50
Anexo D. Carta aval.....	58
Anexo E. Cronograma de actividades.....	59
Anexo F. Certificado sistema antiplagio.....	60

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudio	23
Tabla 2 Construcción de categorías y subcategorías apriorísticas.....	29
Tabla 3 Hallazgos de la ficha de observación	3030

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Elementos del aprendizaje observacional según Bandura.....	14
Figura 2 Elementos que influyen en el aprendizaje social.....	17
Figura 3 Aprendizaje social	21
Figura 4 Fases del método de estudio	25
Figura 5 Categoría 1 Ludificación	32
Figura 6 Categoría 2 Aprendizaje Social	36

INTRODUCCIÓN

La ludificación siempre ha generado cambios en el ámbito educativo, potenciando y mejorándola, además de implementar una alternativa de enseñanza, donde maestros y estudiantes pueden aprender por medio de juegos, aumentando su relación social, la colaboración entre los equipos y sobre todo creando lazos fraternales, que son importantes para poder relacionarse con otras personas, y ayudando a crecer como persona en el ámbito social.

Por consiguiente, la educación se inclinó a un entorno de aprendizaje presencial a la virtualidad debido a la pandemia mundial ocasionada por el COVID-19 esto originó una escasa interacción entre las personas incidiendo en el desarrollo de las habilidades sociales que deben ser fomentadas desde la primera infancia. Es así que, la educación virtual fue sin lugar a duda, un reto para todos los docentes en todo el territorio ecuatoriano, el cual debió ser adaptado, mostrándonos la enorme brecha que existen entre los recursos que cada niño poseía para poder participar de las clases.

Por tanto, la implementación de juegos, durante las clases virtuales fortalecen el vínculo entre los maestros y alumnos, haciendo que los niños presten atención, mientras se divierten en el proceso, con la modalidad de recomenzar por el mérito, si bien este método, tiene sus limitantes, fue una opción viable durante las clases virtuales por motivos de la pandemia.

En el **capítulo I** es donde se sitúa el objeto de investigación, se encuentra el primer momento de la situación de la problemática, contextualización de la realidad o problema, inquietudes del investigador, propósitos u objetivos de la investigación, así como la razón o motivaciones que motivaron el presente estudio.

El **capítulo II** se centra en desarrollar el abordaje o momento teórico y contiene los estudios que se encuentran asociados con la temática de investigación por abordar las variables que son objeto de estudio en el trabajo que se ha desarrollado, los referentes que otorgan sustento teórico a la investigación.

En el **capítulo III** muestra el abordaje o momento metodológico, dentro de este apartado se describe la contextualización ontológica y epistemológica del método, la población objeto de estudio y la muestra empleada, la naturaleza o paradigma de la investigación, las técnicas seleccionadas para efectuar la recolección de la información y posterior fase de interpretación de la información recopilada.

El **capítulo IV** se presentan los hallazgos de la labor investigativa, las reflexiones críticas, los aportes del investigador o casuística y las reflexiones finales, brindando de este modo, respuesta a la inquietud investigativa y cumpliendo con los objetivos de investigación formulados. Y por último, se presenta la lista de las fuentes que otorgan sustento al trabajo de investigación y los anexos que de soporte al estudio.

CAPÍTULO I SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación objeto de la investigación

La pandemia por COVID-19 ha obligado al sistema educativo a enfrentar muchos desafíos que plantean decisiones relevantes sobre el futuro de la educación, por tanto, los docentes cumplen un papel fundamental bajo la modalidad teletrabajo, realizando planificaciones curriculares, capacitaciones y recursos para las actividades de manera sincrónica y asincrónica generando diversos mecanismos en los procesos educativos, es por eso que, la ludificación juega un papel importante en el aprendizaje de los estudiantes porque se comunican, interactúan, colaboran y trabajan en equipo destacándose ese componente esencial que se refleja en el aspecto social del individuo.

En ese sentido, la Educación Inicial debe presentarse de forma sistemática, cuidando que el aprendizaje permanezca a largo plazo; debiendo indicarse que el aprendizaje social busca crear una dinámica que puede inspirar a los infantes a establecer una conexión emocional con el aprendizaje y la materia. Para Bandura y Walters (1974), la continuidad del aprendizaje social desde la etapa de la infancia hasta alcanzar la madurez revisten importancia, de allí pues que las experiencias de aprendizaje de la niñez y la adolescencia están determinadas tanto en el hogar como en las situaciones que se producen en contextos fuera del entorno familiar para provocar, moldear y mantener pautas de conducta que siguen manifestándose, aunque, naturalmente, con modificaciones en períodos posteriores de la vida.

Desde este punto de vista, el aprendizaje social cumple una función importante para mejorar el comportamiento que se lleva a cabo mediante cambios en la conducta de los niños; por el contrario, sino es bien implementado, puede causar la distracción del niño. Para ello, el docente cuenta con estrategias como la ludificación que permitirá motivar y mejorar las habilidades tanto cognitivas como sociales del infante, facilitando relacionarse mejor con su entorno y las demás personas.

Entonces, se sitúa en la ludificación como una herramienta eficaz que estimula el desarrollo de destrezas en distintas áreas logrando incrementar el interés del niño. A través de esta actividad lúdica, el niño aprende mientras juega, al tiempo que favorece la adquisición de nuevos conocimientos.

Patiño et al. (2020), afirman que la ludificación constituye un elemento que motiva a los niños a aprender, utilizando técnicas de juego que ofrece un desafío con una recompensa al final, lo que eleva sus niveles de compromiso. Por otro lado, Pineda y Orozco (2018), argumentan que mejora el resultado de la acción educativa, al aplicar las mecánicas y dinámicas del juego, convirtiendo el contexto áulico en un ambiente divertido e interesante, potenciando la motivación e incrementando el nivel de participación en la clase.

Contextualización de la situación objeto de investigación

En Ecuador los últimos tres años se emprendió un plan educativo denominado Aprendamos juntos en casa, el que fue creado en una plataforma virtual de acceso libre y gratuito que fundamenta la educación virtual, en la que es necesaria la activa participación de los diferentes actores sociales, incluyendo a autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia. Es así como el uso de la tecnología en la educación, representa un reto y desafío para el sistema educativo, y se fundamenta en la implementación de nuevas formas de enseñar, integrando ambientes de aprendizaje con recursos educativos digitales para los niños, además de utilizar herramientas didácticas enmarcadas en los criterios pedagógicos, curriculares y tecnológicos del currículo Educación Inicial o Preparatoria (Barberio et.al., 2021).

Con respecto a lo anterior surge el objetivo de investigación para el trabajo de integración curricular; determinar la contribución de las herramientas de ludificación en el desarrollo del aprendizaje social en la Escuela básica “Manuela Cañizares” en primer grado básica con niños de 5 años, donde surgen tres momentos.

Primer contexto: La docente al momento de impartir su clase, inicia con una canción de bienvenida, luego la docente realiza preguntas de ¿Qué día es hoy?, ¿Cómo

se sienten el día de hoy?, los niños encienden sus micrófonos para participar, después la docente empieza a dar su clase, da las indicaciones, los estudiantes tienen listas sus hojas de trabajo y empiezan a realizar las actividades.

Segundo contexto: En la hora de clases se apreció que la docente utiliza diapositivas, videos y plataformas digitales que permiten emplear juegos interactivos según los contenidos del Currículo de Educación Inicial, donde los niños participaban, interactuaban y disfrutaban de las actividades realizadas con tales herramientas tecnológicas, llamando su atención y participación

Tercer contexto: Debido a la pandemia por COVID-19 la labor del investigador estuvo limitada al campo de la virtualidad, donde su participación se realiza en el ambiente de aprendizaje virtual, observando la interacción docente - estudiantes, e identificando las habilidades sociales que pueden ser desarrolladas en tal mismo contexto, las actividades fueron adaptadas al escenario sanitario suscitado por la pandemia, por tanto, el control de comportamiento se dificulta ya que los niños se distraen con su entorno (Méndez, 2020).

Inquietudes del investigador

Durante el proceso de investigación, la autora del presente estudio efectuó la formulación de un conjunto de interrogantes que sirvieron de orientación para dar solución a la problemática identificada. A continuación, se presentan las preguntas que permitiendo también el logro de los objetivos general y específicos planteados en el presente estudio.

Pregunta general

¿Qué contribución genera las herramientas de ludificación en el desarrollo del aprendizaje social de los niños?

Preguntas secundarias

¿Cuáles son los componentes teóricos de la ludificación y del aprendizaje social en los niños?

¿Qué herramientas de ludificación contribuyen en el aprendizaje social en los niños?

¿Cuál es la importancia de la ludificación para el aprendizaje social en los niños?

Propósitos u objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar la contribución de las herramientas de ludificación en el desarrollo del aprendizaje social de los niños.

Objetivos específicos

Definir los componentes teóricos de la ludificación y del aprendizaje social en los niños.

Diagnosticar herramientas de ludificación que contribuyen en el aprendizaje social en los niños.

Determinar la importancia de la ludificación para el aprendizaje social en los niños.

Motivaciones del origen del estudio

La ludificación representa una herramienta didáctica útil en la construcción del aprendizaje, por lo que surge el interés en cómo contribuye el desarrollo del aprendizaje social de los niños de 5 años, en el marco de referencia de las Ciencias Sociales en el área de Educación Inicial, en correspondencia con la malla curricular desde las asignaturas de Pedagogía, Didáctica y Teorías del aprendizaje desde el paradigma constructivista.

El presente trabajo de investigación se orienta en el empleo de las nuevas estrategias de enseñanza en el aprendizaje virtual, con el fin de propiciar el proceso de adaptación a los contenidos curriculares mediante el uso de plataformas digitales, puesto que, la docente del contexto escolar estudiado usa aplicaciones interactivas acordes la

edad de los alumnos para promover la construcción de conocimientos, a su vez, emplea actividades lúdicas para optimizar la participación y atención de los niños.

El aprendizaje social es considerado el factor más importante en el desarrollo de la conducta social durante los primeros años escolares, por cuanto el aprendizaje influye en el comportamiento que cada persona demuestra en diferentes contextos (Valcarcel, 1986). Así pues, la educación de los niños debe ser desarrollada de acuerdo con las necesidades del estudiantado, de modo que los docentes cumplen un rol fundamental en su formación.

