

Gamification as a didactic strategy for the development of meaningful learning in initial education students.

Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de educación inicial

Autores:

Zambrano Solórzano Ligia Elena
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ
Portoviejo - Ecuador



lzambrano3684@utm.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-1517-7154>

Jessica Monserrate Vélez Loor
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ
Licenciada en Ciencias de la Educación "Contabilidad Computarizada" (Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación)
Portoviejo - Ecuador



jessica.velez@utm.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-1494-426X>

Jimmy Manuel Zambrano Acosta
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ
Doctor en Ciencias de la Educación título obtenido en la Universidad de la Habana-Cuba,
Ingeniero Zootecnista de la Universidad Técnica de Manabí, Magister en Investigación y
Gestión de Proyectos Universidad Técnica de Manabí
Portoviejo - Ecuador



jimmy.zambrano@utm.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0001-9620-1963>

Citación/como citar este artículo: Zambrano, L., Velez, J. y Zambrano J. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de educación inicial. MQR Investigar, 6(4), 24-45. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.24-45>

Fechas de recepción: 30-JUL-2022 aceptación: 30-AGO-2022 publicación: 15-DIC-2022



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

La gamificación es considerada como una estrategia didáctica y motivacional que sirve para obtener comportamientos adecuados en los estudiantes fomentando ambientes atractivos donde los participantes se involucran obteniendo resultados de aprendizaje favorable. El juego es pieza indispensable para gamificar las actividades que se van a efectuar en el aula como puntuación, retos, medallas, etc. Al verse potenciada la motivación de los estudiantes, se puede mejorar el nivel de satisfacción del alumnado, además de que se puede ver facilitado el desarrollo de competencias clave, esta es una motivación extrínseca que genera un compromiso externo capaz de favorecer la atención e interacción con la tarea y el aprendizaje que implica, al incluir recompensas, estatus, logros y competiciones. La incorporación de la gamificación en las aulas de clase, ha sido identificada como una estrategia potencial que podría maximizar la participación de los estudiantes y tener un impacto positivo en el aprendizaje. La gamificación se refiere a la incorporación de elementos de juego en diferentes entornos incluyendo los de aprendizaje, y se está convirtiendo en un tema de interés predominante entre los investigadores. En la presente investigación se aplicaron tres técnicas para la recolección de datos, cada una con sus respectivos instrumentos: la observación que fue aplicada a los alumnos de educación inicial, la entrevista que se realizó a sus docentes y la encuesta que fue dirigida a los representantes de dichos alumnos de la Unidad Educativa Carlos María de la Condamine. Aplicar la técnica de la gamificación como una herramienta didáctica, va a lograr un verdadero aprendizaje que sea duradero en el tiempo, es decir tener un aprendizaje significativo.

Palabras claves: Gamificación, aprendizaje significativo, motivación, estrategia didáctica, educación inicial.

Abstract

Gamification is considered as a didactic and motivational strategy that serves to obtain appropriate behaviors in students, promoting attractive environments where participants get involved, obtaining favorable learning results. The game is an essential piece to gamify the activities that are going to be carried out in the classroom such as scoring, challenges, medals, etc. When students' motivation is enhanced, the level of student satisfaction can be improved, in addition to facilitating the development of key skills, this is an extrinsic motivation that generates an external commitment capable of favoring attention and interaction with students. the task and the learning involved, including rewards, status, achievements and competitions. The incorporation of gamification in classrooms has been identified as a potential strategy that could maximize student participation and have a positive impact on learning. Gamification refers to the incorporation of game elements in different environments, including learning environments, and is becoming a topic of predominant interest among researchers. In the present investigation, three techniques were applied for data collection, each one with its respective instruments: the observation that was applied to the students of initial education, the interview that was carried out with their teachers and the survey that was directed to the representatives of said students of the Educational Unit Carlos María de la Condamine. Applying the gamification technique as a didactic tool will achieve true learning that is lasting over time, that is, having significant learning.

Keywords: Gamification, significant learning, motivation, didactic strategy, initial education.

Introducción

La Gamificación

La gamificación no es otra cosa que instrucciones de juegos que se aplican a cualquier contexto. Al emplear la ludificación se puede crear comunidades de aprendizaje, los docentes están seguros de que la gamificación es una técnica significativa que ayuda potencialmente al proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial y que ellos disfrutarían el trabajo en aula mediante métodos efectivos para aprender y resolver situaciones (Liberio, 2019).

Liberio (2019) menciona que la gamificación es una estrategia que permitirá el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes desde edades más tempranas, la misma debe cumplir con ciertos objetivos que justifiquen su accionar, por lo cual se delimita los siguientes objetivos.

Tabla 1
Objetivos de la gamificación

Objetivos	Logros
Fidelización	Crear un vínculo con el contenido que se está trabajando.
Motivación	Ser una herramienta contra el aburrimiento.
Optimizar y recompensar	En aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.

La gamificación es considerada como estrategia didáctica y motivacional que sirve para obtener comportamientos adecuados en los estudiantes fomentando ambientes atractivos donde los participantes se involucran obteniendo resultados de aprendizaje favorable. El juego es pieza indispensable para gamificar las actividades que se van a efectuar en el aula como puntuación, retos, medallas, etc (Liberio, 2019).

Los juegos permiten que los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial desarrollen la inteligencia emocional y logren crear situaciones prácticas, estos juegos deben ser planificados de tal manera que se encaminen a obtener aprendizajes deseados y posteriormente retroalimentarlos, siendo para el docente una herramienta que le sirve para alentar a su grupo de estudiantes. La gamificación orienta para que los niños socialicen, utilizan los juegos para mejorar de forma positiva el comportamiento y rediseñar los contenidos para adquirir saberes nuevos, aprovechando el potencial de los infantes, el docente debe fomentar aprendizajes cooperativos generando confort en las clases (Liberio, 2019).

