



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

**La gamificación como herramienta para el aprendizaje significativo de los niños de la
I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”-Huacho, 2025**

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

Autoras

Janderyn's Yelithza Aguirre Zavala

Guiovana Dora Lizbet Pacheco Acosta

Asesor

M(o). Alex Ernesto Quintana Palomino



Huacho – Perú

2026



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Janderyn's Yelithza Aguirre Zavala	71702269	25-11-2025
Guiovana Dora Lizbet Pacheco Acosta	75904942	25-11-2025
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
M(o). Alex Ernesto Quintana Palomino	42161710	https://orcid.org/0000-0002-2076-5751
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Dra. Julia Marina Bravo Montoya	15724272	https://orcid.org/0000-0002-0783-8792
Dra. Silvia Cristina Torres Guizado	40694176	https://orcid.org/0000-0003-4753-2891
M(o). Roberto Carlos Loza Landa	15760787	https://orcid.org/0000-0002-9883-1130

Janderyn´s Yelithza Aguirre Zavala-2025-094190 G...

LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS DE LA I.E. CU...

 Quick Submit
 Quick Submit
 Facultad de Educación

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3415036266

Fecha de entrega

17 nov 2025, 3:19 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

17 nov 2025, 4:27 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

AGUIRRE_y_PACHECO.docx

Tamaño del archivo

416.9 KB

76 páginas

16.379 palabras

92.684 caracteres



Página 2 de 84 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:3415036266

19% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Exclusiones

- N.º de fuente excluida

Fuentes principales

- 19%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 12%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

Dedico esta investigación, con todo mi cariño y aprecio, a mis padres, quienes, a través de su dedicación, apoyo constante y fe en mí, me han instruido para que jamás me desanime y siga en la búsqueda de mis aspiraciones. A ellos, que han sido mi principal modelo de tenacidad y resistencia, les agradezco por cada triunfo que he conseguido en mi proceso educativo y personal.

Janderyn 's Yelithza Aguirre Zavala

Dedico este trabajo a mi familia, especialmente a mis padres, por su amor incondicional, apoyo y entrega, que me motivaron a continuar incluso en las etapas más complicadas. Agradezco por ser mi fuente de inspiración y mi apoyo en cada etapa de este camino.

Guiovana Dora Lizbet Pacheco Acosta

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios, de manera muy sincera, por darnos la tenacidad, sabiduría y fortaleza que requerimos para finalizar con éxito este trabajo de investigación. Este logro no habría sido posible sin su dirección y bendición.

Por su amor incondicional, entendimiento y ayuda persistente en cada fase de nuestra formación, a nuestros padres y familias. Les agradecemos que hayan creído en nosotras y que nos hayas animado a continuar hacia adelante, así como por habernos acompañado con paciencia y cariño en todo este proceso.

Por su dedicación, compromiso y orientación, que fueron esenciales para el desarrollo de esta investigación, expresamos nuestro profundo agradecimiento a nuestro asesor de tesis el M(o). Alex Ernesto Quintana Palomino, su apoyo académico y humano nos incentivó a perfeccionarnos y aprender con responsabilidad y entusiasmo.

Asimismo, agradecemos a los docentes y las autoridades de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”, por su colaboración y disposición, lo cual hizo factible este trabajo.

Finalmente, agradecemos a todos aquellos que nos apoyaron de una manera u otra, nos ayudaron con sus palabras de aliento, consejos y ánimo a la finalización de esta etapa tan significativa en nuestras vidas.

¡Con gratitud y aprecio!

Chandel Aracely Pantoja Mori

Maria Veronica Morales Huanca

ÍNDICE

DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
INDICE.....	VII
RESUMEN	IX
ABSTRACT.....	X
INTRODUCCIÓN.....	XI
CAPITULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Formulación del problema	2
1.2.1. Problema general	2
1.2.2. Problemas específicos	2
1.3. Objetivos de la investigación.....	3
1.3.1. Objetivo general.....	3
1.3.2. Objetivos específicos.....	3
1.4. Justificación de la investigación	3
1.5. Delimitación del estudio	4
1.6. Viabilidad de estudio	4
CAPITULO II	5
MARCO TEÓRICO.....	5
2.1. Antecedentes de la investigación.....	5
2.2.2. Antecedentes internacionales.....	5
2.1.2. Antecedentes nacionales	7
2.2. Bases teóricas.....	9
2.2.1. La gamificación	9
2.2.2. Aprendizaje significativo	11
2.3. Bases filosóficas.....	12
2.3.1. La gamificación	12
2.3.2. Aprendizaje significativo	24
2.4. Definición de términos básicos	32
2.5. Hipótesis de la investigación	33
2.5.1. Hipótesis general	33
2.5.2. Hipótesis específicas	33

2.6. Operacionalización de las variables	34
CAPÍTULO III	36
METODOLOGIA	36
3.1. Diseño metodológico.....	36
3.2. Población y muestra	36
3.2.1. Población	36
3.2.2. Muestra	36
3.3. Técnicas de recolección de datos	36
3.3.1. Técnicas a emplear	36
3.3.2. Descripción de los instrumentos.....	36
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información	37
CAPITULO IV	38
RESULTADOS	38
4.1. Análisis de resultados	38
4.2. Contratación de hipótesis	56
CAPÍTULO V	57
DISCUSIÓN.....	57
5.1. Discusión de resultados	57
CAPITULO VI	58
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	58
6.1. Conclusiones.....	58
6.2. Recomendaciones	59
CAPITULO VII	60
FUENTE DE INFORMACIÓN	60
7.1. Fuentes bibliográficas	60

RESUMEN

La presente investigación aborda el uso de la gamificación como un método educativo novedoso que intenta mejorar el aprendizaje relevante en los niños de educación inicial. En la actualidad, los maestros se encuentran con el desafío de atraer el interés de los alumnos y alentarlos a aprender; en este sentido, la gamificación aparece como una táctica que usa aspectos del juego, tales como recompensas, retos, trabajo en equipo y cooperación, para convertir las vivencias educativas en procesos más activos y participativos.

El estudio tuvo como objetivo determinar de qué manera influye la gamificación como herramienta para el aprendizaje significativo de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”-Huacho, 2025. La investigación se realizó con una metodología cuantitativa, aplicada y de diseño no experimental, tomando como población a los niños del nivel inicial. Las dimensiones la gamificación: dinámica de recompensa, dinámica de competición, dinámica de solidaridad, así como su vínculo con las dimensiones del aprendizaje significativo: adquisición del conocimiento, uso significativo del conocimiento, extensión del conocimiento.

Se confirmó que la gamificación influye significativamente como herramienta en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”, demostraron que la implementación de técnicas lúdicas, que se fundamentan en incentivos, retos y trabajo en equipo, promueve la motivación, la implicación activa y una comprensión sólida de los temas. La gamificación ayudó a que los niños aprendieran de manera amena y significativa.

Palabras clave: adquisición del conocimiento, uso significativo del conocimiento, extensión del conocimiento, aprendizaje significativo, gamificación.

ABSTRACT

This research addresses the use of gamification as a novel educational method that seeks to improve meaningful learning in children in early childhood education. Currently, teachers face the challenge of attracting students' interest and encouraging them to learn. In this sense, gamification emerges as a tactic that uses game-like aspects, such as rewards, challenges, teamwork, and cooperation, to transform educational experiences into more active and participatory processes.

The study aimed to determine how gamification as a tool influences meaningful learning for children at Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María” (Holy Mary's Kindergarten) School, Huacho, 2025. The research was conducted using a quantitative, applied, and non-experimental design methodology, using children in early childhood education as a population. The dimensions of gamification include: reward dynamics, competitive dynamics, and solidarity dynamics, as well as their connection to the dimensions of meaningful learning: knowledge acquisition, meaningful use of knowledge, and extension of knowledge.

It was confirmed that gamification significantly influences meaningful learning for children at Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María” Elementary School. They demonstrated that the implementation of playful techniques, based on incentives, challenges, and teamwork, promotes motivation, active engagement, and a solid understanding of the topics. Gamification helped children learn in an enjoyable and meaningful way.

Keywords: knowledge acquisition, meaningful use of knowledge, extension of knowledge, meaningful learning, gamification

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje en la educación inicial se desarrolla a partir de vivencias relevantes que fomentan el interés y la curiosidad de los niños. La gamificación, en este contexto, es una estrategia pedagógica novedosa que incorpora componentes del juego en el proceso de educación con el fin de fomentar la participación, la motivación y el desarrollo de capacidades sociales y cognitivas, mediante prácticas de competencia, solidaridad y recompensa. Los pequeños adquieren conocimientos de forma activa y agradable, vinculando lo nuevo con sus experiencias anteriores.

El trabajo se encuentra dividido en siete capítulos, los cuales sintetizan de manera breve su contenido:

Capítulo I: describe el problema con detalle e identifica sus causas, el siguiente paso consiste en plantear el problema de investigación mediante preguntas, objetivos y argumentos.

Capítulo II: esto se fundamenta en la teoría del análisis, los conceptos derivados de la investigación realizada y, por último, en la estructura teórica utilizada para abordar todos los problemas relacionados a las variables de estudio.

Capítulo III: expone la estructura, el carácter y las diferentes fases de la investigación. Asimismo, se detallan las técnicas y recursos utilizados para la recolección de datos que permitieron obtener información acerca del grupo objeto de estudio.

Capítulo IV: los resultados se centran en la comprensión y el análisis de los métodos observacionales aplicados a los niños, así como en la representación de los datos obtenidos a través de gráficos y tablas.

Capítulo V: la discusión sobre la investigación se centrará en el estudio respaldado por el procedimiento.

Capítulo VI: las conclusiones y recomendaciones se hacen considerando las realidades y metas específicas requeridas para solucionar los problemas encontrados en el proceso de estudio.

Capítulo VII: después de examinar la bibliografía, se muestran los anexos y la matriz de consistencia.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

En la actualidad, la educación se enfrenta a la dificultad de ajustarse a los nuevos contextos sociales y tecnológicos que definen el siglo XXI. Los menores se desarrollan en un ambiente lleno de estímulos digitales, lo que ha hecho que capturar su atención y motivación en el aula sea un reto complicado. Ante esta situación, se presenta la urgencia de adoptar metodologías dinámicas e innovadoras que incluyan el juego como un recurso didáctico, posibilitando que el proceso de aprendizaje sea una experiencia agradable, activa y con relevancia.

A nivel mundial, múltiples investigaciones en naciones como España, México y Colombia han evidenciado que la gamificación potencia el interés, la implicación y la comprensión de los alumnos, sobre todo en las etapas de educación infantil y primaria. Estudios realizados por autores como Werbach y Hunter (2012) y Zichermann (2014) indican que la gamificación altera las interacciones en el aula, al introducir incentivos, retos y colaboración, creando un espacio de aprendizaje más cautivador y eficiente. No obstante, todavía persisten obstáculos en su implementación regular en entornos educativos tradicionales, donde predominan enfoques repetitivos y poco participativos.

A nivel nacional, en el Perú, el Ministerio de Educación impulsa la aplicación de métodos lúdicos y novedosos dentro del marco del Currículo Nacional de Educación Básica, con el objetivo de potenciar el desarrollo integral de los menores. Sin embargo, en numerosas instituciones educativas aún se observa un enfoque enfocado en la memorización, lo cual restringe el crecimiento del pensamiento crítico, la originalidad y el interés por aprender. La ausencia de capacitación docente en enfoques activos, como la gamificación, representa un obstáculo para su efectiva implementación en las aulas del nivel inicial.

En la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”, ubicada en Huacho, se ha notado que cerca de la mitad de los niños del nivel inicial participa

con entusiasmo, exhibe interés por aprender de las actividades planteadas por las maestras; en cambio, la otra mitad presenta una motivación escasa, atención restringida y poca disposición para participar activamente. Esta discrepancia muestra la urgencia de reforzar las tácticas educativas que fomenten el interés y la implicación equitativa de todos los niños.

Aunque las educadoras llevan a cabo juegos y materiales visuales para atraer la atención de los pequeños, todavía se utiliza predominantemente enfoques convencionales basados en la repetición y la transcripción, que no siempre resultan en aprendizajes relevantes. Esta realidad subraya la necesidad de incluir tácticas creativas como la gamificación, que combinen elementos de recompensa, competencia y colaboración, promoviendo la participación efectiva de todos los alumnos, incluyendo a los que muestran gran interés y a aquellos que necesitan más motivación para participar en su aprendizaje.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera influye la gamificación como herramienta para el aprendizaje significativo de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”-Huacho, 2025?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo influye la gamificación como herramienta en la adquisición del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”-Huacho, 2025?
- ¿Cómo influye la gamificación como herramienta en el uso significativo del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”-Huacho, 2025?
- ¿Cómo influye la gamificación como herramienta en la extensión del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”-Huacho, 2025?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar de qué manera influye la gamificación como herramienta para el aprendizaje significativo de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”-Huacho, 2025.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar cómo influye la gamificación como herramienta en la adquisición del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María” - Huacho, 2025.
- Identificar cómo influye la gamificación como herramienta en el uso significativo del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María” - Huacho, 2025.
- Identificar cómo influye la gamificación como herramienta en la extensión del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María” - Huacho, 2025.

1.4. Justificación de la investigación

Justificación teórica

La presente investigación se justifica teóricamente, ya que busca promover la comprensión de la gamificación como herramienta innovadora para la educación infantil. Diversos autores han sugerido que el juego y la motivación son factores fundamentales en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños; sin embargo, la evidencia sobre cómo la gamificación promueve el aprendizaje significativo en entornos de primera infancia sigue siendo limitada. Este estudio busca contribuir a los marcos teóricos existentes al demostrar cómo los mecanismos dinámicos de recompensa, competencia y solidaridad promueven la adquisición, aplicación y ampliación del conocimiento infantil.

Justificación pedagógica

Desde una perspectiva pedagógica, esta investigación es significativa porque propone un método para promover la participación activa en el aula, estimular el interés y fomentar la motivación para el aprendizaje. La gamificación, al incorporar elementos de juego al aprendizaje, transforma la experiencia

educativa en un proceso más atractivo y significativo para los niños, animándolos a construir conocimiento a partir de sus propias experiencias. De esta manera, la gamificación contribuye al desarrollo integral del alumnado, mejora las prácticas docentes y, por lo tanto, fortalece la educación preescolar.

Justificación práctica

En un sentido práctico, el estudio es valioso ya que proporcionará métodos específicos a los educadores de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”-Huacho, dirigidos a enriquecer la calidad del aprendizaje utilizando la gamificación. Los resultados funcionarán como un referente para llevar a cabo acciones interactivas que promuevan la curiosidad, el trabajo en equipo y el razonamiento crítico en los pequeños. De igual manera, se espera que la propuesta inspire a los docentes a combinar herramientas de juego digitales y tradicionales para promover un aprendizaje más significativo y duradero.

1.5. Delimitación del estudio

- **Delimitación espacial**

Este trabajo tuvo lugar en la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María” de Huacho.

- **Delimitación temporal**

Este estudio se llevó a cabo en el año 2025.

1.6. Viabilidad de estudio

- Las revistas, los libros y los repositorios son algunas de las fuentes de información que se pueden usar para investigar el tema.
- El acceso a la zona de estudio facilitó que los investigadores examinaran los procesos de evaluación, lo que hizo posible esta investigación.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.2.2. Antecedentes internacionales

De La Cruz (2024), tesis titulada *“Gamificación: herramientas innovadoras para el aprendizaje significativo en matemáticas en niños de segundo grado”*, aprobada por la Universidad Estatal Península de Santa Elena-Ecuador, el objetivo es establecer el impacto de la gamificación en la optimización del aprendizaje significativo entre los alumnos. La metodología utiliza un enfoque cualitativo, a través de un análisis descriptivo con un diseño constructivista, y la muestra estuvo compuesta por 40 estudiantes. Los resultados indicaron que la aplicación de la gamificación y la originalidad potencia la experiencia educativa de los alumnos de forma entretenida. Finalmente, concluyo que:

La incorporación de métodos de enseñanza, tales como la gamificación, en el entorno escolar es una estrategia que puede resultar muy ventajosa para aumentar el interés y la participación de los niños. Dado que es una tarea que requiere la cooperación de diferentes participantes en la institución educativa, especialmente con la disposición de los maestros, quienes son fundamentales para alcanzar los objetivos establecidos.

Durán y Rivera (2023), tesis titulada *“Influencia de la gamificación en el aprendizaje de niños de Educación Inicial”*, aprobada por la Universidad de Cuenca-Ecuador, el objetivo principal de la investigación es establecer de qué manera la gamificación en las lecciones de educación infantil favorece el aprendizaje de los pequeños en varias áreas de su crecimiento. El método utilizado abarcó un estudio descriptivo documental, y la muestra estuvo compuesta por 30 niños(as). Los resultados mostraron un vínculo cercano entre la gamificación y la educación temprana. Finalmente, concluyeron que:

Si se utiliza correctamente y se organizan actividades educativas fundamentadas en la gamificación, esta estrategia tiene un impacto positivo en el desarrollo completo de los niños, brindando opciones creativas y divertidas en la educación. Además, la gamificación en la educación fomenta el aprendizaje y afecta notablemente el desarrollo cognitivo y socioemocional de los alumnos, según lo que afirman tanto expertos como educadores. La gamificación, incluso en campos como la oralidad, ha mostrado un efecto positivo en la mejora de las capacidades comunicativas de los estudiantes.

Mejillón (2022), tesis titulada “*Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años*”, aprobada por la Universidad Estatal Península de Santa Elena-Ecuador, el objetivo de este estudio fue examinar el rol que desempeña la gamificación en el aprendizaje significativo de niños de 4 a 5 años en Educación Inicial. Para ello, se utilizó un enfoque de investigación cualitativa, aplicando un método inductivo, la población consistió en tres educadoras y 15 alumnos de 4 y 5 años. Los resultados de este estudio sugieren una educación relevante que capacite a los niños para aplicar sus conocimientos adquiridos en clase para solucionar desafíos en su entorno. Finalmente, concluyo que:

El uso de dinámicas de juego mejora el proceso educativo, alejándose de las técnicas y tácticas convencionales. En su lugar, se introducen experiencias que ayudan a maximizar los resultados de este proceso, llevando a un entendimiento profundo que les otorga a los estudiantes la habilidad de usar lo que han aprendido en el aula para resolver problemas en su entorno.

Tigse (2022), tesis titulada “*La Gamificación en el aprendizaje cooperativo de los niños de 4 a 5 años*”, aprobada por la Universidad Técnica de Ambato-Ecuador, La investigación se centró en estudiar cómo la gamificación impacta el aprendizaje en grupo entre los niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Teniente Hugo Ortiz”. Se llevó a cabo con un enfoque cualitativo y un alcance descriptivo, la población estuvo conformada por 80

niños. Los resultados indicaron que se logró respaldar teóricamente la aplicación de la gamificación en el ámbito del aprendizaje colaborativo. Finalmente, concluyo que:

El grado de utilización de las herramientas digitales es moderado, ya que los niños están en la etapa de aprender a usar la gamificación en el aprendizaje en equipo. Por esta razón, es crucial que los educadores implementen la tecnología como un enfoque innovador en la enseñanza para hacer las lecciones más agradables, educativas y para favorecer las interacciones sociales entre los estudiantes.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Castillo (2024), tesis titulada *“La gamificación como herramienta tecnológica y la motivación académica de los estudiantes de la I.E. Inicial 332 Recuay - Ancash, 2023”*, aprobada por la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, esta indagación buscó establecer la conexión existente entre la gamificación como recurso tecnológico y el entusiasmo académico de los alumnos de la I. E. Inicial 332 Recuay – Ancash, 2023. En cuanto a la metodología, se utilizó un enfoque cuantitativo, con un diseño correlacional descriptivo y un alcance transversal; la población estuvo integrada por 18 niños. Los resultados indicaron que se puede sostener que existe una mejora positiva y significativa entre el uso de la gamificación como herramienta tecnológica y la motivación académica de los alumnos. Finalmente, concluyo que:

La investigación facilitó una mejor comprensión de cómo la gamificación, como recurso tecnológico, juega un papel crucial en el aumento de la motivación escolar en niños de esta etapa, lo cual podría tener un impacto significativo en la mejora de la calidad educativa en el nivel preescolar.

