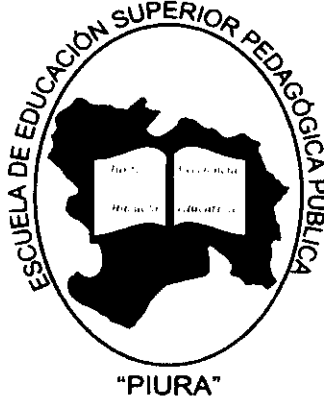


**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA
ECONOMÍA PERUANA”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Gamificación Educativa en el Nivel de Educación
Inicial 2022**

Trabajo de Investigación Presentado por

CASTILLO FLORES, Sofia Milene

ID ORCID: 0000-0002-5408-6079

**Para la Obtención por el Grado Académico de Bachiller en
Educación**

ASESORA

Mg. Cecilia Collantes Cupen

ID ORCID: 0000-0002-0167-7481

Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes

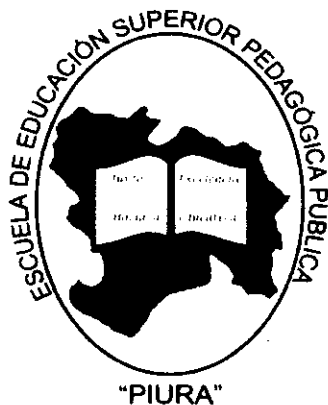
PIURA – PERÚ

2025

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA
ECONOMÍA PERUANA”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Gamificación Educativa en el Nivel de Educación
Inicial 2022**

Trabajo Académico Aprobado en Forma y Estilo por:

Miembro Presidente: Mg. Angela Martina Bruno Seminario.....

Miembro Vocal: Mg. Flor María Talledo Coveñas.....

Miembro Secretario: Dra. Militza Novoa Seminario.....

PIURA – PERÚ

2025

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA
ECONOMÍA PERUANA”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Gamificación Educativa en el Nivel de Educación
Inicial 2022**

La Suscrita Declara que el Trabajo Académico es Original en su Contenido y

Forma

Sofia Milene Castillo Flores.....



PIURA – PERÚ

2025



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CERTIFICADO DE ÍNDICE DE SIMILITUD DE APLICACIÓN DEL TURNITIN

La Jefatura de Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" en atención al Art. 60 del Reglamento de Investigación e Innovación,

CERTIFICA:

Que; el trabajo de Investigación con fines de Obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación presentado por la investigadora: **CASTILLO FLORES SOFIA MILENE** del Programa de Estudios de Educación Inicial denominado:

GAMIFICACIÓN EDUCATIVA EN EL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL 2022

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud requerido lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación e Innovación y en la normativa para la presentación de trabajos académicos; pondera como Índice de Similitud

7%

Distrito veintiséis de octubre,

08 JUL 2025



Martina Bruno Seminario
Angela Martina Bruno Seminario
ORGID ID: 0000-0002-3308-4509
Jefatura de Unidad de Investigación

Mg. AMBS/JUI
bam



"Año de la Unidad, la paz y el desarrollo"

FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

1. IDENTIFICACIÓN PERSONAL

Apellidos y Nombres **CASTILLO FLORES SOFIA MILENE**

DNI N° 75228595

Correo electrónico: milene16sofia@gmail.com

Código de matrícula alumna 75228595

ID ORCID 0000-0002-5408-6079

2. IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título del trabajo de investigación:

GAMIFICACIÓN EDUCATIVA EN EL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL 2022

Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes

Programa Formativo

Formación Inicial Docente

Programa de Estudios

Educación Inicial

Autor (a) **CASTILLO FLORES SOFIA MILENE**

Asesor (a) Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN

ID ORCID Asesor 0000-0002-0167-7481

DNI N° 02899792

3. TIPO DE ACCESO

Acceso abierto*

Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:



4. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el archivo Word y Archivo PDF que entregó a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico y es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN – (Metadato Obligatorio – Repositorio Institucional)

Línea de Investigación.

