



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

Tema

La gamificación y su incidencia en el aprendizaje significativo en los niños de 3 a 4 años.

Autora

Mayra Rosario Espinoza Espinoza

Extensión Sucre 1016E01 Bahía de Caráquez

Licenciatura en Educación Inicial

Agosto 2026 – Bahía de Caráquez.

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En Calidad de docente tutor de la Facultad de Ciencias en la Educación de la Extensión Sucre 1016E01 Bahía de Caráquez de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

CERTIFICO:

Haber dirigido y aprobado el trabajo de Investigación la tutoría de la estudiante **Espinoza Espinoza Mayra Rosario**, legalmente matriculada en la carrera de Educación Inicial periodo académico 2025-2.2026-1 cumpliendo un total de 384 horas cuyo tema del proyecto o núcleo problemático es “**La gamificación y su incidencia en el aprendizaje significativo en los niños de 3 a 4 años**”.

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, suficiente para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de la ley en contrario.

Bahía de Caráquez, 15 de Julio del 2026

Lo certifico



Lic. María Patiño López, Mg.

Docente tutor

Área: Educación Inicial

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

La responsabilidad por el proceso investigativo, así como, el desarrollo metodológico, análisis de resultados y conclusiones presentadas en este trabajo recae de manera íntegra de la autora.

Los derechos académicos y de propiedad intelectual generados a partir de esta investigación pertenece a la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, extensión Sucre 1016E01-Bahía de Caráquez.

A handwritten signature in blue ink, reading "Mayra Espinoza", is written over a horizontal line. The signature is stylized with loops and flourishes.

Autora

Espinoza Espinoza Mayra Rosario

APROBACIÓN DEL TRABAJO

Previo al cumplimiento de los requisitos de ley, el tribunal de grado otorga la calificación de:

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

CALIFICACIÓN

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

CALIFICACIÓN

DEDICATORIA

Dedico este proyecto primero a Dios, por darme vida y salud, y haberme permitido poder llegar a cumplir el sueño más anhelado en mi vida convertirme en una profesional, por darme fuerzas para no decaer cuando sentía que ya no podía, el camino no fue fácil tuve obstáculos, retos y desafíos pero que con fe, firmeza y dedicación los logre superar, dedico este proyecto a mis padres Sr. Walther Espinoza y Sra. Alba Espinoza, por ser ellos ese apoyo incondicional que siempre están presente en cada acontecimiento de mi vida, también va dedicado a mi hija Scarlet Zambrano Espinoza, por ser ella el motor que día a día me inspira a seguir adelante y dar siempre lo mejor de mí, también mis hermanos y hermana a todos ellos, gracias por creer en mí, por ser parte importante de este logro como profesional.

AGRADECIMIENTO

Primero le doy gracias a Dios, por ser el quien me da soporte emocional para no decaer cuando había días que sentía que ya no podía, agradecer por cada uno de los días que me tiene con vida, porque los planes y el tiempo de Dios es perfecto, agradezco a mis padres Walther Espinoza y Alba Espinoza, que ha sido esa ayuda fundamental en mí vida y que todavía me siguen acompañando en cada una de mis etapas, a mi hija Scarlet Zambrano Espinoza, que es mi motor y mi inspiración cada día para ser mejor por ella, porque a su corta edad ella pudo entender que había momentos en los que no podía compartir con ella tiempo completo como se debía, pero esos pequeños momentos son muy significante y son los que me inspiran a seguir avanzando, también a mis hermanos y hermana ya que de una u otra manera has sido un soporte en mi formación, y a cada una de mi familia cercana que siempre ha estado a mi lado apoyándome y dándome sus palabras de motivación para culminar esta etapa profesional les agradezco de corazón por creer en mí, así como fielmente yo creo en mí y sé que puedo salir y seguir adelante a pesar de los diferentes desafíos de la vida, mi fe siempre en Dios.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	I
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	II
APROBACIÓN DEL TRABAJO.....	III
DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
ÍNDICE DE CONTENIDOS	VI
ÍNDICE DE TABLAS	IX
ÍNDICE DE FIGURAS	X
RESUMEN	XI
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	5
1.Marco Teórico	5
1.1Conceptualización de la variable independiente	5
1.1.1.Gamificación	5
1.1.2. Definición de la gamificación.	5
1.1.3. Importancia de la gamificación en el nivel inicial	6
1.1.4. Características de la gamificación.....	6
1.1.5. Elementos de la gamificación en educación inicial.....	7
1.1.6. La gamificación como aprendizaje en el juego	8
1.1.7. Rol del docente en la gamificación	8
1.2. Conceptualización de variable dependiente	9
1.2.1. Aprendizaje significativo	9
1.2.2. Definición del aprendizaje significativo	9
1.2.3. Características del aprendizaje significativo	10
1.2.4. Alcance del aprendizaje significativo	11
1.2.5. Estrategias didácticas para fomentar el aprendizaje significativo.....	11

1.2.6. Factores positivos en el aprendizaje significativo en el área inicial.....	12
1.2.7. Actores en el aprendizaje significativo	13
CAPÍTULO II	14
2.Diseño metodológico.....	14
2.1 Enfoque metodológico	14
2.2. Análisis e interpretación de la ficha de observación realizada en la Unidad Educativa de la comunidad Las Coronas del Cantón Sucre.	18
2.3. Análisis e interpretación de las entrevistas realizadas a las educadoras	20
2.4.Análisis e interpretación de la encuesta realizada a los padres de familia de la Institución Educativa de Las Coronas.	25
2.5. Triangulación de datos	31
CAPÍTULO III.....	33
3. Diseño de la propuesta	33
3.1. Tema de la propuesta.....	33
3.2. Antecedentes	33
3.3. Justificación.....	34
3.4. Objetivos	34
3.4.1 Objetivo general	34
3.4.2. Objetivos específicos.....	35
3.5. Desarrollo de la propuesta.....	35
3.5.1 Materiales para las actividades.....	35
3.5.2. Diseño de la actividad paso a paso	36
3.5.3 Diseño del pasaporte para sellar en cada una de las aventuras.	38
3.5.4. Folleto de guía para la docente el mapa del tesoro multisensorial	39
3.5.5. Actividades de gamificación	40
CONCLUSIONES	48
RECOMENDACIONES.....	49
BIBLIOGRAFÍA	50
ANEXOS	56

Formato de Ficha de observación.....	56
Formato del Guión de preguntas de entrevista.....	57
Formato de la encuesta dirigida a los para padres de familia.....	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Ficha de observación</i>	19
Tabla 2. <i>Participantes de la entrevista</i>	20
Tabla 3. <i>Categorización de la entrevista</i>	21
Tabla 4. <i>Fiabilidad Unidimensional</i>	25
Tabla 5. <i>Juegos educativos que refuerzan lo aprendido en clase.</i>	26
Tabla 6. <i>Actividades para fomentar el aprendizaje en casa.</i>	26
Tabla 7. <i>Mejor atención al usar juegos educativos.</i>	27
Tabla 8. <i>Diferentes actividades fomentan el aprendizaje.</i>	28
Tabla 9. <i>Los juegos no lúdicos son importantes en educación preescolar.</i>	28
Tabla 10. <i>Tiempo de calidad para su hijo en casa</i>	29
Tabla 11. <i>Los valores son esenciales para formar jóvenes de bien.</i>	30
Tabla 12. <i>Actividades motivadoras soy ideales para los niños</i>	30
Tabla 13. <i>Tabla de presupuesto de material para el mapa del tesoro multisensorial</i>	47

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Al ritmo del sonido</i>	41
Figura 2. <i>Caja del misterio</i>	42
Figura 3. <i>La fiesta de los colores y los animales domésticos.</i>	43
Figura 4. <i>El puente de las sensaciones</i>	44
Figura 5. <i>El sonido me llama</i>	45
Figura 6. <i>Folleto del final de la aventura el laberinto para encontrar el tesoro.</i>	46

RESUMEN

En la educación inicial es importante generar espacios de aprendizaje significativos mediante la incorporación de diferentes estrategias pedagógicas que desarrollen capacidades cognitivas, emocionales, sociales y motoras que son esenciales en los niños, la presente investigación se originó debido a que en el entorno todavía prevalecen las metodologías tradicionales, haciendo un uso limitado de la gamificación y herramientas tecnológicas, esto dificulta que en áreas específicas se fortalezca la enseñanza en los infantes, misma que surge la necesidad de aplicar una táctica pedagógica que permita involucrar el aprendizaje en los niños en etapa preescolar, esta investigación tuvo como objetivo analizar la incidencia del aprendizaje significativo en los niños de 3 a 4 años. Para abordar esta problemática se aplicó un enfoque mixto, con un alcance descriptivo, empleando métodos teóricos, para obtener la información relevante, este estudio se lo realizó en la Institución Educativa de la Comunidad Las Corona, en donde se aplicó la ficha de observación, una entrevista a la docente y una encuesta dirigida a 15 padres de familia de la Institución construyendo una muestra de 16 personas, los resultados demostraron que en algunos ámbitos de la educación infantil se requiere reforzar el uso y la aplicación de la gamificación, por lo tanto, se diseñó un mapa multisensorial con actividades de juego que permite la motivación, la imaginación, el desafío y el trabajo en equipo, además, se busca de manera positiva promover experiencias de aprendizaje significativo que serán la base del conocimiento en las diferentes etapas de la vida.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños se fortalece en la educación preescolar al implementar el uso de nuevas estrategias pedagógicas en una enseñanza más significativa, donde los niños aprenden a través de la experiencia utilizando el juego como aliado efectivo dentro del contexto de aprendizaje, lo que representa una herramienta muy útil para motivar, captar y lograr la participación de los niños.

La gamificación ha surgido como una táctica educativa para incentivar y potenciar el aprendizaje, no obstante, en el nivel de educación inicial todavía hay una escasa certeza acerca de su verdadera eficacia, numerosos educadores optan por técnicas convencionales minimizando la capacidad pedagógica del juego estructurado y de los componentes recreativos digitales o tangibles, siendo la gamificación un método educativo crucial para el proceso de aprendizaje durante los primeros años de vida.

En este sentido, la gamificación es una técnica empleada en la sociedad digital y global actual cuyo objetivo es lograr a través del juego un enfoque que permita lograr resultados según las metas establecidas, esta técnica es creativa y multidisciplinaria y ofrece a la sociedad contemporánea una serie de beneficios significativos, con grandes oportunidades fortaleciendo las habilidades que la sociedad requiere mediante el juego (Arias et al., 2020 p.398), Por lo tanto, se busca potenciar en los niños las destrezas y habilidades del saber mediante la dinámica que permita lograr la adquisición de conocimientos en contextos educativos.

Por otra parte, el aprendizaje significativo se refiere a una metodología en la cual el maestro consigue que cada niño aprenda a su propio ritmo. En educación preescolar se trabaja con espacios que posibiliten la integración y socialización de actividades educativas para los niños, donde se valoran y se fortalecen las bases como persona, sosteniendo el proceso de aprendizaje para toda la vida (Tusa, 2022, p.22). Así mismo, esto es un proceso donde se adquiere información que conecta con los conocimientos previos de los niños permitiendo una buena comprensión de lo aprendido.

La finalidad de esta investigación fue analizar la incidencia de la gamificación en el aprendizaje significativo en los niños de 3 a 4 años de la Comunidad Las Corona del Cantón Sucre. Por ende, la investigación se dio en la Institución Educativa de la Comunidad, por lo tanto, es crucial plantear una estrategia pedagógica innovadora con la finalidad de emplear la gamificación en actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades cognitivas favoreciendo la adquisición de conocimientos en los niños.

Diseño teórico

Problema

¿De qué manera incide la gamificación en el aprendizaje significativo en los niños de 3 a 4 años de la Comunidad Las Corona del Cantón Sucre?

Objeto

Juegos didácticos

Campo

Educación Inicial

Objetivo

Analizar la incidencia de la gamificación en el aprendizaje significativo en los niños de 3 a 4 años de la comunidad Las Corona del Cantón Sucre

Variables

Variable dependiente

Aprendizaje significativo

Variable independiente

Gamificación

Tareas científicas

- Conceptualizar teóricamente sobre la gamificación y el aprendizaje significativo en la educación inicial.
- Identificar las estrategias de gamificación utilizadas para lograr el aprendizaje significativo en los niños de 3 a 4 años de la Comunidad las Corona del Cantón Sucre.
- Diseñar una estrategia innovadora sobre la gamificación y el aprendizaje significativo dentro del contexto educativo en el área inicial.