Por esta razón, surge la necesidad de investigar sobre la ludificación como herramienta didáctica para ser aplicada en el ámbito educativo haciendo énfasis en la primera infancia, y se estima que genera una contribución acertada en el aprendizaje social de los niños por que intervienen mecanismos del juego que permite dicha interacción social y conductas deseadas.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

Estudios relacionados con la temática

Nivel internacional

En el interés de los investigadores, Romero et al. (2016), realizaron un estudio en la Universidad de Huelva en España, y sintetizan que la ludificación se identifica como catalizador del cambio social, puesto que les otorga a las personas un carácter interactivo y transversal a la experiencia que se refiere a la educación ciudadana de un país. Los resultados precisan la correlación del proceso de enseñanza-aprendizaje de las aplicaciones informáticas con las mecánicas de ludificación, ya que motivan el cambio de comportamiento hacia un objeto concreto, al potenciarla y generar grandes cambios y beneficios en el ámbito educativo.

Por otra parte, Torres et al. (2018) indican que la ludificación se constituye en una innovación de alto impacto, por cuanto inciden en el aumento de la motivación y la optimización en estimular al estudiante. Los resultados demuestran que la ludificación potencia la experiencia de aprendizaje, siendo efectiva cuando se aplica en el entorno de enseñanza virtual o también conocido como aprendizaje a distancia, siendo un catalizador de los sistemas de enseñanza semipresencial en los que el método de enseñanza es representado por los juegos, motivando así la retroalimentación, mediante la recompensa ante el esfuerzo y la dedicación.

El trabajo de investigación escrito por Pineda & Orozco (2018b) sobre la relación existente entre ludificación y la primera infancia: desde la perspectiva del proceso de aprendizaje; tal estudio tuvo como propósito ofrecer un estado del arte sobre el concepto de ludificación en el aprendizaje de la primera infancia bajo la revisión de literatura en revistas especializadas, además se procuró identificar situaciones de aprendizaje que potencian el óptimo desarrollo de la capacidad neuronal de cada niño y niña, mejorando los procesos conductuales y cognitivos aplicando actividades en el proceso de formación del infante desarrollando la motivación, la interacción, los

resultados psicológicos, resultados conductuales permitiendo despertar el interés del niño.

Perdomo y Rojas (2019) en su investigación de “La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología” en la Universidad Católica de la Santísima Concepción en Colombia, proponen que la ludificación es una de las estrategias contemporáneas más apropiadas en el ámbito educativo debido al avance tecnológico en contextos académicos generando un impacto en la motivación y el comportamiento desde la rama de la psicología.

Los autores concuerdan que la aplicación de la estrategia desarrolla diversos procesos básicos como la emoción, la motivación y el aprendizaje sociativo, por los resultados significativos que se encuentran en los componentes del juego, los puntos, niveles y tablas de clasificación que funcionan como incentivos y que promueven el mejor desempeño del estudiante.

Nivel nacional

La ludificación aplicada en el ámbito académico siempre será un factor enriquecedor, más aún cuando se quiere trabajar con el ser humano en sus primeras etapas de vida, y dentro de un contexto, donde la educación se presenta de forma virtual, pero esta es aplicable en varios ámbitos educativos. En este sentido, (Moncayo, 2018) expresa que el aplicar la ludificación permite una mejor relación entre los compañeros de una clase, ayudándolos a desarrollar vínculos, más aun cuando se puede obtener una recompensa por el trabajo en equipo.

En Ecuador se han realizado estudios en otros niveles del sistema educativo, como el trabajo escrito por Macías (2021) titulado “La ludificación como estrategia de aprendizaje en el área de Matemática para cuarto año de Educación General Básica”, considerando que la ludificación constituye una estrategia metodológica que toma ciertos elementos del juego para el interés del estudiante provocando comportamientos que estimulan la participación, la comunicación, la motivación a partir de las actividades propuestas que crean un ambiente positivo dentro del aula.

Así mismo, debe indicarse que la investigación efectuada por Sailema (2021) titulada “Ludificación en el aprendizaje de la matemática en Educación General Básica”, concluye que la ludificación es un mecanismo y herramienta pedagógica para el proceso de aprendizaje que se ha convertido en una estrategia utilizada por los docentes mediante el uso de plataformas tecnológicas con el propósito de captar la atención de sus estudiantes, lo cual se determinó a través de la propuesta de diseño de juegos didácticos perfilados en plataformas tecnológicas como Educaplay y Kahoot, que facilitaron la adaptación de los juegos a las necesidades de los estudiantes, por tanto, es necesario que los docentes conozcan sobre la ludificación y sus beneficios logrando cumplir los objetivos curriculares propuestos.

Referentes teóricos

Ludificación

La ludificación según la Real Academia Española (2021) se deriva del latín *ludus* “juego” que es el equivalente español recomendado del anglicismo *Gamification*, acción y efecto de “ludificar” proviene del latín “*ludificare*”, y este término se deriva de *ludus* “juego” y *ficarare* –ficar. Puesto que, su definición comprende la acción de transformar algo en un juego o fomentar sus aspectos lúdicos, es decir, se refiere a la aplicación de técnicas o dinámicas propias del juego, a actividades o entornos no creativos para potenciar la motivación y la participación, o facilitar el aprendizaje y la consecución de objetivos.

Por otro lado, Perdomo & Rojas (2019) definen la ludificación como la implementación de herramientas didácticas, dinámicas e interactivas de video juego con el propósito de obtener un comportamiento deseado en los niños, esto se hace posible considerando ciertos factores que deben determinarse para llevar a cabo la implementación de la ludificación de manera apropiada, tales factores incluyen: (a) determinar el tipo de juegos apropiados para los niños, de acuerdo con su nivel madurativo, (b) la forma interactiva y especial en la que aportan al aprendizaje de los

niños esta nueva forma de enseñanza, (c) identificar el impacto generado tanto en el niño como en la sociedad en general.

Sin embargo, debe aclararse que la ludificación no se limita al aspecto educativo o rendimiento escolar, sino más bien busca formar la vinculación acertada entre pares y entre el alumno y el profesional de la docencia, con lo que se logra mejorar la interacción que existen entre padres - hijos, padres - maestros y estudiantes; de igual modo debe indicarse que la pedagogía juega un papel importante (Maldonado et al., 2015) en el empleo de la ludificación en el aula de clases, sin alejarnos de lo que es mejor para un niño que cursa Educación Inicial.

Aunque no existe una definición universal de la ludificación, se considera al término gamificación como referente del sustento teórico, puesto que se trata de un medio de interacción entre varias personas, además, un juego no se lo puede catalogar como tal, puesto que muchos expertos manifiestan que es una nueva forma de enseñar, pero no deja de ser un juego y para ellos debe cumplir varios procesos, como los parámetros e interfaz del juego, por esto último, los autores y expertos en el área no alcanzan a llegar a un acuerdo si la gamificación se deba considerar en el ámbito educativo, pese a los resultados obtenidos (Contreras y Eguía, 2017).

Pero la polémica no surge en sí, esta forma de enseñanza debe ser tomada como un juego o no, sino más bien se debe definir como una alternativa más interactiva de enseñanza para los niños, valiéndose de los juegos. Por consiguiente, Santaren y Gaitero (2016), mencionan que la gamificación implica el empleo de juegos que favorezcan el desarrollo de habilidades y competencias como la resolución de problemas.

Los autores Díaz y Troyano (2013), indican que es un sistema práctico que proporciona soluciones rápidas con las que el usuario aprende constantemente a través de una experiencia gratificante en el sistema educativo, puede resultar atractivo teniendo en cuenta que la gamificación puede ser una estrategia de gran alcance que promueve la educación entre las personas y un cambio de comportamiento.

Se entiende pues que, la ludificación es la adaptación de herramientas para el aprendizaje, por otra parte, expresar que algo es lúdico, se refiere netamente a un juego y su relación con el usuario, pero entrando más a fondo según los investigadores Pineda y Orozco (2018) señalan que lúdico es la motivación tanto intrínseca como extrínseca que el alumno posee que se alcanza a través del empleo de estrategias neurodidácticas que promueven el aprendizaje y el desarrollo cerebral, siendo oportuno indicar que hace alusión exclusiva a los juegos.

Por otra parte, la ludificación es una idea innovadora que podría generar cambios en el pensamiento crítico de los niños, pero primero debe implantarse como un nuevo modelo de enseñanza, puesto que se usan herramientas tecnológicas que permiten la facilitación de dicha interacción. En el informe de investigación de Santaren y Gaitero (2016), dice que seguir una dinámica de juegos, donde existan recompensas hará que los usuarios que interactúan, puedan motivarse a seguir aprendiendo del juego para poder cumplir los desafíos y objetivos propuestos, pero no solo se trata de jugar a través de una consola o una interfaz, por el contrario, su principal objetivo es ser un nuevo modelo de enseñanza pero se conoce que es algo que podría generar controversia, con el modelo de enseñanza tradicional.

Ludificación y su importancia en la educación

Teixes (2015) indica que la ludificación en la educación tiene como finalidad, modificar los comportamientos de los estudiantes, mejorando el resultado de la acción educativa. Debe resaltarse que, ludificar conlleva aplicar las mecánicas y dinámicas del juego convirtiendo en un ambiente divertido e interesante (González, 2014), por ello, activa la motivación por el aprendizaje, la retroalimentación constante, un aprendizaje significativo mediante resultados medibles como los niveles, puntos y badges, además, la vinculación del estudiante con el contenido presentado y las tareas que generan competencias adecuadas.

Por otro lado, García et al. (2020) apuntan que los objetivos básicos de la ludificación comprenden el fomento en los estudiantes de una experiencia de dominio y autonomía para resolver cualquier situación, considerando que la gamificación está

ligada a los videojuegos. Es oportuno señalar que la ludificación promueve el desarrollo de habilidades y competencias, considerando las características y necesidades de los niños, a partir de ahí se deben seleccionar los mecanismos y dinámicas que favorecen la utilización de esta herramienta en el aprendizaje.

Ludificación como herramienta didáctica

Para Zambrano et al. (2021), las herramientas didácticas son todo tipo de materiales de los que dispone el docente con el propósito de hacer el proceso de enseñanza más dinámico; también, es considerada una estrategia didáctica y se conciben como estructuras de algunas actividades en las que se hacen realidad los contenidos y objetivos (Mansilla y Beltrán, 2013). Además, son denominadas recursos didácticos interactivos, siendo el conjunto de elementos auditivos, visuales y gráficos que al ser utilizados de forma acertada, motivan a los estudiantes a potencializar el desarrollo de las habilidades y capacidades que despiertan el interés en los niños, facilitando el aprendizaje significativo (Chancusig et al., 2017).