Huaman (2024), tesis titulada *“Gamificación para fortalecer la indagación científica en niños de tres años de instituciones educativas del nivel inicial-Lambayeque”*, aprobada por la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, el propósito de la investigación fue crear juegos digitales que

ayuden a mejorar el desarrollo de la curiosidad científica en niños de tres años de escuelas de nivel inicial en Lambayeque. La metodología utilizada en el estudio es de tipo cuantitativo, con un enfoque descriptivo, propositivo y de carácter no experimental, la población incluyó a 61 alumnos. Los resultados indicaron un notable efecto en la educación al potenciar la investigación científica a través de juegos digitales, viéndose estos como una táctica novedosa en la educación inicial. Finalmente, concluyo que:

Se determinó que la gamificación contribuye al fomento de la indagación científica y se considera un enfoque educativo eficaz para adquirir competencias y destrezas en el ámbito científico. Se han desarrollado juegos en plataformas de educación gratuitas que ofrecen interactividad en diversos temas. Aprovechar estas herramientas permite a los niños estimular su creatividad, involucrarse más y sentirse más entusiasmados por el aprendizaje, considerando sus necesidades, intereses y entorno.

Alvarado (2024), tesis titulada *“La gamificación y el aprendizaje significativo en la asignatura Informática Educativa en los estudiantes de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle”*, aprobada por la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, el propósito principal de esta investigación fue establecer cómo la gamificación impacta en el aprendizaje significativo en la materia de Informática Educativa entre los alumnos de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Se trata de un estudio de tipo cuantitativo, con un formato experimental, la población incluyó a un total de sesenta estudiantes. Los resultados indicaron que la gamificación afecta al aprendizaje significativo presente en las evaluaciones inicial y final. Finalmente, concluyo que:

La utilización de la gamificación impacta de manera relevante en el aprendizaje efectivo de la materia de Informática Educativa en los alumnos de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. De acuerdo con el valor de significancia obtenido en la prueba U Mann Whitney para muestras independientes, que es 0,000, se encuentra por debajo del nivel

teórico establecido de 0,05. Siguiendo la norma de decisiones, se determina que se desestima la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alternativa H_a .

Iquise y Rivera (2020), tesis titulada “*La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*”, aprobada por la Universidad San Ignacio de Loyola, este estudio se centra en examinar el papel relevante de la gamificación como un enfoque dentro del proceso educativo. La investigación sigue un diseño cualitativo y utiliza un método documental, con una muestra de 74 estudiantes. Los hallazgos revelaron que la gamificación resulta significativa y ventajosa en la educación, ya que logra incentivar a los alumnos, constituyendo una excelente opción para potenciar su aprendizaje. Finalmente, concluyeron que:

La importancia de este recurso en el ámbito educativo ha tenido un impacto favorable, resultando muy beneficioso tanto para los profesores como para los alumnos, proporcionando una experiencia mucho más interesante. Fomenta el interés, aligera las tareas complicadas y el avance de los alumnos se vuelve mucho más relevante. Finalmente, el educador deberá optimizar la organización de las tácticas de enseñanza y asegurarse de que estén en continua actualización, como herramientas en línea y aplicaciones, para poder facilitar este tipo de experiencia de aprendizaje.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. La gamificación

2.2.1.1. Teorías relacionadas con la gamificación

La gamificación incorpora componentes de los juegos en el proceso educativo y se fundamenta en diversas teorías psicológicas y educativas respecto a la manera en que los alumnos adquieren conocimientos. En la enseñanza preescolar, el juego es esencial para el crecimiento de los niños en aspectos cognitivos, emocionales y sociales. A continuación, se describen las teorías más relevantes que apoyan la gamificación en el contexto educativo:

1. Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel (1963)

David Ausubel afirma que el aprendizaje tiene lugar de forma significativa cuando las nuevas informaciones se vinculan con los conocimientos que el alumno ya posee. La gamificación apoya este proceso al incluir actividades lúdicas que unen los contenidos académicos con las vivencias anteriores de los pequeños, facilitando un aprendizaje activo y duradero. De esta manera, los juegos educativos ayudan a que el aprendizaje sea más claro, interesante y relevante. Los juegos que incorporan elementos de gamificación permiten a los niños asociar conceptos nuevos (como números, colores o formas) con situaciones de su vida diaria, fomentando una mayor comprensión y una mayor significatividad.

2. Teoría del Aprendizaje por Refuerzo de B.F. Skinner (1953)

De acuerdo con B. F. Skinner, el aprendizaje se potencia mediante el refuerzo positivo, lo que implica el uso de recompensas que incrementan la chance de repetir una acción deseada. La idea de la gamificación se fundamenta en este concepto, implementando sistemas de puntos, distintivos, niveles o premios que valoran los logros de los alumnos. Estos componentes refuerzan la motivación interna y promueven la participación continua. En la educación inicial, ofrecer medallas, estrellas o calcomanías por la finalización de actividades o comportamientos ejemplares estimula el esfuerzo, la autodisciplina y la constancia entre los pequeños.

3. Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura (1977)

Albert Bandura sugiere que el aprendizaje ocurre al observar y replicar las acciones de otros, sobre todo cuando estas acciones reciben refuerzos positivos. Esta teoría se refleja en la gamificación a través de actividades grupales que promueven la cooperación, la competencia amigable y el trabajo colectivo. Los niños adquieren conocimientos de sus pares al ver cómo implementan sus tácticas y alcanzan metas en el juego. La implementación en la educación inicial: las actividades gamificadas en conjunto, como retos en grupo o juegos colaborativos, favorecen la socialización, la empatía y la colaboración entre los niños.

4. Teoría Constructivista de Jean Piaget (1936)

Jean Piaget sostiene que los infantes desarrollan su comprensión mediante la relación con su entorno y el manejo de diversos elementos. La gamificación se basa en esta idea al favorecer aprendizajes participativos, donde la alumna práctica, investiga y forma su propio entendimiento a través del juego. El uso en la educación inicial: los juegos didácticos que requieren investigar, organizar, edificar o solucionar desafíos fomentan el crecimiento del razonamiento lógico, la inventiva y la independencia en los niños.

2.2.2. Aprendizaje significativo

2.2.2.1. Teorías relacionadas con el aprendizaje significativo

El aprendizaje efectivo se enfoca en técnicas educativas y aspectos psicológicos que demuestran cómo los alumnos desarrollan conocimiento basado en sus experiencias pasadas, autoevaluación y deseos. En la formación temprana, estas ideas sugieren que los pequeños asimilan mejor cuando están involucrados en tareas dinámicas, divertidas y relacionadas con su contexto. A continuación, se describen las teorías fundamentales:

1. Teoría del Aprendizaje Basado en la Motivación de Abraham Maslow (1943)

Abraham Maslow argumenta que la adquisición de conocimientos resulta más exitosa cuando se cumplen las necesidades fundamentales de la persona: fisiológicas, de seguridad, de pertenencia, de autoestima y de autorrealización. En la educación infantil, un espacio seguro, cariñoso y motivador beneficia la actitud hacia el aprendizaje y la participación activa. La implementación en la educación infantil: un entorno que fomenta el cariño, la seguridad y el interés interno permite que los pequeños se sientan apreciados y adquieran conocimientos con alegría.

2. Teoría del Aprendizaje Significativo Crítico de Marco Antonio Moreira (1997)

Moreira expande la idea de Ausubel al señalar que el aprendizaje significativo debe incluir un enfoque crítico y reflexivo, lo que implica que el alumno no se limite a conectar lo que ya sabe con lo nuevo, sino que también lo cuestione y lo aplique para abordar problemas concretos. En la educación infantil: mediante interrogantes, actividades lúdicas y

contextos diarios, los educadores pueden impulsar a los pequeños a reflexionar, expresarse y decidir, promoviendo un aprendizaje que sea más activo y consciente.

3. Teoría Humanista del Aprendizaje de Carl Rogers (1969)

Carl Rogers sugiere que el aprendizaje efectivo sucede cuando el alumno se encuentra emocionalmente comprometido, cuando el material es personal y significativo, y cuando la educación se orienta hacia el estudiante. Dentro de este modelo, la función del profesor es más la de guía que la de simple comunicador. En el contexto de la educación inicial, los pequeños absorben el conocimiento de manera más eficiente cuando el docente fomenta un ambiente afectuoso, presta atención a sus preferencias y ajusta las tareas a sus requerimientos y velocidades particulares, lo que a su vez potencia su independencia y confianza en sí mismos.

4. Teoría del Aprendizaje Experiencial de David Kolb (1984)

David Kolb sugiere que el aprendizaje ocurre a través de un ciclo experiencial compuesto por cuatro etapas: experiencia tangible, reflexión observacional, conceptualización teórica y actividad experimental. Esta propuesta enfatiza la relevancia de aprender mediante la práctica y la reflexión sobre lo que se ha experimentado. En el contexto de la educación inicial, los infantes logran un aprendizaje profundo al investigar su entorno, interactuar con objetos y reflexionar, bajo la dirección del profesor, sobre lo que han aprendido a través de actividades prácticas o juegos.

2.3. Bases filosóficas

2.3.1. La gamificación

2.3.1.1. Definición

La gamificación es el uso de las mecánicas del juego, su estética y el pensamiento de juego para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas. En este sentido, es una estrategia de aprendizaje que utiliza los elementos del juego en entornos no lúdicos, permitiendo potenciar el proceso de enseñanza - aprendizaje en el ámbito educativo.

La gamificación transfiere la mecánica de los juegos a espacios educativos, ello incluye las recompensas, insignias, clasificaciones que originan mayor participación lúdica y dinámica, generando un ambiente motivador, estos aspectos conllevan que el estudiante se motive, supere y se esfuerce por alcanzar la meta deseada propiciando en ellos habilidades y destrezas, además de realizar una retroalimentación de su aprendizaje (Guevara, Cordero, & Erazo, 2022).

La gamificación es una técnica que parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno no-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido, es decir, crear experiencia significativa y motivadora.

González (2022), menciona que la gamificación es una estrategia educativa transformadora que utiliza elementos de juego para mejorar la educación, ya sea en entornos tradicionales o en línea, lo cual amplía a tener más opciones y mejorando la calidad educativa. Cabe destacar que muchos profesores, ya incorporaban elementos lúdicos de forma intuitiva, lo han hecho antes de que se definiera el término. Sobre todo, comprender que la gamificación y sus componentes permiten diseñar experiencias educativas más estructuradas y efectivas.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada mecánicas de juego a la profesión educativa para obtener mejores resultados, o para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar algunas habilidades, o premiar acciones específicas, entre muchos otros objetivos.

Foncubierta y Rodríguez (2014) que definen a la gamificación como:

La técnica o técnicas que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o proceso de aprendizaje (sean de naturaleza analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuación, dados, etc.) y/o su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula. (pág. 74)

La gamificación ofrece a los estudiantes de una forma innovadora y motivadora la opción de participar en distintos escenarios. Con el tiempo, se ha convertido en una herramienta útil para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. De igual manera, se ha utilizado ampliamente en muchos campos y niveles educativos, pues motivan a los participantes o estudiantes a dirigir su propio comportamiento. También se considera que la gamificación llega a ser un aporte para la retroalimentación de los estudiantes, lo cual fomenta el trabajo grupal o individual.

La gamificación en la educación por ser una tendencia reciente tiene poca experiencia utilizando esta estrategia, es por ellos que al utilizar gamificación se trata de hacer la clase mucho más atractiva. Existe un creciente interés de la comunidad científica en la aplicación de la gamificación a muchas áreas de conocimiento, por lo que muchas de las experiencias existentes pueden tratar de ser exportadas al dominio de la docencia. (Cortizo, y otros, 2011)

La gamificación significa usar la psicología del juego en otros campos creando una experiencia divertida; es un tipo de aprendizaje en el ámbito educativo profesional, es utilizado para absorber conocimientos, mejorar habilidades lo que hace más fácil la interiorización de conocimientos mediante el modelo lúdico lo que hace más interesante, fortalece la resiliencia y genera una experiencia positiva para los individuos. Ayuda a incentivar la superación individual y en grupo. Su principal objetivo es recompensar a los usuarios para que de esta manera puedan seguir jugando alcanzando metas.

2.3.1.2. Importancia de la gamificación en la educación

La gamificación en la educación es de mucha importancia, ya que tiene mucho éxito cuando los docentes implementan adecuadamente la gamificación en su campo de estudio, es una estrategia didáctica para ejecutarla como juego dentro aula para conseguir mejores resultados en el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que, mediante esta herramienta motivamos al alumno a intervenir activamente en la construcción de su aprendizaje, captando su atención y mejorando habilidades, puesto que a través de esta se puede lograr un aprendizaje significativo.

La gamificación y sus herramientas son importante en educación inicial, puesto que existen resultados de estudios positivos en diferentes áreas;

en el área de expresión y comunicación los niños incrementan su capacidad al desarrollar destrezas fonéticas, reconocen las diferentes sílabas para combinar, reproducir palabras y frases cortas al momento de la comunicación con los demás, así mismo demuestran claridad en la pronunciación de palabras. Por lo tanto, muestran gran interés por interactuar con las actividades de las relaciones lógico matemáticas, debido a que cuentan con animaciones, sonidos, audios y gráficos atractivos, llamando la atención de los niños mejorando su comportamiento al momento de participar en las diferentes actividades.

La gamificación promueve mejores resultados de aprendizaje para los estudiantes porque activa la motivación y el interés por aprender nuevos temas a través de recompensas y mecánicas de juego. En definitiva, cambia el comportamiento educativo tradicional desde la perspectiva del juego, ya que es una herramienta innovadora que los docentes pueden utilizar para lograr grandes resultados en su labor educativa (Cornejo, 2022).

La gamificación es importante para el proceso de aprendizaje porque promueve un aprendizaje dinámico y lúdico que crea un ambiente de imaginación y colaboración tanto dentro como fuera del aula, esta combina elementos de diseño de juegos y los utiliza en el proceso educativo. De hecho, son puntos o incentivos, reconocimiento, libertad para equivocarse, etc. utilizar para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Con base en Córdova (2020), la gamificación es considerada un recurso nuevo e innovador, entre los aspectos más importantes por el cual se debe poner en práctica en educación inicial, aparte de ser un recurso dinámico, que propicia el trabajo en equipo, aumenta la autonomía, promueve la participación, mejora la atención, fortalece la resolución de problemas y el acercamiento con la tecnología.

La gamificación ha emergido como una tendencia global que va más allá de la creación de juegos, se trata de establecer contextos de aprendizaje y enseñanza inspirados en el entorno de los juegos, con el objetivo de motivar a los alumnos, cabe recalcar que estas técnicas buscan proporcionar un enfoque de aprendizaje divertido, interesante y diferente, incentivando así la participación activa y el compromiso de los estudiantes.

La gamificación en educación requiere máxima responsabilidad para alcanzar los objetivos y mejorar el proceso educativo, se entrenan mentes jóvenes, se forman y motivan fácilmente si se desarrolla correctamente el proceso, tomando en cuenta esta herramienta puede volverse negativo o positivo en el ámbito educativo (Contreras & Eguia, 2016).

2.3.1.3. Elementos de la gamificación

La interacción de los siguientes elementos recalca que son herramientas y recursos tecnológicos que se utilizan para diseñar e implementar actividades prácticas en el entorno de aprendizaje, estos elementos se incorporan en el diseño de actividades educativas con el objetivo de crear una experiencia de aprendizaje más atractiva y divertida. Según Fernández et al., (2020), los elementos de la gamificación son recursos que se pueden usar para crear juegos y son:

- **Dinámicas:** Son aquellas que integran un sistema de juego que necesitan abordar y relacionar las consecuencias, motivaciones y deseos que se busca generar en el estudiante o jugador. Esto, por supuesto, dependerá de los objetivos de aprendizaje que se quieran alcanzar, así como del tema que se trate.
 - Emociones: son los sentimientos de competitividad, frustración y felicidad.
 - Narración: Una historia continuada es la base del proceso de aprendizaje.
 - Progresión: Evolución y desarrollo del jugador/alumno.
 - Relaciones: Interacciones sociales, compañerismo, estatus, altruismo.
 - Restricciones: Limitaciones o componentes forzosos
- **Mecánicas:** Son el conjunto de reglas a utilizar en el juego dentro del aula las cuales tienen el objetivo de motivar y despertar la curiosidad, son sistemas que definen cómo funciona la experiencia de juego o gamificación tomando en cuenta que son diseñadas para motivar la participación, el compromiso y el progreso del niño. Las mecánicas más utilizadas son:

- Retos: Éstos deben ser claros y el usuario deberá saber cuándo ha superado los mismos.
- Recompensas: Se otorgan a los usuarios por lograr aciertos, metas o desafíos, estas recompensas pueden ser aplausos, felicitaciones, medallas, insignias o certificados.
- Desafíos: Los usuarios enfrentan desafíos específicos que pueden ser superados para obtener recompensas adicionales o avanzar más rápido en el juego.
- Competición: Los elementos competitivos, como tablas de clasificación, permiten a los usuarios comparar su rendimiento con el de otros, fomentando la competencia.
- Cooperación: Se fomenta la colaboración entre niños para alcanzar objetivos comunes, es hacerlos trabajar en equipo para obtener una recompensa
- **Componentes:** Son elementos concretos o peticiones específicas asociadas entre mecánicas y dinámicas por lo tanto son los recursos y herramientas que se emplean para diseñar una actividad, permitiendo que el estudiante sea el creador de su propio aprendizaje.
 - Puntos: Pueden ganar puntos por realizar acciones específicas, estos pueden acumularse y utilizarse para desbloquear recompensas o pasar a niveles superiores.
 - Niveles: Se puede avanzar a través de diferentes niveles a medida que completan tareas o alcanzan objetivos, cabe recalcar que cada nivel puede presentar desafíos más difíciles o recompensas más valiosas.
 - Logros: Es una meta que se alcanza ante un desafío, en la medida que se avanza aumenta su complejidad. Para alcanzar un logro hay que trazarse objetivos.
 - Ranking: Estos forman parte de la motivación y ayudan a conocer el puntaje en conocimiento de cada estudiante.

Los elementos de la gamificación son de mucha relevancia, ya que permite involucrar a los niños en el juego a través de enfoques pedagógicos para prácticas educativas lúdicas mejorando significativamente su aprendizaje,

tomando en cuenta que, en cualquier entorno de aprendizaje, puede encontrar elementos de gamificación como son las dinámicas, mecánicas y componentes.

2.3.1.4. Beneficios de la gamificación

Los principales beneficios de la gamificación en el ámbito educativo es la motivación e inmersión que causa en los estudiantes, el compromiso, la socialización y la mayor colaboración e interacción de éstos en el aula, permitiendo la inclusión de las emociones para favorecer el proceso de enseñanza/aprendizaje. De manera más detallada, los autores señalan entre los beneficios que brinda la inclusión de la gamificación en el aula los siguientes:

- **Mayor motivación para aprender:** Según un estudio llevado a cabo por Ortiz (2018), la gamificación es una tendencia y una estrategia didáctica que integra el juego con el contexto del estudiante y lo ayuda a potenciar la motivación y otros valores positivos.
- **Favorece el incremento de la atención y la concentración en los niños:** Para Contreras (2016) la gamificación permite que el niño experimente y explore una variedad de opciones y sus consecuencias, así como sus propias limitaciones. En este sentido, la autora manifiesta que el juego no solo desarrolla las habilidades sociales del individuo, sino que también mejora su atención, su concentración, y el pensamiento complejo.
- **Crea una visión distinta sobre la enseñanza:** Mero y Castro (2021) mencionan que, por lo general, todo estudiante preconiza a la educación como una obligación. Sin embargo, las autoras resaltan que la gamificación permite crear una visión diferente de la enseñanza, al promover un ambiente motivador que vuelve una clase tradicional en más atractiva y contextualizada, con una competencia sana y amistosa, donde los estudiantes participan activamente mediante actividades lúdicas.
- **Proporciona nuevos modelos de aprendizaje:** Martínez (2017) explica que, junto al avance de la tecnología, han existido también cambios en el ámbito social y sobre todo en la educación, que se ha transformado para adaptarse a las nuevas realidades. De esta manera, menciona la autora, los modelos de aprendizaje tradicional han

evolucionado en nuevas formas que tienen como base del cambio a la tecnología, y que transformaron también el rol del estudiante y del docente.