Diseño metodológico

Enfoque metodológico

El enfoque mixto, se define de manera integral y completa de acuerdo a la complejidad de una investigación, es un método que brinda diferentes perspectivas para resolver conflictos, lo que permite un enfoque integral de los fenómenos y conlleva la incorporación organizada de metodologías (Acosta, 2023, p.85), por lo cual, esto implica comprender la realidad desde la perspectiva de los investigadores permitiendo obtener una mirada profunda y contextualizada de los hallazgos.

Del mismo modo, la presente investigación se realizó en la Unidad Educativa de la Comunidad en la cual se utilizó el enfoque mixto que permitió revisar las distintas características de la gamificación para lograr un aprendizaje significativo, en los niños de 3 a 4 años de la comunidad Las Corona del Cantón Sucre empleados en el contexto de formación educativa.

Alcance de la investigación

El término de descriptivo hace referencia a un nivel de profundidad, aunque sea básico requiere tener bases sólidas sobre el asunto o fenómeno a investigar, por lo cual su objetivo debe ser claro y coherente que permita descubrir cómo se presenta un fenómeno, sus características o componentes sin ahondar la relación entre causa y efecto (Coronel, 2023) de modo que, el alcance descriptivo proporciona una base de conocimientos firmes sobre lo

que está sucediendo y cómo ocurren desempeñando un papel fundamental en la indagación de información.

De igual forma, en esta investigación se empleó el alcance descriptivo logrando detallar y comprender la información recopilada con respecto a la utilización de la gamificación en el proceso de aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años, dentro de la formación de habilidades y destrezas en educación inicial.

CAPÍTULO I

1. Marco Teórico

1.1 Conceptualización de la variable independiente

1.1.1. Gamificación

Para. Cifuentes et al. (2024), la gamificación es considerada como una técnica de aprendizaje esencial para crear nuevas estrategias que propician transformaciones en el ambiente educativo, empleando herramientas y métodos de enseñanza novedosos que contribuyen en la actitud de los alumnos para un aprendizaje colaborativo, fomentando la capacitación constante y la flexibilidad de los roles (p.79). Además, en una sociedad digitalizada la gamificación se convierte en un aliado poderoso capaz de transformar aprendizajes, llegando a conectar con las necesidades e intereses de los niños siendo clave para el crecimiento personal.

Cabe señalar, que se ha puesto en práctica la gamificación fortaleciendo el aprendizaje donde los estudiantes adquieren diversas destrezas motrices y cognitivas, esta se presenta como una táctica que promete el desarrollo de los niños, empleando el juego en entornos educativos para elevar el compromiso y la motivación de los alumnos (Álvarez et al., 2024, p.2). En efecto, esta es una técnica novedosa que día a día va ganando relevancia en el proceso de formación inicial en esta sociedad globalizada y se considera como un mecanismo que facilita la motivación y participación de los niños.

1.1.2. Definición de la gamificación.

Para Méndez & Soledispa (2023), mencionan que, las definiciones en la gamificación consisten en usar interacciones, dinámicas y principios de diseño de juego en contextos no recreativos con el objetivo de motivar a los alumnos que logren los fines señalados, activando componentes emocionales mediante los desafíos (p.161). Por lo cual, mediante estas interacciones se logran objetivos positivos como la evolución de los estudiantes promoviendo un aprendizaje valioso de contenidos basados en la experiencia.

Sin embargo, Poveda et al. (2023), definen la gamificación como el empleo de las técnicas de juego en contextos o espacios no relacionados con el juego, en educación constituye un medio muy útil para implementar los principios y dinámicas del diseño de los juegos, teniendo la capacidad de utilizar la predisposición natural del ser humano en la competitividad para incentivar el desarrollo educativo (p.7). De igual forma, la tendencia natural de los individuos por competir en desafíos y recibir incentivos resulta fundamental para despertar interés en los estudiantes, puesto que permite afrontar una serie de retos llegando a lograr objetivos significativos transformando el proceso en una experiencia colaborativa.

1.1.3. Importancia de la gamificación en el nivel inicial

Para Vélez (2023) indica que la innovación tecnológica ha influido de manera importante en la educación inicial al brindar posibilidades y retos novedosos para los alumnos y maestros, fomentando el empleo eficaz de herramientas digitales durante el proceso de enseñanza – aprendizaje siendo esencial las tácticas de apoyo (p.532). Así mismo, las herramientas digitales en la actualidad tienen bastante relevancia en la educación preescolar siendo esenciales el apoyo de los docentes y las familias, elegir una herramienta digital acorde a la edad del niño permite estimular y desarrollar el interés por aprender nuevos conocimientos.

Es fundamental que los maestros como principales autores del aprendizaje, se vinculen con la tecnología la empleen de forma eficaz en la interacción y transmisión de saberes, los docentes de los niveles de educación inicial deben emplear herramientas tecnológicas y procedimientos pedagógicos didácticos para educar a la población infantil (Aguirre & Quiridumbay, 2021, p.51). En efecto, el docente es parte fundamental en el proceso de educación, donde combina la tecnología con sus prácticas educativas misma que permite fomentar las destrezas de aprendizaje convirtiéndose en un aporte valioso para los niños en edad preescolar.

1.1.4. Características de la gamificación

La transformación continúa del método de enseñanza – aprendizaje requiere que se introduzcan nuevas técnicas en cada etapa formativa, la gamificación incluye características

como el uso de componentes de juego que ofrece un entorno novedoso para el aprendizaje, proporciona contribuciones e incentivos inmediatos aumentando el entusiasmo e interés de los estudiantes (Ojeda & Zaldívar, 2023,p.5), de la misma manera, las características de ofrecer recompensas no solo mejoran el interés del estudiante, también influye en potenciar el rendimiento académico fomentando la colaboración, la interacción, la originalidad y el respeto por los demás en el entorno educativo.

Por otra parte, De Garcia et al. (2021), indica que, la gamificación en la educación busca facilitar el desarrollo de ideas y destrezas, estas características consisten en utilizar algunos elementos asociados con el entretenimiento con el fin de influir positivamente en la conducta humana e incitar a los estudiantes a lograr sus objetivos (p.322). De modo que, es esencial implementar el uso de distintas características de gamificación que logren potenciar en los niños diferentes destrezas mediante la interacción del juego, permitiendo crear un conocimiento basado en las experiencias con el entorno familiar y educativo sentando bases sólidas para el futuro.

1.1.5. Elementos de la gamificación en educación inicial

Para Fano (2021). manifiesta que, la gamificación implica metodologías pedagógicas que buscan organizar de manera factible el desarrollo educativo en los niños esto no se trata de simplemente jugar, sino de aprender a través del juego mediante opciones pedagógicas mismas que permite incluir en el alumnado el aprendizaje en línea reforzando sus habilidades intelectuales y motoras (p.21). De modo que, el juego es parte indispensable en el aprendizaje de los niños, también permite fortalecer habilidades y competencias motrices y cognitivas, fomentando la creatividad y el pensamiento lógico matemático aplicando el refuerzo del uso de las estrategias en líneas, mediante el juego educativo logrando en el niño la independencia.

De manera que, para Barahona & Paíz (2024), menciona la educación infantil es un procedimiento estricto que proporciona múltiples ventajas, consisten en implementar juegos en contextos no lúdicos lo cual demanda un cuidado continuó, dedicación , tiempo y recurso destacando la relevancia de plantear meticulosamente las actividades (p.7), además, al hablar de procedimientos estrictos se hace énfasis en la importancia que debe tener el docente al identificar las necesidades y demandas particulares de cada niño durante el proceso

educativo, logrando obtener efectos positivos en el desarrollo del aprendizaje permitiendo adquirir experiencias mediante la exploración.

1.1.6. La gamificación como aprendizaje en el juego

La implementación de juegos en la gamificación en las primeras etapas educativas no solo optimiza el desempeño académico también impulsa el progreso afectivo y social del alumnado, fomentando las capacidades de comunicación e interacción social en donde los recursos didácticos basados en juego tienen un efecto favorable en la evolución cognitiva del niño con necesidades específicas (Peñafiel et al., 2025, p.8). Sin embargo, el juego en los niños permite obtener la adquisición de conocimientos mediante una vivencia pedagógica integral, la cual favorece la comprensión de actividades, permitiendo despertar en los niños la imaginación, la creatividad logrando autonomía e independencia.

De modo que Mora et al. (2024), indican, el juego no solo es un medio de diversión también representa un instrumento educativo de gran alcance cuando se utiliza con intención y organización, logrando tener el potencial de alterar considerablemente la trayectoria del proceso enseñanza-aprendizaje, el aplicar un método educativo que se centre el juego dentro de las aulas (p.4215). Del mismo modo, mediante el juego se crea bases sólidas las cuales favorecen el crecimiento integral de los niños, facilitando un camino hacia la adquisición de conocimiento significativo tales como las capacidades cognitivas, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el crecimiento equilibrado.

1.1.7. Rol del docente en la gamificación

Como lo indica Segovia (2023), el profesor enseña de una manera entretenida empleando juegos o dinámicas de juegos interactivos para beneficiar a los alumnos lo cual permite aprender de forma eficiente, desarrollando conocimientos mediante tareas requeridas en el juego de un modo lúdico, que impulsa al estudiante a descubrir cosas nuevas (p.845). De igual forma, la gamificación tiene bastante relevancia en la sociedad actual, misma que avanza día a día en el ámbito educativo, en donde el docente se capacita constantemente para aplicar estrategias innovadoras que permita enseñar de manera entretenida y creativa despertando el interés en los niños por descubrir nuevos conocimientos creando experiencias persistentes en el aprendizaje.

El docente desempeña un rol relevante al tener la habilidad de escoger analíticamente el juego considerando el grupo de alumno, así como el entorno en el que se encuentra, debe elegir las actividades enfocadas en el uso, interés y demanda del estudiante donde la enseñanza sea amena dinámica e interactiva (Pérez et al., 2023). En efecto, el docente tiene un papel esencial dentro del proceso educativo, no solo es enseñar sus conocimientos, es convertirse en un mediador del aprendizaje, donde toma decisiones asume retos, analiza cada contexto diario, implementa diferentes estrategias de aprendizaje en su planificación motiva y fortaleciendo el interés de los estudiantes por descubrir nuevos aprendizajes.

1.2. Conceptualización de variable dependiente

1.2.1. Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo, consiste en adquirir nuevos saberes comprensibles, significativos, críticos y de oportunidades aplicados en la resolución de problemas o situaciones cotidianas, el docente busca constantemente innovar sus conocimientos, empleando tácticas didácticas con mejores oportunidades para aprender (Reyes, 2021, p.77), por otra parte, para fomentar el aprendizaje significativo en los niños se debe contar con un conocimiento previo de lo que se va a enseñar para luego relacionarlo con el nuevo conocimiento permitiendo adquirir nuevos saberes favoreciendo la formación académico desarrollando individuos más críticos, consientes y con mayor capacidad para adaptarse a las transformaciones del entorno.

Del mismo modo, Soria & Vélez (2024), definen el aprendizaje significativo como un proceso fundamental en la educación que permite a las personas obtener conocimientos logrando competencias y habilidades, que fortalecen el pensamiento creativo mejorando la competitividad, fomentando la comprensión intercultural y social (p.7). Asimismo, la educación no solo desempeña un rol profesional o académico, su función es promover el respeto mutuo y la empatía logrando fortalecer la convivencia en la adquisición del conocimiento sentando las bases para el futuro personal.

1.2.2. Definición del aprendizaje significativo

Al respecto, para Rocha (2021), el aprendizaje se da cuando el estudiante crea su propio saber, conecta las ideas para aprender y otorga significado nuevo partiendo de los

conocimientos que ya tiene, siendo vital la adquisición del aprendizaje y la autonomía (p.74). de modo que, parte fundamental del aprendizaje parte de la teoría de grandes autores del proceso pedagógico como Ausubel, en la cual indica que el niño relaciona los nuevos conocimientos con experiencias antes vividas en su medio, de manera comprensiva siendo parte primordial en la construcción de experiencias en el proceso académico.