En cuanto a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), son consideradas herramientas para el proceso de transformación en conocimientos, generando una repercusión en la educación y el desarrollo cognoscitivo que contribuyen a un nuevo entendimiento y visión de la escuela contemporánea, sin olvidar los fundamentos pedagógicos tradicionales que incorporan en estas tecnologías como nuevas formas de concebir la enseñanza y el aprendizaje, provocando diversas actitudes, además, dando nuevos roles al docente y al estudiante (Asencio et al., 2019).

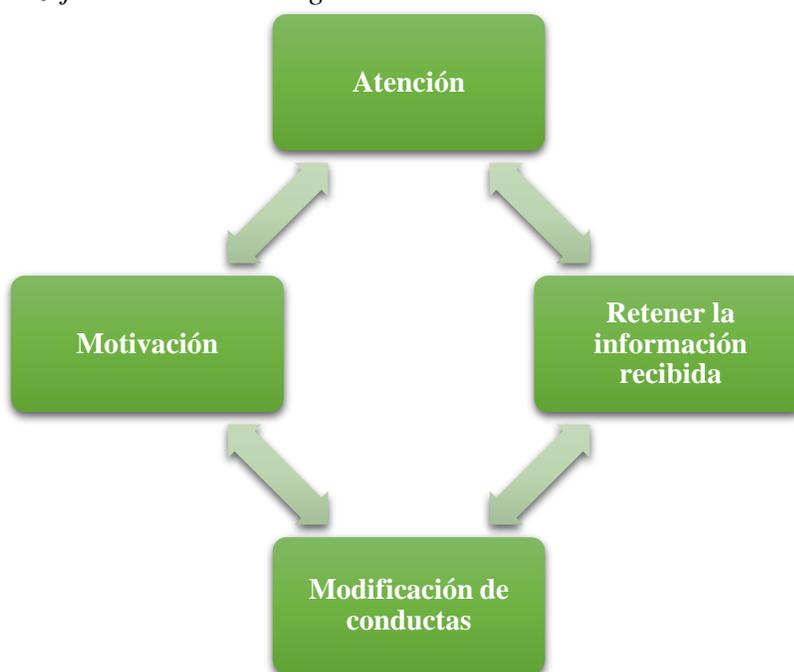
Con relación a la Educación Inicial, Gettinger (1984, citado en Rolandi, 2005) vislumbra como importante el uso de tecnologías considerando que el valor de estas radica en su potencial que es tan ilimitado como la imaginación de los niños, constituyendo un tipo de herramienta que permite ensanchar los límites del aprendizaje y propiciar la imaginación de los niños, siendo ideal para generar ambientes lúdicos que fomentan en el desarrollo de la creatividad.

Aprendizaje social

La educación tradicional es la encargada de generar que los niños sean más activos socialmente, puesto que, ellos aprenden con la observación. Para Orengo (2016), el trabajo realizado por Albert Bandura explica que los elementos del aprendizaje observacional son: prestar atención, retener la información, generar conductas y estar motivado a repetirlos, tal postulado es representado mediante la Figura 1.

Figura 1

Elementos del aprendizaje observacional según Bandura



Nota. En la figura se aprecian los elementos que Albert Bandura postula que inciden en el aprendizaje observacional y se estima que intervienen en el aprendizaje social

Aunque se conoce que es un sistema adoptado por la mayoría de los docentes, con la llegada de nuevas generaciones, como dijo el físico Albert Einstein, no se pueden esperar resultados distintos cuando se emplea la misma metodología, por eso se debe innovar el proceso de enseñanza especialmente en la Educación Inicial, puesto que se trata de un periodo durante el cual el individuo se encuentra en un proceso de desarrollo paulatino que lleva a la transformación del niño en todas las esferas, motora, sensorial, cognoscitiva y social.

En este mismo orden de ideas, debe señalarse que la edad preescolar es una etapa en la que los niños están dispuestos a aprender, además que es una fase determinante para el desarrollo crítico y social de la infancia; y es a través del juego que el niño aprende a sobrevivir y a establecer reglas de urbanidad, construir valores, principios éticos y morales. Por otro lado, el aprendizaje influye sobre el comportamiento y sobre la capacidad funcional de las personas, entendiéndose que, el comportamiento de cada ser humano representa un recurso informativo sobre aspectos significativos del ambiente, del mismo modo, la modificación del entorno o construcción de nicho, también depende del comportamiento (Ojeda et al., 2018).

La educación desde el ámbito social incluyen estrategias para mejorar el comportamiento que puede llevar a que existan cambios en la conducta de los niños, y de ser mal implementadas, puede tener como consecuencia la distracción del niño, puesto que se esmera por mejorar en un juego, pero si es de gran relevancia y de trabajo en equipo permitirá motivar y mejorar sus habilidades tanto cognitivas como sociales, facilitando relacionarse mejor con su entorno y las demás personas (Pineda & Orozco, 2018b).

Al existir un cambio en la conducta a edad temprana, podemos marcar y definir la personalidad del niño y como sociedad, esto puede ser tanto beneficioso como perjudicial para la misma sociedad, de lograr ocupar y sacar los beneficios que ofrece esta herramienta podremos obtener que los niños puedan ser más interactivos entre sus iguales.

Por consiguiente, Bandura (1969, citado en Ocadiz, 2015) informa que el aprendizaje social, también conocido como el aprendizaje vicario, observacional, imitación, modelado o aprendizaje cognitivo social, está basado en una situación social en la que al menos participan dos personas: el modelo, que realiza una conducta determinada y el sujeto que realiza la observación de dicha conducta; debe indicarse que tal observación determina el aprendizaje. Ahora bien, a diferencia del aprendizaje por conocimiento, en el aprendizaje social el que aprende no recibe refuerzo, sino que, esto

recae en todo caso en el modelo; aquí el que aprende lo hace por imitación de la conducta que recibe el refuerzo.

En otro orden de ideas, debe señalarse que el aprendizaje actual puede llegar a ser un proceso que podría considerarse aburrido y complicado desde la perspectiva del estudiante, tomando como referencia si se habla de una metodología, que en su enseñanza se base en la memorización y repetición lo cual no beneficia al estudiante, ante eso, es recomendable el uso de la ludificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Macías, 2021).

Para poder mejorarlo se debe optar por emplear nuevas herramientas, que se ajusten a las exigencias actuales, requiriendo que sean innovadoras y permitan obtener el potencial cognitivo, además de mejorar la relación social de los niños, todo ello determina el aprendizaje social.

De allí pues que el aprendizaje social es reconocido como una estrategia importante, así lo expresan Pilar y Gonzalez (1986), quienes sostienen que el aprendizaje es el factor más importante en el desarrollo de la conducta social, siendo durante los primeros años escolares cuando se localizan grandes progresos, por tanto, es ineludible conocer el entorno social en donde empieza el desarrollo de los niños, que permita identificar los problemas que deben ser solucionados, así como las posibles formas de resolver tales circunstancias.

Desarrollo del aprendizaje social según Bandura

La teoría del aprendizaje social propuesta por Bandura menciona que los niños adquieren y modifican comportamientos y actitudes mediante la observación de los adultos, por ello, las conductas que los infantes imitan, es a través de su contexto social más cercano, pese a que tenga o no recompensa, considerando el comportamiento humano no está necesariamente motivado por sus consecuentes de refuerzos o castigos (Rodríguez y Cantero, 2015). Tomando en consideración tales axiomas, se puede indicar que los elementos que influyen en el aprendizaje social, comprenden los detallados en la Figura 2.

Figura 2
Elementos que influyen en el aprendizaje social



Nota. En la figura se aprecian los aspectos que influyen en el aprendizaje social, dados por la observación y posterior imitación de conductas y comportamientos, siendo resaltado como elemento cardinal el contexto en el que se desenvuelve el sujeto.

Desde el punto de vista educativo, los modelos a seguir de los niños suelen ser la familia, los profesores, sus compañeros y personajes de caricaturas, y mediante la observación ellos imitan ciertos modelos desde su contexto. Riviére y Palacios (1992), indican que el proceso como el aprendizaje vicario o modelado por Bandura fue estructurado en cuatro fases:

Fase 1 Atención: los comportamientos se observan en otras personas.

Fase 2 Retención: apunta a que ciertas conductas son aprendidas mediante la observación.

Fase 3 Reproducción motriz: cuando se imitan las conductas aprendidas.

Fase 4 Motivación: es la voluntad de realizar dichas conductas que pueden ser recompensadas o castigadas.

Por otro lado, debe indicarse que la escuela es el contexto acertado para promover modelos adecuados de aprendizaje mediante los cuales se puedan mitigar los comportamientos negativos en el niño, lo que deja en evidencia que el docente posee un papel fundamental para intervenir en el niño, mediante estrategias y actitudes de ellos hacia los estudiantes. En otras palabras, de acuerdo con la educación que reciben los niños, estos incrementan su capacidad de regular su propio aprendizaje, en autoevaluarse y proporcionarse auto refuerzos adecuados (Rodríguez y Cantero, 2015).

Por tal razón, el desempeño de los docentes y acompañamiento pedagógico de los padres, influyen en la formación social del niño quien se encuentra en proceso de adquisición sus propias capacidades. La ludificación está basada desde los elementos de la motivación, resultados psicológicos, resultados conductuales, y en los efectos del neuroaprendizaje que pueden ser aplicadas en el aprendizaje y la enseñanza en la primera infancia, además, esta herramienta favorece por que se aprende través de las dinámicas de juego que potencia las capacidades del infante (Hamari et al., 2014),

Por otro lado, Lee y Hammer (2011), indican que la aplicación de ludificación se maneja a escala propia, es decir, los docentes se encuentran con un título propio de innovar dentro del aula que puede ser a partir de puntos o insignias, organizar ejercicios extracurriculares, generar actividades retadoras y complementarias logrando intervenir en las motivaciones extrínsecas e intrínsecas sobre algún tema específico del currículo, o pueden integrar las TIC para el desarrollo de la clase.

Con relación al aprendizaje social mediante la interacción de docente y estudiantes, la motivación de la clase se da a través de estrategias activas dándole un sentido al comportamiento de los estudiantes, por ello, Teixes (2015) indica el modelo RAMP desde el uso de ludificación, el cual crea experiencias basadas en la motivación intrínseca, considerando los cuatros inductores básicos que implican:

Relatedness (vinculación social): Se refiere al deseo de relacionarse o estar conectado con otras personas mediante el uso de ludificación.