- **Favorece la aceptación de errores en estudiantes:** Para Mateo y Ruiz (2018), la mecánica de la gamificación motiva al estudiante a mantener un rendimiento y una dirección determinada, pero como es natural, llegará el momento en que aparecerán fallas o errores. Sin embargo, en esas instancias, la gamificación permitirá que el estudiante vea los errores de manera lúdica, sabiendo que dispone de nuevas oportunidades.
- **Permite que estudiante sea escuchado:** Una manera eficaz de lograr que el estudiante recuerde nuevos contenidos es el aprendizaje colectivo. Pertegal y Lorenzo (2019) manifiestan que una ventaja de la gamificación es que el aprendizaje se construye colectivamente. Esto significa que el estudiante tiene la oportunidad de contribuir con sus ideas y conocimientos, ayudando a mejorar el proceso y transmitiendo las lecciones aprendidas a los nuevos integrantes.
- **Potencia la interactividad:** Liberio (2019) pondera a la gamificación como una técnica de aprendizaje que utiliza el juego orientado a la educación para lograr el aprendizaje en los estudiantes. La autora explica que haciendo uso de la gamificación se logra una mayor interacción en el aula, pues todos los estudiantes participan y piensan juntos sobre cómo superarán los desafíos presentados.
- **Favorece el trabajo colaborativo:** Para Martínez y Ríos (2019), un objetivo primordial de la gamificación es que el niño logre un aprendizaje mientras juega, y para ello, se necesita un nivel de interacción alta que puede lograrse mediante el trabajo en equipo. La contribución de todos los estudiantes es clave en un juego, pues se requiere que todos colaboren de forma organizada para buscar la solución a los desafíos de aprendizaje.
- **Promueve la aplicación de las nuevas tecnologías:** Para Heredia, et. Al., (2020) la gamificación es por sí misma una tecnología innovadora. Los autores afirman que el gran avance de la tecnología del juego ha

causado que el docente busque estrategias constantemente para lograr mayor interés en el proceso de enseñanza y aprendizaje. A decir de los autores, el aprendizaje puede lograrse con o sin las nuevas tecnologías; sin embargo, los recursos tecnológicos como los videojuegos o la robótica están inmersos en la manera en que el niño vive y aprende.

- **Estimula las relaciones sociales del estudiante con sus pares:** Gómez (2020) indica que la gamificación promueve la interacción social y la competencia, por lo que motiva al estudiante y facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje. La mayor parte de las herramientas de gamificación se aplican en grupo. De esta manera, los alumnos y alumnas tienen que aprender a comunicarse y a trabajar conjuntamente para conseguir el objetivo.

2.3.1.5. Características de la gamificación

La gamificación es una de las tendencias educativas más interesantes, ya que, se utiliza como método para combinar juego y aprendizaje y ésta consiste en utilizar diferentes herramientas, plataformas y recursos para motivar a los estudiantes y lograr mejores resultados académicos. Según Navarro (2020), las características de la gamificación son las siguientes:

- Aplica estrategias de juegos en entornos no lúdicos.
- Motiva para conseguir objetivos concretos.
- Estimula las competencias y cooperación entre jugadores.
- Crea una experiencia gratificante.
- Incentiva sentimientos de superación.
- Desarrolla habilidades en la toma de decisiones, atención, percepción visual y organización.
- Incrementa el nivel de desempeño de los niños

Por lo tanto, la gamificación incorpora diversas características y elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos para motivar, tomando en cuenta que estos son fundamentales en el ámbito educativo, puesto que, ayudan al proceso de enseñanza y aprendizaje permitiendo que el estudiante tenga un mayor interés por el tema tratado y así obtener resultados positivos, tomando en cuenta que gamificación no implica convertir todo el proceso

educativo en un juego, sino utilizar elementos de juego de manera estratégica y cuidadosa para mejorar la experiencia de aprendizaje.

Mediante la gamificación se puede abordar temas, fáciles o difíciles y los niños pueden interpretarlos y recordarlos fácilmente. Otras características importantes de la gamificación las cuales son:

- La diversión, es fundamental dentro de la gamificación, puesto facilita al aprendizaje de los niños.
- La motivación dentro de la gamificación es importante ya que esta metodología consiste en incentivos, recompensas, medallas, insignias, rankings entre otros elementos que favorecen a la motivación.
- La implicación es fundamental para incentivar a los participantes a mantener un esfuerzo y dedicación constante durante todo el proceso.
- Propicia la progresión que consiste en animar a los participantes a continuar durante todo el proceso.
- La colaboración difiere de los entornos de juego competitivos.
- La simplificación emplea mecánicas interesantes al contenido, lo cual resulta muy útil cuando se trata de temas bastante complejos.
- La personalización tiene la posibilidad de repetir, regresar o crear tu propio ritmo, se centra en las habilidades de cada participante y fomenta aprender de los errores.

Las características de la gamificación son fundamentales y buscan aprovechar la dinámica y la motivación inherentes a los juegos para mejorar la participación y el rendimiento en contextos no lúdicos, diseñando desafíos que despierten la curiosidad natural del estudiante, cabe mencionar que ofrece una manera efectiva y atractiva de mejorar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes, al mismo tiempo que desarrolla una variedad de habilidades importantes para su éxito futuro.

2.3.1.6. Herramientas de gamificación para la educación inicial

Para Estrella y Perugachi (2025), las herramientas que se pueden utilizar para introducir la gamificación en las aulas deben relacionarse con la participación activa de los niños y niñas, además, éstas sean de fácil interacción para los docentes, entre las más recomendadas están:

- **Quizizz:** Es una herramienta gratuita de gamificación que permite a los docentes crear actividades implementando música, imágenes y juegos divertidos para diferentes materias y niveles educativos permitiendo que los estudiantes aprendan jugando de una manera motivada.
- **Happy:** Es un libro digital que también se encuentra en físico, utilizado para niños de Educación Inicial; en donde se encuentran un sinnúmero de actividades de arte, vídeos, juegos, además, tienen un personaje que guía la interacción con el texto.
- **Kahoot:** Se presenta como un juego premiando a quienes obtienen mayor puntuación e igualmente tiene la ventaja de crear sus propios “concursos” que se adapten a las necesidades de cada grupo.
- **Árbol ABC:** Son juegos creados por educadores para niño de 3 a 8 años y están basados en nuevos métodos educativos y en la teoría de las inteligencias múltiples, esta herramienta contiene escenarios coloridos y varios personajes que guían a los niños en la enseñanza de números, formas, colores, etc.
- **Quizlet:** Es una herramienta que permite el estudio de modo grupal o individual, permitiendo crear tarjetas de contenido educativo lo cual nos proporciona de manera automática juegos o actividades de acuerdo con el tema que se va a compartir con los estudiantes.
- **Genial.ly:** Multiherramienta que permite crear todo tipo de contenido interactivo como juegos, presentaciones, infografías, mapas conceptuales... Una de sus ventajas es que varias personas pueden editar un mismo contenido, por lo que facilita el trabajo cooperativo entre docentes.
- **ClassDojo:** Plataforma de comunicación entre docentes, estudiantes y familias. Entre sus posibilidades está compartir fotos y vídeos de lo que se hace en clase.

2.3.1.7. Dimensiones de la gamificación

La gamificación en el nivel inicial utiliza elementos de juego en la educación para motivar a los niños y hacer que participen más en su aprendizaje. Se emplean retos, recompensas, colaboración y competencias para que los estudiantes aprendan de forma placentera y significativa, combinando

emociones positivas con su desarrollo cognitivo y social. La gamificación se organiza en tres dimensiones principales:

1. Dinámica de Recompensa

Esta dimensión se centra en reconocer y valorar los logros obtenidos y el esfuerzo de los niños durante las actividades educativas. En la etapa inicial, las recompensas no son tangibles; en lugar de eso, son simbólicos o emocionales: aplausos, comentarios positivos, estrellas o beneficios dentro del salón de clases. Estas recompensas producen una sensación de alegría y refuerzan la autoconfianza, lo que motiva al niño a seguir involucrándose activamente.

Además, la dinámica de recompensa ayuda a los alumnos a darse cuenta de que su trabajo duro tiene valor, promoviendo conductas constructivas como la tenacidad y el autocontrol. El maestro desempeña una función crucial al otorgar recompensas de forma equitativa, evitando comparaciones desfavorables y enfocándose en los avances personales de cada estudiante.

En síntesis, esta dimensión transforma el aprendizaje en una vivencia placentera, en la que los pequeños perciben que se les reconoce y se les da valor por su rendimiento, lo que a su vez refuerza su motivación interna.

2. Dinámica de Competición

La competencia trae consigo la oportunidad de enfrentar retos y crecer individualmente en el proceso de aprendizaje. En el nivel inicial, la competencia debe ser presentada de manera entretenida y educativa, siendo más relevante el hecho de “ganar” y disfrutar del camino. A través de dinámicas en grupo, simulaciones o desafíos básicos, los pequeños entienden la importancia de seguir normas, aceptar diferentes desenlaces y apreciar los éxitos de sus compañeros.

Esta área fomenta la curiosidad, el enfoque y la dedicación, al tiempo que fortalece la confianza en uno mismo y el crecimiento de capacidades mentales. Cuando la competencia se presenta de forma alentadora, favorece la construcción de la resistencia y el deseo de

mejorar, asistiendo a los niños en el manejo de la frustración y en la comprensión de que los fallos son parte del proceso educativo.

Por esta razón, el educador tiene que dirigir la interacción competitiva de forma ética y colaborativa, garantizando que la vivencia potencie las conexiones personales y no provoque una competencia destructiva.

3. Dinámica de Solidaridad

La dinámica de la solidaridad fomenta que los niños se respeten, colaboren y sean empáticos entre sí mientras participan en actividades gamificadas. Se fundamenta en el concepto de que el juego también puede ser un instrumento para aprender a convivir y colaborar. En este tipo de dinámicas, los éxitos no solo están determinados por el rendimiento individual, sino también por el trabajo en equipo o grupal. Los niños aprenden a colaborar entre sí, compartir lo que saben y reconocer las fortalezas de los demás mediante misiones compartidas, juegos cooperativos o desafíos grupales. Esta dimensión fomenta valores básicos como la responsabilidad compartida, la tolerancia y la amistad, que son fundamentales para el desarrollo integral del niño.

El papel del profesor consiste en promover un entorno de confianza y respeto, en el que todos los alumnos se sientan incluidos en el grupo y entiendan que la participación de cada uno es necesaria para alcanzar el éxito colectivo.

En conclusión, la dinámica de solidaridad transforma la gamificación en un instrumento que no solo permite el aprendizaje de contenidos, sino además el fortalecimiento de las competencias emocionales y sociales en el aula.

2.3.2. Aprendizaje significativo

2.3.2.1. Definición

El aprendizaje significativo en el nivel inicial se configura como un proceso en el cual la nueva información se vincula de manera no arbitraria y sustantiva con la estructura cognitiva del infante. Comprender la estructura cognitiva del niño es esencial, debido a que implica no solo conocer la cantidad de información que posee, sino también de identificar los conceptos y proposiciones que maneja. Además, este proceso implica una conexión profunda entre el conocimiento adquirido y la comprensión previa, para

integrar la nueva información de manera gradual y coherente, evitando la pérdida de sentido.

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

El aprendizaje significativo es una actividad cognitiva que parte de la información que tiene el alumno (información previa) y que se utilizará para examinar y estructurar nuevos saberes, con el objetivo de optimizar o modificar sus pensamientos o ideas.

Para Moreira (2017) el aprendizaje significativo lo presenta como un proceso más no como un producto final por el cual un individuo debe construir su propio aprendizaje relacionando los aprendizajes previos con los que ya posee, este tipo de aprendizaje se construye en base a la interacción, comunicación que cada individuo tiene con su entorno y que a partir de ello cada persona construye su propio aprendizaje, también hace referencia a los medios, recursos y materiales con los que debe contar un maestro para lograr aprendizajes.

El aprendizaje significativo se entiende como la conexión entre los conocimientos y experiencias previas del estudiante y la nueva información que adquiere, va a lograr conectar con un concepto que es mucho más relevante, este concepto ya existente en la estructura cognitiva lo cual va determinar nuevas ideas conceptos y van a llegar a ser aprendidos de manera significativa.

Según Loor (2015), el aprendizaje significativo es una teoría que aborda todos los elementos, factores y condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención de contenidos que la escuela ofrece de modo que adquiera significado para el mismo. Esto quiere decir que el aprendizaje significativo es el proceso por el cual un alumno elabora e internaliza conocimientos haciendo referencia no solo a conocimientos, sino

también a habilidades, destrezas, etc., en base a experiencias anteriores relacionadas con sus propios intereses y necesidades.

El aprendizaje significativo se entiende como un proceso educativo en el cual los estudiantes logran integrar nuevos conocimientos con sus experiencias y conceptos previos de manera coherente y efectiva. Este tipo de aprendizaje es esencial para alcanzar una comprensión profunda y una retención duradera de la información.

Según Viera (2003), define el aprendizaje significativo como el proceso mediante el cual las estructuras cognitivas previas de los estudiantes se vinculan de manera lógica y coherente con la nueva información para permitir un cambio genuino en su pensamiento. Este tipo de aprendizaje se diferencia del aprendizaje mecánico, que implica la memorización de hechos sin ninguna interpretación personal.

2.3.2.2. Ventajas del aprendizaje significativo

Grajeda (2001), sostiene que el aprendizaje significativo presenta las siguientes ventajas:

- Fomenta la motivación porque permite que el niño se sienta feliz y esté dispuesto y atento por aprender.
- Es situado porque ubica al niño en un contexto determinado para que relacione su aprendizaje con una situación de su vida cotidiana.
- Es un fenómeno social porque el alumno aprende a partir de la interacción con su entorno.
- Facilita la adquisición de nuevos conocimientos porque el niño no olvida lo que aprendió, es un aprendizaje útil e importante para él.
- Es cooperativo porque el niño participa en la construcción del aprendizaje con sus compañeros.
- Fomenta la comprensión porque permite que el niño, al relacionar sus conocimientos previos con los nuevos, pueda darle un significado útil a lo que aprende.
- Desarrolla un pensamiento crítico porque, cuando el niño considera útil e importante lo que aprende, puede emitir un juicio u opinión sobre lo aprendido.

- Fomenta el aprender a aprender, porque le permite hacer la metacognición e identificar cómo aprende, cuánto le falta por aprender, qué estrategias utilizó, ya que es consciente de su proceso de aprendizaje.
- Es activo porque aprende haciendo a través de la interacción con el material lógicamente significativo y con sus pares.
- Es un proceso activo y personal porque le permite interiorizar el aprendizaje activamente, a través de la reflexión y autoevaluación de su aprendizaje. (pág. 11)

2.3.2.3. Estrategias de aprendizaje significativo

Carrasco (2004) propuso las siguientes estrategias de aprendizaje significativo, estas son:

- **Estrategias de atención:** Ayudan a seleccionar y captar información para tener un aprendizaje significativo. Tener en cuenta, los apuntes, preguntas, realización de esquemas, así como saber escuchar.
- **Estrategias de apoyo:** Son todas las condiciones ambientales, físicas y psicológicas que se debe considerar para que el educando aprenda de forma significativa. El ambiente físico debe contar con iluminación adecuada, tener tiempo para descansar, buena actitud física y mental, así como determinación para aprender.
- **Estrategias de procesamiento de la información:** Permiten el procesamiento y comprensión de la información hasta convertirla e integrarla y apropiarla para almacenarla en la memoria, ya que estos conocimientos se recuperarán y utilizarán posteriormente. Para ello es importante el empleo de esquemas visuales, mapas conceptuales y mentales, así como redes semánticas y técnicas para memorizar.
- **Estrategias para aprovechar bien las clases:** Ayudan a alcanzar las metas del curso, formulando preguntas y trabajos en grupo.
- **Estrategias de personalización:** Permiten integrar el conocimiento incorporando los nuevos saberes para organizar los esquemas cognoscente y personal. Estrategias para el desarrollo de la creatividad, resolución de problemas metacognitivos, analogías y comparaciones.

- **Estrategias de expresión de la información:** Comprende aquellos en donde el educando demuestra un rendimiento académico óptimo, como son las palabras clave, pruebas objetivas, entre otros (pág. 118).

2.3.2.4. Fases para lograr un aprendizaje significativo

Nos permite aplicar el aprendizaje significativo con cada uno de los estudiantes de forma gradual, suceden en orden para finalmente el aprendizaje tenga un significado valido y se del contexto en el que se encuentren. Son momentos organizados por el docente. Para Zegarra (2020), las fases para un aprendizaje significativo son:

- **Fase inicial del aprendizaje:** El estudiante comprende poco a poco lo que el docente quiere enseñar, por ende, no tiene en cuenta todo el conjunto de conceptos que proporciona el docente, desde este punto de vista los estudiantes utilizan sus conocimientos previos relacionándolos hasta cierta medida sin guardar mucha coherencia; para finalmente sacar conclusiones o suposiciones. Se encuentra los desafíos, presentados como retos o dificultad motivando a los estudiantes permitiendo nuevos aprendizajes basados en las competencias esperada; y la exploración de conocimientos previos.
- **Fase intermedia del aprendizaje:** El educando comienza a relacionar un poco mejor los conceptos, no obstante, no lo hace solo, por lo que el docente se mantiene como el mediador de principio a fin, para facilitar la comprensión de los diferentes conceptos que están aprendiendo y más aún deberá utilizarlo en diferentes contextos. Se encuentra los organizadores previos y puentes cognitivos, estos se caracterizan por presentar los recursos que el estudiante utiliza para facilitar la comprensión de las actividades de los nuevos aprendizajes, en la que el docente se encarga de apoyar las situaciones de aprendizajes.
- **Última fase del aprendizaje:** Los conceptos que comenzaron a formarse en representaciones en la etapa anterior, se integran a través de la práctica por esta razón se comprende mejor y se complementa, de esta manera el aprendizaje se mejora y es natural, y no ha de hacerse obligatoria ni forzada. Se encuentra la integración, se refiere en la aplicación del aprendizaje que permite conocer el avance, el desarrollo

y las competencias; y la evaluación de los aprendizajes, se realizan a partir de situaciones desconocidas que se plantean al estudiante con la finalidad de llegar al logro de las competencias.

2.3.2.5. Tipos de aprendizaje significativo

Según Rodríguez (2011) Ausubel reconoce que el aprendizaje significativo no se trata de una simple conexión de información novedosa con la que ya posee dentro de la estructura cognoscitiva, sino que también involucra el cambio y el desarrollo de la nueva información, así como de la estructuración cognoscitiva que está relacionada en el aprendizaje. Se distingue tres tipos de aprendizajes:

- **Aprendizaje de representaciones:** Es considerado el más elemental del cual dependen los otros aprendizajes; se trata de realizar atribuciones de significados a ciertos símbolos. Ello se presenta cuando se iguala en los significados al que los referentes aluden. Esta clase de aprendizaje se presenta muy seguido en los infantes y no es solamente de una relación entre la simbología y el propósito, sino que los niños lo relacionan de manera sustancial y no de manera inconcisa como si se tratase de un equivalente representativo con la información necesaria en la edificación cognitiva.
- **Aprendizaje de conceptos:** Se describe como un conjunto de elementos, actividades, posiciones o dominios que poseen ciertos atributos o pautas en común que pueden ser aplicados según se presenten signos o diferentes símbolos, por lo que se denominaría que es considerado como un aprendizaje relacionado a las imágenes o representaciones. Estos juicios se aplican de acuerdo a dos tipos de procesos; la primera, estructuración; en donde las características de los juicios son captadas a través de las experiencias directas presentada en niveles consecutivos de la formulación o las pruebas de las hipótesis. Y la segunda, comprensión; se presenta a medida que se va adquiriendo mayor conocimiento sobre el vocabulario puesto que se estructuran de acuerdo a la mezcla de las estructuras de tipo cognitivo; gracias a ello se comenzara a distinguir los colores, la diferencia de tamaños y el poder identificar objetos a pesar de tener ciertas variantes.