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Eje Temático

FUNCIONES COGNITIVAS Y SOCIOAFECTIVAS IMPLICADAS EN EL APRENDIZAJE

Distrito Veintiséis de octubre,

08 JUL 2025

Handwritten signature of Sofia Milene Castillo Flores

CASTILLO FLORES SOFIA MILENE
DNI. 75228595



Mg. AMBS/JUI
bam



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

Yo, **CASTILLO FLORES SOFIA MILENE** identificada con DNI N° 75228595, como autor (a) del trabajo de investigación titulado:

GAMIFICACIÓN EDUCATIVA EN EL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL 2022

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes

Egresada del Programa Formativo de Formación Inicial Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial;

DECLARO QUE:

Este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación.

Distrito Veintiséis de octubre,

08 JUL. 2025



CASTILLO FLORES SOFIA MILENE

DNI. N° 75228595

Mg. AMBS/JUI
bam



"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR

Señor Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

Yo, Mg. **CECILIA COLLANTES CUPEN**, identificada con DNI N° 02899792 como asesora del trabajo de investigación titulado:

GAMIFICACIÓN EDUCATIVA EN EL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, 2022

Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes, desarrollada por el investigador (a) **CASTILLO FLORES SOFIA MILENE** identificada con DNI N° **75228595**, egresado (a) del Programa Formativo de Formación Inicial Docente – Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación de la EESPP "PIURA" para la presentación de trabajos con fines de Obtención del Grado Académico. Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios

Distrito Veintiséis de octubre, **29 DIC. 2023**


MG. CECILIA COLLANTES CUPEN
DNI. N° 02899792

Mg. AMBS/JUI
bam

Dedicatoria

Dedicado a familia quienes me alentaron, impulsaron y acompañaron a lo largo de estos cinco años, apoyándome a ser una mejor persona y profesional.

Agradecimiento

Mi agradecimiento más profundo está dirigido a:

A Dios, por darme la vida y la salud, por ser mi guía y sendero en los momentos más difíciles.

A mi familia y amigos por brindarme su apoyo incondicional desde antes de emprender este camino, por los consejos dados y orientarme a seguir siempre hacia adelante.

A mis docentes de la ESPP-Piura, por sus enseñanzas y consejos que siempre llevaré en mi mente y corazón.

Índice de Contenido

Certificado de Índice de Similitud de Aplicación de Turnitin	iv
Formato de Autorización para la Publicación en el Repositorio Académico Digital ..	v
Declaración Jurada de Originalidad y Autenticidad de Trabajo de Investigación para Publicación en el Repositorio Académico Digital	vi
Constancia de Aprobación de Asesor	vii
Dedicatoria	viii
Agradecimiento	ix
Introducción	13
Capítulo I.....	15
Objetivos de la Investigación Académica	15
Objetivos	15
1.1 Objetivo General	15
1.2 Objetivos Específicos.....	15
1.3 Justificación de la Investigación	15
Capítulo II	17
Marco teórico Conceptual	17
2.1 Definiciones Teóricas de la Gamificación Educativa	17
2.1.1. ¿Qué es la Gamificación?.....	17
2.1.2. Gamificación Educativa Según Autores	19
2.1.3. Teorías Implicadas en la Gamificación Educativa.....	21
2.2 Diferencia entre Juego Serio y Gamificación, Elementos del Juego Utilizados para Gamificar	32
2.2.1 Diferencia entre Juego y Gamificación.....	32
2.2.2 Elementos del Juego Utilizados para Gamificar	36
2.3 Beneficios de la Gamificación Educativa en el Nivel Inicial	39
2.3.1 Desarrolla el Lenguaje Oral.	39

2.3.2	Promueve las Habilidades Cognitivas.....	40
2.3.3	Promueve las Habilidades Sociales.....	40
2.3.4	Desarrollo de la Flexibilidad Mental.	41
2.3.5	Desarrollo de la Competencia Lógico Matemática.....	42
2.4	Rol Docente en la Gamificación Educativa	42
2.4.1	Recursos Tecnológicos.....	43
2.4.2	Recursos no Tecnológicos.....	45
Capítulo III	47
Metodología de Análisis de la Información	47
3.1.	Descripción de la Metodología	47
Capítulo IV	52
Conclusiones y Recomendaciones	52
4.1	Conclusiones	52
4.2	Recomendaciones.....	54
Referencias Bibliográficas	56
Anexo 1: Matriz de Consistencia	60
Anexo 2: Resolución Directoral N° 0298-2023-DG-EESPP “PIURA”	61
Anexo 3: Resolución Directoral N° 061-2024-DG-EESPP “PIURA”	68
Anexo 4: Resolución Directoral N° 0200-2024-DG-EESPP “PIURA”	75
Anexo 5 Informe Estadístico de Turnitin	76