Autonomy (autonomía): Se relaciona con el sentimiento de libertad, la capacidad de decidir y organizar por sí mismo, siendo elemento importante en las actividades creativas.

Mastery (competencia): Es el proceso que se obtiene de una habilidad en el progreso de la actividad, mediante la ludificación hace que el participante se esfuerce en el logro de su objetivo.

Purpose (finalidad): Se refiere a encontrar un significado a las acciones que se realizan dentro de la actividad, llegando a una recompensa directa por el esfuerzo.

Ludificación de acuerdo con el Currículo de Educación Inicial

El Currículo de Educación Inicial es un documento que recoge los lineamientos que rigen la práctica educativa del docente en Ecuador, siendo oportuno señalar que “surge y se fundamenta en el derecho a la educación, atendiendo a la diversidad personal, social y cultural” (Ministerio de Educación de Ecuador, 2014, p. 11). Se estima apropiado asentar que tal documento no contempla la ludificación, sin embargo, recalca la importancia que reviste el entorno en el proceso educativo y social del niño.

En este sentido, sostiene que la Educación Inicial debe ser llevada a cabo en un ambiente lúdico, el cual favorece el adecuado e integral desarrollo del niño en los diversos aspectos de la vida. Por otra parte, la Guía metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial sugiere:

Mantener a los niños siempre ocupados en actividades interesantes, lúdicas y desafiantes. Los niños tienden a presentar comportamientos inapropiados cuando están aburridos y frustrados. Es importante que los docentes planifiquen experiencias de aprendizaje que cumplan las condiciones de gozo, asombro y desafío intelectual. Cuando están ocupados en actividades que motivan, gustan y

tienen sentido, y no hay problemas de comportamiento. (Ministerio de Educación de Ecuador, 2015, p. 32)

Aprendizaje social en el Currículo de Educación Inicial

Es ineludible mencionar que el Currículo de Educación Inicial no alude de manera explícita al aprendizaje social, sin embargo, debe destacarse que el diseño curricular se encuentra sustentado en teorías planteadas por diversos autores tales como Rogoff plantea que el desarrollo cognitivo se produce a partir del “aprendizaje que tiene lugar a través de la participación guiada en la actividad social con compañeros que apoyan y estimulan su comprensión y su destreza” (Ministerio de Educación de Ecuador, 2014, p. 14).

Tomando en consideración tal premisa, se puede aseverar que el Currículo de Educación inicial demanda de los docentes la puesta en marcha de estrategias pedagógicas que promuevan la interacción social de los alumnos, el que resulta determinante en el proceso enseñanza – aprendizaje. Por otra parte, Vygotsky representa otro de los referentes que sirve como fundamento al Currículo de Educación Inicial; tal autor propone la Teoría Sociocultural e indica que existen dos elementos que determinan el adecuado desarrollo del niño en la infancia:

Por una parte, la interacción social proporciona al niño información y herramientas útiles para desenvolverse en el mundo; por otra, el contexto histórico y sociocultural controla el proceso a través del cual los miembros de un grupo social acceden a unas herramientas o a otras. (Ministerio de Educación de Ecuador, 2014, p. 15)

Quedando en evidencia la importancia que Vygotsky adjudica a la interacción que se establece entre el niño y los individuos que le rodean en los distintos entornos en los que este se desenvuelve. Por tanto, la interacción entre el niño y su igual o el docente, resultan determinantes en el proceso de construcción de conocimiento que el niño transita.

En conjunto, Rogoff y Vygotsky mediante sus perspectivas teóricas dan cuenta de la importancia del aprendizaje social durante la etapa de educación preescolar. A continuación, se presenta en forma de síntesis los aspectos más relevantes de tales posturas teóricas, en la Figura 3:

Figura 3

Aprendizaje social



Nota. En la figura es posible evidenciar que el rol del docente contempla el guiar al alumno durante la participación en las actividades curriculares, mediante las cuales se establecen relaciones interpersonales, todo ello permite que el niño construya su propio conocimiento al tiempo que se desarrolla de forma adecuada y oportuna, todos estos factores desencadenan el proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO III ABORDAJE METODOLÓGICO

Conceptualización ontológica

Debe apuntarse que la conceptualización ontológica representa la interpretación de la realidad que señalan que es creada y recreada constante y subjetivamente a una realidad de tipo social, que se construye gracias a la intervención del lenguaje y la interpretación de lo medido o descrito que establece una matriz en cuanto a la realidad de un constructo fruto de las interacciones sociales (Hincapié M., 2017). Tomando en consideración tales axiomas, puede señalarse que la realidad problemática que dio origen al estudio se encuentra representada por la escasa estimulación del aprendizaje social mediante la ludificación.

Por otra parte, el encuadre epistemológico fundamenta vivencias otorgadas por el mundo de la vida, la cotidianidad del sujeto, la adecuación entre la relación del sujeto-objeto en la validez de conceptos que surjan de dicha adecuación, además, la génesis de las ciencias que escrudiña cómo el ser humano ha transformado o comprendido de su entorno (Jaramillo, 2003). Entonces, desde la perspectiva epistemológica debe señalarse que la interacción establecida en el entorno áulico estudiado, estimula de forma inadecuada el aprendizaje social, por lo que se propone como alternativa de solución, la implementación de la ludificación.

Población y Muestra

Debe indicarse que, la población es definida como “conjunto total de elementos que constituyen el ámbito de interés analítico y sobre el que queremos inferir las conclusiones de nuestro análisis, conclusiones de naturaleza estadística y también sustantiva o teórica” (López y Fachelli, 2015, p. 7), por tanto, se puede aseverar que la población estuvo conformada por el profesional docente y los alumnos de primer grado de la Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”, ubicada en la provincia de Santa Elena, Cantón Salinas, parroquia Carlos Espinoza Larrea.

Por otro lado, la muestra “es la parte de la población que se selecciona, de la cual realmente se obtiene la información para el desarrollo del estudio y sobre la cual se efectuarán la medición y la observación de las variables objeto de estudio” (Bernal, 2010, p. 161), en otras palabras, se trata de la fracción de la población que es sometida a investigación para obtener información acerca de las variables que se investigan, dando lugar a datos que dan respuesta a la problemática abordada.

En relación con el tipo de muestreo que se utilizó, se corresponde con el muestreo no probabilístico por conveniencia. Debe indicarse que el muestreo no probabilístico implica el “procedimiento de selección en el que se desconoce la probabilidad que tienen los elementos de la población para integrar la muestra” (Arias, 2016, p. 85).

Ahora bien, el muestreo por conveniencia es “un tipo de muestreo en el que las unidades están disponibles y son fáciles de localizar, tienen un carácter de representatividad de la población que se quiere analizar” (López y Fachelli, 2015, p. 48). Para culminar, debe señalarse que el tipo de muestreo que se seleccionó con el propósito de cumplir con los criterios de accesibilidad y aceptación de los sujetos de estudio.

En tal sentido, se indica que la población y muestra de estudio estuvo conformada por los sujetos indicados en la Tabla 1.

Tabla 1

Población de estudio

Sujeto	Población	Muestra
Docentes	1	1
Alumnos	12	12
Total	13	13

Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”

Elaborado por: Tituaña Villagómez Julissa Alejandra

Naturaleza o paradigma de investigación

El enfoque según el cual se esbozó el estudio fue el cualitativo, descrito como un modelo en desarrollo a un entorno natural, que generaliza aproximarse cada vez más a la comprensión de los fenómenos particulares (Ruedas et al., 2007), en el caso particular del trabajo que se realizó, se han empleado técnicas e instrumentos que proporcionan información de naturaleza cualitativa. El paradigma de la investigación es constructivista dado que busca contrastar la comprensión de la realidad del fenómeno de estudio, a partir del descubrimiento de las acciones y comportamientos de los individuos, se basa en la reflexión de tipo epistemológica donde se realiza una crítica ontológica positiva, logrando interpretar los aspectos culturales y sociales del grupo, con el propósito de obtener conclusiones y responder a las incógnitas del investigador, así mismo, de una reflexión de las praxis, parte desde la realidad de hechos observables, interpretaciones del sujeto y la interacción, por tanto, se consideran la construcción mental y cognitiva de los seres humanos (González, 2004).

a. Métodos y sus fases

El método seleccionado para realizar el estudio fue el inductivo, en este particular, Abreu (2014) declara que se trata del método en el que “se observa, estudia y conoce las características genéricas o comunes que se reflejan en un conjunto de realidades” (p. 200).

De igual modo, debe indicarse que el estudio se alinea a una investigación descriptiva, aquella que examina las cualidades y características de un grupo de individuos, comunidades, objetos y diversas situaciones que necesitan de un análisis exhaustivo, para recoger datos de forma independiente, ligada a las concepciones o variables de la indagación (Hernández et al., 2014).

El carácter descriptivo de la investigación, se desprende del acercamiento y del abordaje de los sujetos de investigación para lograr la comprensión a profundidad de la implementación de la ludificación en el desarrollo de aprendizaje social de los estudiantes de educación inicial.

Las fases que se pusieron en marcha para desarrollar el presente trabajo se sintetizan en la Figura 4.

Figura 4

Fases del método de estudio



Nota. En la figura se recogen las fases efectuadas por la investigadora.

b. Técnicas de recolección de la información

La técnica representa “un medio que permite aprehender la información útil para llevar a cabo la comprobación de las hipótesis o el desarrollo del esquema” (Nava, 2008, p. 242), por ello, se han seleccionado dos técnicas, una constituida por la entrevista que comprende “una técnica basada en un diálogo o conversación cara a cara, entre el entrevistador y el entrevistado acerca de un tema previamente determinado, de tal manera que el entrevistador pueda obtener la información requerida” (Arias, 2012, p. 73).

Por otra parte, se ha utilizado la técnica de la observación que “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). Se ha seleccionado esta técnica porque es la apropiada para abordar a la población en estudio.

Por otra parte, se encuentran los instrumentos de recolección de datos que comprende “dispositivos que permiten al investigador observar y/o medir los fenómenos empíricos, son artefactos diseñados para obtener información de la realidad” (Urbano, 2006, p. 33). En este sentido, debe decirse que se han empleado dos instrumentos, uno de ellos es la guía de entrevista en el que se plantea una “lista de puntos de interés que se van explorando en el curso de la entrevista” (Behar Rivero, 2008, p. 59) la cual estuvo conformada por 16 ítems (Ver Anexo A).