- **Aprendizaje de proposiciones:** Se encuentra en la cúspide de la comprensión sobre la representación que demuestran las palabras, puesto que demanda la atención de los significados de los conceptos expuestos a manera de proposición. Esto incluye la mezcla y conexión de distintos vocablos en donde se estructura ciertos referentes individuales para poder obtener el total de significados de palabras sueltas al azar, ello concluirá en concebir nuevos significados de acuerdo a las estructuras cognoscitivas.

Por lo expuesto, el docente tiene que reconocer las particularidades y requerimientos y de cada infante de acuerdo a su edad, para que de esta manera se adapte al medio que lo rodea y construya un mundo en relación a lo que vive.

2.3.2.6. Requisitos para lograr el aprendizaje significativo

González y Díaz (2010), nos señala que para que se puedan lograr aprendizajes significativos es necesario que se cumplan tres condiciones:

- **Significatividad lógica del material:** El material presentado debe tener una estructura interna organizada, que sea susceptible de dar lugar a la construcción de significados. Los conceptos que el docente presenta, siguen una secuencia lógica y ordenada. Es decir, importa no sólo el contenido, sino la forma en que éste es presentado.
- **Significatividad psicológica del material:** Se refiere a la posibilidad de que el niño(a) conecte el conocimiento presentado con los conocimientos previos, ya incluidos en su estructura cognitiva. Los contenidos son comprensibles para el niño(a). El niño(a) debe contener ideas innovadoras en su estructura cognitiva, si esto no es así, el niño(a) guardará en memoria a corto plazo la información para contestar un examen memorista, y olvidará después, y para siempre, ese contenido.
- **Actitud favorable del niño(a):** El niño(a) que no quiera aprender no basta para que se dé el aprendizaje significativo, pues también es necesario que pueda aprender (significación lógica y psicológica del material). Sin embargo, el aprendizaje no puede darse si el niño(a) no quiere aprender. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en el que el maestro sólo puede influir a través de la motivación. (pág. 95)

2.3.2.7. Dimensiones del aprendizaje significativo

El aprendizaje es significativo cuando el contenido es relevante, se presenta de forma organizada y el estudiante está dispuesto a aprender. El docente debe guiar al niño en la construcción del conocimiento mediante experiencias motivadoras. El aprendizaje significativo se puede analizar en tres dimensiones:

1. Adquisición del conocimiento

Esta dimensión hace referencia al proceso inicial en el que el niño adquiere nuevos conocimientos a partir de experiencias sensoriales, observaciones, juegos y aclaraciones orientadas. En el nivel inicial, los niños aprenden a través de la exploración, la manipulación de objetos y la conexión de datos con su ambiente familiar y escolar.

Durante esta etapa, el profesor debe relacionar los nuevos temas con la información previa que el niño tiene, lo que ayuda a una mejor comprensión y previene que se memorice sin entender. Por ejemplo, al hablar de animales, se utiliza lo que el niño ya conoce o ha observado en su hogar, en el zoológico o en historias.

La adquisición del conocimiento también conlleva estimular la curiosidad, promover la observación y dirigir el foco hacia elementos importantes del medio ambiente, estableciendo de este modo una base firme para futuros aprendizajes.

2. Uso significativo del conocimiento

Esta dimensión se centra en que el infante ponga en práctica lo que ha asimilado en situaciones auténticas y diversas, evidenciando así su entendimiento y significado. el conocimiento se torna relevante cuando el niño tiene la capacidad de emplearlo para comunicarse, interactuar, divertirse o hacer elecciones.

En el nivel inicial, los pequeños aplican lo que han aprendido para identificar números en su alrededor, agrupar objetos según su color o tamaño, cuidar de las plantas o comunicar sus sentimientos de manera apropiada. La aplicación efectiva de este conocimiento promueve la independencia, la capacidad de análisis y la creatividad, al facilitar que los niños establezcan vínculos entre lo que han aprendido en la escuela y su cotidianidad.

El profesor desempeña una función fundamental al crear dinámicas que fomenten la aplicación del saber, tales como trabajos prácticos, simulaciones o actividades experimentales sencillas, en las que los niños puedan aplicar lo que han aprendido.

3. Extensión del conocimiento

La capacidad del niño para expandir y modificar lo que ha aprendido, al emplearlo en nuevas circunstancias o al combinarlo con otros conocimientos para producir aprendizajes más atractivos, se conoce como la extensión del conocimiento. Esta dimensión revela la generalización y el traspaso del aprendizaje, es decir, cuando el conocimiento deja de ser un asunto aislado y se incorpora a la estructura cognitiva del niño.

Esto sucede en el nivel inicial cuando el niño es capaz de identificar patrones, hacer comparaciones o proponer diferentes soluciones a un mismo problema. Por ejemplo, al entender el crecimiento de las plantas, uno puede vincularlo con la importancia del agua en la naturaleza o con el cuidado de los animales.

Esta dimensión supone que el infante no únicamente reproduzca lo que ha asimilado, sino que lo reinvente, lo conecte y lo aplique a situaciones novedosas, lo que afianza un aprendizaje duradero y útil. El educador debe proporcionar posibilidades de investigación constante y estimular el interés para que el saber se amplíe fuera del entorno escolar.

2.4. Definición de términos básicos

- **Adquisición del conocimiento:** procedimiento mediante el cual el niño adquiere nuevos saberes, experiencias y conceptos que le permiten ampliar su comprensión del entorno y enriquecer su aprendizaje.
- **Aprendizaje significativo:** forma de aprendizaje en la que el niño consigue conectar los conocimientos recientes con aquellos que ya tiene, facilitando así una comprensión sólida y perdurable de los temas.
- **Creatividad:** habilidad del infante para crear conceptos novedosos, encontrar soluciones de manera creativa y comunicar sus ideas de forma abierta y original.

- **Dinámica de competición:** enfoque divertido que estimula a los pequeños a mejorar y esforzarse a través de retos o actividades lúdicas en las que se comparan sus éxitos de forma positiva y con respeto.
- **Dinámica de recompensa:** un sistema de incentivos en la gamificación que promueve actitudes positivas en los niños a través de recompensas, puntuaciones o distinciones simbólicas.
- **Dinámica de solidaridad:** acción donde los pequeños adquieren habilidades para trabajar juntos, intercambiar y brindarse apoyo mutuo con el fin de lograr objetivos compartidos durante su educación.
- **Extensión del conocimiento:** fase en la que el infante pone en práctica lo que ha adquirido en diferentes contextos, evidenciando que ha asimilado los conceptos y es capaz de emplearlos en su día a día.
- **Gamificación:** implementación de factores y dinámicas propias de los juegos en el entorno escolar con el fin de mejorar la motivación, el entusiasmo y la implicación activa de los estudiantes.
- **Recurso tecnológico:** instrumento o herramienta digital que respalda el proceso de aprendizaje y enseñanza, posibilitando la interacción y el acceso a novedosas experiencias en términos educativos.
- **Uso significativo del conocimiento:** habilidad del infante para utilizar de forma intencionada, efectiva y pertinente lo que ha adquirido en diversas situaciones o entornos.

2.5. Hipótesis de la investigación

2.5.1. Hipótesis general

La gamificación influye significativamente como herramienta en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”-Huacho, 2025.

2.5.2. Hipótesis específicas

- La gamificación influye significativamente como herramienta en la adquisición del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”-Huacho, 2025.

- La gamificación influye significativamente como herramienta en el uso significativo del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”-Huacho, 2025.
- La gamificación influye significativamente como herramienta en la extensión del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”-Huacho, 2025.

2.6. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
LA GAMIFICACIÓN	• Dinámica de recompensa	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de logros y esfuerzos. • Motivación por alcanzar metas o niveles. • Valoración positiva al recibir premios o puntos. 	Ítems
	• Dinámica de competición	<ul style="list-style-type: none"> • Participación activa en desafíos o juegos. • Interés por superar su propio rendimiento o el de los demás. • Actitud respetuosa ante el éxito y la derrota. 	Ítems
	• Dinámica de solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> • Colaboración durante actividades lúdicas. • Apoyo mutuo para alcanzar objetivos comunes. • Respeto y empatía dentro del grupo de juego. 	Ítems
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	• Adquisición del conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de nuevos contenidos a través del juego. • Relación entre lo aprendido y experiencias previas. • Retención de información significativa. 	Ítems
	• Uso significativo del conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de lo aprendido en situaciones cotidianas. • Resolución de problemas mediante el conocimiento adquirido. 	Ítems

	<ul style="list-style-type: none"> • Extensión del conocimiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión creativa de lo aprendido en actividades prácticas. • Transferencia del aprendizaje a nuevos contextos. • Interés por aprender sobre los temas trabajados. • Generación de nuevas ideas a partir del aprendizaje. 	Ítems
--	---	---	-------

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

3.1. Diseño metodológico

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, ya que busca comprobar la influencia de las variables. El diseño es no experimental, pues no se manipulan las variables de manera directa, y transversal, debido a que la recolección de los datos se realiza en un solo momento del tiempo.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población está conformada por los 82 niños de 5 años matriculados en la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María” – Huacho, durante el año 2025.

3.2.2. Muestra

Dado que la población es relativamente pequeña y accesible, se incluye a todos los niños de 5 años del nivel inicial, lo cual significa que la muestra será censal.

3.3. Técnicas de recolección de datos

3.3.1. Técnicas a emplear

Para obtener la información, se utilizará el método de observación, que facilitará el registro directo de las acciones, comportamientos y reacciones de los niños ante las actividades gamificadas y su rendimiento en el aprendizaje significativo. Esta estrategia es apropiada en la etapa inicial, dado que los niños no cuentan con las habilidades de lectura y escritura requeridas para completar cuestionarios o encuestas.

3.3.2. Descripción de los instrumentos

Se empleará una ficha de observación de estructura, que fue creada teniendo en cuenta las dimensiones de las variables “Aprendizaje significativo” y “Gamificación”. La ficha tendrá 18 ítems, que se repartirán de manera equitativa entre las dimensiones, y se llevará a cabo a través de la observación

directa durante las sesiones de aprendizaje. Las respuestas se organizarán en una escala de tres puntos, como la de Likert: siempre, a veces, nunca.

3.4. Técnicas para el procesamiento de la información

El programa SPSS versión 26 se usará para la organización y el análisis de los datos recopilados. Para que su interpretación sea más sencilla, se mostrarán los resultados en tablas y gráficos.

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

La recolección de información con niños de cinco años usando el método seleccionado ha producido los resultados que se detallan a continuación:

Tabla 1: Participa activamente en las actividades gamificadas.

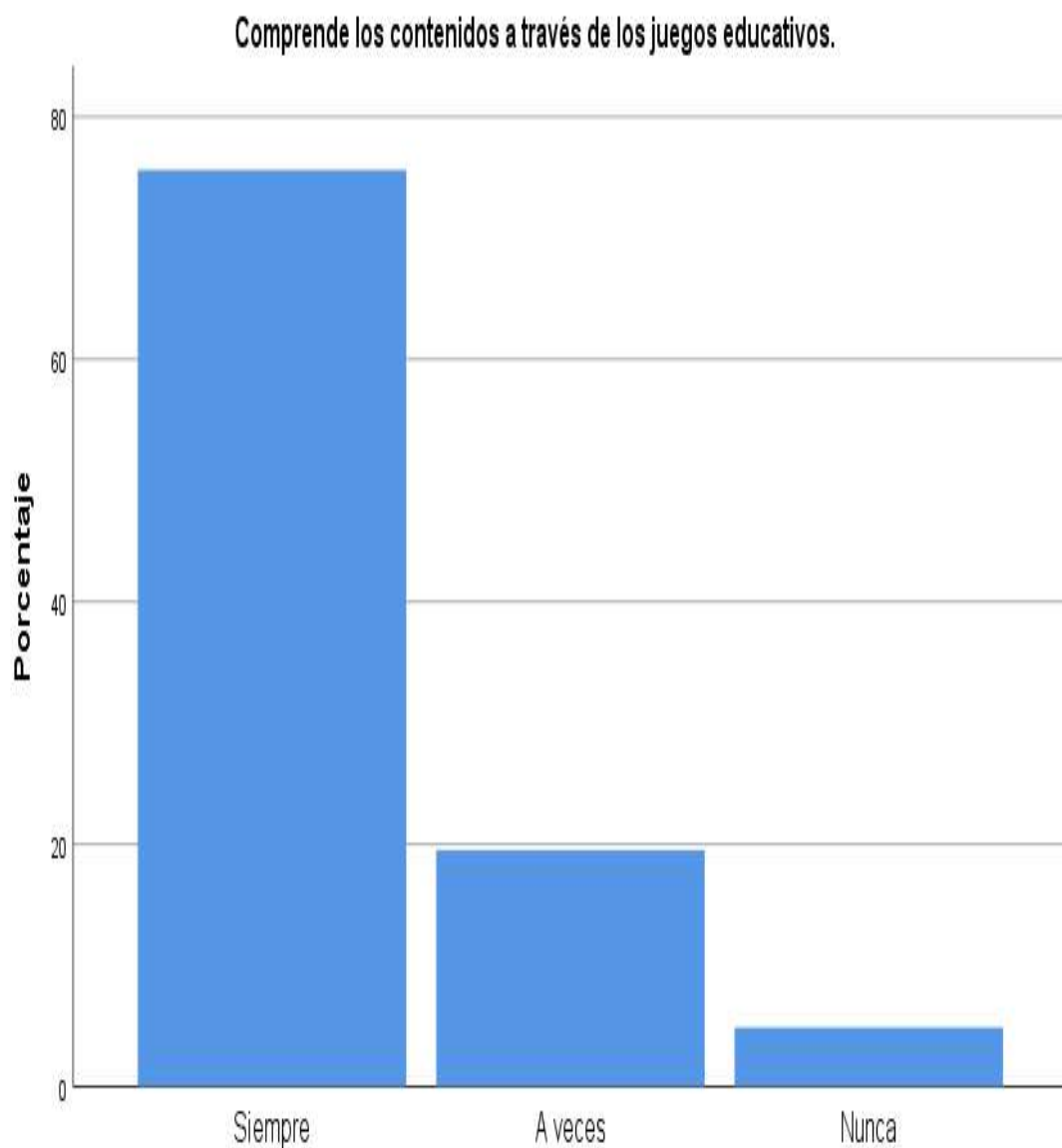
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	64	78,0	78,0	78,0
	A veces	14	17,1	17,1	95,1
	Nunca	4	4,9	4,9	100,0
	Total	82	100,0	100,0	



Se observaron a un total de 82 niños, de los cuales el 78,0% siempre participan activamente en las actividades gamificadas, el 17,1% a veces participan activamente en las actividades gamificadas y el 4,9% nunca participan activamente en las actividades gamificadas.

Tabla 2: Comprende los contenidos a través de los juegos educativos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	62	75,6	75,6	75,6
	A veces	16	19,5	19,5	95,1
	Nunca	4	4,9	4,9	100,0
	Total	82	100,0	100,0	

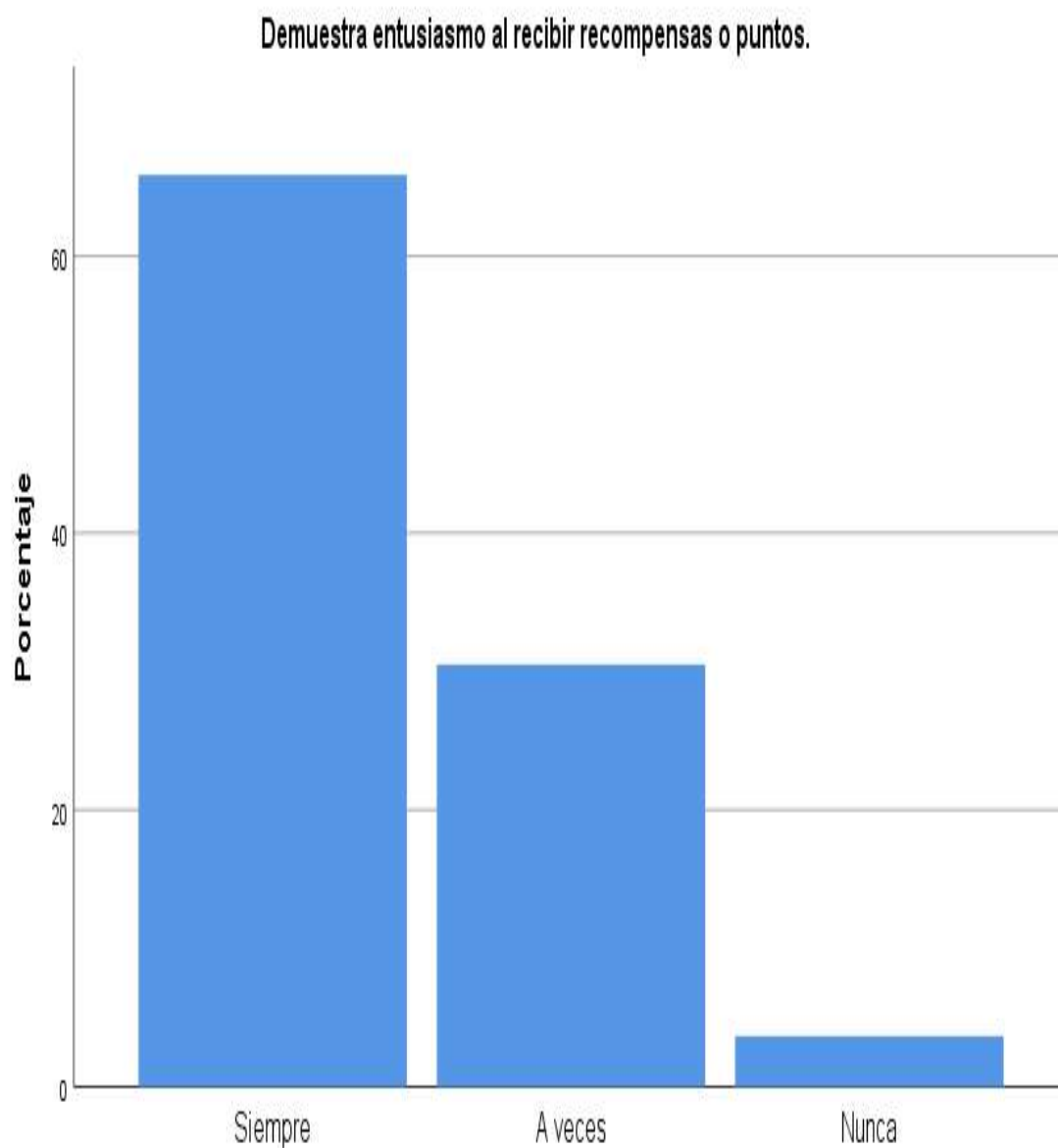


Comprende los contenidos a través de los juegos educativos.

Se observaron a un total de 82 niños, de los cuales el 75,6% siempre comprenden los contenidos a través de los juegos educativos, el 19,5% a veces comprenden los contenidos a través de los juegos educativos y el 4,9% nunca comprenden los contenidos a través de los juegos educativos.