Importancia de la gamificación

La gamificación se está utilizando en el ámbito educativo como una forma de involucrar a los estudiantes en el logro de los objetivos organizacionales, así como para incentivar a los clientes a usar sus productos. Más recientemente, la gamificación se ha

convertido en un poderoso método de instrucción en la educación, así como también en las mejores universidades (Montiel, 2021).

La gamificación facilita el pensamiento sistémico, la toma de decisiones basada en datos y la colaboración entre pares. De la misma manera, es imprescindible aducir a la gamificación la optimización e innovación en los procesos de enseñanza aprendizaje, ya que a través de esta estrategia aumenta el interés de los estudiantes por participar en las actividades académicas, lo que permite alcanzar un aprendizaje significativo (Montiel, 2021).

Características de la gamificación

La gamificación presenta diversas características entre las que destaca como principales el hecho de que incorpora los fundamentos lúdicos al sistema educativo, específicamente al aula: es decir, que utiliza el juego, empleando algunos de sus sustentos y herramientas como estímulos, expresiones, retroalimentación, reconocimiento, incentivos y la posibilidad de errar y aprender de ello, proporcionándoles valor agregado al proceso de aprendizaje, convirtiéndose en una estrategia para enseñar que utiliza la motivación en el proceso de enseñanza (Montiel, 2021).

El uso del juego como parte del proceso de aprendizaje propicia determinados comportamientos, experiencias enriquecedoras, entre estudiantes en medio de un ambiente estimulante, participativo, comprometido, de apoyo para los pares y logro de objetivos propuestos en las actividades en las cuales se incorpora (Montiel, 2021).

La gamificación en los niños de educación inicial

Es el uso de la gamificación como herramienta de enseñanza para los niños es una estrategia que se adecua a la condición de los mismos, para el juego es una de las actividades centrales de su vida y a través de la cual se desarrollan experiencias significativas que entrarán a formar parte de su vida y de los aprendizajes que se consolidan en su estructura mental. La metodología emplea por lo regular juegos existentes, que se adaptan al contenido de aprendizaje o juegos elaborados por los profesores para el ambiente educativo (Tigse, 2021).

En la educación inicial, el aprendizaje utilizando juegos promueve los procesos constructivos de conocimientos y actitudes en el desarrollo de destrezas escolares. En consonancia con ello, las diferentes dimensiones que son parte del proceso de significativo, dado tanto por el hecho de jugar como por los juegos dados de los productos y materiales del aula, con lo que se puede decir que los videojuegos, hacen posible el desarrollo de competencias sociales (Tigse, 2021).

Beneficios de la gamificación:

Según Tigse (2021) afirma que la gamificación presenta los siguientes beneficios, los cuales se detallan a continuación:

Figura 1

Beneficios de la gamificación



Fuente: (Tigse, 2021)

Elementos de la gamificación

Los elementos de la gamificación se complementan y se vinculan de manera estratégica en la implementación de este, consiguiendo así un papel importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua, aumentando y enriqueciendo la motivación y participación activa, obteniendo resultados exitosos y satisfactorios, produciendo también experiencias y conocimientos significativos (Cabrera, 2019).

Figura 2

Elementos claves del proceso de Gamificación



Fuente: (Cabrera, 2019)

Según la Fundación Mapfre, los siguientes elementos son claves en el proceso de gamificación:

- **Reto:** Se considera como el logro del objetivo principal donde el estudiante dará cuenta de la dificultad de la consecución de este reto.
- **Los entornos:** Es el producto de la asociación de la realidad con lo fantástico, generando una experiencia intuitiva y amigable, al igual que un contexto diferente y asociado a lo que se pretende enseñar.
- **Feedback:** Es considerado como una guía, donde permite al participante observar el recorrido y donde tiene que llegar.
- **El Avatar:** Es la caracterización de participante, siendo algo o alguien diferente brindando individualización y creación de una identidad propia.
- **Los comodines:** Es la oportunidad de ganar una posición más alta en el juego y no solo eso, sino avanzar cuando al parecer se está perdiendo.
- **La incertidumbre:** Generar en el participante la intriga de saber cuál será el resultado final.
- **La exploración:** Es la oportunidad de conocer, investigar, ir y volver en el juego.
- **La toma de decisiones:** Es la elección de un elemento clave en el transcurso del juego, de decidir, acertar o equivocarse.
- **Los niveles:** Pretender graduar el nivel de dificultad de casa reto del juego, el cual se empieza con un nivel básico, llegando a un nivel con mayor dificultad, superándolo así desde la partida hasta el final.
- **Los puntos:** Consta de pequeñas recompensas que refuerzan el interés y la actitud de los participantes en el transcurso del juego.
- **Las interacciones:** Permite establecer relaciones interpersonales con los demás jugadores de forma positiva y competitiva, fomentando independencia en el transcurso del juego.
- **El estatus:** Muestra la posición en que se encuentra cada participante en cuanto a los premios y recompensas obtenidas en el transcurso del juego.
- **La comunicación:** Favorece la interacción entre los participantes, estableciendo relaciones centradas en el juego.