Sin embargo, Molina et al. (2022), definen el aprendizaje significativo como un procedimiento donde los niños son capaces de dar significados a las palabras, establecen relaciones y emplean el aprendizaje por medio de ilustraciones e ideas, como la asignación de símbolos y elementos creando un enlace con el fin de crear nuevos saberes y habilidades para la resolución de retos a futuro (p.6), por otra parte, el tener conocimientos previos permiten un mejor aprendizaje, fortalece las habilidades y actitudes que ayudan en el desarrollo cognitivo capacitando al niño, asumir diferentes retos sentando bases sólidas enfocadas en preparar y afrontar los posibles desafíos en diversas situaciones.

1.2.3. Características del aprendizaje significativo

Una característica valiosa en el aprendizaje significativo ocurre cuando ideas nuevas y novedosas se vinculan con aquellas que se encuentran presentes, donde los alumnos están en constante cambio y reaccionan positivamente a las metodologías aplicadas por los maestros (Vásquez et al., 2023, p.12). por otra parte, los estudiantes al aplicar ideas nuevas demuestran sus capacidades y habilidades para percibir la conexión entre los conocimientos existentes, conectando mediante dinámicas o materiales en concreto misma que fortalecer la responsabilidad educativa para afrontar nuevos desafíos.

La participación activa y reflexiva del alumno en proceso de formación es una característica distintiva del aprendizaje significativo, fomenta una interacción continua de ideas con el profesor centrado el desarrollo de destrezas, incorporando no solo únicamente conocimiento, sino también habilidades, valores y actitudes que pueden aplicarse en la vida cotidiana (Otero et al., 2023, p.21), asimismo, todas estas características son favorables ayudan a fortalecer diferentes áreas del desarrollo integral de los niños, promueve la expresión de ideas y sentimientos, fomenta el diálogo y el razonamiento ayudando al alumno a identificar sus debilidades fortalezas y virtudes.

1.2.4. Alcance del aprendizaje significativo

La habilidad del alumno para crear saberes que tengan sentido, al momento de combinar los conocimientos nuevos con los ya existente permite tener un conocimiento más sólido y permanente, es una manifestación del alcance del aprendizaje significativo, esta no se restringe a memorizar, sino que fomenta el desarrollo de capacidades intelectuales que posibilitan la interpretación el análisis y la aplicación de lo aprendido en diversos contextos (Choez et al., 2021, p.923), por lo cual, su eficacia está sujeta a elementos como la organización de contenidos, fomentando la participación activa del estudiante mediante la aplicación de incentivos, mismo que se consolida como una opción que ayuda a mejorar la calidad educativa formando individuos críticos y reflexivos capaces de enfrentar cualquier reto a lo largo de su formación académica en la vida.

De igual forma, Parra & Mejia (2022), mencionan, el aprendizaje tiene un impacto considerable y extenso en el desarrollo del estudiante, así como la obtención de conocimientos su influencia abarca y fomenta habilidades como la cooperación, la autonomía, el diálogo y el razonamiento crítico que son esenciales tanto en el ámbito escolar como en la vida diaria (p,6). Cuando se compromete de manera auténtica con aquello que descubre, cultivan destrezas que en las lecturas por sí mismas no pueden enseñar. De esta manera, el conocimiento no solo asegura la permanencia del saber, sino que también contribuye a formar el carácter del estudiante generando un impacto positivo que va más allá del salón de clase y lo capacita para enfrentar futuros desafíos.

1.2.5. Estrategias didácticas para fomentar el aprendizaje significativo

Las estrategias didácticas tienen como objetivo impulsar el aprendizaje significativo estas se enfocan en trazar actividades pedagógicas que posibilitan al alumno vincular lo que ya sabe con lecciones nuevas, favoreciendo así la construcción activa del conocimiento mediante vivencias educativas a través de actividades que fomentan la reflexión y el involucramiento (Molina et al., 2023, p.9908). por ende, el docente emplea diferentes estrategias para llegar a sus alumnos como el uso de los rincones de aprendizaje, donde el juego es un método de enseñanza, permite al educador impartir conocimientos los estudiantes procesan la información de manera consciente dándole un significado a su realidad asegurando una asimilación significativa y perdurable de lo aprendido.

Ahora bien, Espinoza (2025), señala que es fundamental aplicar métodos pedagógicos activos y personalizados en la educación inicial para favorecer una formación relevante que se ajuste a los requerimientos afectivos y cognitivos de los niños, donde la aplicación de diferentes herramientas como la tecnología, la lectura y los juegos complementen el desarrollo integral del infante (p.655). Además, es de gran conocimiento que cada niño tiene diferente forma de aprender cada uno aprende a su ritmo, por eso es importante crear experiencias significativas mediante la aplicación de estrategias que despierten en ellos la curiosidad y les permita expresar mediante el arte su aprendizaje.

1.2.6. Factores positivos en el aprendizaje significativo en el área inicial

Los elementos que tienen un impacto en el aprendizaje significativo están vinculados sobre todo con el entusiasmo del alumno, las tácticas pedagógicas del profesor y el ambiente que se crea dentro de casa y el aula, son fundamentales para motivan la participación activa del estudiante, las tácticas de enseñanza y la utilización de materiales pedagógicos despierta el interés y la participación activa (Mendoza et al., 2025, p.8), Sin embargo, un entorno calmado que disponga de materiales novedosos fomenta el pensamiento crítico, crea oportunidad de expresar ideas y experiencias, que refuerza el procedimiento del aprendizaje siendo esencial la cooperación entre maestro y padres de familias para adquirir un conocimiento significativo que formara parte de su vida.

De igual forma, Gutiérrez et al. (2023), indica que, el desarrollo de habilidades blandas la interacción social y la utilización de estrategias lúdicas son los principales elementos positivos que contribuyen en obtener un aprendizaje significativo, el desarrollo de competencias afectivas y sociales posibilita en los niños aprender con mayor eficacia y adaptarse a su entorno (p.82). Por lo tanto, es esencial que los estudiantes participen en experiencias basadas en narraciones de eventos previamente vividos, Asimismo, el uso de herramientas como los títeres y juegos didácticos favorece el incremento de la atención y la motivación de los alumnos. De igual manera, el involucramiento de la familia con el entorno educativo constituye un elemento de apoyo que fortalece los conocimientos obtenidos en el salón.

1.2.7. Actores en el aprendizaje significativo

El maestro es un elemento esencial en el proceso del desarrollo de aprendizaje significativo, este se convierte en una persona mediadora entre el alumno y la información, permitiendo una creación activa de saberes al ajustar las tácticas a las necesidades específicas de cada individuo, donde la educación se torna más personalizada e inclusiva con el fin de que los alumnos consigan un aprendizaje (Zamora et al., 2023, p.225), en efecto, el maestro elabora su planificación tomando como inspiración a grandes autores sobre el aprendizaje significativo, empleando diferentes métodos para fortalecer el aprendizaje ya existente y relacionarlo con el nuevo saber, su papel de guía brinda apoyo continuo a los niños y construye un entorno adecuado para el aprendizaje.

Dentro del aprendizaje significativo, los protagonistas son el maestro, el alumno la familia y el entorno educativo donde se integran dinámicas para generar conocimientos, donde el alumno desempeña un papel activo y se convierte en el actor principal de su propio proceso (Mamani, 2023, p.465). Así mismo, el docente aparte de ser orientador o intermediario emplea diferentes recursos métodos y materiales para lograr una conexión notable misma que ayuda a entender la teoría y la práctica, despertando en los estudiantes la interacción y participación activa obteniendo una formación completa, duradera y profunda que será fundamental en el transcurso de las etapas de la vida.

CAPÍTULO II

2. Diseño metodológico

2.1 Enfoque metodológico

Población y muestra

Población

Como lo manifiesta Zúñiga et al. (2023), la “población” se refiere al conjunto completo de individuos, elementos o fenómenos que comparten una característica (p.9646). es decir, la población son elementos o conjuntos que tienen relación directa con los objetivos previsto en la investigación.

Por lo tanto, para llevar a cabo este trabajo investigativo se consideró la totalidad de la población dieciséis (16) personas, conformada por una educadora que labora en la Institución de la Comunidad Las Corona, brindando enseñanza- aprendizaje, y quince (15) padres de familia que tienen niños en edad comprendida de 3 a 4 años en etapa de formación preescolar.

Muestra

La muestra es un conjunto delimitado y accesible el cual se constituye en la referencia representativa y de calidad, para seleccionar la muestra, está supone una serie de acciones que vinculan diferentes fases las cuales colaboran en edificar el proceso metodológico de la investigación con el objeto de generalizar los resultados (Piedra & Manqueros, 2021, p.84). de modo que, la muestra es parte eficiente en la investigación permite seleccionar la representatividad de las características y proporciones socioeconomicas del sujeto de estudio.

Por lo cual, en esta investigación, se utilizó el total de la población como muestra de estudio, es decir se tomó en consideración un total de dieciséis personas las cuales participaron dentro del proceso de estudio, brindando un aporte valioso sobre el tema de investigación sobre el uso y manejo de la gamificación en el aprendizaje significativo en los niños en edad inicial.

Métodos y técnicas

Métodos teóricos

Método análisis y síntesis

Para Peña (2022), indica que, el proceso analítico debe definir el propósito determina cuál es el elemento central o foco de la investigación, de acuerdo con el criterio o variable permite identificar de manera organizada y consciente, busca conocer o enmendar la problemática presentada (p.3). En efecto, este es un medio donde el investigador analizar sin perjuicios ni limitaciones, pero si con una alevada ética y compromiso siempre con la verdad.

De igual modo, Anaya (2024), menciona que, el proceso de síntesis es una acción opuesta a la del análisis, esto implica dividir el todo en partes para explorar los pormenores de la información específica, su objetivo es integrar los elementos explicativos que dan sentido a una interpretación de forma completa, coherente e interpretativo de los hallazgos(p.12). Por otra parte, este es un procedimiento esencial posibilita que se integre y estructure la información obtenida de diferentes fuentes.

De tal modo, para esta investigación se utilizó el método de análisis y síntesis el cual permitió comprender de forma profunda los hallazgos más importantes y relevantes acerca de la problemática sobre el uso e implementación de la gamificación en la formación del aprendizaje significativo en los niños en edades comprendidas entre los 3 y 4 años, los métodos actuales permitieron la integración de información logrando consolidar una visión más acogedora demostrando que la participación y la motivación estimula el desarrollo integral de los niños.

Método deductivo

Dado que, el método deductivo es aquel que va desde lo general hasta lo particular en el proceso de formación, este es un procedimiento lógico que parte de premisas o principios generales llegando a conclusiones particulares y precisas, se distingue por un razonamiento que transita de lo general a lo específico convirtiéndose en una herramienta esencial para verificar teorías y aplicar reglas (Bermúdez et al., 2024). Asimismo, este

método influye en los resultados de la investigación, sustentados teóricamente mediante los conocimientos establecidos con anterioridad.

En la presente investigación se utilizó el método deductivo, lo cual permitió partir de fundamentos generales concernientes con la gamificación y su impacto en la educación inicial, para posteriormente examinar el uso particular en los niños de la Institución Educativa de la Comunidad Las Corona, logrando determinar maneras y componentes característicos de la gamificación, empleados en ayudan a consolidar el aprendizaje significativo en los alumnos en etapa inicial por lo cual, este método ayudó a vincular teorías pedagógicas acerca del aprendizaje y las vivencias registradas en el entorno educativo, llegando a comprender el uso de diferentes tácticas de gaminicación, mismas que no solo aumenta la concentración y el interés en los niños también propicia el desarrollo desde la primera fase de formación preescolar.

Método empíricos

Observación científica

De esta manera, la observación científica es parte fundamental de la investigación esta permite al investigador registrar y contemplar sistemáticamente como la persona o sujeto a investigar expresa conductas, conversaciones, gestos, posturas corporales u otras características relevantes sin llegar a la modificación de lo real por parte del investigador, siendo esto clave para la adquisición de información en el proceso investigativo (Seid, 2023). De igual forma, la observación es el mecanismo que busca analizar el contexto de investigación, un resultado significativo de forma controlada permite conectar el investigador con el objeto de estudio sin que el sentido común reemplace a la teoría.