Tabla 3: Demuestra entusiasmo al recibir recompensas o puntos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	54	65,9	65,9	65,9
	A veces	25	30,5	30,5	96,3
	Nunca	3	3,7	3,7	100,0
	Total	82	100,0	100,0	

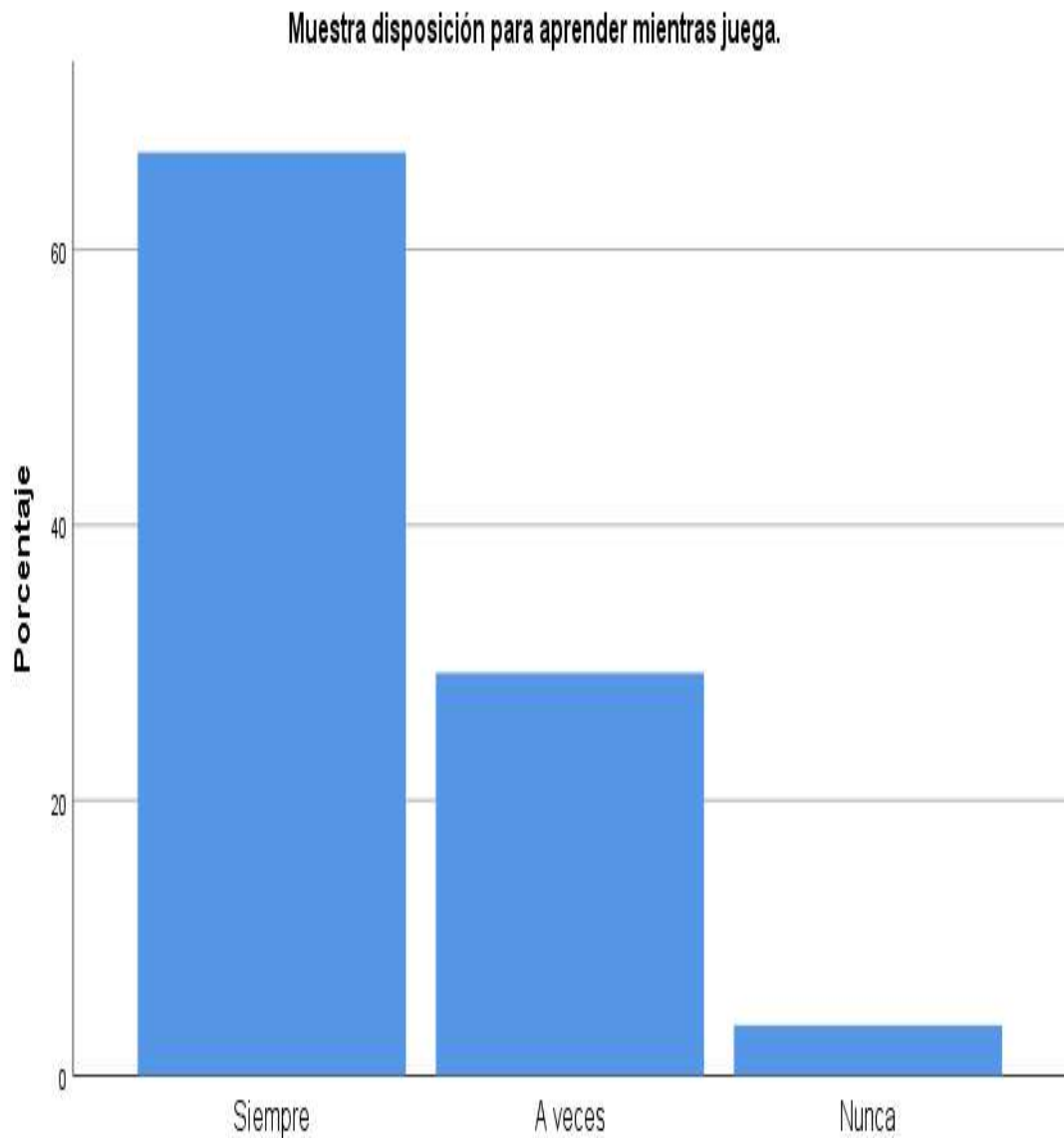


Demuestra entusiasmo al recibir recompensas o puntos.

Se observaron a un total de 82 niños, de los cuales el 65,9% siempre demuestran entusiasmo al recibir recompensas o puntos, el 30,5% a veces demuestran entusiasmo al recibir recompensas o puntos y el 3,7% nunca demuestran entusiasmo al recibir recompensas o puntos.

Tabla 4: Muestra disposición para aprender mientras juega.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	55	67,1	67,1	67,1
	A veces	24	29,3	29,3	96,3
	Nunca	3	3,7	3,7	100,0
	Total	82	100,0	100,0	

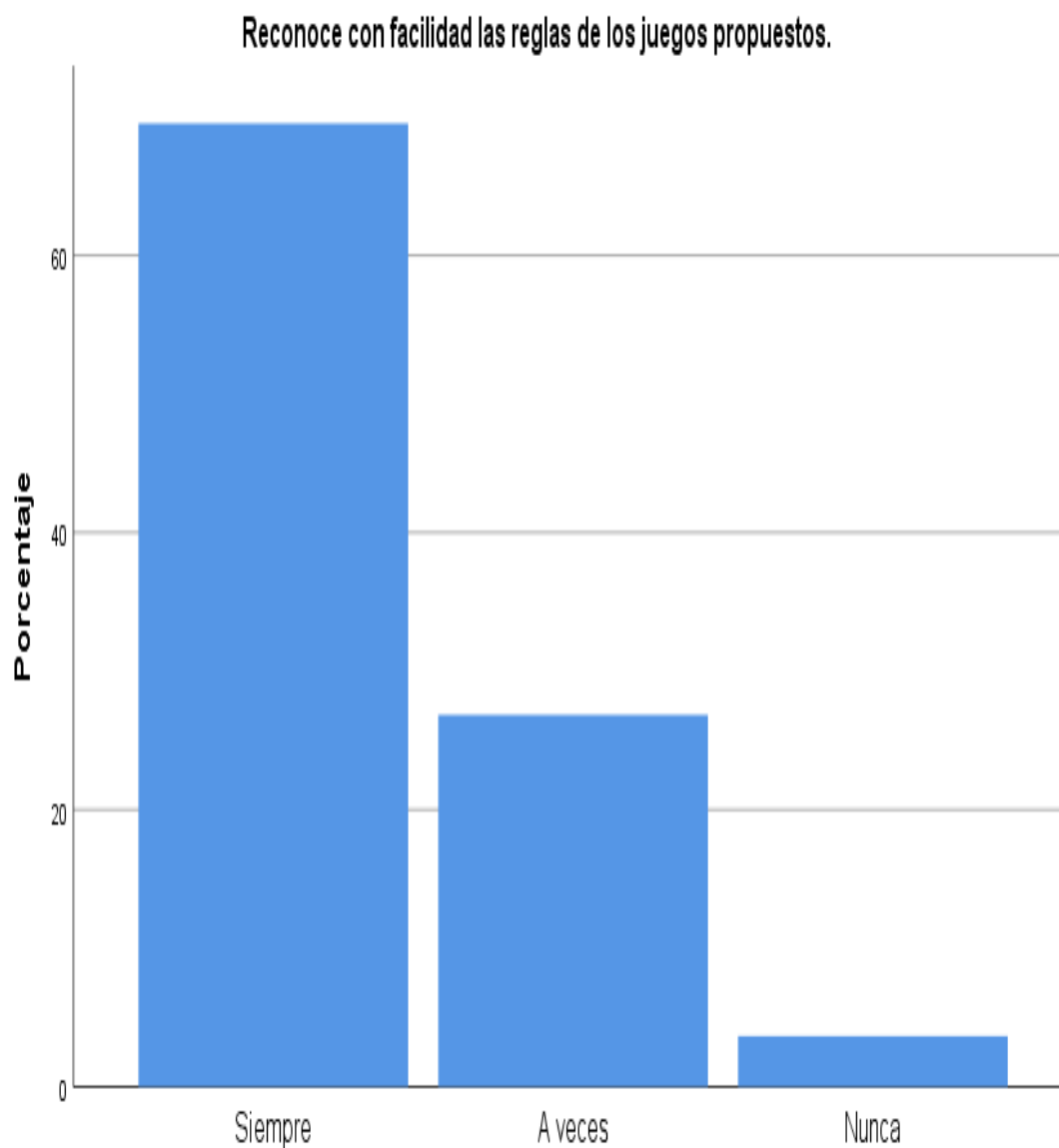


Muestra disposición para aprender mientras juega.

Se observaron a un total de 82 niños, de los cuales el 67,1% siempre muestran disposición para aprender mientras juegan, el 29,3% a veces muestran disposición para aprender mientras juegan y el 3,7% nunca muestran disposición para aprender mientras juegan.

Tabla 5: Reconoce con facilidad las reglas de los juegos propuestos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	57	69,5	69,5	69,5
	A veces	22	26,8	26,8	96,3
	Nunca	3	3,7	3,7	100,0
	Total	82	100,0	100,0	

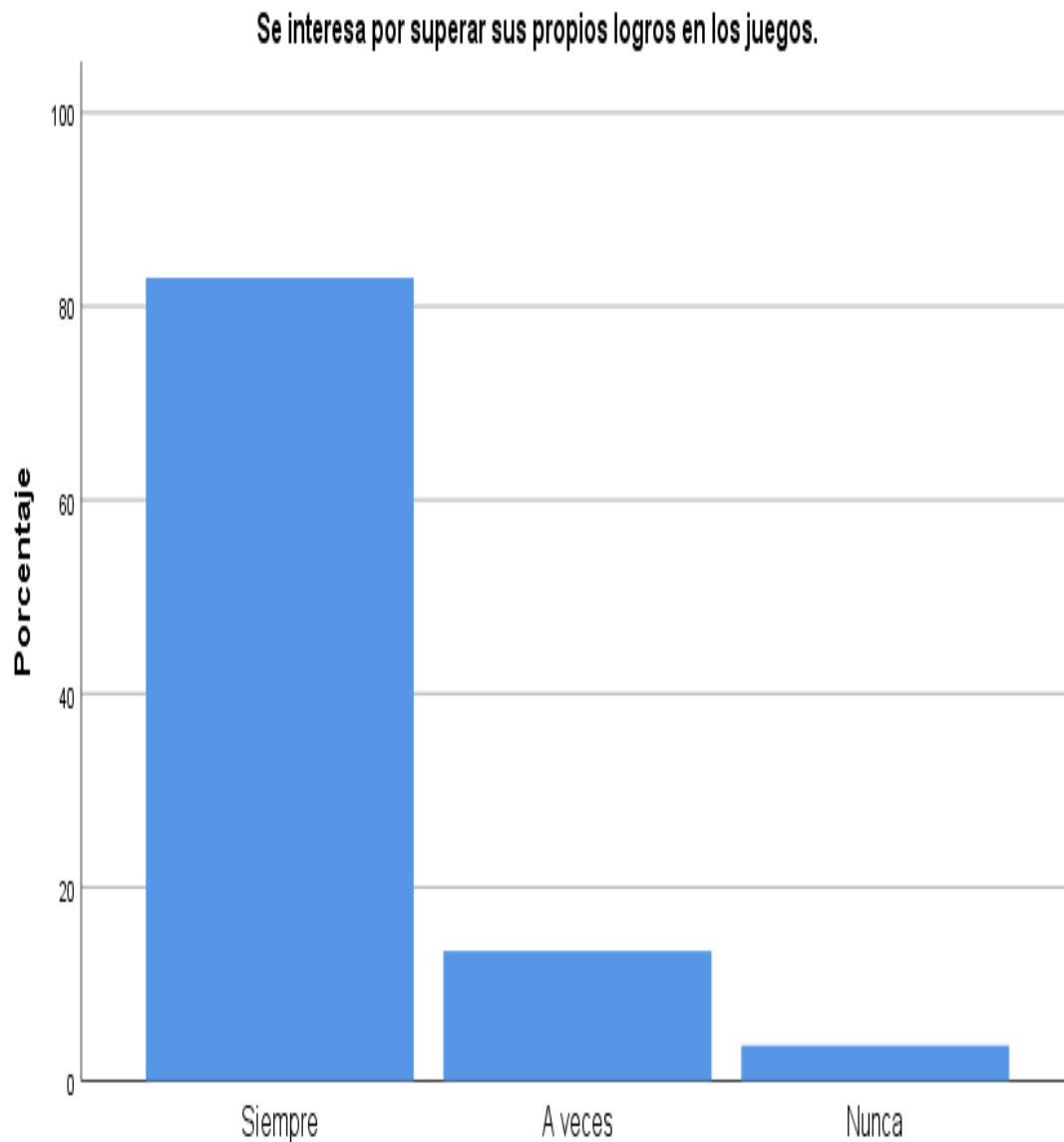


Reconoce con facilidad las reglas de los juegos propuestos.

Se observaron a un total de 82 niños, de los cuales el 69,5% siempre reconocen con facilidad las reglas de los juegos propuestos, el 26,8% a veces reconocen con facilidad las reglas de los juegos propuestos y el 3,7% nunca reconocen con facilidad las reglas de los juegos propuestos.

Tabla 6: Se interesa por superar sus propios logros en los juegos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	82,9	82,9	82,9
	A veces	11	13,4	13,4	96,3
	Nunca	3	3,7	3,7	100,0
	Total	82	100,0	100,0	

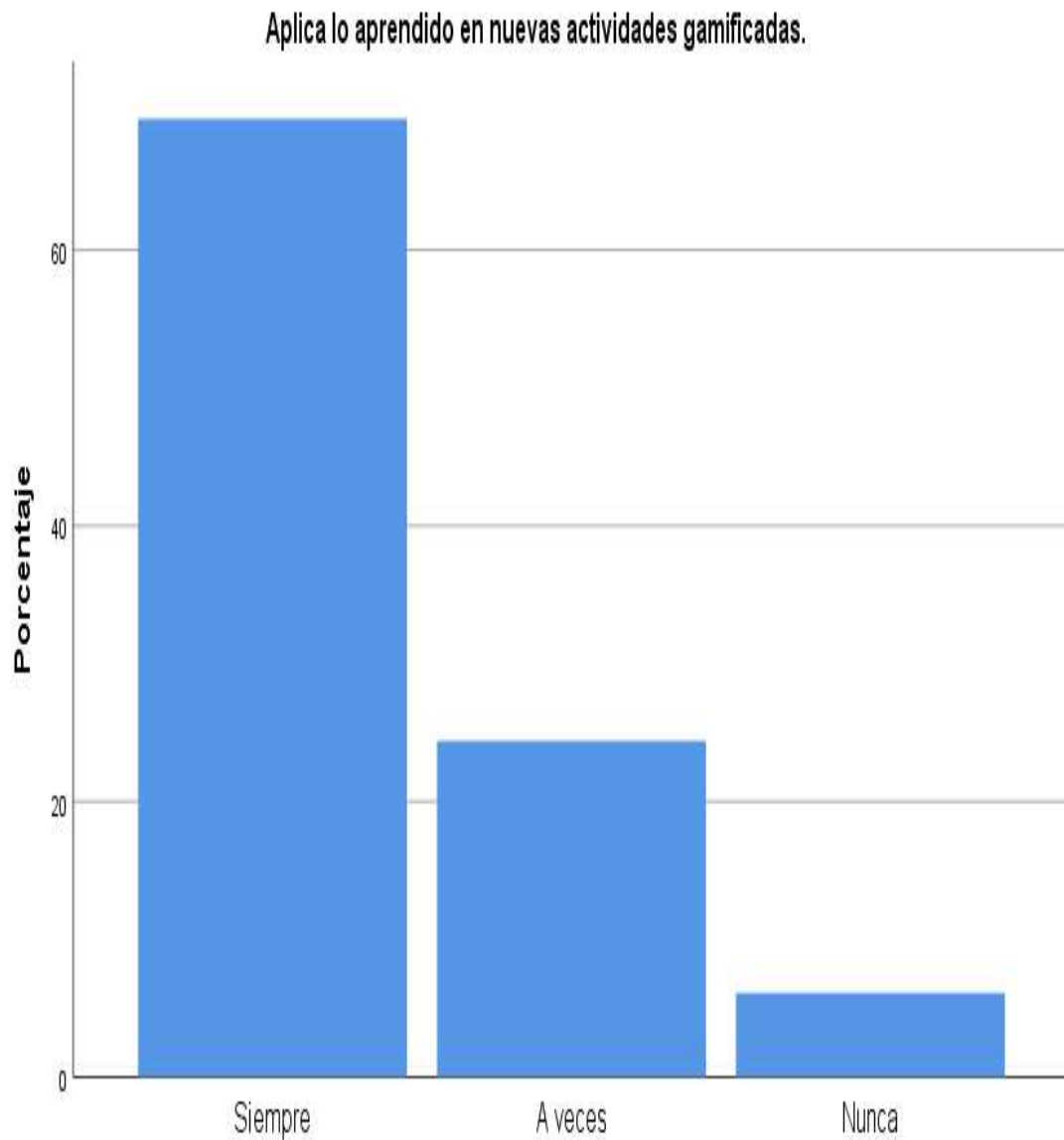


Se interesa por superar sus propios logros en los juegos.

Se observaron a un total de 82 niños, de los cuales el 82,9% siempre se interesan por superar sus propios logros en los juegos, el 13,4% a veces se interesan por superar sus propios logros en los juegos y el 3,7% nunca se interesan por superar sus propios logros en los juegos.

Tabla 7: Aplica lo aprendido en nuevas actividades gamificadas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	57	69,5	69,5	69,5
	A veces	20	24,4	24,4	93,9
	Nunca	5	6,1	6,1	100,0
	Total	82	100,0	100,0	

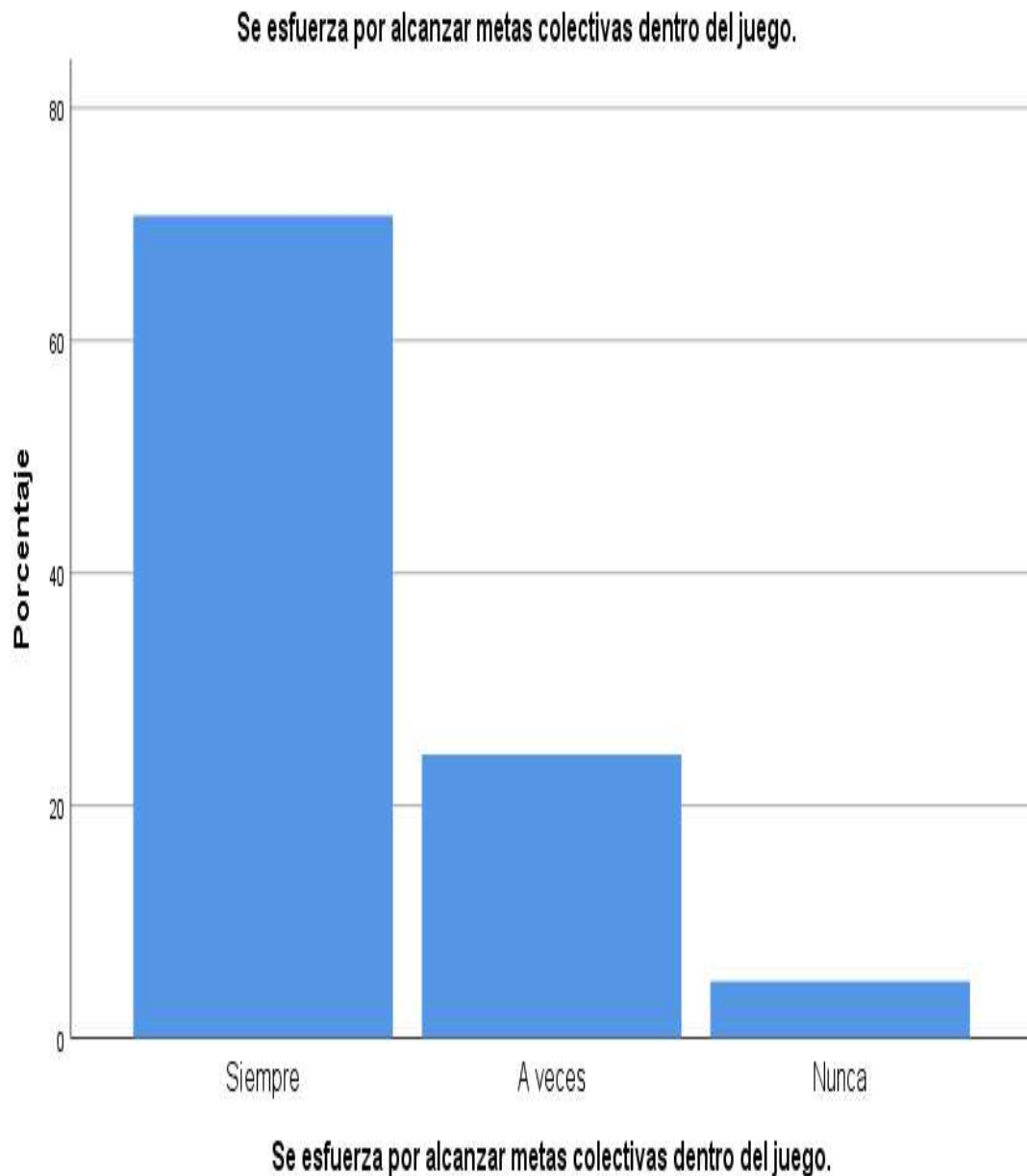


Aplica lo aprendido en nuevas actividades gamificadas.