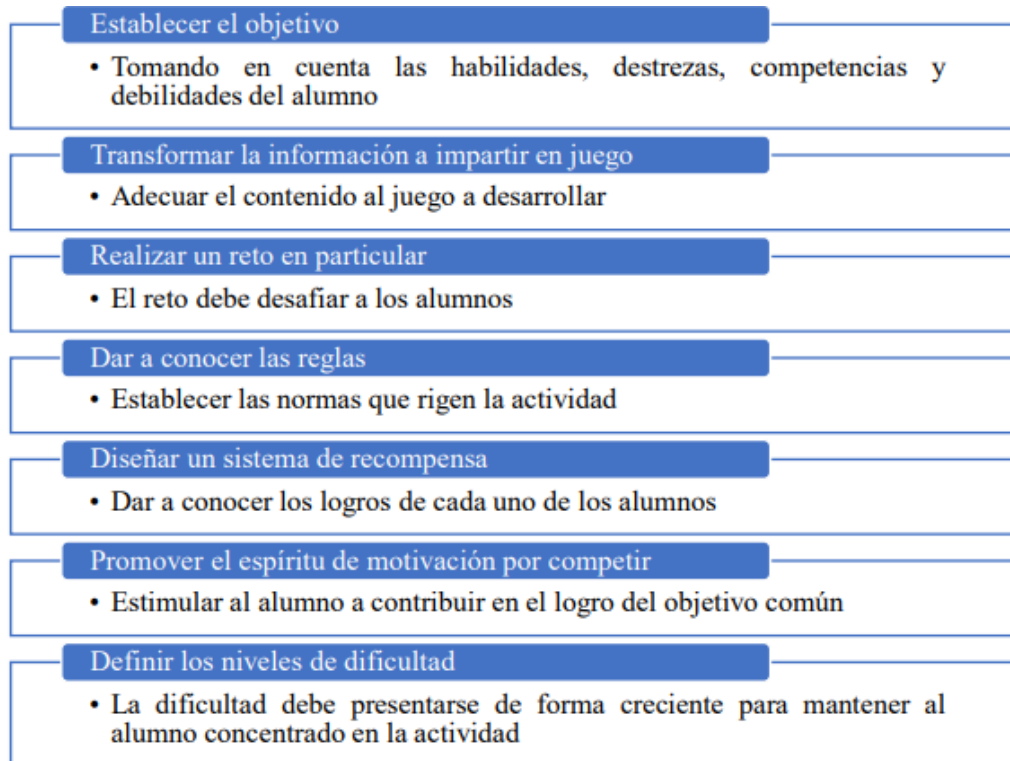
De esta manera, se puede concluir que los elementos de la gamificación son necesarios para la creación y participación de espacios interactivos y motivadores para los estudiantes, generando así un espacio diferente, lúdico y didáctico a lo largo de su proceso de enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua. Así mismo, se observa como de manera didáctica favorecen en el proceso de formación, mediante recursos tecnológicos y didácticos, en disposición a la gamificación sin TIC como en elegir un contenido que repase y afiance la estructura del juego en cuestión de un aprendizaje cooperativo y significativo (Cabrera, 2019).

Gamificación en el Proceso Enseñanza Aprendizaje

Mejillón (2022) comparte que la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje consta de siete etapas que se precisan a continuación:

Figura 3

Gamificación en el entorno áulico



Fuente: (Mejillón, 2022)

La gamificación y la motivación

La motivación determina el grado de actitud que va a poner un estudiante en sus estudios y, por lo tanto, está íntegramente ligado al rendimiento académico. Un alumno sin motivación no va a prestar interés en la materia ni esforzarse en ella. Por ello, uno de los principales compromisos de la educación es fomentar la motivación y el compromiso en los alumnos (García et al. 2021).

Según la Real Academia de la Lengua Española (RAE), motivar significa “influir en el ánimo de alguien para que proceda de un determinado modo” y “estimular a alguien o despertar su interés”, uno de los elementos clave en la enseñanza por competencias es despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje en el alumnado. Ello implica un planteamiento del papel del alumno, activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su propio aprendizaje” (García et al. 2021).

Por otro lado, Asociaciones Americanas de psicología (APA), detallaron 14 principios que debería regir la educación actual para que el alumno se convirtiese en el centro de la educación. Entre ellos, cabe destacar en este apartado el siguiente: “Qué y cuánto aprende el estudiante está influenciado por la motivación. La motivación para aprender, a su

vez, está influenciada por las emociones del individuo, estado emocional, creencias, intereses, metas y hábitos de pensamiento” (García et al. 2021).

Además, la curiosidad que fomenta el juego es un elemento positivo para activar un buen estado anímico del alumno, facilitando la adquisición de los contenidos y permitiéndole avanzar en la materia. Por lo tanto, si se usarán los elementos del juego dentro de una metodología gamificadora, el docente aprovecharía la carga psicológica intrínseca del juego en aras de potenciar dichos procesos cognitivos y conseguir que el alumno se active en la dirección correcta, así como impedir que decaiga su conducta pese a encontrar dificultades en su realización (García et al. 2021).

Pasos para introducir la gamificación en el aula

Una vez tratado la motivación vinculada a la gamificación, es necesario conocer cómo introducirla en el aula. La implantación de esta metodología gamificadora está ya contrastada. Por tal motivo se deben seguir los siguientes pasos:

1. El maestro diseña y define qué objetivos desea conseguir, para ello “Deberíamos pensar si para la consecución de los objetivos que nos hemos propuesto necesitamos cambiar o intervenir en los comportamientos de un grupo de personas, teniendo en cuenta cuáles son las finalidades de cualquier sistema gamificado”.
2. Perfilar qué actitudes deberían tener los estudiantes para poder alcanzar los objetivos. En sistemas muy estrictos, los alumnos no están acostumbrados a estas metodologías pues la percepción inicial es errónea.

Gamificación y tecnología

Lógicamente es posible gamificar sin utilizar videojuegos ni TIC. No se trata de un fenómeno novedoso. Basta recordar juegos clásicos como el “coco-loco” para incentivar el cálculo mental en clase o bien la cuchara que simula ser un avión aterrizando en la boca del niño/a para comer su papilla. Sin embargo, el análisis de las claves del éxito de los videojuegos y el uso de las nuevas tecnologías incorpora herramientas, factores y matices más potentes, ricos y variados al proceso (Posada, 2017).