Asimismo, se ha empleado la ficha de observación que corresponde a un instrumento en el que se definen una serie de puntos a aspectos a observar y en función de los cuales se puede dejar registro del proceso de observación que se ha llevado a cabo. En particular, la ficha de observación que se empleó en el presente estudio ha permitido identificar el nivel de desarrollo de aprendizaje social en 16 criterios o aspectos abordados (Ver Anexo B).

c. Técnicas de interpretación de la información

El análisis de datos e interpretación de información es el procedimiento por medio del cual se destacan los “hallazgos relacionados con el problema de investigación, los objetivos propuestos, la hipótesis y/o preguntas formuladas, y las teorías o presupuestos planteados en el marco teórico, con la finalidad de evaluar si confirman las teorías o no” (Bernal, 2010, p. 220).

El análisis de datos se realizó a través de una herramienta tecnológica que permite categorizar las unidades de estudio, para luego definir unas subcategorías que se extraen de los instrumentos de recolección de datos aplicados y en función de los objetivos propuestos. Luego de ello, se procede a “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” (Cerdeira, 2011, p. 380)

d. Categorización y triangulación

La categorización es el procedimiento por medio del cual “se agrupa y ordena sobre la base de categorías idóneas, para transformar la complejidad de las transcripciones originales en un formato más simple y manejable” (Gurdián, 2007, p. 236). En este sentido, debe acotarse que las categorías de esta investigación están representadas por la ludificación y el aprendizaje social, en función de la cual se ha desarrollado esta investigación.

La triangulación comprende un “proceso de reunión y cruce dialéctico de toda la información relacionado al fenómeno de estudio, que surgió en la investigación por medio de los instrumentos de recogida de información” (Guillén et al., 2019, p. 95). En otras palabras, se puede afirmar que a través de la “validación cruzada de fuentes y resultados o triangulación y hacer uniones entre varias partes de los datos y las dimensiones emergentes del análisis” (Gurdián, 2007, p. 235).

El procedimiento de codificación y categorización fue realizado a través de la utilización del software de análisis de datos de rigor cualitativo denominado Atlas.ti, versión 7.5.10.

Tabla 2*Construcción de categorías y subcategorías apriorística*

Ámbito temático	Problema de investigación	Inquietud del investigador	Objetivos generales	Objetivos específicos	Categorías	Subcategorías
Ludificación	La ludificación como herramienta didáctica en el desarrollo del aprendizaje social de los niños 5 años	¿Qué contribución genera las herramientas de ludificación en el desarrollo del aprendizaje social de los niños?	Determinar la contribución de las herramientas de ludificación en el desarrollo del aprendizaje social de los niños.	Definir los componentes teóricos de la ludificación y del aprendizaje social en los niños.	Ludificación	-Implementación
		¿Cuáles son los componentes teóricos de la ludificación y el aprendizaje social en los niños de primer grado de básica?				-Importancia -Herramientas -Actividades -Utilidad

Nota: Elaborado por Julissa Tituaña

Tabla 2 (cont).

Ámbito temático	Problema de investigación	Inquietud del investigador	Objetivos generales	Objetivos específicos	Categorías	Subcategorías
Aprendizaje Social		¿Qué herramientas de ludificación contribuyen en el aprendizaje social de los niños?		Diagnosticar herramientas de ludificación que contribuyen en el aprendizaje social en los niños.	Aprendizaje Social	-Desarrollo -Importancia -Estrategias
		¿Cuál es la importancia de la ludificación en el aprendizaje social de los niños?		Determinar la importancia de la ludificación para el aprendizaje social en los niños.		Técnicas y Resultados

Nota: Elaborado por Julissa Tituaña

CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS

Análisis de Resultados

Derivadas de la observación

A partir de la ficha de observación aplicada a los niños de primer grado, se ha evidenciado los siguientes resultados mostrados en la Tabla 3.

Tabla 3

Hallazgos de la ficha de observación

N°	Aspecto estudiado	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1	Participación activa	83.33%	16.67%	00%	00%
2	Imitación de gestos	20.00%	60.00%	20.00%	00%
3	Comportamiento	20.00%	60.00%	20.00%	00%
4	Conducta afectiva	00%	60.00%	40.00%	00%
5	Imitación conducta	00%	60.00%	40.00%	00%
6	Refuerzos	00%	60.00%	40.00%	00%
7	Conductas aprendidas	00%	80.00%	20.00%	00%
8	Imitación Modelos	20.00%	80.00%	00%	00%
9	Recursos	00%	60.00%	40.00%	00%
10	Interacción	00%	20.00%	80.00%	00%
11	Modelos	40.00%	60.00%	00%	00%
12	Contexto	20.00%	60.00%	20.00%	00%
13	Conductas inapropiadas	00%	00%	00%	100.00%
14	Selección de modelos	00%	60.00%	40.00%	00%
15	Conductas observadas	00%	40.00%	60.00%	00%
16	Reciben refuerzo	.00%	40.00%	60.00%	00%

Nota. En la figura se aprecia la frecuencia en la que se evidencia cada uno de los aspectos evaluados en los alumnos, tales datos son reportados en forma de porcentaje.

Según nuestra muestra tabla 3, con respecto a la ficha de observación, se apreció que la participación activa de los niños es del 83.33% es decir siempre participan e interactúan. Manteniendo firme sus relaciones sociales dentro del ambiente virtual de clases. Por otra parte, se puede apreciar que varios aspectos de estudio están entre el 80% y 60% es decir “casi siempre”, ciertos comportamientos suelen mostrarse en el ambiente de clases, las cuales son: limitación de gestos, comportamiento, modelos, contexto, conducta afectiva, limitación de conducta, refuerzos, conducta aprendida, recursos, selección de modelos. Por tanto, los aspectos no siempre son presentados durante las clases o quizás no son considerados con importancia.

Con respecto a los resultados arrojados, se escoge los criterios más relevantes del objeto de estudio para conocer el desarrollo del aprendizaje social de los niños en la hora de clases, a continuación, se presentarán los siguientes criterios:

Los niños participan activamente durante el desarrollo de la clase virtual

Los niños durante las horas de clases, se muestran muy activos y participativos, motivando y manteniendo al maestro a que sus clases se mantenga lo más dinámicamente posible, puesto que a los niños les parece gustar esta nueva forma de interactuar, dado es novedoso para ellos. Y se sale de lo tradicional.

Los niños forman su personalidad con respecto a su conducta aprendida.

Gran parte de los niños desarrolla su personalidad en esta etapa de su crecimiento, y sobre todo las conductas que aprenden durante el ambiente educativo permite desarrollar su personalidad y fortalecer su aprendizaje social, por ello, es importante saber cómo se está formando el niño y cómo se comportara frente a la sociedad.

Los modelos son limitados

Los modelos en el aula de clases son limitados, más aún en el ambiente virtual puesto que no existen mecánicos que se adaptan a esta nueva forma de enseñanza.

Los niños nunca demuestran una conducta inapropiada.

En una modalidad virtual los niños demuestran que la educación y formación que reciben en sus casas, dado que, no se pudo apreciar conductas inapropiadas por parte de los niños y el docente, llegando a tener 2 posibles hipótesis: los niños se comportan bien porque están sus padres frente a ellos, es decir están cerca de una autoridad directa y no desean ser reprendidos o llamado la atención. El maestro es más cuidadoso con su forma de actuar y hablar no solo está dando una clase, más bien es un modelo ejemplar.

De acuerdo con lo evidenciado en la Figura 2 con los criterios de la ficha de observación, es posible realizar las siguientes afirmaciones:

El 16,67% de los niños casi siempre muestran participación activa.

El 60,00% de los estudiantes casi siempre imita gestos.

El 40,00% de los escolares a veces muestran conducta afectiva.

El 60,00% de los niños casi siempre imitan conductas.

El 80,00% de los estudiantes casi siempre imitan modelos.

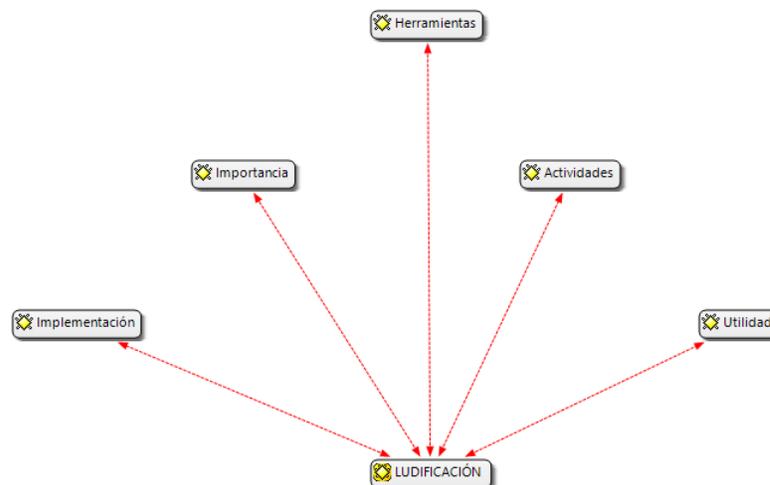
El 80,00% de los escolares a veces muestran interacción.

Derivadas de la entrevista

Durante la etapa de interpretación de la información, se identificaron las dos categorías de estudio, la primera de ellas es representada a través de la Figura 5, y está constituida por la ludificación.

Figura 5

Categoría 1 Ludificación



Nota. Esta figura muestra las subcategorías que se han analizado sobre la ludificación

Reflexiones Críticas

Primera categoría: Ludificación

Conviene precisar que la ludificación ha sido definida por Perdomo y Rojas (2019) como la implementación de herramientas didácticas, dinámicas e interactivas de video juego con el propósito de obtener un comportamiento deseado en los niños. Por su parte, la docente entrevistada ha señalado que la ludificación es “una manera de motivar una clase”, por lo que queda claro que la entrevista asocia a la ludificación con actividades atractivas para los escolares.

Esta categoría se ha subdividido en tres subcategorías que se mencionan y abordan a continuación: Implementación, importancia, herramientas, actividades y utilidad.

Subcategoría implementación

La Docente entrevistada sostiene que “aplicó la ludificación constantemente, de manera que el estudiante esté motivado y la clase se haga dinámica”. Al respecto Díaz y Troyano (2013), indican que es un sistema práctico que proporciona soluciones rápidas con las que el usuario aprende constantemente a través de una experiencia gratificante en el sistema educativo, y que la implementación debe ser práctica y atractiva a los escolares.