Se observaron a un total de 82 niños, de los cuales el 69,5% siempre aplican lo aprendido en nuevas actividades gamificadas, el 24,4% a veces aplican lo aprendido en nuevas actividades gamificadas y el 6,1% nunca aplican lo aprendido en nuevas actividades gamificadas.

Tabla 8: Se esfuerza por alcanzar metas colectivas dentro del juego.

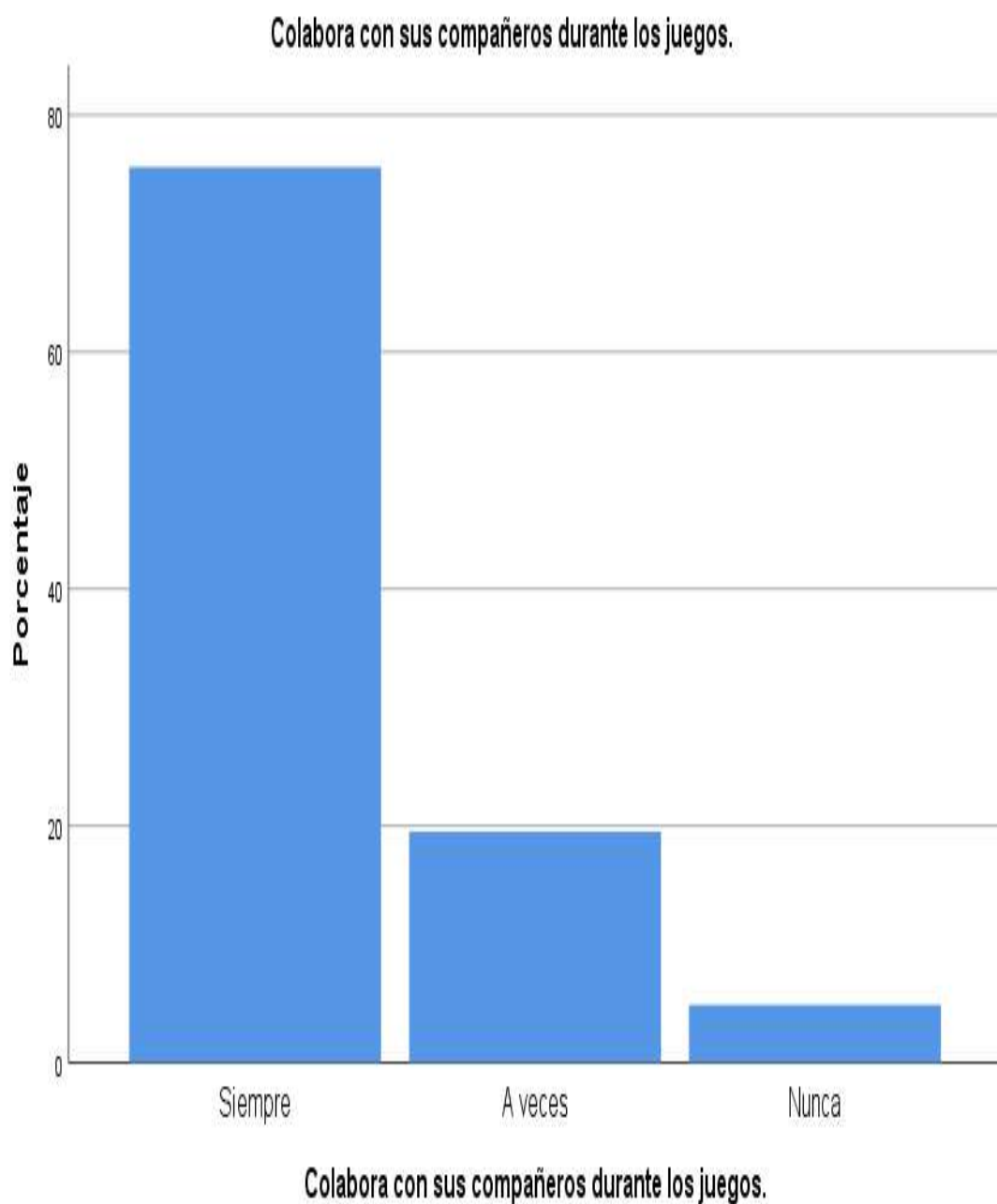
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	58	70,7	70,7	70,7
	A veces	20	24,4	24,4	95,1
	Nunca	4	4,9	4,9	100,0
	Total	82	100,0	100,0	



Se observaron a un total de 82 niños, de los cuales el 70,7% siempre se esfuerzan por alcanzar metas colectivas dentro del juego, el 24,4% a veces se esfuerzan por alcanzar metas colectivas dentro del juego y el 4,9% nunca se esfuerzan por alcanzar metas colectivas dentro del juego.

Tabla 9: Colabora con sus compañeros durante los juegos.

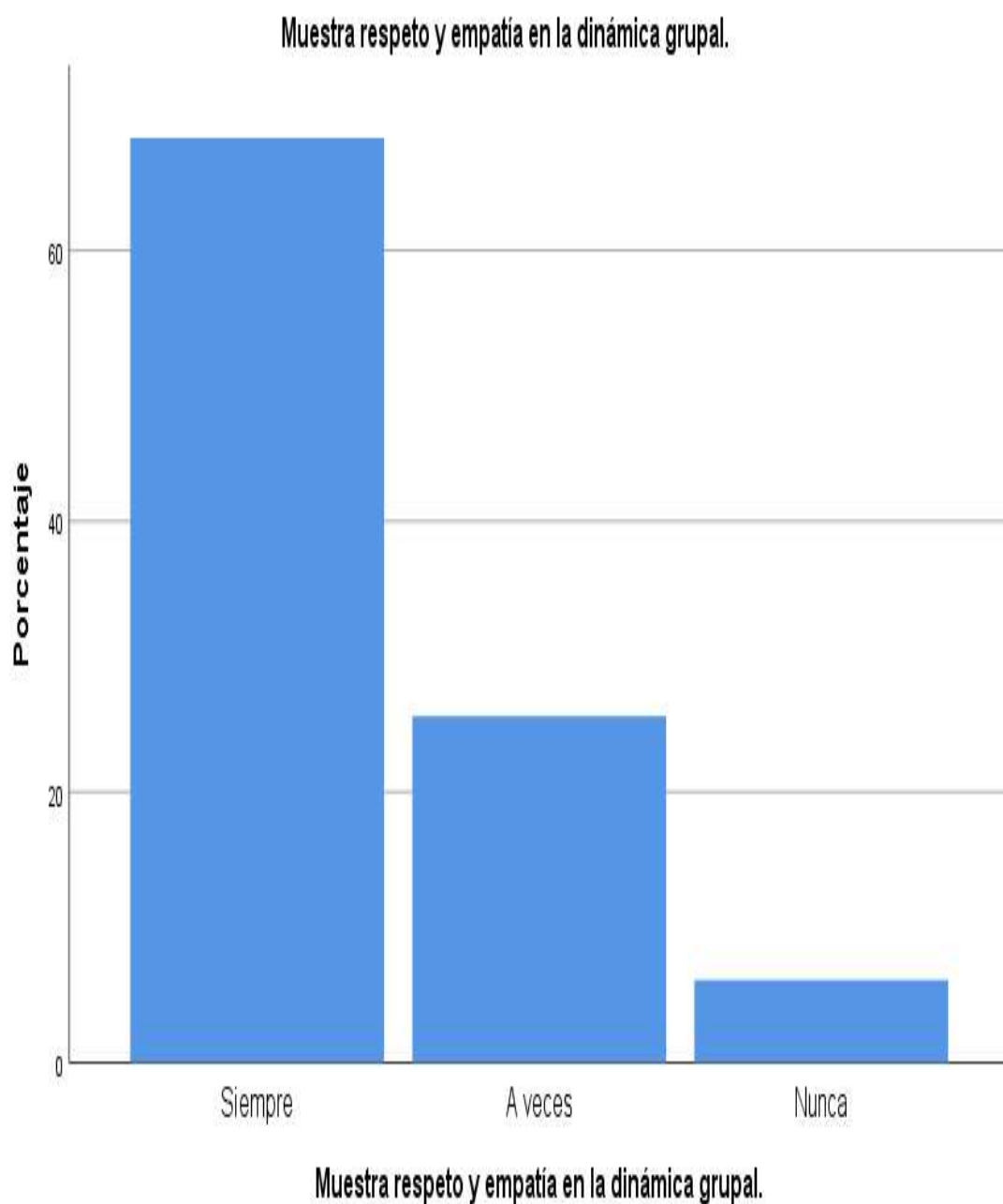
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	62	75,6	75,6	75,6
	A veces	16	19,5	19,5	95,1
	Nunca	4	4,9	4,9	100,0
	Total	82	100,0	100,0	



Se observaron a un total de 82 niños, de los cuales el 75,6% siempre colaboran con sus compañeros durante los juegos, el 19,5% a veces colaboran con sus compañeros durante los juegos y el 4,9% nunca colaboran con sus compañeros durante los juegos.

Tabla 10: Muestra respeto y empatía en la dinámica grupal.

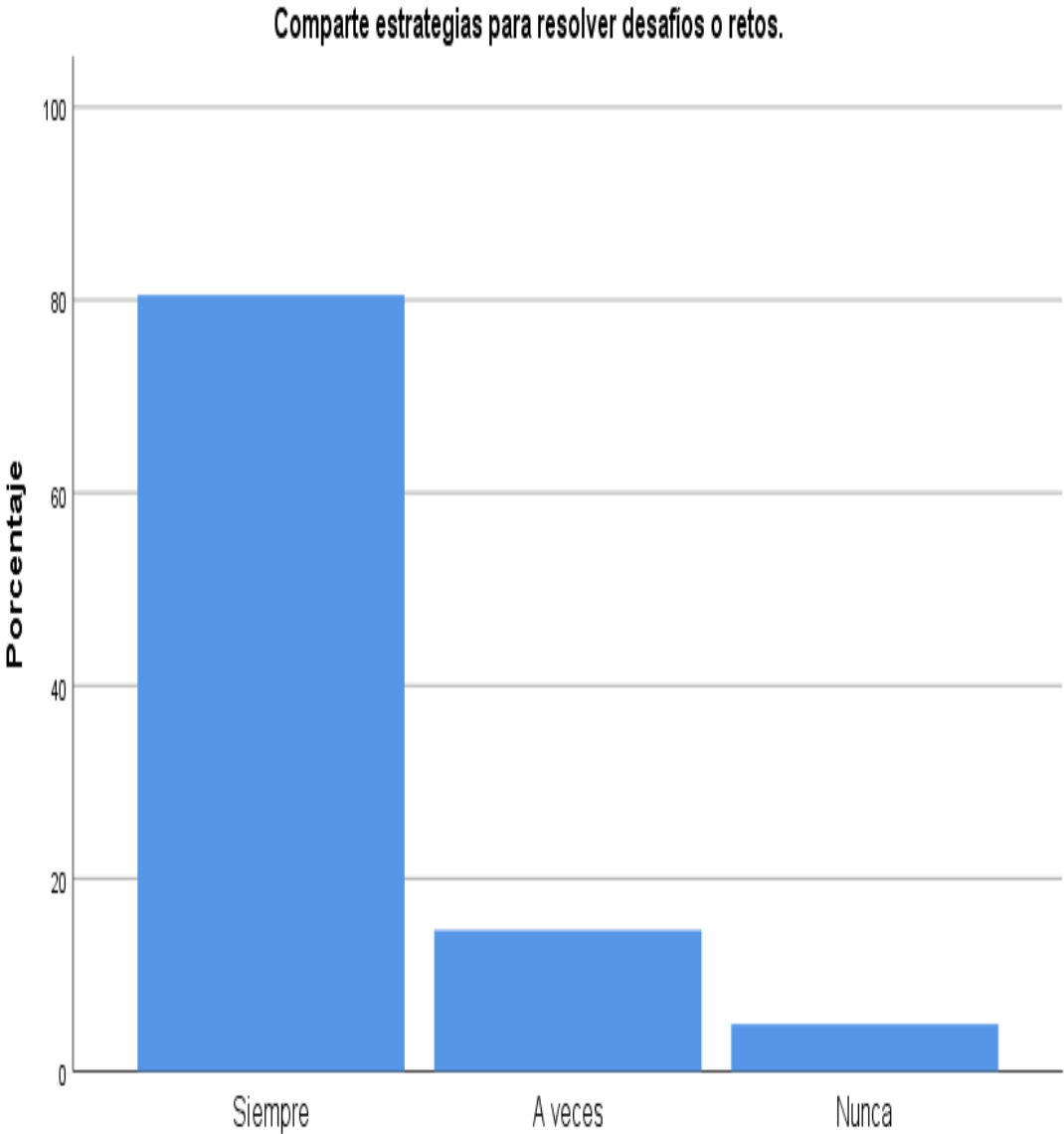
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	56	68,3	68,3	68,3
	A veces	21	25,6	25,6	93,9
	Nunca	5	6,1	6,1	100,0
	Total	82	100,0	100,0	



Se observaron a un total de 82 niños, de los cuales el 68,3% siempre muestran respeto y empatía en la dinámica grupal, el 25,6% a veces muestran respeto y empatía en la dinámica grupal y el 6,1% nunca muestran respeto y empatía en la dinámica grupal.

Tabla 11: Comparte estrategias para resolver desafíos o retos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	66	80,5	80,5	80,5
	A veces	12	14,6	14,6	95,1
	Nunca	4	4,9	4,9	100,0
	Total	82	100,0	100,0	

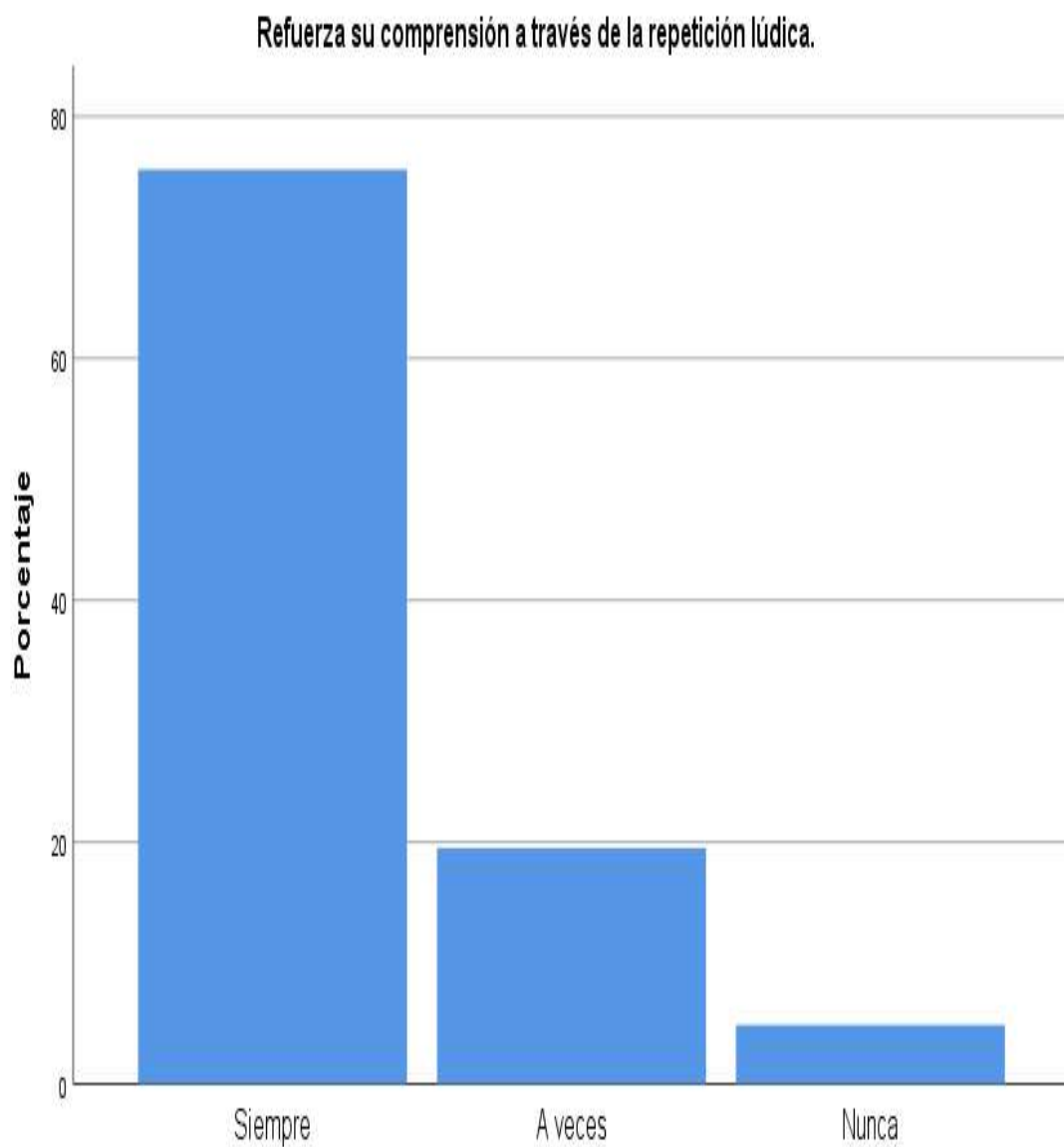


Comparte estrategias para resolver desafíos o retos.

Se observaron a un total de 82 niños, de los cuales el 80,5% siempre comparten estrategias para resolver desafíos o retos, el 14,6% a veces comparten estrategias para resolver desafíos o retos y el 4,9% nunca comparten estrategias para resolver desafíos o retos.

Tabla 12: Refuerza su comprensión a través de la repetición lúdica.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	62	75,6	75,6	75,6
	A veces	16	19,5	19,5	95,1
	Nunca	4	4,9	4,9	100,0
	Total	82	100,0	100,0	

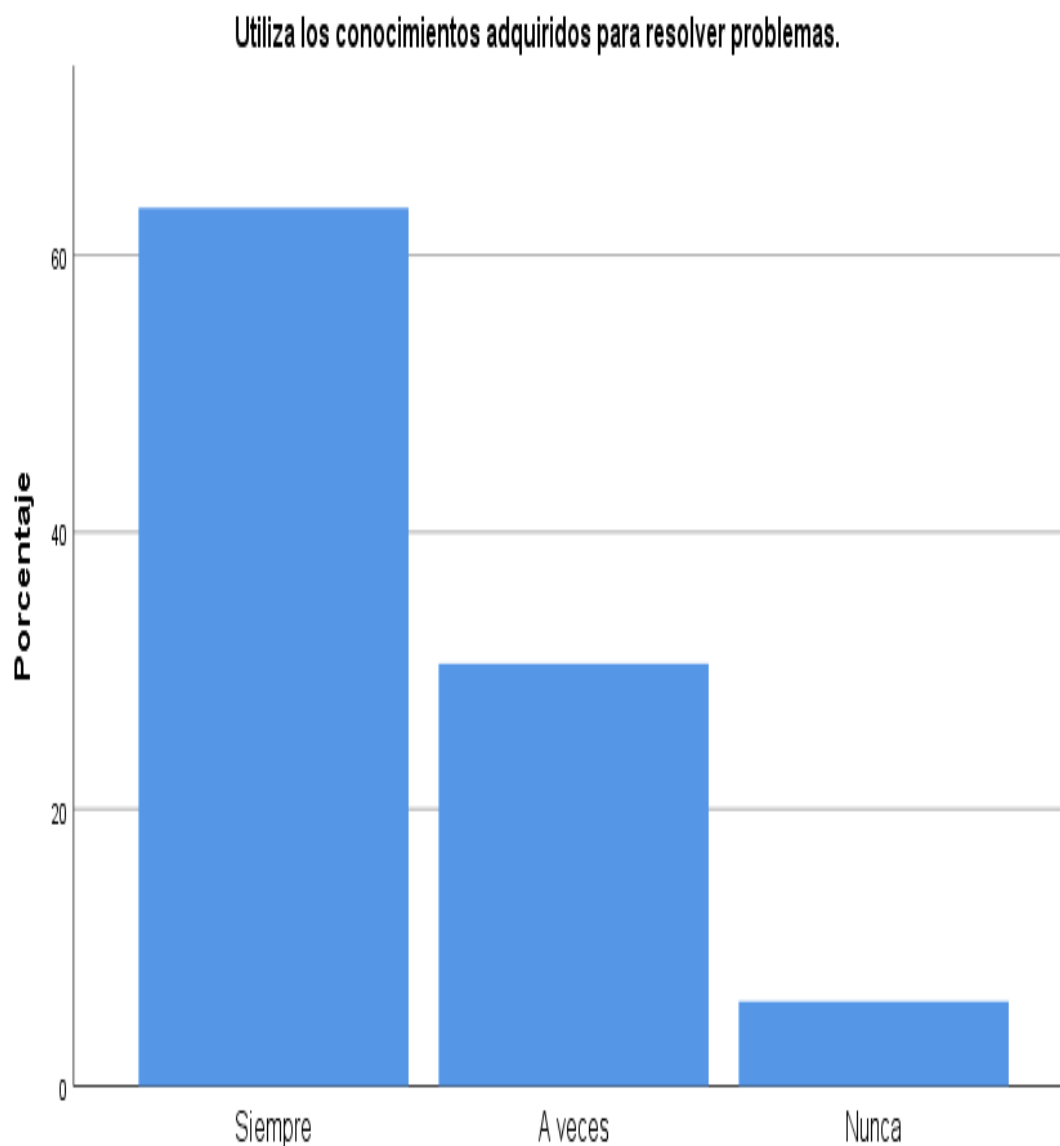


Refuerza su comprensión a través de la repetición lúdica.