El uso de los llamados “juegos serios”, es decir, los videojuegos con propósito educativo no agotan el espacio de la gamificación educativa. A la luz de los factores expuestos que justifican su éxito se podrían deducir algunas pautas a tener en cuenta a la hora de diseñar propuestas de trabajo con las TIC para el alumnado. Se trataría de dotar a las tareas de ciertas dosis de jugabilidad. Para ello habría que integrar ingredientes como la imaginación, simulación, ficción, avatares fantásticos, niveles, insignias, puntuaciones, toma de decisiones, flexibilidad, resolución de problemas, exploración, ensayo y error, feedback adecuado, graduación de la dificultad, seguridad, jergas, enfoque social, etc (Posada, 2017).

La mayoría de tareas escolares con las TIC admiten algunas de estas adaptaciones y a ese proceso se le denomina gamificación educativa. Existen múltiples ejemplos de webs de empresa que usan la gamificación como estrategia de marketing para maximizar los beneficios incrementando la fidelización. Sin embargo, en educación el propósito final es mejorar la calidad del aprendizaje del alumnado y con ese propósito se afronta el diseño gamificado de propuestas de trabajo (Posada, 2017).

Material y métodos

Material

Para la recolección de la información se aplicaron tres técnicas para la recolección de datos, cada una con sus respectivos instrumentos: la observación, entrevista y encuesta dirigida a estudiantes, docentes y padres de familia respectivamente.

La observación se efectuó a los estudiantes de educación inicial la Unidad Educativa Carlos María de la Condamine. Se utilizó como instrumento una guía de observación con ítems básicos relacionados con el desarrollo del aprendizaje significativo. La entrevista fue aplicada a los docentes de educación inicial de la Unidad Educativa Carlos María de la Condamine. Se empleó como instrumento una guía de entrevista semiestructurada. Las preguntas integradas fueron once (11) de tipo abiertas, con base a las dimensiones de Metodología Activa, Gamificación y Aprendizaje Significativo. La encuesta fue aplicada a los padres de familia de educación inicial de la Unidad Educativa Carlos María de la Condamine, se empleó como instrumento un cuestionario que estuvo integrado por ocho (8) interrogantes cerradas.

La población estuvo integrada por 75 estudiantes y 3 docentes de la Unidad Educativa Carlos María de la Condamine. La muestra se representó con 25 niños de 4-5 años de edad, 25 padres de familia y 3 docentes de educación inicial de la unidad educativa Carlos María de la Condamine. El tipo de muestro utilizado fue no probabilístico por conveniencia a criterio del autor tomando como criterios de inclusión y exclusión.

Métodos

En esta investigación se emplearon los métodos teóricos mediante el cual se utilizó el inductivo-deductivo que permitieron el desarrollo del razonamiento partiendo de indicios particulares para generar conclusiones generales, y de hechos generales a específicos. Y el método análisis y síntesis que permitieron narrar, caracterizar y detallar fundamentos relacionados con las variables. También se utilizó los métodos de nivel teórico, se empleó el análisis y síntesis “que consiste en la separación de las partes de un todo para estudiarlas en forma individual (Análisis), y la reunión racional de elementos dispersos para estudiarlos en su totalidad (Síntesis). Asimismo, el método deductivo e inductivo fue de gran utilidad para la investigación.

La deducción permitió establecer un vínculo de unión entre teoría y observación y deducir a partir de la teoría de los fenómenos objeto de observación. La inducción conlleva a acumular conocimientos e informaciones aisladas, mientras que el deductivo permite al investigador obtener razonamientos válidos y coherentes desde las conclusiones finales del trabajo investigado. Además, como métodos empíricos, se emplearon la observación, estudio documental, la entrevista y encuesta que facilitaron la recopilación de información, con los cuales se apoyó la actividad práctica para evaluar el criterio de los participantes.

También como métodos empíricos se emplearon la encuesta y entrevista no estructurada, siguiendo los métodos científicos de investigación empírica se realizan procedimientos prácticos con el propio objeto y los medios de investigación, donde se revelan las relaciones esenciales y características del objeto, representando un nivel cualitativo dentro

del proceso de investigación y el contenido proviene básicamente de la experiencia, sometida de forma racional y expresada en un lenguaje determinado.

Resultados

Como parte de la investigación se realizó entrevistas a los docentes, encuestas a los padres de familia y la guía de observación a los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Carlos María de la Condamine para así obtener datos mediante una muestra del área de estudio que representa la población de dicha Unidad Educativa, a continuación se muestran los datos obtenidos:

Entrevista aplicada a los docentes

Tabla 2

Resultados de la entrevista realizada a los docentes con respecto a la metodología activa

Dimensión: Metodología activa	
Pregunta 1: ¿Usted conoce las herramientas tecnológicas para integrar la metodología activa en el aula?	
Entrevistado 1	Sí, tengo conocimiento de algunas herramientas tecnológicas para integrar en el aula.
Entrevistado 2	Sí, pero no sé cómo usarlas en el aula con los niños de inicial.
Entrevistado 3	No, porque no manejo mucho la tecnología.
Pregunta 2: ¿Utiliza la tecnología como metodología de intervención didáctica?	
Entrevistado 1	Sí, porque aporta más calidad al sistema educativo. Incrementa los resultados académicos. Hay mayor motivación en los alumnos porque ven avances rápidos y les motiva.
Entrevistado 2	A veces, no siempre porque no tengo experiencia en el uso de la computadora y no sé qué tipo de juegos utilizar con los niños.
Entrevistado 3	No, porque utilizo material didáctico en el aula y juegos sin hacer uso de tecnología.
Pregunta 3: ¿Qué influencia ejerce la integración metodología activa con el uso de la tecnología en el desarrollo del aprendizaje significativo?	
Entrevistado 1	Considero que la integración de metodología activa con el uso de la tecnología influye positivamente en el desarrollo de un verdadero aprendizaje del niño, ya que aprende jugando.
Entrevistado 2	Opino que el uso de una metodología que haga que el niño sea un actor activo en el aula influye directamente en su aprendizaje y que ese aprendizaje sea duradero en el tiempo y no de corto plazo.
Entrevistado 3	Creo que la tecnología en la educación aporta significativamente en el aprendizaje del niño, pero al mismo tiempo se puede obtener ese mismo aprendizaje con otras metodologías sin el uso de la tecnología.
Pregunta 4: ¿Procura desarrollar el aprendizaje significativo de sus estudiantes por medio de metodologías activas?	
Entrevistado 1	Sí, lo procuro hacer utilizando recursos en línea con juegos para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes.
Entrevistado 2	Sí, pero no siempre utilizando la tecnología.