Por lo tanto, para llevar a cabo este proceso en la investigación se implemento una ficha de observación que facilitó la recolección de información relevante sobre el uso de la gamificación en los niños de 3 a 4 años en las aulas de educación inicial, mediante este recurso se pudo constatar la manera en que la maestra emplea y realiza sus planificaciones educativas, tambien se evidenció el poco uso de la gamificación para fomentar entornos de aprendizajes interactivos que despierte la imaginación, fomenta la colaboración mediante actividades pedagógicas que contribuyen en fortalecer el aprendizaje significativo.

Técnica de la entrevista

La entrevista es un método fundamental de obtención de información en la ciencias sociales donde se combina la participación del investigador con los individuos que están siendo sujeto de investigación, el proceso de entrevista no es uniforme y debe centrarse en ser sensible durante el intercambio cara a cara para inducir al entrevistado a expresar sus respuestas de manera oportuna (González et al., 2022, p.10). Ahora bien, una conversación centrada en el tema específico ayuda a identificar satisfactoriamente y de manera honesta las respuestas las cuales dieron y significado valioso a la investigación.

Desde luego, para obtener la recolección de la información se empleó un cuestionario con preguntas estructuradas sobre el tema de investigación, la gamificación y su incidencia en el aprendizaje significativo en los niños de 3 a 4, para recopilar información se aplicó esta entrevista a la docente que brinda sus enseñanzas en el área de Educación Inicial en la Institución Educativa de las Corona, brindando información importante basada en la experiencia pedagógica sobre los beneficios y desafíos encontrados al implementar el uso de la gamificación en los niños, la entrevista permitió conocer las impresiones, puntos de vista y experiencias vividas por la educadora permitiendo entender la realidad educativa a partir de la experiencia de la participante.

Técnica de la encuesta

La encuesta es un método de investigación que se emplea para recolectar datos de gran calidad del individuo, es una herramienta adaptable y accesible que facilita al investigador la obtención de la información sobre las opiniones, comportamientos y actitudes del público encuestado (Medina et al., 2023, p.23), así mismo, esta aplicación es adaptable facilita al investigador analizar diversos problemas y demandas en el ámbito educativo de la población sujeto a estudio.

Por lo tanto, en la presente investigación se aplicó una encuesta compuesta por diversos ítem dirigida a quince padres de familia de la Unidad Educativa de la comunidad Las Corona del área de Educación Inicial, donde el propósito fue identificar el nivel de percepción y conocimiento que poseen sobre la gamificación y los beneficios de la misma

dentro del aula de clase, la participación de los padres permitio adquirir y recopilar información valiosa para este estudio.

2.2. Análisis e interpretación de la ficha de observación realizada en la Unidad Educativa de la comunidad Las Coronas del Cantón Sucre

En esta investigación, se llevó a cabo una ficha de observación en la Institución Educativa de la Comunidad Las Corona del Cantón Sucre, con la finalidad de conocer y recopilar la información de manera directa y sistemática sobre el uso de la gamificación dentro del salón de clase, el refuerzo de habilidades y actitudes dentro de salón de clase son significativas misma que se da mediante la interacción con los pares fortaleciendo el aprendizaje significativo.

El objetivo de esta observación fue analizar las destrezas de los niños en la adquisición de aprendizaje dentro del salón de clase, identificando la relación y el uso de la gamificación en el aprendizaje significativo en los niños de 3 a 4 años de la Comunidad Las Corona, mediante la observación directa en la Institución Educativa.

Tabla 1*Ficha de observación.*

N ^o	Ítem	Si	No	Observación
1	¿Los niños muestran mayor interés en las actividades que tienen elementos de juego en comparación con las actividades tradicionales?	x		
2	¿Los estudiantes se sienten motivados al superar los desafíos en las actividades dentro del salón?	x		
3	¿Los niños muestran interés por descubrir más sobre un tema a través de la dinámica del juego?	x		
4	¿Los infantes muestran disposición para trabajar en equipo durante las actividades de gamificación?		x	Al ser niños pequeños muestran disposición para trabajar en las actividades, pero no por tiempo prolongado, solo se da en espacio de corto tiempo.
5	¿Se observa un cambio positivo en las actividades de los pequeños después de realizar las actividades en el salón?	x		
6	¿Los niños respetan las normas y reglas establecidas dentro del salón como escuchar, respetar turno, pedir permiso y compartir con sus compañeros?	x		Si respetan ciertas normas como compartir los juguetes con sus compañeros, pero se evidenció en ciertos niños dificultad al momento de pedir permiso para levantarse de su lugar asignado o respetar turno.
7	¿La retroalimentación del guía en el juego hace que los niños se sientan más motivados a seguir participando?	x		
8	¿La docente realiza actividades lúdicas con las experiencias previas y la relaciona con el contexto que viven los niños a diario?	x		Dentro de las actividades pedagógicas que ella emplea para el aprendizaje de los niños son rutinas diarias como ejemplo: cepillarse los dientes entre otras rutinas que se utilizan a diario.
9	¿La docente emplea herramientas digitales como aplicaciones, tarjetas o recursos digitales para incorporar la gamificación?	x		La docente aplica muy poco el uso de herramientas digitales, en ocasiones usa youtube para enseñar videos musicales, usa es el juego libre con bloques.
10	¿La docente brinda apoyo a los niños que tienen dificultad para socializar?	x		El docente primero habla con el alumno y le explica la situación luego procede poco a poco a integrarlo mediante actividades como el juego de roles, la construcción de torres con bloques, actividades beneficiosas que permiten una integración productiva entre compañeros.
TOTAL: 10				
% TOTAL: 100%				

Los datos obtenidos en la ficha de observación demuestran que la maestra fomenta actividades lúdicas que despiertan el entusiasmo, la motivación y el involucramiento de los niños, no obstante, se requiere reforzar ciertos elementos dentro del aula. Es preciso, aplicar más tácticas para promover la colaboración durante lapsos de tiempo más largos, dado que los alumnos todavía tienen problemas para permanecer unidos en actividades de grupo.

Además, es esencial fortalecer el cumplimiento de las normas y reglas de convivencia en particular en actividades como pedir permiso, respetar turnos y sostener una interacción apropiada con los compañeros. Así como incluir a menudo medios tecnológicos y herramientas digitales que complementen las actividades de gamificación que servirán útilmente para enriquecer las vivencias del aprendizaje. Finalmente se aconseja seguir fortaleciendo las prácticas de inclusión y comunicación para los niños que tienen problemas para interactuar con sus compañeros, promoviendo así un entorno más inclusivo, participativo, colaborativo y significativo con apoyo emocional y social para los alumnos.

2.3. Análisis e interpretación de las entrevistas realizadas a las educadoras

Guion de preguntas estructurada dirigida a la docente sobre la gamificación y su incidencia en el aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años en la Institución Educativa de la Comunidad Las Corona del Cantón Sucre.

Para llevar a cabo la recopilación de información valiosa se entrevistó a la docente que brinda sus conocimientos en enseñanza y aprendizaje a niños en etapa inicial en la Institución Educativa de la comunidad Las Corona con el objetivo de conocer la percepción experiencia y desafíos sobre el uso y la implementación de la gamificación dentro del salón para reforzar habilidades en los niños.

Tabla 2

Participantes de la entrevista

Código	Descripción	Cargo	Título académico	Años de experiencia
E1	Entrevistado 1	Educadora del área de inicial	Licenciada en educación básica	4 años

Por otra parte, al realizar la entrevista a la docente surgieron una serie de palabras claves mismas que salieron derivadas de las respuestas emitidas en cada una de las interrogantes planteada a la educadora estas palabras se las clasifico en el siguiente grafico como palabras claves, categorías y subcategorías

Tabla 3

Categorización de la entrevista

Palabras claves	Categorías	Subcategorías
Diversidad	Atención a la diversidad	Necesidades individuales
Creatividad	Estrategias pedagógicas	Recursos visuales y lúdicos
Recursos	Herramientas de enseñanza	Recursos tecnológicos y didácticos
Contextualización	Aprendizaje significativo	Relación con experiencias cotidianas
Motivación	Derecho socioemocional	Estímulo emocional
Inclusión	Educación Inclusiva	Adaptación pedagógica
Lúdica	Gamificación y juego	Juegos motrices y creativos
Observación	Evaluación educativa	Evaluación formativa

Análisis Cualitativo de la entrevista a la docente

Evidentemente, en el análisis de la entrevista los hallazgos cualitativos facilitan entender que la inspiración es esenciales en la actividad pedagógica, además, mediante las respuestas obtenidas se evidencio que la docente tiene una perspectiva genuinamente humana e inclusiva al aceptar que cada alumno presenta ritmos propios, necesidades y rasgos específicos en su formación educativa, por lo tanto, la actividad pedagógica se enfoca en la vigilancia continua, el diagnóstico evolutivo y el ajuste de estrategias direccionadas a las necesidades del alumno con metodologías activas y recursos atractivos tales como: historias infantiles, actividades innovadoras, corporales y recursos visuales siendo esenciales para el aprendizaje de los alumnos. Sin embargo, se identificó que la docente emplea el juego en sus actividades, pero lo que más predominan son los métodos lúdicos tradicionales, donde no se

incluye los componentes propios de la gamificación tales como desafíos, misiones, insignias, incentivos que posibilitan preservar el entusiasmo en los niños.

Guion de preguntas dirigidas a la docente de la comunidad Las Corona.

1. ¿Cómo identifica las necesidades individuales de cada niño dentro de su salón?

Para garantizar una buena educación es esencial tener en cuenta cada una de las necesidades individuales de cada niño, esto se debe a que cada alumno tiene distintos ritmos, habilidades, intereses, el entorno familiar impacta directamente su crecimiento afectivo y académico. Por lo cual, indica la docente “Todos los niños son un mundo diferente, para identificar un problema se busca varios mecanismos para llegar a las necesidades individuales de cada niño dentro del salón de clase, es primordial garantizar un aprendizaje inclusivo y significativo, cada estudiante posee ritmos, capacidades, intereses y contextos familiares diferentes que influyen directamente en su desarrollo académico y emocional donde la identificación del problema parte inicialmente de una evaluación diagnóstica” (E1).

2. ¿Cómo integra la gamificación dentro de su planificación diaria?

La implementación de la gamificación a través de ejercicios dinámicos convierte los conocimientos académicos en experiencias interactivas y estimulantes, el uso de juegos, competencias, desafíos, puntos, premios simbólicos, y el trabajo en equipo, están directamente vinculadas con el propósito del aprendizaje. Por ende, la docente manifiesta “Implemento muchas imágenes, cosas coloridas, juegos didácticos utilizó llamar la atención del niño mediante una canción y así poder empezar la clase en mi salón” (E1). Por lo tanto, estas estrategias permiten desarrollar el aprendizaje despertando un interés profundo por los temas abordados.

3. ¿Qué herramientas o plataformas de gamificación ha usado cómo? ¿cómo le ayudan en la enseñanza y el aprendizaje?

Además, el uso de diferentes recursos lúdicos ayuda significativamente en el proceso de formación del estudiante, el manejo de algunas páginas de la web permite la elaboración de evaluaciones, dinámicas, actividades interactivas que aumenta el interés y posibilitan reconocer al instante los obstáculos y progreso del estudiante. De tal modo, como docente

“Eh usado la manipulación de objetos variados, observo muchos videos como referencias y aplico varias técnicas de apoyo que me brindan mis compañeros docentes en la red de aprendizaje que asisto esto me ha servido bastante para mejora el aprendizaje de los niños” (E1).

4. ¿Qué estrategia utiliza para asegurarse que los estudiantes comprenden y asimilas lo que está aprendiendo?

Dentro de las estrategias para garantizar que los alumnos entiendan y absorban lo enseñado, es imprescindible implementar métodos de enseñanza activa en conjunto con las evaluaciones periódicas y retroalimentación continua, estas metodologías posibilitan detectar dificultades oportunamente y ajustar las instrucciones de acuerdo a las necesidades que el grupo presenta, el vincular los aprendizajes con circunstancias reales promueven la participación, el incentivo y la eficacia significativa. Asimismo, como educadora “Uso una técnica de relacionar los contenidos con las vivencias diarias y adiciono cuentos, ejemplo trabajo el color amarillo refuerzo ese color mediante el cuento del banano y para terminar de complementar les muestro un video del tema tratado en clase” (E1).

5. ¿Cómo docente qué papel juegan las emociones y la motivación en el aprendizaje significativo en los niños?