Subcategoría importancia

Se ha consultado a la docente con relación a la importancia de la ludificación, exponiendo que “es muy importante porque un alumno aprende jugando”. Debe acotarse que ciertamente la educación en el nivel preescolar debe estar enfocada en atraer la atención del escolar y ello se logra con la implementación de actividades como la ludificación, que resultan de interés para los niños.

En este orden de ideas, el Ministerio de Educación de Ecuador (2015) ha puntualizado que es importante que los profesionales de la docencia planifiquen estrategias de aprendizaje que se caractericen por ser atractivas y que despierten el interés en los escolares. Cuando están ocupados en actividades que motivan, gustan y tienen sentido, y no hay problemas de comportamiento.

De forma semejante, Teixes (2015) ha planteado que la ludificación en la educación tiene como finalidad, modificar los comportamientos de los estudiantes, mejorando el resultado de la acción educativa, de modo tal que la ludificación no solamente consiste en hacer que los escolares jueguen, sino que esta estrategia esta dirigida a la consecución de una meta en específico que tiene que ver con potenciar el desarrollo de competencias en los niños.

Subcategoría herramientas

Se ha preguntado a la docente en cuanto al uso de algún tipo de plataforma adicional donde realiza la ludificación, en este sentido, la docente ha precisado que utiliza “Kahoot, Quizz, Knowre, Pro-Futuro”. Cabe destacar que es de gran trascendencia que la docente implemente este tipo de herramientas tecnológicas, porque ayudan a favorecer el desarrollo de habilidades y talentos de los niños, como el aprendizaje social.

En este sentido, Gettinger (1984, citado en Rolandi, 2005) manifiesta que la utilización de tecnologías en el ámbito educativo es importante debido a que permiten ensanchar los límites del aprendizaje y propiciar la imaginación de los niños, siendo

ideal para generar ambientes lúdicos que fomentan en el desarrollo de la creatividad y el desarrollo del aprendizaje social.

Subcategoría actividades

La docente ha manifestado que emplea “canciones, para aprender leer y escribir como adivinanzas, trabalenguas, cuentos, fábulas, nanas” como actividades específicas de ludificación para el desarrollo de cada una de las destrezas de los niños. Este tipo de actividades realmente se corresponden con la ludificación, pero se considera que existe un amplio catálogo de que la docente puede incorporar a su práctica educativa.

Santaren y Gaitero (2016), dice que seguir una dinámica de juegos, donde existan recompensas hará que los niños que interactúen, puedan motivarse a seguir aprendiendo del juego para poder cumplir los desafíos y objetivos propuestos, pero no solo se trata de jugar a través de una consola o una interfaz, por el contrario, su principal objetivo es ser un nuevo modelo de enseñanza. En este orden de ideas, debe entenderse la trascendencia de seleccionar apropiadamente las actividades a emplear y que las mismas se correspondan con los objetivos propuestos.

Subcategoría utilidad

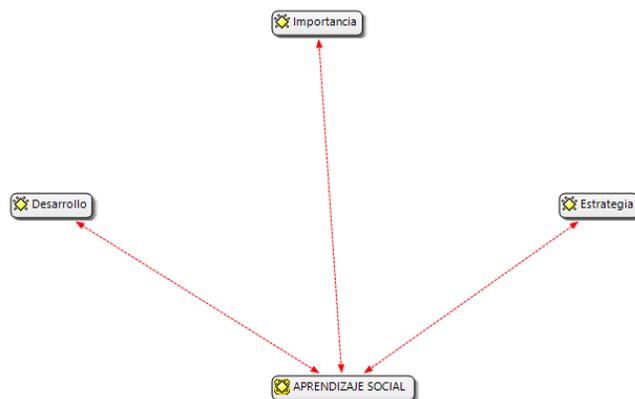
En cuanto a la utilidad de la ludificación en el aprendizaje de los niños, la docente ha expuesto que permite definir “metas claras, reglas, provee mecanismos de retroalimentación, en lo afectivo se relacionan bien con las personas de su entorno familiar, en lo volitivo se hace más dinámico y tiene un aprendizaje significativo”.

En este sentido, debe tenerse presente lo planteado por González (2014) según el cual ludificar conlleva aplicar las mecánicas y dinámicas del juego convirtiendo un ambiente divertido e interesante, pero como ha planteado la docente, la ludificación también provee de elementos propicios para que se verifique un aprendizaje significativo, haciendo que esta herramienta sea de gran utilidad.

Por otra parte, la segunda categoría de estudio es aprendizaje social, cuyas subcategorías son detalladas mediante la Figura 6.

Figura 6

Categoría 2 Aprendizaje Social



Nota. Esta figura muestra las subcategorías que se han analizado sobre el aprendizaje social

Segunda categoría: Aprendizaje social

Respecto a esta categoría se ha planteado que el aprendizaje influye sobre el comportamiento y sobre la capacidad funcional de las personas, entendiéndose que, el comportamiento de cada ser humano representa un recurso informativo sobre aspectos significativos del ambiente, del mismo modo, la modificación del entorno o construcción de nicho, también depende del comportamiento (Ojeda Martínez et al., 2018). Bajo esta perspectiva, se entiende que el aprendizaje social se asocia con la posibilidad de que el niño pueda desarrollar habilidades para relacionarse con sus pares y demás personas que integran su ambiente.

Esta categoría se ha subdividido en tres subcategorías que se mencionan y abordan a continuación: desarrollo, importancia y estrategia.

Subcategoría desarrollo

La Docente entrevistada sostiene que la ludificación “ayuda mucho, porque se relaciona con su entorno”. En este sentido, se entiende que a criterio de la docente la ludificación es una estrategia que permite el desarrollo de competencias y habilidades a partir de la interacción que los escolares hacen con el contexto que les rodea.

Lo antes expuesto por la docente se corresponde con la teoría del aprendizaje social propuesta por Bandura que plantea que los niños adquieren y modifican comportamientos y actitudes mediante la observación de los adultos, por ello, las conductas que los infantes imitan es a través de su contexto social más cercano, pese a que tenga o no recompensa (Rodríguez & Cantero, 2015). Es decir, el aprendizaje social se verifica a partir de la interacción que el escolar realiza con su entorno al emplearse la ludificación.

Subcategoría importancia

La docente ha precisado que la importancia de la ludificación en el desarrollo del aprendizaje social se debe a que “se convierte en un estudiante creativo”. En este sentido, debe decirse que ciertamente la ludificación abre espacios para el desarrollo creativo, pero además pueden potenciarse otras competencias como las sociales.

Pilar y Gonzalez (1986), han propuesto que el aprendizaje es el factor más importante en el desarrollo de la conducta social, siendo durante los primeros años escolares cuando se localizan grandes progresos, por tanto, es ineludible conocer el entorno social en donde empieza el desarrollo de los niños, que permita identificar los problemas que deben ser solucionados, así como las posibles formas de resolver tales circunstancias. En este sentido, se puede sostener que, al emplear la ludificación para propiciar el desarrollo social, es necesario que se verifique el contexto del escolar, porque este imitará los patrones sociales que en dicho contexto existan.

Subcategoría estrategias

La docente señala que “Juegos viajeros, de equilibrio, motivacional, tradicionales, con obstáculos”. Debe destacarse que el Currículo de Educación Inicial no hace mención sobre el aprendizaje social, pero debe considerarse que el diseño curricular se encuentra sustentado en teorías planteadas por diversos autores tales como Rogoff el cual plantea que el desarrollo cognitivo se produce a partir del aprendizaje que tiene lugar a través de la participación guiada en la actividad social con compañeros que apoyan y estimulan su comprensión y su destreza, de modo tal

que, el docente debe emplear la ludificación procurando el desarrollo de conductas sociales apropiadas entre los niños.

Aportes del Investigador

De estos resultados se puede destacar la necesidad de propiciar mayores niveles de participación activa puesto que aún no se ha logrado que los niños participen de manera activa en las actividades implementadas por la docente, por lo que debe verificarse el proceso de selección, diseño y ejecución. Otro aspecto importante de mencionar es que los niños suelen imitar gestos, conductas y modelos de los que están en su entorno, por lo que es determinante propiciar un aprendizaje social apropiado, con miras a que puedan replicar conductas apropiadas.

También se debe enfatizar que, en la ficha de observación, se logró extraer que no se ha obtenido el mejor nivel de interacción, lo que existe correspondencia con los niveles bajos de participación activa, de modo tal que se deben aplicar actividades orientadas a mejorar la interrelación de los escolares entre sí y con la docente.

En cuanto a la entrevista puede afirmarse que la docente ha participado la importancia de la implementación de la ludificación en el aprendizaje de los escolares, sin embargo, se considera que deben ampliar las actividades que implementan porque por un lado no están generando el nivel de participación activa e interacción apropiada, lo que podría deberse que al ser repetitiva las actividades ya los estudiantes no las ven tan atractivas.

Reflexiones Finales

Una vez finalizada la labor investigativa, se pueden plantear las siguientes conclusiones:

En cuanto a los componentes teóricos de la ludificación y el aprendizaje social se han identificado dos teorías importantes, la primera de ellas es la teoría del aprendizaje social propuesta por Bandura quien propone que los estudiantes adquieren y modifican comportamientos y actitudes mediante la observación de los adultos. En este sentido, se puede afirmar que los niños suelen imitar a quienes toman como modelos de su entorno, pero no solamente imitan a los adultos, porque también pueden imitar a sus compañeros de clases, por lo que la ludificación debe estar orientada a que los niños tomen modelos a imitar acertados.

También se ha abordado la teoría de Vygotsky el cual plantea que a través de la interacción social los escolares adquieren conocimientos necesarios para tomar decisiones, solucionar problemas y para perfilar su comportamiento social. Ahora bien, la interacción social en el nivel de educación inicial debe darse por medio de estrategias de intervención apropiadas y la ludificación se muestra como una de las más convenientes y pertinentes debido a que resultan atractivas para los estudiantes.

En cuanto a las herramientas de ludificación que contribuyen en el aprendizaje social en los niños, debe decirse que existe un amplio abanico de actividades, puesto que el profesional de la docencia puede usar todo tipo de materiales para desarrollar la ludificación, pero debe hacerse una selección apropiada en función de aplicar aquellas que pueden favorecer el desarrollo de interacciones sociales apropiadas en las que prevalezcan valores como la amistad, el respeto y la cordialidad. Debe considerarse además que entre las herramientas que pueden emplearse, también pueden mencionarse las tecnológicas, pues en la actualidad es importante hacer que los niños vayan desarrollando competencias digitales y ello puede favorecerse si se les implementa en el ámbito educativo.