Entrevistado 3 No, porque como lo dije anteriormente no manejo mucho la tecnología, pero si procuro desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes por medio de otro tipo de metodologías.

Pregunta 5: ¿Considera que la metodología que emplea actualmente motiva a los estudiantes a participar activamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Entrevistado 1 En ocasiones considero que la metodología que empleo actualmente si motiva a los estudiantes a participar activamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero no siempre se logra un aprendizaje más interactivo y participativo, favoreciendo el trabajo colaborativo en las aulas.

Entrevistado 2 Sé que la aplicación de las metodologías activas supone una serie de beneficios para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes, una mayor motivación por el aprendizaje de nuevos conocimientos y la adquisición de nuevas habilidades en torno al trabajo en equipo. Pero no siempre la utilizo por tanto me doy cuenta de que los niños no participan activamente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Entrevistado 3 La metodología que utilizo actualmente para enseñar si motiva al estudiante, pero no todos logran un verdadero aprendizaje.

Fuente: Entrevista a docentes de educación inicial de la Unidad Educativa Carlos María de la Condamine. Elaboración propia.

En los resultados obtenidos en esta primera dimensión, se pudo conocer que los docentes están totalmente de acuerdo que la implementación de la metodología activa en el aula de clase, seria de mucho beneficio hacia al estudiante, debido a que la misma se trata de un proceso interactivo de enseñanza y aprendizaje que permite crear una mejor comunicación entre el docente y el alumno, lo que al final resultara en un verdadero aprendizaje.

Tabla 3

Resultados de la entrevista realizada a los docentes en lo referente a gamificación

Dimensión: Gamificación	
Pregunta 6: ¿Conoce lo que es gamificación?	
Entrevistado 1	Creo que es una técnica de aprendizaje que utiliza juegos para enseñar con la finalidad de conseguir mejores resultados.
Entrevistado 2	Tengo entendido que son juegos educativos en internet.
Entrevistado 3	No conozco de qué se trata.
Pregunta 7: ¿Aplica el juego en clases?	
Entrevistado 1	Sí, con los niños de inicial se utilizan muchos juegos dentro y fuera de clase.
Entrevistado 2	No siempre, porque el tiempo no da para jugar mucho.
Entrevistado 3	No los utilizo porque utilizo material didáctico.
Pregunta 8: ¿Considera que el niño aprende mejor por medio del juego?	
Entrevistado 1	Si porque el aprendizaje mediante el juego ayuda a los niños a reforzar lo aprendido en clase, además sirve para motivarlos en el aula.

Entrevistado 2	Sí, pero en ocasiones la aplicación del juego en el aula de clase no ha sido fácil ya que a los niños quieren premios o recompensas y no siempre se pueden dar.
Entrevistado 3	Sí, el juego es muy importante especialmente en educación inicial.
Pregunta 9: ¿Le gustaría aplicar actividades gamificadas donde se utilice el juego con el uso de la tecnología y poder dar recompensa, estatus, logros, autoexpresión, competición y altruismo como herramienta didáctica?	
Entrevistado 1	Si me gustaría poder aplicarla con mis estudiantes para poder motivarlos y así sean más activos en clase y puedan tener un mejor aprendizaje.
Entrevistado 2	Se escucha interesante este tipo de juegos para enseñar, si me gustaría aplicarla con mis estudiantes.
Entrevistado 3	Todo lo que beneficia a mis estudiantes es bueno aplicarlo.
Pregunta 10: ¿Existiría factores que impidan la aplicabilidad de la gamificación como estrategias didácticas en educación inicial?	
Entrevistados	Las 3 docentes entrevistadas coinciden con sus respuestas al manifestar que sería oportuno la aplicabilidad de la gamificación como estrategias didácticas en educación inicial, ya que dentro del aula y en sus casas poseen conexión de internet, además están dispuestos a ser capacitados en su uso para aplicar con sus estudiantes.
Fuente: Entrevista a docentes de educación inicial de la Unidad Educativa Carlos María de la Condamine. Elaboración propia.	

Los resultados en esta dimensión nos muestran que los docentes se encuentran interesados en aprender más sobre esta técnica de gamificación, consideran que el empleo de juegos como herramienta didáctica es muy buena opción para motivar a los estudiantes en el aula de clase, a su vez les ayudara a absorber mejor los conocimientos que son impartidos por ellos y también mejorara las habilidades de los niños.

Tabla 4

Resultados de la entrevista realizada a los docentes sobre el aprendizaje significativo

Dimensión: Aprendizaje Significativo	
Pregunta 11: ¿Considera que sus estudiantes construyen sus propios conocimientos?	
Entrevistado 1	No siempre los niños logran construir sus propios conocimientos, debido a que dependen mucho de lo que el docente le pida y quieren que siempre le estén ayudando.
Entrevistado 2	En pocas ocasiones, lo niños de iniciación crean dependencia de profesor y buscan ayuda en todo momento lo que hace no logren construir sus propios conocimientos.
Entrevistado 3	No, los niños hacen todo con la ayuda del docente o el padre de familia.
Pregunta 12: ¿El niño le da sentido y significado a lo aprendido?	
Entrevistado 1	En algunas ocasiones si le da sentido y significado a lo que el niño aprende en clases, pero en otras ocasiones no lo hace.
Entrevistado 2	Casi nunca el niño le da sentido y significado a lo que aprende, debido a que realiza las actividades en ocasiones de manera completa en otras

ocasiones incompletas y algunos niños no logran culminar ciertas actividades.