La docente menciona “La motivación en los niños es importante si llega al espacio de clase triste yo como docente tengo que motivarlo con palabras como tú puedes, eres fuerte y valiente, así el niño puede enfrentar los desafío a futuro” (E1). De modo que, durante la obtención del conocimientos las emociones y la motivación tiene un rol esencial, los pequeños comprenden de manera eficiente el aprendizaje al sentirse apreciados, seguros y motivados, un entorno dinámico y activo estimula la participación, despierta la curiosidad y refuerza la seguridad, fortaleciendo habilidades individuales en los niños esto permite que los saberes obtenidos permanezcan por más tiempo dando un significado profundo al conocimiento que posteriormente será empleado en el día a día.

6. ¿Qué desafío a encontrado al implementar la gamificación en su salón de clase?

En efecto, como docente “Un desafío grande en mi salón de clase fue enseñarle a un niño con una necesidad específica (no vidente) entonces fue un reto muy grande enseñarle al niño los colores o las formas, tuve que informarme sobre el caso para adaptar las actividades a su necesidad siento que, si aprendió, pero no como realmente me hubiera gustado que llegue a comprender” (E1). De igual modo, los retos relacionados con la gamificación en el ámbito educativo incluyen desafíos importantes como la gestión de la motivación, sin fomentar un nivel de competencia excesivo, conservar la armonía entre los objetivos pedagógicos y el juego así como la variedad en los ritmos de aprendizaje, el tiempo y recurso apropiado, permite conservar la curiosidad innata en los alumnos, logrando regular la sobreestimulación en el entorno ajustando las actividades a las necesidades de cada infante.

7. ¿Qué tipo de juegos lúdicos utiliza con mayor frecuencia en el aula para facilitar el aprendizaje significativo?

En efecto, como docente “Mis juegos de cajón son saltar, brincar, me gusta inventarme el juego más que seguir juegos ya establecidos, los hago de forma creativa para fortalecer su motricidad gruesa en los niños” (E1). Por ende, los juegos simbólicos pedagógicos, rítmicos, sensoriales y cooperativos son los más empleados en el ámbito educativo con el fin de contribuir con un aprendizaje valioso, estos juegos posibilitan que los infantes aprendan a través del intercambio, la indagación y la vivencia directa, fomentando principios como el trabajo colaborativo el respeto y la comprensión siendo esta una estrategia crucial para alcanzar el aprendizaje significativo en la población infantil en etapa preescolar.

8. ¿Cómo evalúa si un estudiante ha alcanzado un aprendizaje significativo aplicando las técnicas de la gamificación?

Sin embargo, como docente, “En inicial evaluó al niño mediante la observación e imágenes sobre los temas tratados en la semana relacionando la acción con el contexto vivido a diario” (E1). Ahora bien, el aprendizaje significativo se lo evalúa mediante la observación directa verificando la manera en que el alumno se involucra entiende y utiliza los saberes obtenidos, empleando actividades recreativas evidenciando como el niño manifiesta interés motivación y habilidad interactuar con sus pares lo aprendido en clase, la valoración debe ser

constante y fundamentada permitiendo no solo la evaluación de resultados, sino también el proceso de aprendizaje del niño de forma integral.

2.4. Análisis e interpretación de la encuesta realizada a los padres de familia de la Institución Educativa de Las Corona.

El objetivo principal de esta encuesta fue identificar el nivel de percepción y conocimiento que poseen los padres sobre el tema de investigación el cual es la gamificación y su incidencia en el aprendizaje significativo, acompañado de los beneficios que brinda a los niños dentro del salón de clase, donde la participación de ellos nos llevó a obtener los siguientes resultados.

Los resultados en la encuesta evidenciaron que se valora positivamente el empleo de tareas lúdicas de gamificación misma que ayudan en el aprendizaje en la etapa preescolar, de manera general la mayor parte de los participantes admiten que el juego es un medio pedagógico efectivo para potenciar el crecimiento de los niños dentro y fuera del entorno escolar.

La tabulación cruzada que se realizó de la respuesta ubicada por los padres referente a la encuesta nos dio como resultado la siguiente fiabilidad.

Tabla 4

Fiabilidad Unidimensional

Coefficiente	Estimar	Error típico	Lower	IC del 95% Upper
Cronbach's α	0.706	0.089	0.531	0.881

El coeficiente de $\alpha = 0.706$ obtenido a través del Alfa de Cronbach en el análisis de confiabilidad señala que el instrumento aplicado tiene una consistencia interna aceptable, lo cual resulta apropiado para fines educativos lo que indica que los elementos de la encuesta tienen relación apropiada entre sí para medir la variable de estudio, el intervalo de confianza al 95% varió entre un 0,531 y un 0.881 no obstante se determinó que el ítem “ la gamificación

debería ser parte importante del currículo escolar?” mostro una corrección negativa con la escala, lo que sugiere que este ítem pudo haber sido interpretado de otra forma por los participantes lo cual afectaría parcialmente la fiabilidad del instrumento.

Análisis de los resultados de las tablas de la encuesta a los padres

1. ¿Su hijo /(a) recuerda en casa lo aprendido en el salón de clase mediante el juego?

Tabla 5

Juegos educativos que refuerzan lo aprendido en clase.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Algunas veces	2	13.3	13.3	13.3
Casi siempre	3	20.0	20.0	33.3
Siempre	10	66.7	66.7	100.0
Total	15	100.0		

Los hallazgos en esta tabla indican que la actividad de juego contribuye en el aprendizaje infantil puesto que la mayoría de los representante que corresponde a un 66.7% afirma que sus infantes “Siempre” rememoran en casa los conocimientos adquiridos en clase a través de diferentes actividades recreativas, por otro lado, la representación menor se evidenció en un 13.3% equivalente aquellos que afirmaron que esto sucede algunas veces, por ende, estos datos posibilitan la interpretación sobre la importancia de las tácticas fundamentadas en las actividades de juego que benefician la retención y la comprensión de los contenidos propiciando una enseñanza más inspiradora y relevante para los alumnos, siendo así la gamificación una herramienta que colabora de manera positiva, fortalecimiento del proceso educativo dentro y fuera del salón de clase.

2. ¿Utiliza canciones, dinámicas o juegos para enseñar números colores o letras a su hijo?

Tabla 6

Actividades para fomentar el aprendizaje en casa.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Algunas veces	9	60.0	60.0	60.0
Casi siempre	2	13,3	13.3	73.3
Siempre	4	26.7	26.7	100.0
Total	15	100.0		

Por lo tanto, lo hallazgo indican que el 60% de los encuestados manifestaron “ algunas veces” usan melodías musicales juegos o actividades con colores letras o números para educar a su hijos, por otro lado el porcentaje más bajo se da con un 13.3% señala hacer el acompañamiento “casi siempre” en la formación del proceso de aprendizaje, como se evidencia en los datos existe una tendencia positiva hacia el uso de actividades recreativas y ayuda en casa, aunque su implementación todavía no es uniforme en la mayoría de los hogares, no obstante el empleo de buenas estrategias pedagógicas fomentan el aprendizaje significativo en los niños sobre todo en las primeras etapas de aprendizaje.

3. ¿Ha notado una mejora en el aprendizaje de su hijo/(a) desde que se implementaron los juegos educativos en el salón de clase?

Tabla 7

Mejor atención al usar juegos educativos.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Algunas veces	1	6.7	6.7	6.7
Casi siempre	2	13.3	13.3	20.0
Siempre	12	80.0	80	100.0
Total	15	100.0		

De tal modo, el porcentaje de esta tabla evidencia que el 80% de los participantes “ Siempre” has percibido un avance en el aprendizaje de sus hijos desde que se implementaros

las actividades educativas, pero también se evidencia un porcentaje bajo que es el 6.7% que no percibe mejora en el aprendizaje, desde luego estos datos nos dan como resultados que las tácticas lúdicas empleadas en el aula producen un impacto favorable en el proceso de enseñanza promoviendo una mejor comprensión del tema por parte de los niños, fortaleciendo las capacidades cognitivas de manera significativa dentro del entorno escolar lo cual promueve un aprendizaje más dinámico, atractivo y efectivo para los infantes.

4. ¿Para fomentar el aprendizaje de su hijo/(a) usa materiales didácticos como rompecabezas, juegos de roles y aplicaciones educativas?

Tabla 8

Diferentes actividades fomentan el aprendizaje.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Casi nunca	1	6.7	6.7	6.7
Algunas veces	1	6.7	6.7	13.3
Casi siempre	6	40.0	40.0	53.3
Siempre	7	46.7	46.7	100.0
Total	15	100.0		

De modo que, el porcentaje más alto está representado por el 46.7% de los encuestados manifiestan que realizan el uso de materiales llamativos y didácticos entre ellos rompecabeza, juego de roles y una que otra aplicación de la web para fomentar el aprendizaje en los pequeños infantes, la parte más baja se evidenció con un 6.7,% misma, que no aplica estrategias para fomentar el aprendizaje en los niños. Por ende, se interpreta que el cuidado y uso habitual de herramientas lúdicas y tecnológicas ayudan significativamente, crean un aprendizaje más dinámico interactivo y relevante que promueve el interés por descubrir nuevos saberes, estos hallazgos desde el punto pedagógico brindan la consolidación de contenidos en forma interactiva y práctica que favorece la comprensión y la retención de información en el proceso de educación.

5. ¿La gamificación debería ser parte importante del currículo escolar?

Tabla 9

Los juegos no lúdicos son importantes en educación preescolar.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Casi siempre	3	20.0	20.0	20.0
Siempre	12	80.0	80.0	100.0
Total	15	100.0		

El porcentaje representativo está compuesto por un 80% de los encuestados considerando que la gamificación debería formar parte primordial del currículo escolar, mientras el porcentaje más bajo se representó con un 20% está muy poco convencido de que la gamificación debe ser parte del currículum por ende es posible entender la amplia aceptación de esta metodología como una reacción ante la urgencia de poner en práctica métodos de enseñanza que sean más dinámicos e interactivos que logren potenciar y promover significativamente el interés en los niños.

6. ¿Con qué frecuencia su hijo/(a), dedica tiempo en casa a jugar juegos educativos para reforzar lo aprendido en la escuela?

Tabla 10

Tiempo de calidad para su hijo en casa

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Algunas veces	5	33.3	33,3	33.3
Casi siempre	7	46.7	46.7	80.0
Siempre	3	20.0	20.0	100.0
Total	15	100.0		

De modo que, la respuesta otorgada por los participantes reflejan que un 46.7% comparte con sus hijos, dedicando tiempo para actividades que logran fortalecer los lazos entre familia e hijo, por lo indicado en los otro ítem el porcentaje más bajo es el 20% , lo cual se interpreta como una participación moderada en lo que confiere al apoyo en casa, no obstante, la representación mayoritaria respaldada que estos hábitos son parte de una rutina estable en todos los hogares, por lo tanto, es fundamental seguir motivando a los padres a

compartir tiempo de calidad y calidez con sus hijos que permita propiciar capacidades cognitivas importantes que fomenten la participación en casa mediante el juego reforzando lo aprendido en el salón de clase.

7. ¿En casa ayudo a mi hijo a fomentar la colaboración y el respeto mediante el juego?

Tabla 11

Los valores son esenciales para formar jóvenes de bien.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
A menudo	3	20.0	20.0	20.0
Siempre	12	80.0	80.0	100.0
Total	15	100.0		

Por ende, el 80% de los encuestados demuestran una aceptación favorable donde indican que fomentan el respeto en sus hijos mediante el juego en casa siendo esto favorable para la interacción con sus pares, un pequeño porcentaje representado por el 20% indico que no a menudo dedica tiempo en fomentar el respeto mediante este método, por ende, la participación mayoritaria se interpreta que en los hogares las familias reconocer que uno de los valores principales en la formación de personas de bien es el respeto, la colaboración y el acompañamiento de los padres, mismos que son esenciales para crear un ambiente armonioso donde los recursos lúdicos se unen de manera integral con el comportamiento positivo que beneficia la convivencia con el entorno.

8. ¿Las actividades que utiliza la docente en el salón motivan la independencia de mi hijo/(a)?.