Índice de Figuras

Figura 1	Enfoques de la Gamificación	18
Figura 2	Pirámide de Maslow	21
Figura 3	Modelo Lewiniano	27
Figura 4	Modelo de Aprendizaje de Dewey	28
Figura 5	Modelo de Aprendizaje de Jean Piaget	30
Figura 6	Diferencias entre Juego Serio y Gamificación.....	34
Figura 7	Jerarquía de los Elementos del Juego.....	36
Figura 8	Base de Datos	48
Figura 9	Presentación de Literatura Especializada según Fuentes de Datos.....	49
Figura 10	Revistas Indexadas y Artículos Científicos	50

Introducción

A lo largo de los años la educación ha ido evolucionando y adaptándose a los contextos sociales en la que se desenvuelve, como consecuencia se está en búsqueda de una constante innovación en herramientas y metodologías que promuevan el aprendizaje dentro de las aulas, es así como surge el tema en el que se encuentra centrado el presente trabajo de investigación, la gamificación educativa, la cual se propone como alternativa de solución frente a problemas relacionados con la motivación, la participación activa y el compromiso por parte de los estudiantes frente a la construcción de sus aprendizajes.

El presente trabajo de investigación adopta el concepto de gamificación educativa como herramienta de aprendizaje que mediante la promoción de motivación, participación y compromiso busca mediar los aprendizajes haciendo que los niños se predispongan a la adquisición del mismo, para lo cual se debe tener en cuenta las necesidades, contexto e interés de los estudiantes, así como también el objetivo de los aprendizajes esperados. El propósito principal de la investigación es analizar a nivel teórico la gamificación educativa dentro del nivel inicial para conocer los beneficios de su aplicación dentro de las aulas y cómo repercute en el aprendizaje de los niños.

El trabajo investigativo está conformado por cuatro capítulos, los cuales se describirán a continuación:

El primer capítulo está compuesto por el planteamiento de los objetivos tanto general como específicos, los cuales cumplen el rol de guiar la investigación teniendo en cuenta lo que se quiere lograr, de igual modo se encuentra la justificación, la cual permite esclarecer el por qué, para qué de la investigación y los aspectos teórico, metodológico y los beneficiarios.

El segundo capítulo está conformado por el marco teórico, el cual se encuentra compuesto por conceptualizaciones teóricas acerca de la gamificación, diferenciaciones con el juego, elementos, beneficios y el rol docente dentro de la gamificación educativa.

En el tercer capítulo se encuentra la metodología de la investigación, en el cual se realiza una descripción acerca de las fuentes utilizadas para la realización de la investigación.

En el cuarto capítulo, se encuentran las conclusiones y recomendaciones dadas a raíz del análisis de la revisión de la literatura.

Para finalizar el trabajo se encuentran las referencias bibliográficas de donde se ha podido obtener la información brindada a lo largo del presente trabajo.

Capítulo I

Objetivos de la Investigación Académica

Objetivos

1.1 Objetivo General

- Analizar a nivel teórico la gamificación educativa en el nivel inicial.

1.2 Objetivos Específicos

- Sistematizar la diferencia entre juego serio y la gamificación, los elementos del juego para gamificar
- Determinar los beneficios de la gamificación educativa en el nivel inicial.
- Describir el rol docente en la gamificación educativa.

1.3 Justificación de la Investigación

En los últimos años la gamificación ha ido alcanzando más campo dentro de los ambientes educativos, por aumentar la motivación, la participación y el compromiso de los niños. Esta herramienta utiliza los elementos de los juegos para proporcionar experiencias de aprendizaje que resulten más atractivas y dinámicas. El presente trabajo de investigación busca analizar la gamificación dentro de los procesos de aprendizaje y los efectos que causa. Con ellos se procura ofrecer base científica que permita a los docentes diseñar actividades gamificadas efectivas las cuales se pueden adaptar al nivel inicial. Contribuyendo así a optimizar experiencias educativas y mejorar los resultados del aprendizaje.