Entrevistado 3 Pocos son los niños que le dan sentido y significado a lo aprendido.

Pregunta 13: ¿El niño logra relacionar los conocimientos previos con el nuevo aprendizaje?

Entrevistados Las 3 docentes entrevistadas coinciden con sus respuestas al manifestar que los niños que tienen a su cargo en su mayoría no logran relacionar los conocimientos previos con el nuevo aprendizaje y los que lo hacen se les olvida rápidamente.

Pregunta 14: ¿El niño participa activamente en clase?

Entrevistados Las 3 docentes entrevistadas coinciden con sus respuestas al manifestar que los niños que tienen a su cargo en su mayoría participan activamente en clase.

Pregunta 15: ¿Considera que el niño olvida rápidamente lo aprendido?

Entrevistados Las 3 docentes entrevistadas coinciden que a pesar de que algunos niños participan activamente en clase en su gran mayoría olvidan rápidamente lo aprendido, ya que en la clase siguiente no recuerdan lo que se trató en la clase anterior.

Fuente: Entrevista a docentes de educación inicial de la Unidad Educativa Carlos María de la Condamine. Elaboración propia.

Se puede notar en los resultados obtenidos en esta última dimensión, que los docentes manifiestan que sus alumnos a pesar de que son muy activos en clases, la mayoría de ellos no logra recordar lo aprendido en la clase anterior, igual indican que los niños no siempre logran construir sus propios conocimientos debido a que dependen mucho de sus docentes.

Encuesta aplicada a los padres y madres de familia

Tabla 5

¿La enseñanza que recibe su representado por parte del docente es de forma dinámica?

Alternativas	Porcentaje	Frecuencia
Nunca	0%	0
Casi nunca	20%	5
A veces	40%	10
Siempre	0%	0
Casi siempre	40%	10
Total	100%	25

Según los resultados se puede visualizar que el 40% indica que la clase si es dinámica, otro 40% menciona que es así casi siempre y un 20% de los encuestados respondió que casi nunca sus representados reciben la enseñanza de forma dinámica por parte de sus docentes.

Tabla 6

¿Le gustaría que su representado desarrolle la comprensión de conocimientos con el uso de metodologías activas?

Alternativas	Porcentaje	Frecuencia
Nunca	0%	0
Casi nunca	0%	0
A veces	0%	0
Siempre	100%	25
Casi siempre	0%	0
Total	100%	25

En base a los resultados obtenidos, se puede notar que el 100% de los padres y madres encuestados están totalmente de acuerdo que su representado desarrolle la comprensión de conocimientos con el uso de metodologías activas.

Tabla 7

¿Considera que el uso de la tecnología en la educación es necesaria para mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

Alternativas	Porcentaje	Frecuencia
Nunca	0%	0
Casi nunca	0%	0
A veces	0%	0
Siempre	64%	16
Casi siempre	36%	9
Total	100%	25

El 64% de los encuestados manifestaron que si consideran que el uso de la tecnología en la educación es necesario para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y el 36% restante indico que casi siempre es necesaria.

Tabla 8

¿Está de acuerdo que el docente incorpore herramientas tecnológicas para integrar metodologías activas en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Alternativas	Porcentaje	Frecuencia
Nunca	0%	0
Casi nunca	0%	0
A veces	0%	0
Siempre	100%	25
Casi siempre	0%	0
Total	100%	25

Se puede notar en los resultados, que la totalidad de la muestra encuestada está de acuerdo que el docente debe incorporar el uso de la tecnología en el aula de clase, debido a que esta le permitirá integrar metodologías activas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 9

¿Los docentes le informan sobre el desarrollo del aprendizaje significativo de su representado?

Alternativas	Porcentaje	Frecuencia
Nunca	0%	0
Casi nunca	0%	0
A veces	0%	0
Siempre	16%	4
Casi siempre	84%	21
Total	100%	25

Se puede observar que solo el 16% del total de los padres encuestados manifestó que los docentes siempre le informan sobre el desarrollo del aprendizaje significativo de sus representados, mientras que un 84% menciona que casi siempre les informan sobre el desarrollo del alumno.

Tabla 10

¿Le gustaría que su representado desarrolle el aprendizaje significativo?

Alternativas	Porcentaje	Frecuencia
Nunca	0%	0
Casi nunca	0%	0
A veces	0%	0
Siempre	100%	25
Casi siempre	0%	0
Total	100%	25

La totalidad de los encuestados respondieron que, si les gustaría que sus representados desarrollen el aprendizaje significativo, por ello se establece que es relevante el diseño de una estrategia didáctica mediante el uso de actividades gamificadas para que los estudiantes estén más motivados en aprender.

Tabla 11

¿Considera importante que el estudiante relacione lo que ya sabe con lo que le enseña el profesor?

Alternativas	Porcentaje	Frecuencia
Nunca	0%	0
Casi nunca	0%	0
A veces	0%	0
Siempre	100%	25
Casi siempre	0%	0
Total	100%	25

De acuerdo a la pregunta sobre si consideran importante que el estudiante relacione lo que ya sabe con lo que le enseña el profesor, el 100% de los encuestados indicaron que, si es importante que el alumno aprenda a relacionar de esa forma, todos los aprendizajes que recibe en el aula de clase.

Tabla 12

¿Está de acuerdo que su representado aprenda los contenidos comprendiendo y explicando con sus propias palabras y no de manera textual?

Alternativas	Porcentaje	Frecuencia
Nunca	0%	0
Casi nunca	0%	0
A veces	0%	0
Siempre	100%	25
Casi siempre	0%	0
Total	100%	25

Según los resultados, el 100% de la muestra encuestada está de acuerdo que sus representados aprendan los contenidos que son impartidos en clase, de una forma comprensiva, siendo capaces de explicarlo con sus propias palabras y no de manera textual.