Tabla 12

Actividades motivadoras soy ideales para los niños

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Algunas veces	1	6.7	6.7	6.7

Casi siempre	1	6.7	6.7	13.3
Siempre	13	86.7	86.7	100.0
Total	15	100.0		

De tal modo, en esta pregunta la aceptación fue positiva misma que está representada con el 86.7% en la que los encuestados están de acuerdo con las actividades empleadas por la educadora mismas que fomenta en el niño aprendizaje, independencia y autonomía siendo estas crucial para su interacción con el entorno, además, el porcentaje mínimo 6.7% de los encuestado no está totalmente convencido que las prácticas de la docente fomenten en el niño la independencia, por lo tanto, la aceptación mayoritaria permite interpretar que a los padres de familia les gusta las tácticas pedagógicas diseñadas y aplicadas dentro del aula misma que favorecen el desarrollo de la autonomía y la habilidad para interactuar y resolver conflicto estimulando la independencia, brindando seguridad y autonomía desde los primeros años de vida.

2.5 Triangulación de datos

Luego de la triangulación de resultados sobre la ficha de observación, la entrevista y la encuentra en la Unidad Educativa de la Comunidad las Corona queda comprobado que, en la institución, se debe fortalecer el cumplimiento de las normas y reglas de convivencia en actividades que son recuentes como pedir permiso, respetar turno y sostener una interacción apropiada, fortaleciendo las tácticas de inclusión y comunicación. Además, la docente tiene una perspectiva genuinamente humana e inclusiva al aceptar la diversidad en el aula de tal modo, se identificó que la docente emplea el juego en sus actividades, pero más predomina son los métodos lúdicos tradicionales, por lo cual no se incluye de forma estructurada los componentes propios de la gamificación tales como desafíos, misiones, insignias, incentivos que posibiliten preservar el entusiasmo en los niños.

Sin embargo, en la encuesta se evidenció que se valora muy positivamente el empleo de tareas lúdicas de gamificación misma que ayudan en el aprendizaje en la etapa preescolar de manera general la mayoría admite que el juego es un medio pedagógico efectivo para potenciar el crecimiento de los niños dentro y fuera del entorno escolar

Por consiguiente, el cruce de esta información permitió comprender que el uso de la gamificación en los niños de 3 a 4 años, se ve limitado dentro de la institución por la falta de actividades pedagógicas propias de la gamificación como retos, desafíos, entre otros, por lo cual, es importante que mediante el juego de gamificación se fortalezca el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y emocionales para lograr una experiencia significativa dentro del proceso educativo del infante fomentando la curiosidad, la exploración y la creatividad por descubrir nuevos saberes.

CAPÍTULO III

3. Diseño de la propuesta

3.1 Tema de la propuesta

Mapa del tesoro multisensorial para fomentar el aprendizaje significativo en los niños de inicial

3.2. Antecedentes

En todo el mundo la educación inicial es la primera fase del sistema educativo está enfocada en los infantes, esta etapa es considerada esencial para el crecimiento de los menores sentando las bases del conocimiento, la interacción, la socialización y el desarrollo emocional en la etapa inicial de la vida. En la actualidad, las naciones han reforzado sus políticas educativas para asegurar entornos seguros, integradores y motivadores que favorecen el progreso de las habilidades cognitivas, emocionales, físicas y sociales en los infantes dando acceso a una educación de alta calidad siendo un derecho fundamental para los niños.

En Ecuador se considera a la Educación Inicial como un derecho fundamental para los niños el cual fomenta experiencias de aprendizaje significativo, en contextos seguros e inclusivos, mediante programas específicos y políticas educativas se busca fortalecer las habilidades de los niños. en Manabí la educación tiene un rol relevante en el progreso de las comunidades sobre todo para la gran variedad social y cultural que distingue a esta región, las instituciones ponen en práctica métodos pedagógicos que se ajusten a las necesidades e intereses de los niños promoviendo la participación de las familias y la comunidad en general.

En la comunidad Las Corona la Institución Educativa brinda sus servicios de enseñanza aprendizaje para niños del sector en etapa preescolar, con la finalidad de potenciar y fortalecer sus habilidades cognitivas, motoras, emocionales y sociales brindando a los niños oportunidades de adquirir conocimientos educativos, donde se impulsa el desarrollo integral desde su primera etapa preescolar, la institución siempre vela por el bienestar de los niños y el derecho a la inclusión brindando educación a niños con necesidades específicas, lo cual permite fortalecer el vínculo con la familia y la comunidad en beneficio del progreso educativo de los infantes de la comunidad.

3.3. Justificación

Debido a la importancia de la educación inicial en los niños, en la zona rural aún existe un poco de desconocimiento de ciertos temas educativos, como es el uso la gamificación en el proceso educativo, por lo cual, la Unidad Educativa de la Comunidad Las Corona, carece de ciertas aplicaciones de actividades lúdicas innovadoras para los niños, así como un poco de escasez de materiales didácticos, como herramienta tecnología apropiadas que permita estimular y fortalecer el aprendizaje significativo en los niños en etapa preescolar, siendo esencial la participación activa y permanente, que permite desarrollar experiencias de aprendizaje que deben estar acompañadas por del círculo familiar y social para obtener una formación exitosa y de calidad.

La gamificación consiste en aplicar métodos innovadores para llevar la enseñanza al terreno del juego lúdico y su implementación se da en la sala de clase, así como por medio del sistema de aprendizaje online que permite incrementar la motivación de los alumnos y la eficiencia del proceso educativo (Buendia et al., 2025). Ahora bien, es importante crear una estrategia innodavora que permita beneficiar en los niños las habilidades cognitiva despertando el interes por descubrir nuevos conocimientos.

Por lo tanto, esta propuesta tiene como finalidad diseñar un mapa del tesoro multisensorial como estrategia innovadora que fomente el interés, la curiosidad y la imaginación de los niños convirtiendo esta propuesta en una actividad de aventura que logre fortalecer el aprendizaje significativos en los niños de 3 a 4 años de la comunidad Las Corona del Cantón Sucre, puesto que contribuirá significativamente en el desarrollo y destrezas de los niños mediante la exploración de los sentidos y las habilidades logrando la atención e interacción de la participación activa.

3.4 Objetivos

3.4.1 Objetivo general

Diseñar un mapa del tesoro multisensorial que permita generar aprendizajes significativos en niños de 3 a 4 años de la Comunidad Las Corona.

3.4.2 Objetivos específicos

- ✓ Detallar los recursos necesarios para la elaboración del mapa del tesoro multisensorial.
- ✓ Diseñar diferentes retos y actividades aplicando las estrategias de gamificación que integren los sentidos táctiles, visuales y auditivos.
- ✓ Elaborar un folleto con las indicaciones de cada una de las actividades a realizar en el mapa multisensorial.

3.5. Desarrollo de la propuesta

El mapa del tesoro multisensorial es una actividad que incluye gamificación en su elaboración esta estrategia busca fortalecer en los niños los sentidos las habilidades cognitivas y sociales, busca fomentar el desarrollo del aprendizaje significativo, la capacidad de resolver retos mediante el juego, la participación activa, la imaginación, la exploración y la colaboración al trabajar en grupo.

Por lo cual, la elaboración de esta actividad está dirigida para 16 alumnos en edad comprendida de 3 a 4 años, mismos que para realizar la actividad se dividirán en grupos compuesto por dos (2) integrantes formaran un total de ocho(8) grupos y se creará el mapa en una zona segura como un piso firme, distribuyendo adecuadamente los espacios interactivos con sus respectivas actividades donde se ubican una serie de materiales y elementos no tóxicos en la elaboración cada uno de los espacios, mismos que estarán representados por un color asignado, una figura geométrica, así como dos elementos primordiales como es el sol y la luna, el camino estará representado por flechas distintivas indicando donde empieza la aventura y como ir avanzando en a cada una de las estaciones, hasta llegar a la estación final, cada niño debe interactuar cumplir pequeños retos y desafíos sellar el pasaporte, recibir la recompensa para avanzar al siguiente de nivel hasta llegar a la aventura final y encontrar el tesoro escondido.

3.5.1 Materiales para las actividades

Para la elaboración de cada una de las estaciones de la actividad se utiliza los siguientes materiales detallados a continuación, mismo que tiene como finalidad fortalecer

la creatividad, la imaginación, el respeto, el trabajo colaborativo, al efectuar cada uno de los retos y desafíos de las actividades.

- Cartulina de diferentes colores
- Cinta masking o de papel
- Telas de diferentes texturas
- Algodón
- Flechas
- Piedras pequeñas
- Césped sintético
- Espuma de afeitar
- Instrumentos musicales tales como tambor, pandereta, maracas
- Láminas de imágenes sobre los animales domésticos, tarjetas de colores
- Pelotas sensoriales
- Chinesco
- Campana
- Pito
- Caja para ubicar objetos en su interior
- Un cofre de cartón decorado
- Premios como medallas o stickers llamativos para cada uno de los retos
- Sello de carita feliz y de palabra motivadora

3.5.2. Diseño de la actividad paso a paso

Para la elaboración de esta actividad se busca un espacio amplio dentro o fuera del salón de clase en donde se diseñan cada uno de los espacios del mapa multisensorial, mismo que estarán representados por su respectivo color, figura geométrica y elementos como el sol y la luna además de la actividad a realizar, se crea un camino compuesto por espacios en cada uno de los costados su respectiva aventura que incluirá una actividad en la cual usen los sentidos, auditivo, táctiles y visuales. Se forma el camino en el piso ubicando diferentes elementos y texturas de acuerdo a las directrices y actividad de cada espacio, mediante la indicación de las flechas el niño ira cumpliendo sus pequeños retos y desafíos, lo cual le permitirá ir avanzado los niveles de sana competencias, entre estos elementos que integran

el camino de aventura constan: instrumentos musicales, huellas de color, a medida que va resolviendo la actividad va reconociendo e identificando los colores, también contará con círculos de colores e imágenes de animales domésticos, todos estos elementos forman parte del camino a recorrer, otros elementos como piedras pequeñas, césped sintético espuma de afeitar, flechas son parte de otra estación todos estos elementos son parte del camino de la aventura para superar cada uno de los retos y desafíos en cada nivel con la finalidad de fortalecer el aprendizaje significativo.

Por lo tanto, antes de iniciar la aventura la maestra reúne a los estudiantes y forma un círculo alrededor de ella, para motivarlos comienza a narrar una historia muy llamativa despertando el interés en los niños: La historia empieza así había una vez, un capitán que salió a navegar por el inmenso mar cuando iba viajando en su barco se presentó una tempestad las olas del mar se hicieron grande y el barco se dañó, pero el capitán logro llegar sano a una isla cercana un día apareció un pirata acompañado con sus tripulantes y comenzó a caminar por la isla, cuando el capitán los vio corrió a esconder su más grande tesoro, el pirata encontró al capitán y le dijo ¿ dónde está el tesoro? El capitán respondió aquí no hay tesoro, el pirata se fue enojado y dejo abandonada la isla, pero hubo un pequeño detalle el capitán no se acuerda donde dejo el tesoro escondido. Ahora nosotros vamos a ayudarlo a encontrar el tesoro, pero para llegar hasta el debemos superar unos pequeños desafíos que a través de nuestros sentidos nos ayudaran a descifrar cada uno de los retos y así poder pasar cada uno de los niveles y al final llegar al cofre del tesoro.

Además, para completar esta aventura se les dará un pequeño pasaporte a cada uno de los niños el cual contiene imágenes sencillos de los diferentes elementos que van a encontrar en los espacios y será sellado con una frase de felicidades lo lograste, también se le ubicará un stickers interactivo en cada una de las hojas del pasaporte a medida que completa las actividades y así seguirá avanzando hacia el otro reto, por cada espacio interactivo deben pasar a jugar grupo de dos alumno, cuando lleguen al desafío final de las aventuras se unirán todos los jugadores, donde se les dará una tarjeta con un pequeño laberinto visual con flechas indicativas de donde inicia y donde culmina, hasta llegar al cofre el primero que resuelva el laberinto podrá abrir el cofre, recibirá su premio y los demás elementos dentro del cofre del tesoro serán repartidos con todos los compañeros.

Dentro del tesoro se encontrará una corona que será para el primero que logre completar el laberinto, de ahí los dulces serán compartidos con sus compañeros.

3.5.3 Diseño del pasaporte para sellar en cada una de las aventuras.





3.5.4. Folleto de guía para la docente el mapa del tesoro multisensorial





Objetivo

Potenciar la percepción visual, la atención, la capacidad de orientarse en el espacio y la resolución de problemas a través del laberinto con pistas fomentando el trabajo en equipo y la participación activa.