Desde el aspecto teórico, se busca aportar con conocimiento sobre la gamificación educativa, la motivación intrínseca, la autodeterminación y el compromiso en ambientes educativos. Al analizar la gamificación la investigación se centra en teorías acerca de la motivación y la construcción del aprendizaje por parte de los estudiantes, siendo ellos los agentes activos de su conocimiento. Así como

también permite aportar de manera bibliográfica sobre la relación entre la gamificación y el aprendizaje.

Desde el aspecto metodológico, la investigación implementará una investigación de carácter documental, la cual permite la recolección de información de fuentes académicas y estudios previos para realizar un análisis en base a lo encontrado ofreciendo una síntesis actualizada sobre la gamificación en contextos educativos, posibilitando establecer fundamentos con base científica para futuras investigaciones. Se recopilará información de libros especializados, bases de datos y artículos científicos con el objetivo de identificar los componentes de la gamificación y sus beneficios.

Los principales beneficiarios de este trabajo son los estudiantes, quienes podrán desenvolverse en ambientes de aprendizaje motivados. De igual manera, los docentes también serán beneficiados por que podrán obtener información acerca de la gamificación para agenciarse de herramientas y estrategias en las que integren la gamificación en sus métodos de enseñanza. Además, las I.E y los diseñadores de contenido educativo de igual modo podrán aplicar la información brindada en esta investigación para desarrollar programas y materiales educativos que resulten atractivos e innovadores.

Capítulo II

Marco teórico Conceptual

2.1 Definiciones Teóricas de la Gamificación Educativa

2.1.1. *¿Qué es la Gamificación?*

La gamificación proviene del término en inglés gamification, que a su vez es derivado de la palabra “game” que significa juego, lo cual nos da indicios de que tiene relación con el juego y sus elementos, Deterding et al.(2011) definieron a la gamificación como el uso de los elementos y diseños de los juegos utilizados en contextos no lúdicos, diferenciándose de los juegos e interacciones lúdicas. Esta concepción de lo que es la gamificación fue utilizada en el ámbito del marketing, puesta en práctica con el objetivo principal de brindar experiencias positivas que motiven al consumidor a involucrarse de manera activa y con un tiempo más duradero.

Así mismo Gaviria (2021), en su libro la pedagogía de la gamificación definió a los orígenes de la gamificación como un medio de motivación se sitúa en las primeras prácticas de los Boys Scouts, los cuales a inicios del S. XX puso en marcha un sistema conformado por actividades y recompensas palpables mediante el uso de parches que en la actualidad siguen usando. Mediante el uso de los parches o medallas el participante puede dar cuenta del progreso obtenido y constatar el alcance de su meta. Si bien, este tipo de sistema se puede prestar para indicar prácticas ambiguas, la gamificación no implica en el simple hecho de premiar, más bien conlleva una estructura con elementos que motivan y estos mismos se integran a un modelo ya sea formativo o productivo.

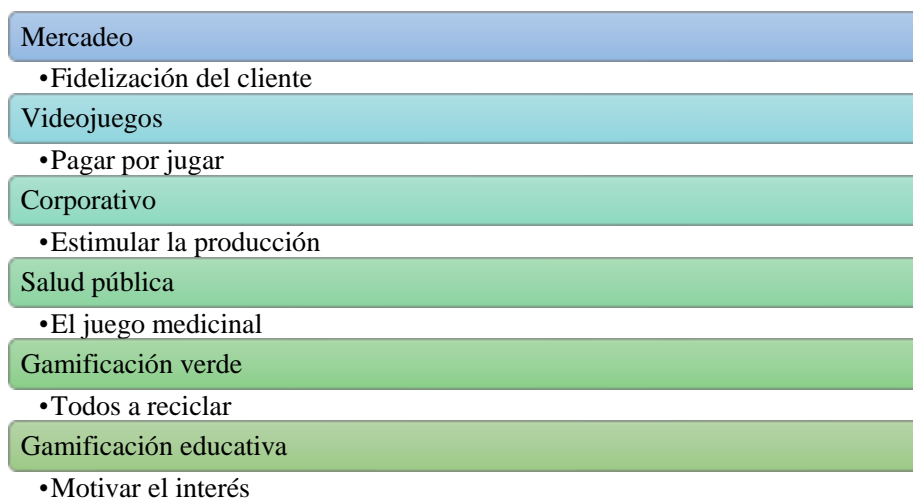
Es importante resaltar que, además de las definiciones conceptuales, la gamificación está sustentada bajo diversas teorías psicológicas como la teoría de la autodeterminación, motivación intrínseca y extrínseca y pedagógicas tal como la del aprendizaje basado en experiencias, las cuales explican su efectividad en el ámbito educativo. Dichas teorías proporcionan el soporte necesario para entender y