Tabla 13

¿Con qué frecuencia su representado ha recibido clase con actividades gamificadas?

Alternativas	Porcentaje	Frecuencia
Nunca	8%	2
Casi nunca	92%	23
A veces	0%	0
Siempre	0%	0
Casi siempre	0%	0
Total	100%	25

La muestra mostro que el 92% de los alumnos casi nunca han recibido clase con la utilización de actividades gamificadas y el 8% menciona que nunca han recibido ese tipo de actividades en sus aulas de clases.

Tabla 14

¿Su representado adquiere nuevos aprendizajes cuando se le entregan recompensas?

Alternativas	Porcentaje	Frecuencia
Nunca	0%	0
Casi nunca	0%	0
A veces	0%	0
Siempre	44%	11
Casi siempre	56%	14
Total	100%	25

El 56% de los encuestados manifestaron que sus representados casi siempre adquieren nuevos aprendizajes cuando se les entrega alguna recompensa en el aula de clase y el 44% respondieron que siempre adquieren esos aprendizajes cuando son recompensados.

Tabla 15

¿Con qué frecuencia ha observado el uso de la gamificación en el contexto educativo?

Alternativas	Porcentaje	Frecuencia
Nunca	16%	4
Casi nunca	84%	21
A veces	0%	0
Siempre	0%	0
Casi siempre	0%	0
Total	100%	25

En base a los resultados obtenidos, el 84% de los padres encuestados manifestaron que casi nunca han observado el uso de la gamificación en el contexto educativo, mientras que el 16% declaro que nunca han observado ese tipo de actividades didácticas en el salón de clase.

Resultados de la observación realizada a los estudiantes

Tabla 16

Resultados de la observación realizada a los estudiantes de 4-5 años de edad de educación inicial.

No.	Indicadores	Frecuencia			Total	Porcentaje			Total
		I	EP	A		I	EP	A	
1	Construye sus propios conocimientos.	6	13	6	25	24%	52%	24%	100%
2	Le da sentido y significado a lo aprendido.	4	15	6	25	16%	60%	24%	100%
3	Evidencia relación entre conceptos previos, ideas y experiencias.	5	14	6	25	20%	56%	24%	100%
4	Generaliza el aprendizaje y crea nuevos conceptos.	4	12	9	25	16%	48%	36%	100%
5	Realiza actividades con la guía del docente.	12	10	3	25	48%	40%	12%	100%
6	El estudiante tiene un papel activo.	7	14	4	25	28%	56%	16%	100%
7	Se adapta al ritmo de aprendizaje	5	14	6	25	20%	56%	24%	100%
8	Se denota olvido en el niño.	9	11	5	25	36%	44%	20%	100%
9	Desarrolla la competencia de aprender a aprender.	12	10	3	25	48%	40%	12%	100%
10	Demuestra responsabilidad en el proceso formativo.	12	10	3	25	48%	40%	12%	100%

En la tabla 16 se exponen los resultados de la observación realizada a 25 niños de educación inicial, referente al indicador (1), el 24% tienen iniciada la construcción de sus propios conocimientos, el 52% se encuentra en proceso y el 24% ya la tiene adquirida. En el indicador (2) se puede notar que el 16% inicia a darle sentido y significado a lo aprendido, el 60% se encuentra en proceso y el 24% la tiene adquirida. En estos indicadores se denota que la mayoría de los alumnos están en el proceso del aprendizaje significativo.

En relación con el indicador (3), de los 25 estudiantes observados el 20% recién inicia a evidenciar la relación entre conceptos previos, ideas y experiencias, el 56% está en el proceso y el 24% tiene la habilidad adquirida. Sobre el indicador (4) se detalla que el 16% recién inician a generalizar el aprendizaje y crear nuevos conceptos, el 48% está en proceso

y el 36% ya adquirió la habilidad. En estos indicadores se denota que la mayoría de los niños están en el proceso del aprendizaje significativo.

En lo referente al indicador (5), el 48% recién empieza a realizar actividades con la guía del docente, el 40% de ellos está en el proceso y el 12% ya adquirió esta habilidad. Los resultados indican que la mayoría de los niños recién inician la etapa de aprender a realizar estas actividades. De igual forma se establece que en el indicador (6) el 28% de los alumnos, comienzan a tener un papel más activo en el aula de clase, el 56% se encuentra en proceso y solo el 24% está totalmente activo en clase. En este último indicador se denota que la mayoría de los niños tienen un papel activo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

De los 25 estudiantes observados con relación al indicador (7), el 28% de los educandos recién empiezan a adaptarse al ritmo de aprendizaje que se imparte en clase, el 56% esta en proceso y el 24% ya está totalmente adaptado, se denota que la mayoría de los alumnos están en el proceso del aprendizaje significativo. Referente al indicador (8), el 36% de los alumnos muestran total olvido del aprendizaje, otro 44% se olvida a veces y solo el 20% no denota tal olvido, por tanto, en la mayoría de los estudiantes se puede notar olvido, lo que se interpreta como un aprendizaje memorístico y repetitivo, es decir de corto plazo.

Según lo observado en el indicador (9), el 48% de los alumnos recién empiezan a desarrollar la competencia de aprender a aprender, el 40% se encuentra en el proceso y el 12% tiene desarrolla esa habilidad. En base al indicador (10), el 48% de los alumnos comienzan a demostrar responsabilidad en el proceso formativo, el 40% de ellos están en el proceso y el 12% demuestra total responsabilidad. Los resultados en estos indicadores revelan que la mayoría de los niños recién empiezan el proceso del aprendizaje significativo.