Se observaron a un total de 82 niños, de los cuales el 75,6% siempre refuerzan su comprensión a través de la repetición lúdica, el 19,5% a veces refuerzan su comprensión a través de la repetición lúdica y el 4,9% nunca refuerzan su comprensión a través de la repetición lúdica.

Tabla 13: Utiliza los conocimientos adquiridos para resolver problemas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	63,4	63,4	63,4
	A veces	25	30,5	30,5	93,9
	Nunca	5	6,1	6,1	100,0
	Total	82	100,0	100,0	

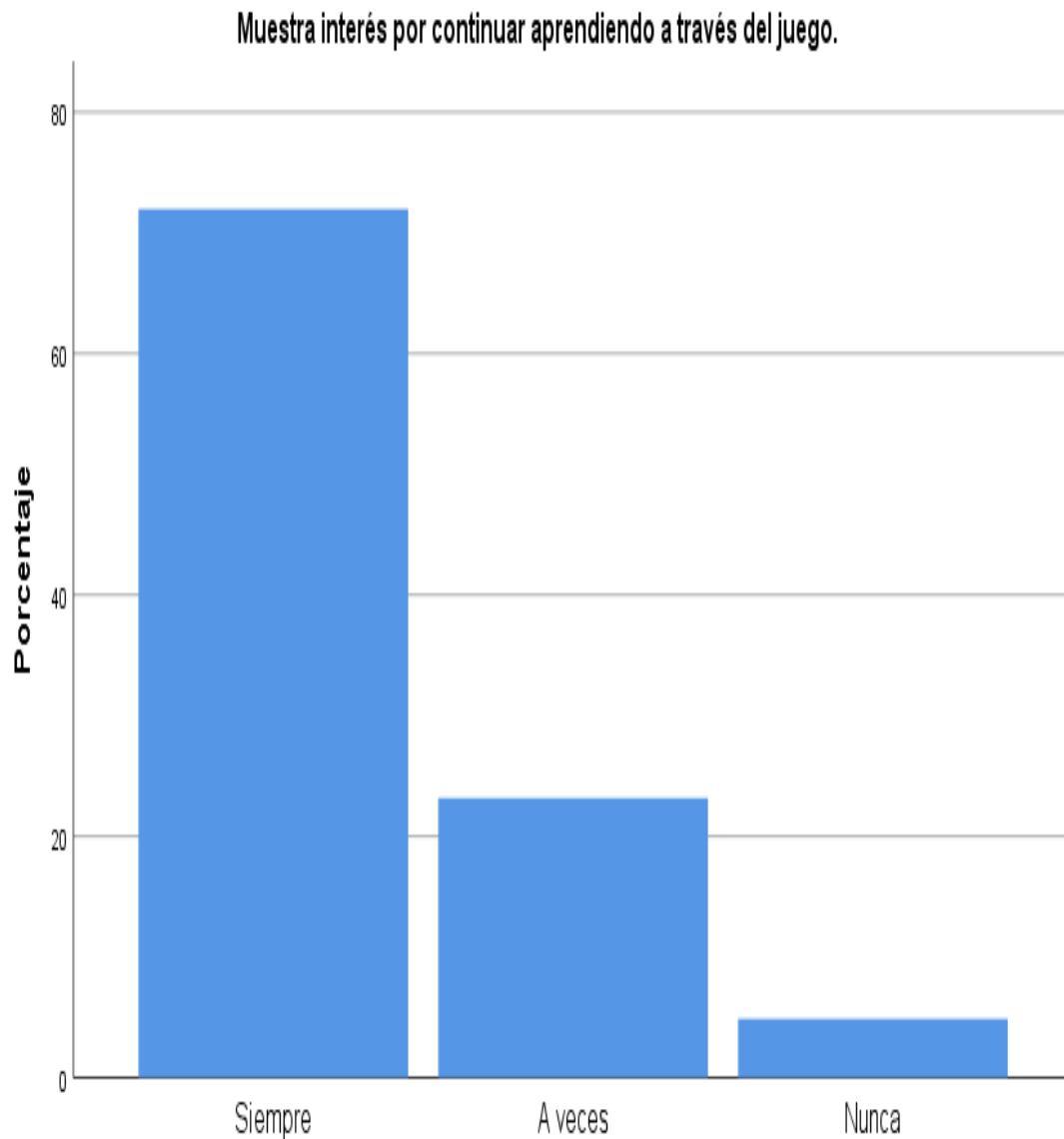


Utiliza los conocimientos adquiridos para resolver problemas.

Se observaron a un total de 82 niños, de los cuales el 63,4% siempre utilizan los conocimientos adquiridos para resolver problemas, el 30,5% a veces utilizan los conocimientos adquiridos para resolver problemas y el 6,1% nunca utilizan los conocimientos adquiridos para resolver problemas.

Tabla 14: Muestra interés por continuar aprendiendo a través del juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	59	72,0	72,0	72,0
	A veces	19	23,2	23,2	95,1
	Nunca	4	4,9	4,9	100,0
	Total	82	100,0	100,0	

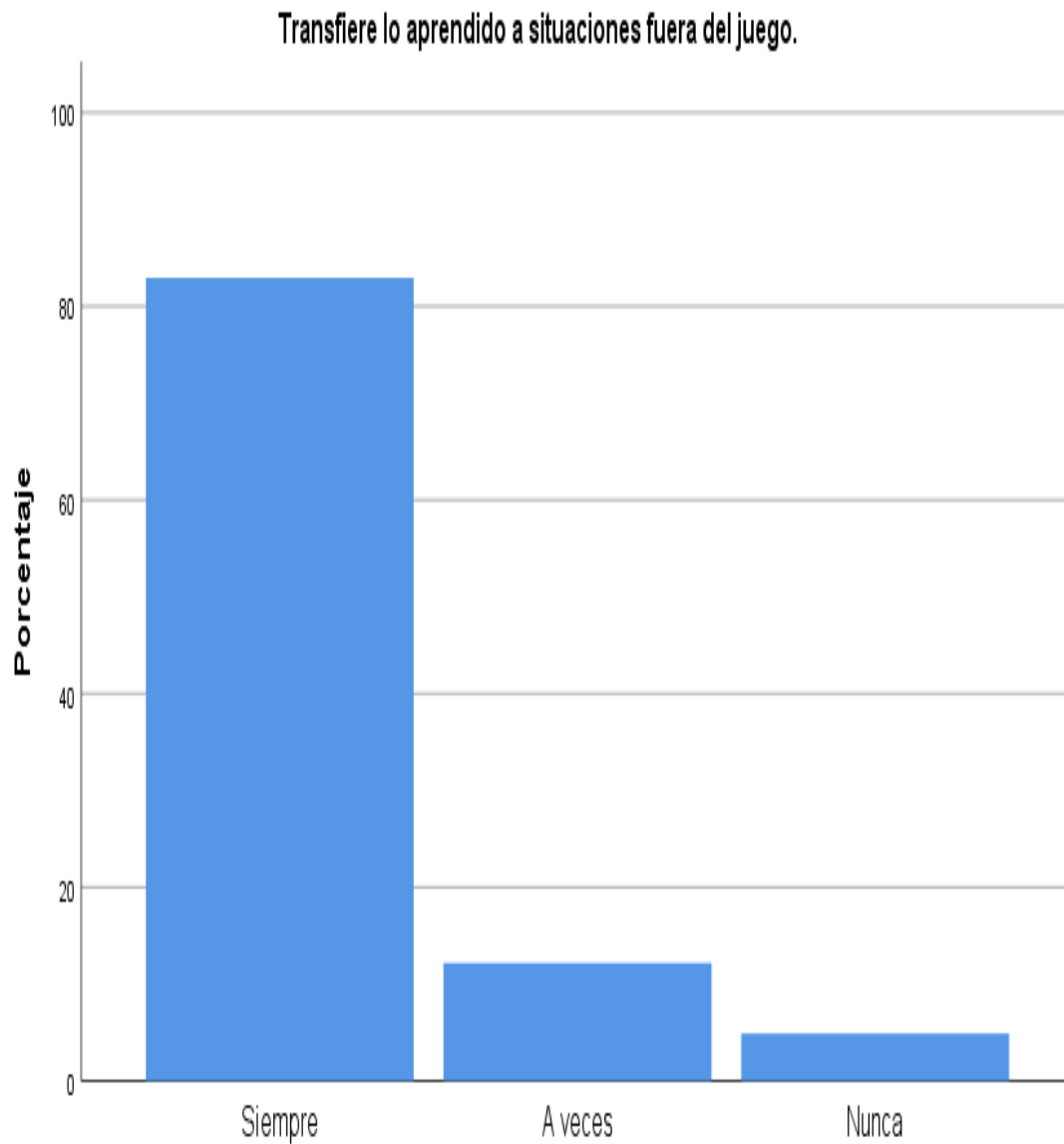


Muestra interés por continuar aprendiendo a través del juego.

Se observaron a un total de 82 niños, de los cuales el 72,0% siempre muestran interés por continuar aprendiendo a través del juego, el 23,2% a veces muestran interés por continuar aprendiendo a través del juego y el 4,9% nunca muestran interés por continuar aprendiendo a través del juego.

Tabla 15: Transfiere lo aprendido a situaciones fuera del juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	82,9	82,9	82,9
	A veces	10	12,2	12,2	95,1
	Nunca	4	4,9	4,9	100,0
	Total	82	100,0	100,0	

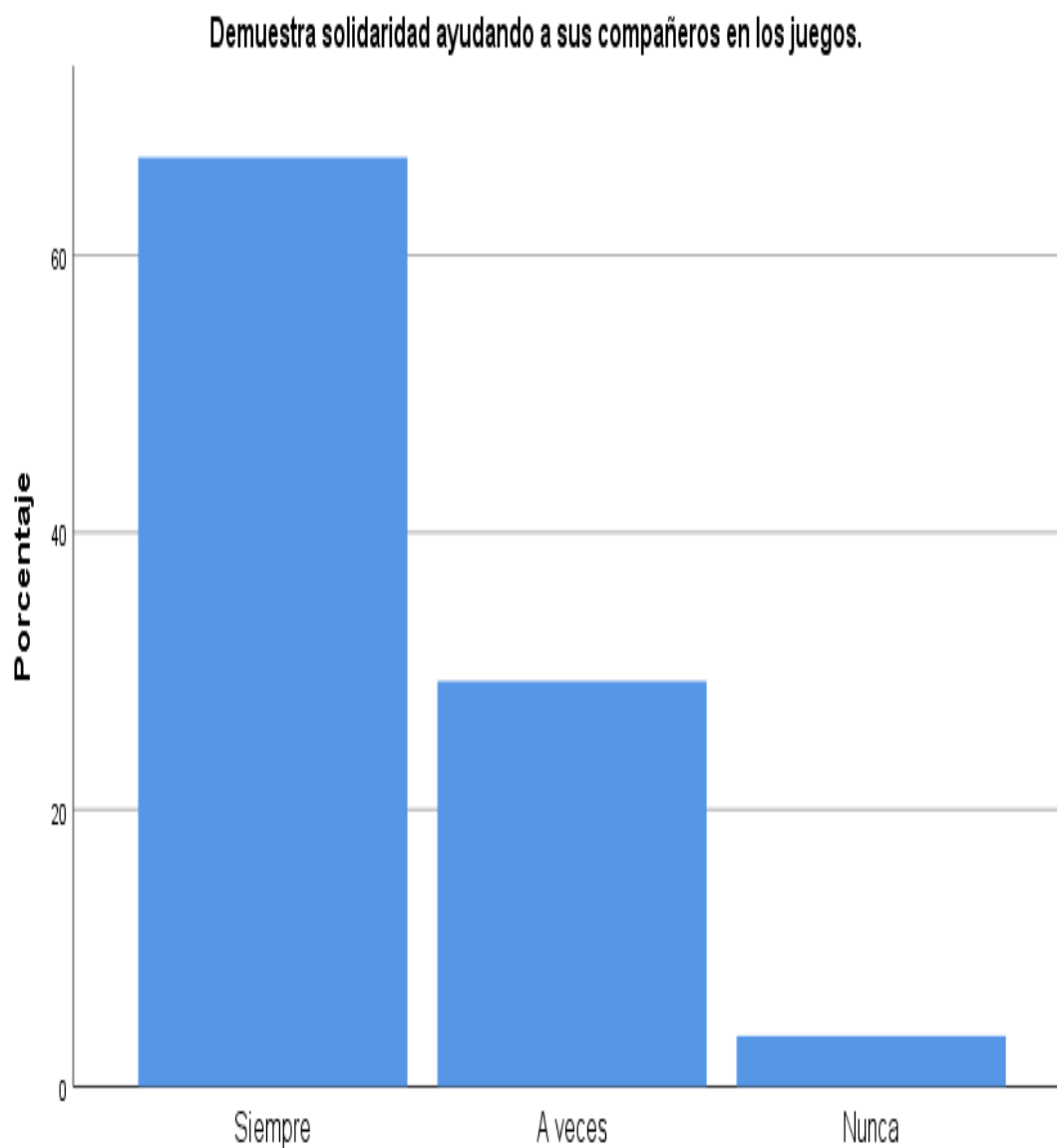


Transfiere lo aprendido a situaciones fuera del juego.

Se observaron a un total de 82 niños, de los cuales el 82,9% siempre transfieren lo aprendido a situaciones fuera del juego, el 12,2% a veces transfieren lo aprendido a situaciones fuera del juego y el 4,9% nunca transfieren lo aprendido a situaciones fuera del juego.

Tabla 16: Demuestra solidaridad ayudando a sus compañeros en los juegos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	55	67,1	67,1	67,1
	A veces	24	29,3	29,3	96,3
	Nunca	3	3,7	3,7	100,0
	Total	82	100,0	100,0	

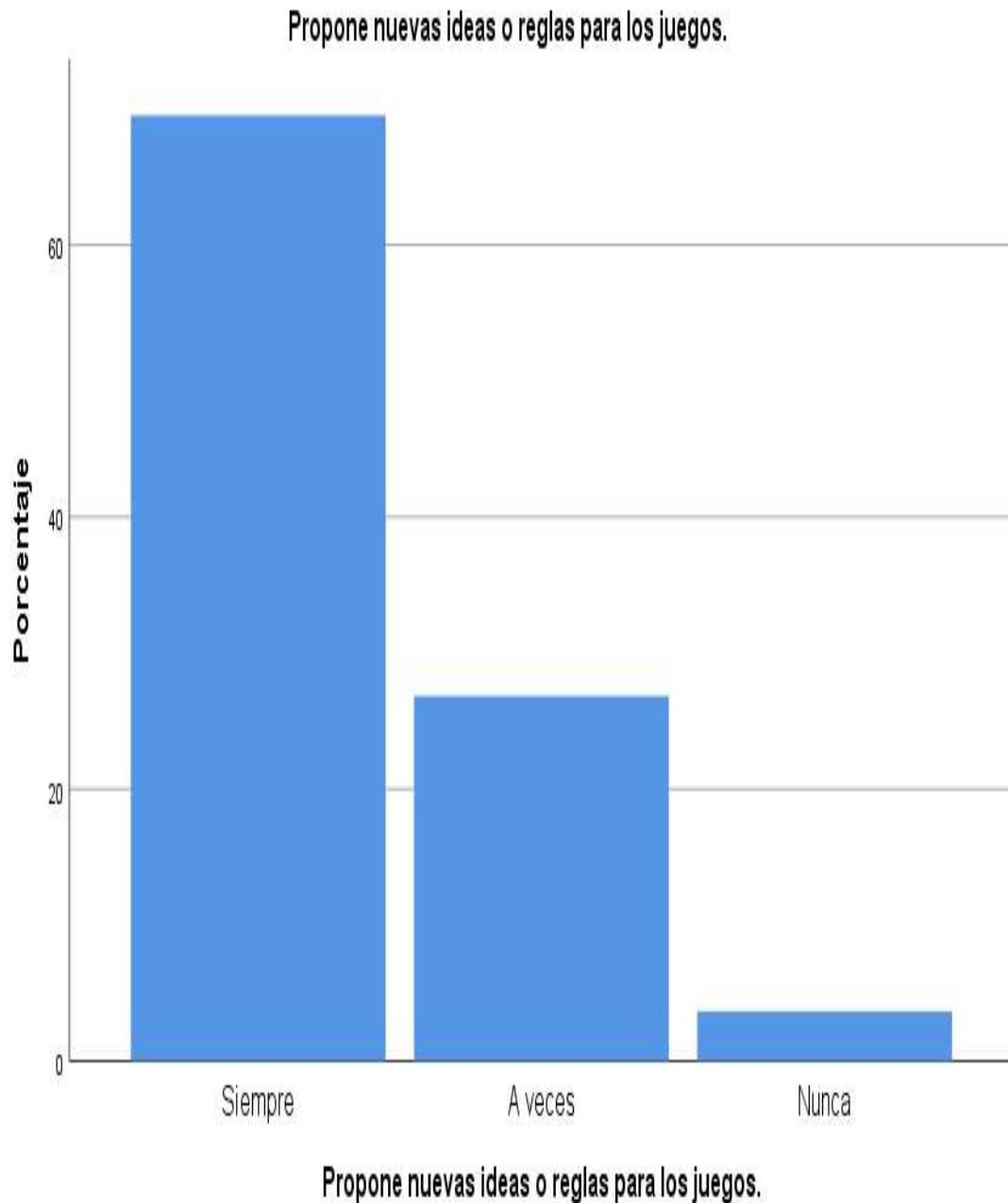


Demuestra solidaridad ayudando a sus compañeros en los juegos.

Se observaron a un total de 82 niños, de los cuales el 67,1% siempre demuestran solidaridad ayudando a sus compañeros en los juegos, el 29,3% a veces demuestran solidaridad ayudando a sus compañeros en los juegos y 3,7% nunca demuestran solidaridad ayudando a sus compañeros en los juegos.

Tabla 17: Propone nuevas ideas o reglas para los juegos.