comprender cómo y por qué la gamificación logra aumentar la motivación, así como también influir de manera positiva en la participación activa y el compromiso generando así aprendizajes significativos. En un apartado posterior se desarrollarán y describirán más a detalle dichas teorías, a fin de profundizar en los fundamentos que respaldan esta estrategia educativa.

A la fecha la gamificación se ha ido extendiendo en muchos más ámbitos que simplemente el marketing, y cada uno de estos ámbitos ha ido formando y dándole un sentido propio a las mecánicas utilizadas por la gamificación pero que a su vez mantienen la esencia de predisponer al sujeto a ser motivado, mantener el interés y entretenerlo. Para Gaviria (2021), existen seis enfoques de la gamificación:

Figura 1

Enfoques de la Gamificación



Nota: Enfoques de la gamificación

Fuente: Elaboración propia adaptada del libro de Gaviria (2021): Pedagogía de la gamificación.(pp.101-104).

Si bien en los cinco primeros enfoques la gamificación está orientada a que predomine la productividad y enfocarse en la permanencia del cliente, para el ámbito o enfoque educativo la gamificación cobra otro sentido siendo así que deja de lado los objetivos económicos para centrarse en dar un nuevo significado a las experiencias educativas y propiciar el interés, siguiendo el principio de libertad de Montessori y Brown.

En consecuencia, a todo lo anterior mencionado se puede interpretar a la gamificación como el medio que se utiliza en diversos ambientes para generar interés en los sujetos a los cuales se intenta atraer, dependiendo el ámbito en el que se emplee es como se van utilizando los elementos del juego para originar un cambio en las conductas de las personas. Sin embargo, dentro del ámbito educativo el sentido que se le da a la gamificación cambia, durante los últimos años el interés por la gamificación educativa ha ido en crecimiento repercutiendo así en el surgimiento de diversas investigaciones que buscan darle una conceptualización y significancia dentro del ámbito educativo.

2.1.2. Gamificación Educativa Según Autores

La educación siempre está en un constante cambio, implementando nuevas estrategias, herramientas y recursos en respuesta al contexto y las necesidades de los estudiantes, es por ello que siempre se está en una constante búsqueda de innovación buscando mejorar los procesos de aprendizaje.

Según Gaviria (2021), gamificar dentro del ámbito educativo “es emplear mecánicas, estéticas y pensamiento lúdico provenientes de los juegos para motivar, aumentar el compromiso y promover el aprendizaje en los participantes”(p.125). Para el autor la gamificación o la acción de gamificar no se centra solo en la inclusión de los juegos dentro del aula, si se acciona de esa manera se estaría ludificando más no gamificando, dado que la lúdica busca la armonía entre los juegos, el aprendizaje y el entretenimiento. Más la gamificación hace uso de las mecánicas que influyen de manera externa e interna en el sujeto, las tipifica y organiza para ser aplicadas de forma sistematizada produciendo secuencias educativas con un tiempo de duración de acorde a la necesidad.