Discusión

El aprendizaje significativo resulta de la adquisición de nuevos contenidos que se relacionan con los conocimientos previos, la combinación de estos da como resultado la mejora del pensamiento y la construcción de significado en la estructura cognitiva, el aprendizaje es el instrumento que asimila de forma correcta las exigencias de conocimiento a las que el individuo es sometido para adquirirlo o rechazarlo. Lo que combina las nuevas ideas, nuevos conceptos e información es nuestra capacidad de asimilación que construye nuestro pensamiento de manera significativa, el aprendizaje construido en el intelecto debe perdurar y enriquecerse a lo largo del camino estudiantil.

La incorporación de la gamificación en las aulas de clase, ha sido identificada como una estrategia potencial que podría maximizar la participación de los estudiantes y tener un impacto positivo en el aprendizaje. La gamificación se refiere a la incorporación de elementos de juego en diferentes entornos incluyendo los de aprendizaje, y se está convirtiendo en un tema de interés predominante entre los investigadores. Los estudios sobre la implementación de elementos de juego en la educación han reportado que la gamificación mejora la participación de los estudiantes en el aula tradicional y en el aprendizaje en línea (Revelo et al. 2018).

Los docentes, como agentes importantes de las instituciones educativas, tienen un rol importante en la educación de los estudiantes, el uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial realmente se constituyen en proceso de transformación de las prácticas didácticas, haciéndose necesaria la actualización y formación permanente de los docentes para que sean capaces de responder a las demandas actuales y a los cambios que se producen en la sociedad y en las aulas que requieren de nuevas estrategias, metodologías o procesos de innovación educativa.

Despertar la motivación es el principal objetivo que debe tener el diseño de una experiencia gamificada, y como se ha visto en numerosos estudios, la gamificación actúa sobre la motivación del alumnado, orientando sus conductas hacia la toma de decisiones para la consecución de los objetivos que se marcan en la experiencia gamificada. Al verse potenciada la motivación de los estudiantes, se puede mejorar el nivel de satisfacción del alumnado, además de que se puede ver facilitado el desarrollo de competencias clave. Esta es una motivación extrínseca que genera un compromiso externo capaz de favorecer la atención e interacción con la tarea y el aprendizaje que implica, al incluir recompensas, estatus, logros y competiciones (Chorro y Ortega, 2020).

En los resultados obtenidos en las técnicas de recolección de datos, se puede interpretar que el nivel de aprendizaje significativo de los estudiantes se encuentra en proceso, esto debido a que se evidencio diversos aspectos limitantes tales como olvido de lo aprendido lo que refleja un aprendizaje memorístico y repetitivo de corto plazo, por tal motivo se considera aplicar la técnica de la gamificación como una herramienta didáctica adecuada para que los niños pasen a lograr un verdadero aprendizaje que sea duradero en el tiempo, es decir tener un aprendizaje significativo.

Conclusiones

Se pudo concluir que la gamificación no consiste en crear un juego, sino en utilizar los elementos o componentes que posee, en una actividad, estos elementos pueden estar inmersos en plataformas, aplicaciones, etc. o en todo caso el docente debe de utilizar su imaginación para crear una actividad gamificada, causando así un impacto motivador y participativo en los niños, para que así ellos puedan adquirir un mejor aprendizaje con facilidad.

Por otro lado, se llegó a la conclusión que mediante el uso de sus técnicas genera en los niños una mayor motivación, despertando el interés y placer hacia la actividad planteada por los maestros; al mismo tiempo también se genera una participación activa por parte de los alumnos y esta es constante desde que comienza hasta que termina, cabe resaltar que estos dos factores son indispensables en una clase, debido a que, a partir de ellas, los niños obtendrán un mejor aprendizaje.

Se pudo conocer que para la implementación de la gamificación se han presentado dificultades como: la falta de recursos para mejorar la adquisición de conocimientos y la falta de conocimiento por parte del docente en utilizar ciertas metodologías, es por ello que se

debe realizar la debida planificación de actividades en cuanto a tiempo y recursos con el fin de que todos los niños adquieran los conocimientos de manera conjunta.

Se propone el empleo de la gamificación como una estrategia didáctica que ayudará en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Carlos María de la Condamine, esto para responder a la necesidad diagnosticada, de forma pertinente y considerando su factibilidad en contextos educativos diversos. La misma trata de la realización de juegos en el aula de clase que son utilizados como herramienta didáctica para motivar a los estudiantes, esta promueve los procesos constructivos de conocimientos y actitudes en el desarrollo de destrezas escolares, a su vez ayuda a los niños a ser más participativos en clase y a construir sus propios conocimientos.

Referencias bibliográficas

- Cabrera Montero, L. F. (2019). *Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio Nuestra Señora del Carmen en Villavicencio, (meta)*. Villavicencio Meta: Corporación Universitaria Iberoamericana .
- Chorro, E., y Ortega Ruipérez, B. (2020). *La docencia en la enseñanza superior: nuevas aportaciones desde la investigación e innovación educativas*. Barcelona: Ediciones OCTAEDRO, S.L.
- García Casaus, F., Cara Muñoz, J., Martínez Sánchez, J., y Cara Muñoz, M. (2021). *La gamificación en el aula como herramienta motivadora en*. Sevilla, España.: Consejería de Educación y Deporte. Junta de Andalucía. .
- Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Scielo*, 10.
- Mejillón de la A, L. E. (2022). *Gamificación y el aprendizaje significativo de niños de 4 a 5 años*. La libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Montiel Villafuerte, M. C. (2021). *Uso de la gamificación para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes del nivel de inicial II*. Quito: Universidad Tecnológica Indoamericana.
- Posada Prieto, F. (2017). Experiencia de gamificación TIC para el aula. *Centro del Profesorado de Lanzarote Consejería de Educación del Gobierno de Canarias*, 6.
- Revelo Sánchez, O., Collazos Ordoñez, C. A., y Jiménez Toledo, J. A. (2018). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura. *Lámpsakos*, 16.
- Tigse Caiza, J. A. (2021). *La gamificación en el aprendizaje cooperativo de los niños de 4 a 5 años*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior, tesis, proyecto, etc