En lo que respecta a la importancia de la ludificación para el aprendizaje social en los niños, puede sostenerse que esta estrategia se perfila como un elemento de intervención en el ámbito escolar trascendental, porque resulta atractiva para los estudiantes y puede favorecer el incremento de los niveles de motivación al aprendizaje de conductas pro sociales. Adicionalmente, se puede afirmar que la ludificación es capaz de generar que los niños sean más activos socialmente propiciando el desarrollo del aprendizaje social.

En lo concerniente a la contribución generada por las herramientas de ludificación en el desarrollo del aprendizaje social de los niños, debe indicarse que es positivo ya que, la puesta en marcha de actividades lúdicas en entornos escolares profundamente lúdicos, tornan el proceso enseñanza - aprendizaje en una experiencia divertida e interactiva, fomentando de tal forma el incremento de la motivación e interés del alumno por participar en las actividades curriculares; las cuales determinan, por una parte, el desarrollo de habilidades, competencias y destrezas que impactan de manera importante en el óptimo desarrollo del niño, permitiendo que se desenvuelva de forma acertada en los diferentes ámbitos de su vida, y por otra, intensifican el proceso de construcción del conocimiento. Todos los aspectos mencionados, son estimulados mediante la interacción de carácter social que se establece en el contexto áulico sustentado en la ludificación, y dan como resultado el desarrollo del aprendizaje social.

REFERENCIAS

- Abreu, J. L. (2014). El Método de la Investigación. *Revista Daena*, 9(3), 195-204.
- Arias, F. G. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica* (6.ª ed.). Episteme.
- Arias, F. G. (2016). *El proyecto de investigación Introducción a la metodología científica* (7.ª ed.). Episteme. https://drive.google.com/file/d/1hPC-6tjdJtkHnZNhGNCAsttmD3cv7ywh/view?fbclid=IwAR1KdkZl_SUbXZj2WNQwhS7Dk3nQTUSf6SXQQCcxZHk2Ux4aAeMtRBgkILXU
- Asencio, G., Espinoza, F., & Espinoza, M. (2019). Las TIC como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *conrado / Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos / ISSN: 1990-8644* 17, 15(December), 104.
- Bandura, A., & Walters, R. (1974). *Aprendizaje social y desarrollo*. 1974, 1-212.
- 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. (2010). *Metodología de la investigación. Administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (3.ª ed.). Pearson Educación. https://mega.nz/file/BoYHRSBC#Ol_DRMmNARiMzW_iY8PfEeWdHh54HriuUXNrli_LCI0
- Cerda, H. (2011). *Los elementos de la investigación: Cómo reconocerlos, diseñarlos y construirlos* (2.ª ed.). El Búho LTDA. <https://idoc.pub/documents/hugo-cerda-los-elementos-de-la-investigacion-ylyx8vvvpenm>
- Chancusig, J., Flores, G., Venegas, G., Cadena, J., Guaypatin, O., & Izurieta, E. (2017). Utilización de Recursos Didácticos interactivos a través de las TIC'S en el proceso de enseñanza matemática. *Boletín Virtual*, 6(4), 1-23.
- Contreras Espinosa, R. S., & Eguía, J. L. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. 2.

- Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación en el ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre.*, 9.
- Edgar Oswaldo Pineda Martínez, & Paula Andrea Orozco. (2018, mayo 6). *Vista de Estado del arte y abordaje del concepto de ludificación en el aprendizaje en primera infancia.*
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/12471/14236>
- García, F., Cara, J., Martínez, J., & Cara, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 1(1), 16-24.
- González Tardón, C. (2014). Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas. En *Tesis*.
- 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.^a 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)
- Hamari, J., Koivisto, J., & Pakkanen, T. (2014). *Do Persuasive Technologies Persuade? - A Review of Empirical Studies Do Persuasive Technologies*

Persuade? - A Review of Empirical Studies. May. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-07127-5>

- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta edic). Mc. Graw Hill Education.
- Hincapié M., J. P. (2017). Elementos ontológicos, epistemológicos y metodológicos para la construcción de un marco teórico de estudio de los activos intangibles. *Cuadernos de Contabilidad*.
- Jaramillo Echeverri, L. G. (2003). ¿Qué es epistemología? Mi mirar epistemológico y el progreso de la ciencia. *Revista Electrónica de Epistemología de Ciencias Sociales*, 18, 0.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5.
- Macías Silva, M. I. (2021). *La ludificación como estrategia de aprendizaje en el área de matemática para cuarto año de Educación General Básica*. Universidad Católica De Santiago De Guayaquil.
- Macías Silvana, M. I. (2021). *La ludificación como estrategia de aprendizaje en el área de matemática para cuarto año de Educación General Básica*
AUTORA : Macías Silva María Inés Componente práctico del examen complejo previo a la obtención del título de LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA.
- Maldonado, A., Yuly, C., & Gutiérrez, P. (2015). *Ecosistemas de aprendizaje para la primera infancia con enfoque de ludificación* revisión documental sobre el concepto de lúdica en la construcción de referentes educativos para la primera infancia.
- Mansilla Sepúlveda, J., & Beltrán Véliz, J. (2013). Coherencia entre las estrategias didácticas y las creencias curriculares de los docentes de segundo ciclo, a partir de las actividades didácticas. *Perfiles educativos*, 139(35), 25-39.
- Méndez Escobar, A. (2020). Educación en tiempos de pandemia (covid-19). *Revista Universidad de La Salle*, 1(85), 51-59.
<https://doi.org/10.19052/ruls.vol1.iss85.4>
- 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*.
- Moncayo Lanas, N. (2018). *Diseño de un sistema producto que a través de la ludificación permita la revalorización de la cocina tradicional como una actividad de unión familiar* Nicole Moncayo Lanas Nicole Moncayo Lanas.
- Nava, H. (2008). *La investigación jurídica*. PANAPO.
- Ojeda Martinez, R. I., Becerril Tello, M. N., & Vargas, L. A. (2018). La importancia del aprendizaje social y su papel en la evolución de la cultura. *Revista Argentina de Antropología Biológica*, 20(2), 2.
<https://doi.org/10.17139/raab.2018.0020.02.02>
- Orengo, J. (2016). *Albert Bandura Teoría de Aprendizaje Social*.
- Patiño-Quizhpi, D. A., Álvarez-Lozano, M. I., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Estrategias lúdicas para desarrollar la lecto-escritura mediante la plataforma Liveworksheets. *Cienciamatria*, 6(3), 408-427.
<https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.408>
- Perdomo Vargas, I. R., & Rojas Silva, J. A. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: Algunas reflexiones desde la psicología. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 161-175.
<https://doi.org/10.21703/REXE.20191836PERDOMO9>
- Pilar, D., & Gonzalez, V. (1986). *EL DESARROLLO SOCIAL DEL NIÑO*. 5-21.
- Pineda, E., & Orozco, P. (2018a). Estado de la investigación sobre jóvenes en Bogotá, Colombia y América Latina. *Infancias Imágenes*, 17(2), 185-196.
<https://doi.org/10.14483/16579089.12397>
- Pineda, E., & Orozco, P. (2018b). La relación entre ludificación y primera infancia desde la perspectivas del aprendizaje. Un estado del arte. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 4(2), 37. <https://doi.org/10.22370/ieya.2018.4.2.974>
- Riviére, A., & Palacios, J. (1992). La teoría social del aprendizaje implicaciones educativas. *Japanese Society of Biofeedback Research*, 19(Ii), 709-715.
https://doi.org/10.20595/jjbf.19.0_3
- Rodríguez-Rey, R., & Cantero-García, M. (2015). Albert Bandura: Impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje Albert Bandura goza

del mérito de ser el psicólogo vivo más citado, y es especialmente reconocido por su formulación de la Teoría cognitivo social del aprendizaje. Esta. *Andhra Pradesh Journal of Psychological Medicine*, 16(2), 151-153.

<https://doi.org/10.14422/pym.i384.y2020.011>

Rolandi, A. M. (2005). *La decisión de empezar a usar la computadora en las aulas de educación infantil*. 5(V Congreso Internacional Virtual de Educación), 1-14.

Romero-Rodríguez, L.-M., Torres-Toukourmidis, Á., & Aguaded, I. (2016).

Ludificación y educación para la ciudadanía. Revisión de las experiencias significativas. *Educar*, 53(1), 109. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.846>

Ruedas, M., Rios, M., & Nieves, F. (2007). Epistemología de la Investigación Cualitativa. *Educere*, 46, 627-635.

Sailema Amancha, M. de J. (2021). *Ludificación en el aprendizaje de la matemática en Educación General Básica*.

Santaren, V. R., & Gaitero, F. G. (2016). Gamificación en la educación:

Reinventando la rueda. *Revista DIM34*, 17.

Torres-Toukourmidis, Á., Miguel, L., Rodríguez, R., & Pérez Rodríguez, A. (2018).

Ludificación y sus posibilidades en el entorno de blended learning: Revisión documental Gamification and its possibilities in the blended learning environment: Literature review. 21(1), 95-111.

<https://doi.org/10.5944/ried.21.1.18792>

Urbano, C. (2006). *Técnicas para investigar y formular proyectos de investigación*.

Valcarcel González, M. (1986). El desarrollo social del niño. *Educar*, 9(9), 5-21.

<https://doi.org/10.5565/rev/educar.469>

Zambrano, G. A., Morales, F. F., Moreira, M. J., & Amaya, D. R. (2021). Recursos virtuales como herramientas didácticas aplicadas en la educación en situación de emergencia. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 73-87.