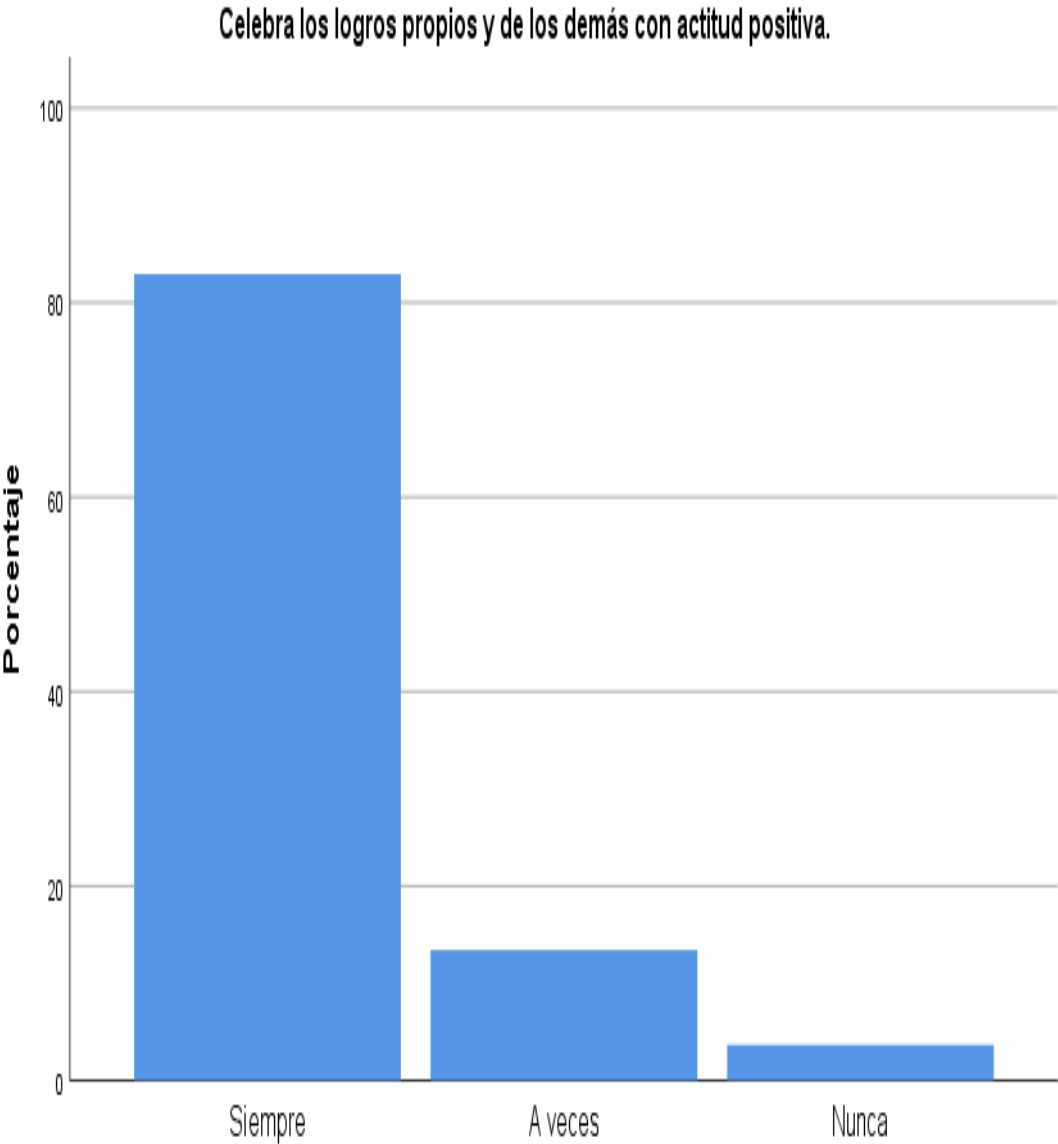
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	57	69,5	69,5	69,5
	A veces	22	26,8	26,8	96,3
	Nunca	3	3,7	3,7	100,0
	Total	82	100,0	100,0	



Se observaron a un total de 82 niños, de los cuales el 69,5% siempre proponen nuevas ideas o reglas para los juegos, el 26,8% a veces proponen nuevas ideas o reglas para los juegos y el 3,7% nunca proponen nuevas ideas o reglas para los juegos.

Tabla 18: Celebra los logros propios y de los demás con actitud positiva.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	82,9	82,9	82,9
	A veces	11	13,4	13,4	96,3
	Nunca	3	3,7	3,7	100,0
	Total	82	100,0	100,0	



Celebra los logros propios y de los demás con actitud positiva.

Se observaron a un total de 82 niños, de los cuales el 82,9% siempre celebran los logros propios y de los demás con actitud positiva, el 13,4% a veces celebran los logros propios y de los demás con actitud positiva y el 3,7% nunca celebran los logros propios y de los demás con actitud positiva.

4.2. Contratación de hipótesis

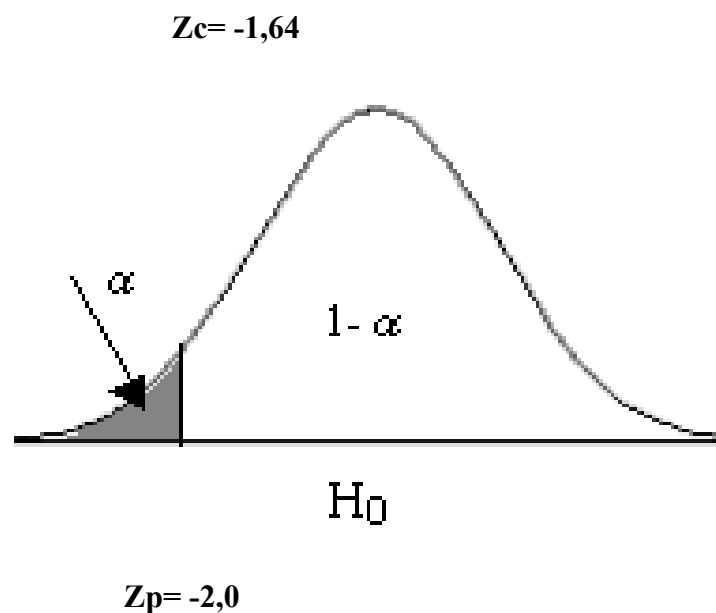
Paso 1:

H₀: La gamificación no influye significativamente como herramienta en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”-Huacho, 2025.

H₁: La gamificación influye significativamente como herramienta en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”-Huacho, 2025.

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:



Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Se pudo comprobar que la gamificación influye significativamente como herramienta en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”-Huacho, 2025.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1. Discusión de resultados

De los resultados obtenidos se desprende la hipótesis general de que: La gamificación influye significativamente como herramienta en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”-Huacho, 2025.

Los resultados están relacionados con lo que sostiene Durán y Rivera (2023), que en su estudio determinó: Las actividades educativas tiene un efecto positivo en el desarrollo integral de los niños si se aplica de manera correcta y se llevan a cabo actividades educativas que están basadas en la gamificación, ofreciendo alternativas divertidas y creativas en la educación. Según los educadores y expertos, la gamificación en la educación también promueve el aprendizaje e impacta significativamente. También están relacionados al estudio de Mejillón (2022), que concluyó que: El empleo de dinámicas lúdicas optimiza el proceso de educación, distanciándose de los métodos y estrategias tradicionales. Se incorporan, en cambio, experiencias que contribuyen a optimizar los resultados de este proceso, así se logra un entendimiento profundo que le permite al alumno emplear lo aprendido en el salón de clases para solucionar problemas en su medio.

No obstante, respecto al estudio de Castillo (2024), como Huamán (2024) se concluyó que: La gamificación ayuda a promover la información científica y se le considera un método educativo efectivo para desarrollar habilidades y competencias en el campo de la ciencia. Utilizar estas herramientas facilitan que los niños se sientan más motivados por aprender, participen más y desarrollen su creatividad, teniendo en cuenta sus intereses, necesidades y contexto.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- Se confirmó que la gamificación influye significativamente como herramienta en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”, demostraron que la implementación de técnicas lúdicas, que se fundamentan en incentivos, retos y trabajo en equipo, promueve la motivación, la implicación activa y una comprensión sólida de los temas. La gamificación ayudó a que los niños aprendieran de manera amena y significativa.
- La gamificación influye significativamente como herramienta en la adquisición del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”, han demostrado que las recompensas y la competencia pueden estimular el interés y la atención de los niños, ayudándolos a comprender y retener mejor los nuevos conocimientos. El juego es una forma eficaz de estimular la curiosidad y cultivar una actitud positiva hacia el aprendizaje.
- La gamificación influye significativamente como herramienta en el uso significativo del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”, los niños ponen en práctica lo que aprenden en diversas actividades lúdicas, demostrando que el juego favorece la aplicación y transferencia de los conocimientos adquiridos. A través de juegos grupales, logran enfrentar desafíos, compartir estrategias y consolidar su aprendizaje de manera autónoma y significativa.
- La gamificación influye significativamente como herramienta en la extensión del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”, demostrando que los niños aplican lo que han aprendido en diferentes situaciones, manifestando curiosidad por continuar investigando y generando ideas a partir de las actividades lúdicas. El uso de juegos favorece el aprendizaje constante, la creatividad

y la interacción social, reforzando habilidades que van más allá del entorno escolar.

6.2. Recomendaciones

- Se recomienda que los educadores sigan usando métodos de gamificación en sus clases, puesto que estos fomentan la motivación y el involucramiento activo de los estudiantes. Asimismo, se propone variar las actividades lúdicas con recompensas simbólicas, desafíos y trabajo colaborativo, para mantener el interés y lograr aprendizajes más significativos y duraderos.
- Es recomendable impulsar acciones lúdicas que estimulen la curiosidad y el interés por adquirir conocimientos, empleando materiales visuales, tecnológicos y táctiles que sean apropiados para la edad infantil. Estas tácticas deben enfocarse en fortalecer la asimilación de la información y apoyar la creación de nuevos aprendizajes a través del juego.
- Se recomienda potenciar la aplicación práctica y el trabajo cooperativo de lo que se sabe a través de actividades lúdicas que ayuden a encontrar soluciones y a intercambiar puntos de vista. Los maestros deben crear entornos donde los pequeños puedan probar, utilizar lo que han aprendido y cultivar su independencia en el proceso educativo.
- Se recomienda crear actividades recreativas que estimulen a los pequeños a aplicar lo que han aprendido en diferentes situaciones, fomentando la originalidad, la proactividad y el aprendizaje constante. De igual manera, es esencial promover la cooperación y la convivencia positiva durante las actividades, reforzando valores sociales y emocionales a través de la gamificación.

CAPITULO VII

FUENTE DE INFORMACIÓN

7.1. Fuentes bibliográficas

- Alvarado, L. (2024). *La gamificación y el aprendizaje significativo en la asignatura Informática Educativa en los estudiantes de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Carrasco, J. (2004). *Estrategias de aprendizaje: Para aprender más a mejor*. Madrid: Ediciones RIALP, S.A.
- Castillo, L. (2024). *La gamificación como herramienta tecnológica y la motivación académica de los estudiantes de la I.E. Inicial 332 Recuay - Ancash, 2023*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Contreras, R. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, vol. 19, núm. 2, 27-33.
- Contreras, R., & Eguia, J. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Córdova, J. (2020). *La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática (Tesis)*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Cornejo, C. (2022). *La gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en el tercer grado "A" de la escuela "Benigno Bayancela", periodo 2021-2022 (Tesis)*. Loja: Universidad Nacional de Loja.
- Cortizo, J., Carrero, F., Monsalve, B., Velasco, A., Díaz, L., & Pérez, J. (2011). Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos. *VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria*, 1-8.
- De La Cruz, M. (2024). *Gamificación: herramientas innovadoras para el aprendizaje significativo en matemáticas en niños de segundo grado*. Santa Elena: Universidad Estatal Península.
- Durán, K., & Rivera, M. (2023). *Influencia de la gamificación en el aprendizaje de niños de Educación Inicial*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Estrella, N., & Perugachi, D. (2025). *La gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años (Tesis)*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Fernández, P., Ordóñez, E., Vergara, D., & Gómez, A. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Revista Prisma Social*, Núm. 31, 388-409.
- Foncubierta, J., & Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. *Editorial Edinumen*, 1-8.

- Gómez, J. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad & Empresa*, 22(38), 8-39.
- González, C. (2022). *Gamificación en el aula: Ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales*. España: Editorial: Servicio de Publicaciones; Universidad de La Laguna.
- González, D., & Díaz, Y. (2010). *La importancia de promover en el aula estrategias de aprendizaje para elevar el nivel académico en los estudiantes de Psicología*. Cuba: Centro Universitario José.
- Grajeda, M. (2001). *Transformar la práctica educativa: didáctica para nuestro tiempo*. Guatemala: Editorial Saqil Tz'ij.
- Guevara, C., Cordero, G., & Erazo, C. (2022). Kahoot! como herramienta de gamificación del aprendizaje: una experiencia con estudiantes de Medicina. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(4-2), 328-341.
- Heredia, B., Pérez, D., Cocón, J., & Zavaleta, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Docentes 2.0*, 9(2), 49-58.
- Huaman, C. (2024). *Gamificación para fortalecer la indagación científica en niños de tres años de instituciones educativas del nivel inicial-Lambayeque*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Iquise, M., & Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Liberio, X. (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. *Conrado Vol.15 N°70*.
- Loor, D. (2015). *Ambientes de aprendizaje y su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de los niveles iniciales I y II de la Unidad Educativa "Ciudad de Santo Domingo", de la parroquia San Jacinto del Búa, cantón Santo Domingo, provincia Santo Domingo*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción*, vol. 33, núm. 83, 252-277.
- Martínez, G., & Ríos, J. (2019). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la formación de estudiantes de Ingeniería. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, vol. 45, núm. 3.
- Mateo, C., & Ruiz, G. (2018). Terapias de errores con aprendizaje móvil y gamificación: estudio comparativo en español de los negocios. *FOLIOS Núm. 48*, 121-135.
- Mejillón, L. (2022). *Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años*. La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Mero, G., & Castro, I. (2021). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*, 6(2), 111-124.

- Montaño, S. (2019). *La gamificación en el aprendizaje significativo en lengua y literatura (Tesis)*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Moreira, M. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. *Archivos de Ciencias de la Educación*, Vol. 11, Núm. 12, 1-16.
- Navarro, M. (2020). *Gamificación como metodología para fomentar la motivación en los alumnos de Educación Primaria (Tesis)*. Almería-España: Universidad de Almería.
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui., São Paulo*, v. 44, 1-17.
- Portegal, M., & Lorenzo, G. (2019). Gamificación en el aula a través de las TIC. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 3(1), 553-562.
- Rodríguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa Vol. 3, Núm. 1*, 29-50.
- Tigse, J. (2022). *La gamificación en el aprendizaje cooperativo de los niños de 4 a 5 años*. Ambato: Universidad Tècnica de Ambato.
- Viera, T. (2003). El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico. *Universidades*, núm. 26, 37-43.
- Zegarra, E. (2020). *Estrategias didácticas y aprendizaje significativo de los Cadetes del II año de la Escuela Militar de Chorrillos Coronel Francisco Bolognesi – 2019 (Tesis)*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN



FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN

INICIAL Y ARTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

Objetivo: Observar la influencia de la gamificación como herramienta en el aprendizaje significativo de los niños.

Nº	ITEMS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	ADQUISICIÓN DEL CONOCIMIENTO			
1	Participa activamente en las actividades gamificadas			
2	Comprende los contenidos a través de los juegos educativos			
3	Demuestra entusiasmo al recibir recompensas o puntos			
4	Muestra disposición para aprender mientras juega			
5	Reconoce con facilidad las reglas de los juegos propuestos			
6	Se interesa por superar sus propios logros en los juegos			
	USO SIGNIFICATIVO DEL CONOCIMIENTO			
7	Aplica lo aprendido en nuevas actividades gamificadas			
8	Se esfuerza por alcanzar metas colectivas dentro del juego			
9	Colabora con sus compañeros durante los juegos			
10	Muestra respeto y empatía en la dinámica grupal			
11	Comparte estrategias para resolver desafíos o retos			
12	Refuerza su comprensión a través de la repetición lúdica			
13	Utiliza los conocimientos adquiridos para resolver problemas			

	EXTENSIÓN DEL CONOCIMIENTO			
14	Muestra interés por continuar aprendiendo a través del juego			
15	Transfiere lo aprendido a situaciones fuera del juego			
16	Demuestra solidaridad ayudando a sus compañeros en los juegos			
17	Propone nuevas ideas o reglas para los juegos			
18	Celebra los logros propios y de los demás con actitud positiva			

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: La gamificación como herramienta para el aprendizaje significativo de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María” - Huacho, 2025				
PROBLEMA	OBJETIVO	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
Problema general ¿De qué manera influye la gamificación como herramienta para el aprendizaje significativo de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”-Huacho, 2025?	Objetivo general Determinar de qué manera influye la gamificación como herramienta para el aprendizaje significativo de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”-Huacho, 2025.	La gamificación - Definición - Importancia de la gamificación en la educación - Elementos de la gamificación	Hipótesis general La gamificación influye significativamente como herramienta en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María”-Huacho, 2025.	Diseño metodológico La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, ya que busca comprobar la influencia de las variables. El diseño es no experimental, pues no se manipulan las variables de manera directa, y transversal, debido a que la recolección de los datos se realiza en un solo momento del tiempo. Población La población está conformada por los 82 niños de 5 años matriculados en la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima Niña María” – Huacho, durante el año 2025.
Problemas específicos • ¿Cómo influye la gamificación como herramienta en la adquisición del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima	Objetivos específicos • Identificar cómo influye la gamificación como herramienta en la adquisición del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324	- Características de la gamificación - Herramientas de la gamificación para la educación inicial - Dimensiones de la gamificación Aprendizaje significativo	Hipótesis específicos • La gamificación influye significativamente como herramienta en la adquisición del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 “Santísima	Muestra Dado que la población es relativamente pequeña y accesible, se incluye a todos los niños de 5 años del nivel inicial, lo cual significa que la muestra será censal. Técnicas a emplear Para obtener la información, se utilizará el método de observación, que facilitará el registro directo de las acciones, comportamientos y reacciones de los niños ante las actividades gamificadas y su rendimiento en el aprendizaje

Niña María"-Huacho, 2025?	"Santísima Niña María" - Huacho, 2025.	- Definición - Ventajas del aprendizaje significativo - Estrategias de aprendizaje significativo - Fases para lograr un aprendizaje significativo - Tipos de aprendizaje significativo	Niña María"-Huacho, 2025.	significativo. Esta estrategia es apropiada en la etapa inicial, dado que los niños no cuentan con las habilidades de lectura y escritura requeridas para completar cuestionarios o encuestas.
• ¿Cómo influye la gamificación como herramienta en el uso del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 "Santísima Niña María"-Huacho, 2025?	• Identificar cómo influye la gamificación como herramienta en el uso del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 "Santísima Niña María" - Huacho, 2025.	• Identificar cómo influye la gamificación como herramienta en la extensión del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 "Santísima Niña María" - Huacho, 2025.	• La gamificación influye significativamente como herramienta en el uso del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 "Santísima Niña María"-Huacho, 2025.	Descripción de los instrumentos Se empleará una ficha de observación de estructura, que fue creada teniendo en cuenta las dimensiones de las variables "Aprendizaje significativo" y "Gamificación". La ficha tendrá 18 ítems, que se repartirán de manera equitativa entre las dimensiones, y se llevará a cabo a través de la observación directa durante las sesiones de aprendizaje. Las respuestas se organizarán en una escala de tres puntos, como la de Likert: siempre, a veces, nunca.
• ¿Cómo influye la gamificación como herramienta en la extensión del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 "Santísima Niña María"-Huacho, 2025?	• Identificar cómo influye la gamificación como herramienta en la extensión del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 "Santísima Niña María" - Huacho, 2025.	• Identificar cómo influye la gamificación como herramienta en la extensión del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 "Santísima Niña María" - Huacho, 2025.	• La gamificación influye significativamente como herramienta en la extensión del conocimiento de los niños de la I.E. Cuna Jardín N° 324 "Santísima Niña María"-Huacho, 2025.	Técnicas para el procesamiento de la información El programa SPSS versión 26 se usará para la organización y el análisis de los datos recopilados. Para que su interpretación sea más sencilla, se mostrarán los resultados en tablas y gráficos.