3.5.5. Actividades de gamificación

Aventura #1

Color amarillo representado por la figura del sol.

Al ritmo del sonido

Sentido auditivo, objetivo: Fomentar en los niños la detección auditiva y la habilidad de acatar instrucciones, reconociendo sonidos de instrumentos musicales, ejecutando los gestos pertinentes para reforzar la atención, la coordinación motriz y la escucha activa.

Edad del niño: De 3 a 4 años

Tiempo de duración: 5 minutos

Para esta aventura la maestra sonara cada uno de los instrumentos musicales, los niños tienen que identificar como se llama el instrumento que está sonando y realizar el movimiento que tiene como consigna cada uno de ellos, cuando se finaliza la actividad se ubica el sello de aprobación y continúa por el camino de las huellas de colores hasta llegar a la segunda estación.

Instrumentos: Tambor, panderetas, maracas.

Consignas a realizar los niños.

Tambor = mover las manos (el niño debe realizar el movimiento de las manos)

Pandereta = caminar despacio tres veces hacia adelante y tres veces hacia atrás.

Maracas = saltar cinco veces en el mismo lugar

Culminada la actividad de ubica un sello en el pasaporte y continúa la aventura.

Figura 1

Al ritmo del sonido



Aventura #2

Representada por el color azul y la figura de la luna

La caja del misterio

Sentido táctil, objetivo: Promover el sentido del tacto a través de la revisión de objetos y distintas texturas, permitiendo reconocer características, utilizando el tacto, verbalizando las particularidades que detectan en la actividad.

Tiempo de actividad: 5 minutos.

Materiales: caja de cartón perforada objetos con texturas gruesas, finas, ásperas, grandes o pequeñas.

En esta aventura los participantes deben ingresar la mano dentro de una caja, tocar los objetos en su interior, luego identificar cada una de las texturas y objetos palpados en el interior de la caja. Luego él alumno explica con sus propias palabras lo que sintió o palpo al

introducir la mano en la caja misteriosa y adivinar el objeto que tocó y si es grande, pequeño y que textura sintió, luego de identificar y adivinar los objetos se procede a dar su recompensa y sellar el pasaporte para seguir la aventura.

Figura 2

Caja del misterio



Aventura #3

Representada por el color rojo y la figura del círculo

La fiesta de los colores y los animales

Sentido visual, objetivo: Mejorar la agudeza visual por medio de la identificación y distinción de los colores e imágenes de animales domésticos, lo que favorece la percepción visual, la atención, el enfoque y el cumplimiento de instrucciones.

Materiales: Círculos grande de diferentes colores, imágenes de animales domésticos.

Tiempo de duración: 5 minutos

Esta aventura, el camino tiene ubicado círculos coloridos e imágenes de animales con el objetivo que el niño las logre reconocer cada uno de ellos.

Por ende, la docente enseña una tarjeta con un color y el niño debe buscarlo en el camino de la aventura y ubicarse en el círculo que tenga ese color, lo mismo debe realizar

cuando la docente le muestra una imagen sobre los animales domésticos tiene que buscar una imagen igual a la que tiene la docente y ubicarse en el círculo, una vez logrado se sella el pasaporte recibe la recompensa y sigue avanzando a la siguiente aventura.

Figura 3

La fiesta de los colores y los animales domésticos.



Aventura # 4

Representado por el color verde, con la figura del cuadrado

El puente de las sensaciones

Sentido táctil objetivos: Fortalece el sentido del tacto a través de la exploración manual de las manos y los pies, mediante una variedad de texturas promoviendo la percepción táctil, la identificación y distinción entre superficies rugosas y suaves, así como la expresión de lo que siente durante la actividad.

Materiales: algodón, piedras pequeñas pegadas en una superficie firme, un césped sintético, espuma de afeitar su duración de la aventura es de 5 minutos.

Con los siguientes materiales se construye el camino, de esta aventura donde cuenta con una variedad de textura en la cual el niño mediante las manos palpa cada una de ella y las identifica, luego camina descalzo para sentir si las texturas ubicadas en el paso son ásperas o lisas, después de reconocer cada uno de los elementos se procede a mencionar que textura

le gusto más y con cual se sintió cómodo, se procede a sellar el pasaporte se da la recompensa y se avanza a la siguiente estación.

Figura 4

El puente de las sensaciones



Aventura # 5

El color naranja representado por el triángulo

El sonido me llama

Sentido auditivo objetivo: Mejorar el sentido del oído a través de la detección de las direcciones de varios sonidos, lo cual contribuye a la atención, el reconocimiento auditivo la concentración y el seguimiento de instrucciones.

Materiales: Chinesco, campana y pito

Tiempo: 5 minutos

Por lo tanto, en este espacio de aventura el camino tiene forma de semicírculos con cinta adhesiva, el niño tiene que recorrer cada tramo y escucha el sonido del objeto, los participantes deben cerrar los ojos y quedar estáticos, mientras la maestra realiza los sonidos que deben provenir de diferentes lugares, el niño tiene que señalar de donde proviene el sonido arriba, debajo, delante, atrás, derecha o izquierda, pero como no todos los niños

reconocen las dimensiones de derecha o izquierda, antes de que cierren los ojos se les ubica un objeto que ellos reconozcan con facilidad, así se les hace fácil reconocer de donde proviene el sonido.

Figura 5

El sonido me llama



Aventura final:

Color café figura del rectángulo

El final del camino

Sentido: visual multisensorial

Objetivo: Potenciar la percepción visual, la atención, la capacidad de orientarse en el espacio y la resolución de problemas a través del laberinto con pistas fomentando la participación y el trabajo en equipo.

En la aventura final los infantes tienen que resolver un pequeño laberinto visual con flechas que indican donde da inicio el camino para llegar al tesoro, el primero que resuelva el laberinto podrá abrir el cofre del tesoro del capitán recibir su premio, compartir el tesoro y los demás elementos del cofre con sus compañeros del salón de clases. El cofre en su interior contiene stickers, dulces, y las medallas para cada uno de los participantes.

Culminada la actividad la docente reconocer la participación de todos los infantes, luego se procede a ubicarle a cada uno de los participantes su respectiva medalla, y les brinda un mensaje motivador para que sigan explorando en el entorno real y pueda adquirir experiencias significativas fortaleciendo las bases del conocimiento las cuales son indispensables para enfrentar desafíos o retos a futuro.

Figura 6

Folleto del final de la aventura el laberinto para encontrar el tesoro.



Tabla 13*Tabla de presupuesto de material para el mapa del tesoro multisensorial*

Nº	Materiales	Cantidad estimada	Valor unitario	Valor total
1	Cartulina de diferentes colores a 3	12 unidades	\$0,50	\$6,00
2	Cinta masking o de papel	2 rollos	\$2,00	\$4,00
3	Telas de diferentes texturas	3 metros en total ½ metro por cada color	\$1,50	\$9,00
4	Algodón	2 fundas pequeñas	\$2,50	\$5,00
5	Flechas decorativas para indicar el camino de la aventura	12 unidades	\$0,30	\$3,60
6	Piedras pequeñas decorativas	1 funda	\$4,00	\$4,00
7	Césped sintético	½ medio metro	\$4,00	\$4,00
8	Espuma de afeitar	2 unidades	\$ 3,50	\$7,00
9	Instrumentos musicales de juguetes (tambor, pandereta maracas)	1 tambor 2 maracas 2 panderetas	\$3,00 \$2,50 \$2,50	\$3,00 \$5,00 \$5,00
10	Láminas de animales domésticos y tarjetas de colores	1 paquete de animales 1 paquete de tarjetas	\$2,00 \$1,00	\$2,00 \$1,00
11	Pelotas sensoriales pequeñas	3 unidades	\$0,75	\$2,25
12	Campana	1 unidad	\$3,00	\$3,00
13	pito	2 unidad	\$0,50	\$1,00
14	Caja de objetos	2 unidades	\$2,00	\$4,00
15	Cofre de cartón pequeño decorado	1 unidad	\$5,00	\$5,00
16	Chinesco pequeño	1 unidad	\$2,50	\$2,50
17	Medallas y stickers motivacionales	16 unidades	\$0,75	\$12,00
18	Sello de diseño	2 unidades	\$1,50	\$3,00
Total				\$91,35

CONCLUSIONES

- La gamificación y el aprendizaje significativo son esenciales para construir los conocimientos necesarios en los niños fortaleciendo habilidades emocionales y sociales mismas que se centran como base para la adquisición de nuevas experiencias a través del juego permitiendo relacionar el conocimiento nuevo con el ya existente, motivando el interés de los niños por construir su propio conocimiento.
- En este estudio los resultados evidenciaron que los padres de familia consideran que la gamificación es una estrategia que favorece el aprendizaje en los niños de 3 y 4 años, Sin embargo, dentro de la institución predominan las actividades tradicionales como juegos y cuentos, que no incorporan elementos de gamificación, tales como desafíos y retos, por ello se requiere una mayor planificación y estructuración de las estrategias pedagógicas, resaltando la importancia de diversificarlas para generar inclusión, experiencia participativa e interacción social, así como favorecer la construcción de nuevos aprendizajes en el área preescolar dentro de la institución.
- Se diseñó un mapa del tesoro multisensorial como una estrategia orientada a generar experiencias educativas que integran diferentes retos y actividades articulando los sentidos táctil, visual y auditivo mediante un recorrido organizado que incluye elementos como niveles, desafíos y retos, este diseño responde a las limitaciones identificadas en la aplicación estructurada de la gamificación por lo cual, se plantea como una alternativa pedagógica que permite atender las necesidades detectadas en el contexto educativo y valorar el fortalecimiento de los aprendizajes y las habilidades en niños de 3 a 4 años en etapa inicial.

RECOMENDACIONES

- Implementar el uso de las actividades del mapa multisensorial en los niños en etapa inicial, permitiendo lograr y captar el interés por descubrir nuevos saber, además de fortalecer la imaginación y creatividad es una actividad que busca reforzar el compañerismo la empatía y el trabajo en equipo.
- Fortalecer los conocimientos sobre el uso de la gamificación en la enseñanza-aprendizaje, que siga incluyendo dentro de sus planes pedagógicos diferentes actividades que despierten el interés en los niños por descubrir nuevos conocimientos que será parte de su formación en la vida.
- Gestionar materiales didácticos y recursos tecnológicos de acuerdo a la edad y necesidad de los niños en etapa preescolar en la comunidad, con la finalidad de generar espacios de aprendizajes interactivos e inclusivos que logren fortalecer el desarrollo de capacidades desde las primeras etapas de formación educativa.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, F. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales . *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(8), 82-95.
<https://doi.org/https://doi.org/10.53955/rlo.v3.i8.084>
- Aguirre, J., & Quiridumbay, M. (2021). Perspectiva sobre la educación inicial y el acceso a las TIC: Revisión Crítica de la literatura. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 6(2), 47-56. <https://doi.org/http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuso/v6n2/2550-6587.rehuso-6-02-00047.pdf>
- Álvarez, K., Guanga, A., Cataña, L., & Juelas, E. (2024). Gamificación como estrategia educativa significativa para el aprendizaje GADE. *Revista Científica*, 4(2), 282-295.
<https://doi.org/https://dianet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9769752>
- Anaya, E. (2024). Análisis cualitativo en la investigación . *Revista de Investigación Educativa de la REDIECH.*, 15, 1-18.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/5216/521676741031/521676741031>
- Arias, P., Olmedo, E., Rodriguez, D., & Vallecillo, A. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias Sociales. *Revista Prisma Social: revista de investigación social*(31), 388-409.
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7625998>
- Barahona, C., & Paiz, R. (2024). Explorando la eficacia de la gamificación en el proceso de aprendizaje infntil: un enfoquemultidisciplinario. *Nexus Research Journal*, 3(2), 5-16.
<https://doi.org/https://www.editorialinnova.com/index.php/nrj/article/download/98/299>
- Bermúdez, R., Casanova, A., & Pentón, A. (2024). El método inductivo- deductivo es solo una entelequia filosofía. *Revista cubana de educación superior*, 43(2), 261-279.
[https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142024000200261&script=sci arttext](https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142024000200261&script=sci%20arttext)
- Buendia, G., Tasayco, A., & Menacho, A. (2025). Gamificación y tecnología en la educación infantil: una revisión sistematica. *Revista InveCom*, 5(3), 1-8.