<https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2539>

ANEXOS

Anexo A. Guion de entrevista

Instrumento de recolección de datos 1		
Guía de entrevista dirigida a docentes		
Inicio		
<p>Objetivo: Adquirir información mediante una entrevista para aportar al Trabajo de Integración Curricular Determinar la contribución generada por las herramientas de ludificación en el desarrollo del aprendizaje social de los niños.</p> <p>A continuación, se plantea un conjunto de preguntas, las cuales debe responder de acuerdo con los conocimientos adquiridos a través de su formación profesional y según la perspectiva que ha adquirido en su experiencia como docente de Educación Inicial.</p>		
Desarrollo		
Número	Pregunta	Respuesta
Ludificación		
1	¿Conoce usted qué es la Ludificación?	
2	¿Aplica la Ludificación al momento de impartir una clase?	
3	¿Considera que es importante aplicar la Ludificación en el aprendizaje de los niños?	
4	¿Qué plataformas y/o aplicaciones utiliza para desarrollar la Ludificación?	
5	¿Qué mecanismo de aprendizaje utiliza para desarrollar la Ludificación?	
6	¿Qué aspectos cognitivos, afectivos y volitivos ayuda a desarrollar la Ludificación?	
7	¿Determina actividades específicas de Ludificación para el desarrollo de cada una de las destrezas de los niños?	

8	¿Antes de aplicar la Ludificación considera las necesidades y ritmos de aprendizaje de los niños?	
Aprendizaje social		
9	¿Considera que la Ludificación ayuda al desarrollo del aprendizaje social en los niños?	
10	¿De qué forma la Ludificación ayuda al desarrollo del aprendizaje social de los niños?	
11	¿Qué tipo de juegos utiliza para desarrollar el aprendizaje social en los niños?	
12	¿Por qué considera importante el desarrollo del aprendizaje social en los niños?	
13	¿De qué forma el aprendizaje social contribuye al desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños?	
14	¿Qué competencias básicas desarrollan de los niños mediante el aprendizaje social?	
15	¿Planifica actividades que ayudan al desarrollo del aprendizaje social de los niños?	
16	¿Qué dificultades en las habilidades sociales tuvieron los niños al ingresar a modalidad virtual a presencial?	

Anexo B. Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN					
Objetivo de la Ficha de Observación: Observar diferentes aspectos de comportamiento de los estudiantes.					
Objetivo de la Investigación: Determinar la contribución de las herramientas de ludificación en el desarrollo del aprendizaje social de los niños.					
Institución Educativa:		Edad:			
Grupo:		Fecha: _____			
CRITERIOS PARA EVALUAR		ESCALA DE VALORACIÓN			
DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SOCIAL		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1. Participan activamente durante en el desarrollo de las clases.					
2. Imitan gestos verbales y no verbales de compañeros y docente.					
3. Siguen las normas de comportamiento establecidas por la docente.					
4. Imitan conductas afectivas de sus compañeros y docente.					
5. Al imitar las conductas (compañero, docente) persisten en el tiempo.					
6. Buscan refuerzos para seguir reproduciendo una conducta.					
7. Expresan conductas aprendidas en el entorno familiar y social.					
8. Imitan con precisión las conductas de sus modelos (docente, compañeros, padres).					
9. Imitan conductas de los recursos (vídeos, cuentos, títeres, gamificación) que utiliza docente.					
10. Las conductas que expresan promueven la interacción entre compañeros.					
11. Los modelos que observan facilitan la adquisición de aprendizajes.					
12. Las conductas que expresan se ajustan al contexto (saludo, contacto visual, siguen las normas).					

13. Manifiestan conductas inapropiadas (no seguir indicaciones, expresar ira desproporcionada, golpear objetos, burlarse de un compañero).				
14. Seleccionan a los modelos a los cuales imitar.				
15. Imitan todas las conductas que observan.				
16. Reciben refuerzos al imitar una conducta.				

Anexo C. Validación de Experto

Datos del Experto:

Nombres y apellidos:	Wilson Alexander Zambrano Vélez
Profesión:	Tercer nivel: Psicólogo Mención Psicología Clínica Cuarto nivel: Magíster en Orientación Educación Familiar
Cargo:	Docente
Número de teléfono:	0978658397
Dirección de correo:	wzambrano@upse.edu.ec

Datos Generales de las Estudiantes

Nombres y apellidos:	Julissa Alejandra Tituaña Villagómez
Formación en curso:	Tercer Nivel
Título a obtener:	Licenciada en Educación Inicial

Datos sobre la Investigación

Título de la investigación:	La ludificación como herramienta didáctica en el desarrollo del aprendizaje social de los niños
Objetivo general de la investigación:	Determinar la contribución de las herramientas de ludificación en el desarrollo del aprendizaje social en los niños
Informantes:	Niños de 4 a 5 años y Docentes
Función de los informantes:	Proporcionar la información que se requiere con base a los instrumentos de investigación.
Categoría 1:	Ludificación
Categoría 2:	Aprendizaje social
Instrumentos de recolección de información:	Entrevista de preguntas abiertas dirigidas a la docente del área de Educación Inicial subnivel 2.

A tener en cuenta:

- No confundir los términos: *noción, estructuración y orientación*.

Instrucciones:

- Leer detenidamente el instrumento.
- El cuadro que se presenta en el siguiente apartado, evalúe los items y marque con una X en los casillero, de acuerdo a las categorías.
- En caso de existir recomendaciones u observaciones, rellenar el respectivo casillero.

GUÍA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE LA ENTREVISTA

Criterios a evaluar	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10	N°11	N°12	N°13	N°14	N°15	N°16	
	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	
Pertinencia	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	
Claridad	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	
Adecuación	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	
Aplicabilidad	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	
Recomendaciones u observaciones																	
Consideraciones generales del instrumento											Si	No					
Las instrucciones son claras para contestar el cuestionario.											Si						
La cantidad de items es adecuada.											Si						
El lenguaje del instrumento es entendible.											Si						
Sugerencias:																	
Firma de la Experta	 Msc. Wilson Alexander Zambrano Vélez																

CUESTIONARIO DE ENTREVISTA

Título: La ludificación como herramienta didáctica en el desarrollo del aprendizaje social de los niños.

Señor (Señora, Señorita y otros):

Nos encontramos realizando una investigación acerca de la contribución de la Ludificación como herramienta didáctica en el desarrollo del Aprendizaje Social en los niños y niñas del subnivel 2. Al conocer que usted es una persona versada en este aspecto, les solicitamos muy encarecidamente que nos dé sus respuestas a algunas preguntas al respecto.

Nombre completo del entrevistado/a: _____

Cargo o función que desempeña: _____

Objetivo de la investigación: Determinar como la herramienta de ludificación contribuyen en el desarrollo del aprendizaje social en los niños

Datos del Experto:

Nombres y apellidos:	Wilson Alexander Zambrano Vélez
Profesión:	Tercer nivel: Psicólogo Mención Psicología Clínica Cuarto nivel: Magíster en Orientación y Educación Familiar
Cargo:	Docente
Número de teléfono:	0978658397
Dirección de correo:	wzambrano@upse.edu.ec

Datos Generales de las Estudiantes

Nombres y apellidos:	Julissa Alejandra Tituaña Villagómez
Formación en curso:	Tercer Nivel
Título a obtener:	Licenciada en Educación Inicial

Datos sobre la Investigación

Título de la investigación:	La ludificación como herramienta didáctica en el desarrollo del aprendizaje social de los niños.
Objetivo general de la investigación:	Determinar la contribución de las herramientas de ludificación en el desarrollo del aprendizaje social en los niños.
Informantes:	Niños de 5 años y Docentes.
Función de los informantes:	Proporcionar la información que se requiere con base a los instrumentos de investigación.
Categoría 1:	Ludificación
Categoría 2:	Aprendizaje Social
Instrumentos de recolección de información:	Guía de observación dirigida al niño.

A tener en cuenta:

- No confundir los términos: *noción, estructuración y orientación.*

Instrucciones:

- Leer detenidamente el instrumento.
- El cuadro que se presenta en el siguiente apartado, evalúe los items y marque con una X en los casillero, de acuerdo a las categorías.

- En caso de existir recomendaciones u observaciones, rellenar el respectivo casillero.

GUÍA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE OBSERVACIÓN

Criterios a evaluar	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10	N°11	N°12	N°13	N°14	N°15	N°16	
	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	Si/no	
Pertinencia	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	
Claridad	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	
Adecuación	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	
Aplicabilidad	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	
Recomendaciones u observaciones																	
Consideraciones generales del instrumento											Si	No					
Las instrucciones son claras para contestar el cuestionario.											Si						
La cantidad de items es adecuada.											Si						
El lenguaje del instrumento es entendible.											Si						
Sugerencias:																	
Firma de la Experta	 MSc. Wilson Alexander Zambrano Vélez																

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

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Título: La ludificación como herramienta didáctica en el desarrollo del aprendizaje social de los niños.

El presente Documento tiene como finalidad adquirir información para el desarrollo del Trabajo de Integración Curricular. La Guía de Observación será aplicada por las autoras de la investigación en dirección a los niños de 5 años en el área de Educación Inicial.

Instrucciones:

- a) Las Autoras de la investigación marcarán con una X en los casilleros correspondientes a los temas relacionados a ludificación y al aprendizaje social en el desarrollo de las clases virtuales y registrarán la respectiva valoración con la siguiente escala:

Escala de valoración.

- *Siempre*
- *Casi siempre*
- *A veces*
- *Nunca*

Anexo D. Carta aval



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"MANUELA CAÑIZARES"

Salinas, 04 de febrero del 2022.

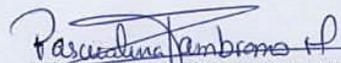
Carta Aval

MSc. Ana Uribe Veintimilla

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 Tituaña Villagómez Julissa Alejandra con C.I: 0927271007, 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 del proyecto : "La Ludificación como herramienta didáctica en el desarrollo del aprendizaje social de los niños, por la aplicación de los instrumentos entrevista y guía de observación. 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 Matías



emapascualina@hotmail.com

0986939044

Directora encargada

Escuela de educación básica "Manuela Cañizares"

Anexo F. Certificado sistema antiplagio

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En calidad de docente tutor del trabajo de Integración curricular: La ludificación como herramienta didáctica en el desarrollo del aprendizaje social de los niños, elaborado por la estudiante Julissa Alejandra Tituaña Villagómez, 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 antiplagio URKUND, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente trabajo de investigación, se encuentra con el 5% de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el informe.

Atentamente,



Ed. Párv. Ana María Uribe Veintimilla, M.Sc.

DOCENTE TUTOR

Adjunto reporte de similitud.



Document Information

Analyzed document	Urkund TITUAÑA VILLAGÓMEZ JULISSA ALEJANDRA.docx (D128501467)
Submitted	2022-02-21T20:46:00.0000000
Submitted by	
Submitter email	julissa.tituanavillagomez@upse.edu.ec
Similarity	5%
Analysis address	a.uribe.upse@analysis.orkund.com