- https://doi.org/https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2739-00632025000300216&script=sci_arttext
- Choez, J., Cedeño, R., & Cedeño, V. (2021). Aprendizaje Significativo una alternativa para transformar la educación. *Dominio de las Ciencias*, 7(2), 915- 924. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8231789.pdf>
- Cifuentes, S., Moya, I., Granado, L., & Valverde, E. (2024). Educación para la sostenibilidad : los ODS a través de la gamificación en educación infantil. *Revista Salamanea Aula* 30, 30, 73-86. <https://doi.org/https://revista.usal.es/tre/index.php/0214-3402/article/download/32024/29814>
- Coronel, C. (2023). Los objetivos de la investigación . *Revista Archivo Médico*, 27, 1-11. https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1025-02552023000100048&script=sci_arttext&tlng=pt
- De Garcia, E., Pinto, A., Sáez, A., & Sierra, M. (2021). La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Semilla Científica*, 22(2), 320-328. <https://doi.org/https://revistas.umecit.edu.pa/index.php/sc/article/download/1052/1896>
- Espinoza, M. (2025). Estrategias didácticas innovadoras en educación inicial: impacto en el aprendizaje infantil. *REPSI. Revista Ecuador de Psicología* , 7(19), 642- 657. <https://doi.org/http://repositorio.cidecuador.org/jspui/handle/123456789/3837>
- Fano, S. (2021). La gamificación para mejorar el pensamiento lógico en estudiantes del nivel inicial. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 16-26. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8150556.pdf>
- González, A., Sánchez, R., Salazar, A., & Salazar, G. (2022). La entrevista cualitativa como técnica de investigación en el estudio de las organizaciones. *New trends in qualitative research*, 14, 1- 12. https://doi.org/https://scielo.pt/scielo.php?pid=S218477702022000500004&script=sci_arttext
- Said, G. (2023). Los puntos de partidas epistemológicos y operativos en la observación de campo. *Revista Latinoamericana de Metodología de Las Ciencias Sociales - Relmecs*, 12(2), 1 - 13. <https://doi.org/https://philpapers.org/archive/SEILPD-7.pdf>

- Gutiérrez, R., Fernández, M., & De León, P. (2023). Desarrollo de habilidades sociales en Educación inicial a partir del programa Aprender a convivir. *Revista de Investigación y Evaluación Educativa*, 10(1), 69-87. <https://doi.org/https://revie.gob.do/index.php/revie/article/view/134/267>
- Mamani, K. (2023). La inteligencia emocional y el aprendizaje significativo. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(27), 454-467. https://doi.org/http://WWW:scielo.org.bo/scielo.php?pid=S261679642023000100454&script=sci_arttext
- Medina, M., Rojas, R., & Bustamante, W. (2023). Metodología de la investigación : Técnicas e instrumentos de investigación. *Instituto Universitario de Innovación Ciencias y Tecnología Inudi Perú*, 1- 59. <https://doi.org/http://coralito.umar.mx:8383/jspui/handle/123456789/1539>
- Méndez, D., & Juanias, J. (2023). La gamificación como recurso didáctico en el aprendizaje de lenguas extranjeras. *SINERGIA ACADÉMICA TECNOCIENTIFICA AMERICANA*, 6(2), 158-174. <https://doi.org/http://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/76>
- Mendoza, P., Rivas, J., Freire, J., Ugsha, M., & López, J. (2025). La motivación y su importancia en el aprendizaje significativo. *Revista Inve Com*, 5(3), 1-9. https://doi.org/https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2739-00632025000300125&script=sci_arttext
- Molina, C., Márquez, Y., & Molina, R. (2022). Tipos de aprendizajes significativos en niños de educación inicial. *REDHECS Revista electronica de Humanidades Educación y comunicación Social*, 30(20), 101 - 121. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9267235.pdf>
- Molina, L., Freire, A., & Escobar, M. (2023). Estudio de estrategias didácticas para el logro del aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9891- 9912. <https://doi.org/https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/7674/11639>
- Mora, F., Santillan, B., Sanabria, C., Centeno, J., Oveido, M., Tujillo, G., & Parraga, A. (2024). El impacto del juego en el desarrollo Cognitivo y socioemocional en la Educación Inicial Estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje. *Ciencias*

- Latinas Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 4201- 4217.
<https://doi.org/https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/13886/19910>
- Ojeda, O., & Zaldivar, M. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(1), 5-11. <https://doi.org/https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci-arttxt&pid=S2665-02662023000100005>
- Otero, S., Nuñez, G., Valencia, C., & Castillo, D. (2023). El proceso de enseñanza en el aula desde la perspectiva del aprendizaje significativo. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(7), 13- 24.
<https://doi.org/https://idicap.com/ojs/index.php/ogmios/article/download/169/201>
- Parra, P., & Mejia , E. (2022). El impacto del aprendizaje significativo en la educación del siglo xx. *Revista Cubana de educación superior*, 41(3), 1-7.
[https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142022000300007&script=sci arttext & tlng=en](https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142022000300007&script=sci%20arttext%20&tlng=en)
- Peña, T. (2022). Etapas del análisis de la formación documental . *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 45(3), 1-7. [https://doi.org/http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid= S012009762022000300004& script=sci arttext](https://doi.org/http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid= S012009762022000300004& script=sci%20arttext)
- Peñafiel, P., Ordoñez, B., & Fernández, L. (2025). El juego y la gamificación como facilitadores del aprendizaje en estudiantes. *Revista InveCom*, 5(3), 1-10.
[https://doi.org/https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci arttxt&pid=S2739-006320250003000109](https://doi.org/https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sciarttxt&pid=S2739-006320250003000109)
- Pérez, M., Mandonado, L., & Ruíz, L. (2023). Gamificación como Recurso Digital Pedagógico en la carrera Docente Inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 7592 - 7624.
<https://doi.org/https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/9298>
- Piedra, J., & Manqueros , J. (2021). El Muestreo y su relación con el diseño metodológico de la investigación : Manuel de temas nodales de la investigación cualitativa. Un abordaje didáctico. *Universidad Pedagógica de Durango*, 81-99.
<https://doi.org/https://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/ Nodales.pdf#page=82>

- Poveda, M., Parrales, J., Parrales, M., & Collante, J. (2023). Gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Ciencias y Lideres*, 1(2), 4-14. <https://doi.org/http://revista.unesum.edu.ec/rclideres/index.php/rcl/article/view/15/19>
- Reyes, G. (2021). El aprendizaje Significativo como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje. *Polo del conocimiento : Revista científico - profesional*, 6(5), 75-86. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7927035>
- Rocha, J. (2021). Importancia del aprendizaje ignificativo en la construcción de conociminetos. *Revista Científica Estelí*, 63 - 75. <https://doi.org/https://camjol.info/index.php/FAREM/article/download/11608/13465/>
- Segovia, A. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza- aprendizaje. *Polo del conociminento Revista Científico-profesional*, 8(8), 844- 852. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9152386.pdf>
- Soria, M., & Vélez, W. (2024). La motivación y el proceso de aprendizaje en los niños de Educación Inicial2. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 120, 5(2), 1 - 13. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9541127>
- Tusa, F. (2022). Aprendizaje significativo en Educación Inicial: una revisión de literatura. *Revista Escuela Familia y comunidad*, 1(1), 11-24. <https://doi.org/https://revistas.utmachala.edu.ec/revistas/index.php/escuela.familia.comunidad/article/view/658>
- Vásquez, S., Vidal, R., Reátegui, G., Yalta, M., Soplin, A., & Huanca, G. (2023). Aprendizaje significativo: características, estrategias, importancia y teorías. *paidagogo. Revista de Investigación Multidisciplinaria*, 5(1), 1- 15. <https://doi.org/https://educas.com.po/index.php/paidagogo/article/download/225/488>
- Vélez, L. (2023). La tecnología y su impacto en la educación inicial . *Revista Científica FIPCAEC (Fomento De la investigación y publicación científico -técnica . multidisciplinaria) . polo De Capacitación, Investigación y publicacion (POCAIP) ,*

2(8), 531-545. <https://doi.org/https://ftp.polodelconocimineto.com/index.php/fipcaec/article/view/843>

Zamora, S., Merchan, S., González, S., & Vitonera, M. (2023). El aprendizaje significativo en la educación actual : una reflexión desde la perspectiva crítica. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB Segunda Nueva Etapa 2.0*, 27(1), 218-230. <https://doi.org/https://revistas.investigación-upelipd.com/index.php/educare/article/view/1896>

Zúñiga, P., Cedeño, R., & Palacios, I. (2023). Metodología de la investigación científica guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723- 9762. <https://doi.org/https://doi.org/10.37811/clrcm.v7i4.7658>

ANEXOS

Formato de Ficha de observación

N°	Ítems	Si	No	Observación
1	¿Los niños muestran mayor interés en las actividades que tienen elementos de juego en comparación con las actividades tradicionales?			
2	¿Los estudiantes se sienten motivados al superar los desafíos en las actividades dentro del salón?			
3	¿Los niños muestran interés por descubrir más sobre un tema a través de la dinámica del juego?			
4	¿Los infantes muestran disposiciones para trabajar en equipo durante las actividades de gamificación?			
5	¿Se observa un cambio positivo en las actividades de los pequeños después de realizar las actividades en el salón?			
6	¿Los niños respetan las normas y reglas establecidas dentro del salón, como escuchar, respetar turno, pedir permiso y compartir con sus compañeros?			
7	¿La retroalimentación del guía en el juego hace que los niños se sientan más motivados a seguir participando?			
8	¿La docente realiza actividades lúdicas con las experiencias previas y la relaciona con el contexto que viven a diario los niños?			
9	¿La docente emplea herramientas digitales como aplicaciones, tarjetas o recursos digitales para incorporar la gamificación?			
10	¿La docente brinda apoyo a los niños que tienen dificultad para socializar?			

Formato del Guión de preguntas de entrevista

1. ¿Cómo identifica las necesidades individuales de cada niño dentro de su salón?
2. ¿Cómo integra la gamificación dentro de su planificación diaria?
3. ¿Qué herramienta o plataforma de gamificación ha usado?, ¿Cómo le ayudan en el proceso de enseñanza y aprendizaje?
4. ¿Qué estrategia utiliza para asegurarse que los estudiantes comprenden y asimilas lo que están aprendiendo?
5. ¿Cómo docente qué papel juegan las emociones y la motivación en el aprendizaje significativo en los niños?
6. ¿Qué desafío a encontrado al implementar la gamificación en su salón de clase?
7. ¿Qué tipos de juegos lúdicos utiliza con mayor frecuencia en el aula para facilitar el aprendizaje significativo?
8. ¿Cómo evalúa si un estudiante ha alcanzado un aprendizaje significativo aplicando las técnicas de la gamificación?

Formato de la encuesta dirigida a los para padres de familia.

- 1. ¿Mi hijo(a) recuerda en casa lo aprendido en el salón de clase mediante un juego?**
 - Siempre
 - Casi siempre
 - Algunas veces
 - Casi nunca
 - Nunca
- 2. ¿Utiliza canciones dinámicas o juegos para enseñar los números, colores o letras a su hijo?**
 - Siempre
 - Casi siempre
 - Algunas veces
 - Casi nunca
 - Nunca
- 3. ¿Ha notado una mejora en el aprendizaje de su hijo (a) desde que se implementaron juegos educativos en el salón de clase?**
 - Siempre
 - Casi siempre
 - Algunas veces
 - Casi nunca
 - Nunca
- 4. ¿Para fomentar el aprendizaje de su hijo(a) usa materiales didácticos cómo rompecabezas, juegos de roles y aplicaciones educativas?**
 - Siempre
 - Casi siempre
 - Algunas veces
 - Casi nunca
 - Nunca
- 5. ¿La gamificación debería ser parte importante del currículo escolar?**
 - Siempre

- Casi siempre
- Algunas veces
- Casi nunca
- Nunca

6. ¿Con qué frecuencia se hijo (a) dedica tiempo en casa a jugar, juegos educativos para reforzar lo aprendido en la escuela?

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Casi nunca
- Nunca

7. ¿En casa ayudo a mi hijo a fomentar la colaboración y el respeto mediante el juego?

- Siempre
- A menudo
- Algunas veces
- Casi nunca
- Nunca

8. ¿Las actividades que utiliza la docente en el salón motivan la independencia de mi hijo (a)?

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Casi nunca
- Nunca