En la misma línea de pensamiento Eguía y Contreras (2017), en su libro Gamificación en las aulas, expresaron que el concepto de gamificación surge del aprendizaje que generan los juegos, mediante sus herramientas, mecánicas, dinámicas y modos de afrontar los retos, basándose en la satisfacción que experimentan los estudiantes a través de la obtención de recompensas o estímulos al realizar tareas en contextos que no están directamente relacionados con el juego. Este enfoque potencia

la actividad cerebral mediante la obtención de algo a cambio, ofreciendo un aprendizaje práctico y aplicable, diversión a través del aprendizaje, ampliando y complementando los conocimientos teóricos, ya sean previos o nuevos.

Para Zambrano et al. (2020), gamificar significa hacer “uso de las mecánicas del juego” (p.350) cuyo objetivo es motivar a los estudiantes, así mismo la define como una herramienta de innovación la cual incentiva el aprendizaje autorregulado y da valor al proceso del aprendizaje y enseñanza. Para los autores al utilizar las mecánicas del juego que nos propone la gamificación se logra crear un ambiente que predispone al estudiante a la creación de experiencias significativas. En ese sentido Medina (2024), en su investigación define a la gamificación como “una metodología de aprendizaje activo”(p.421). Siendo que el estudiante es el protagonista de su aprendizaje y desempeña un rol activo en el mismo, así mismo menciona que haciendo uso de esta metodología se obtienen beneficios tales como el compromiso, la motivación, el desarrollo de habilidades y personalizar el aprendizaje.

Zambrano et al. (2022), consideraron que la gamificación “es una estrategia didáctica y motivacional” (p.25). Que a través de fomentar entornos atractivos busca el involucramiento de los estudiantes para la obtención de mejores resultados en el aprendizaje. Así mismo y en relación con los demás autores recaen en que los elementos del juego son una pieza fundamental para gamificar las actividades, debido a que al potenciar la motivación se mejoran los niveles de satisfacción de los estudiantes.

Vásquez (2021), en su investigación mencionó que, aunque la gamificación se basa en los juegos y presenta una perspectiva muy distinta, considerando que intenta identificar los elementos que generan motivación en las personas para dedicar su tiempo a los juegos, y partir del uso de esos elementos reproducir esas experiencias en actividades que no son lúdicas. Por lo tanto, se puede considerar implicar en nuestra práctica pedagógica los elementos pertenecientes al juego, con la finalidad de que los estudiantes obtengan vivencias similares al disfrute de un juego. Para alcanzar este objetivo se necesita implementar estrategias gamificadas que cuenten con un diseño bien organizado que incluya diversos componentes.

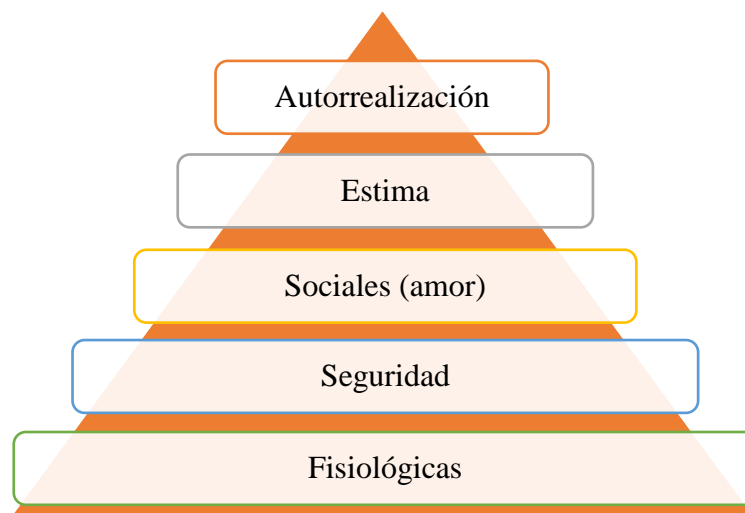
2.1.3. *Teorías Implicadas en la Gamificación Educativa*

Teoría de la Motivación Humana de Maslow. Maslow (1991), en su libro *Motivación y personalidad* define a la motivación como una característica casi común presente en todos los estados orgánicos, así mismo es interminable, continua, cambiante y de naturaleza compleja. Para Maslow (1991), la motivación es algo inherente en los seres humanos, la cual va cambiando dependiendo de la satisfacción que nos produce las diversas necesidades que se nos presentan a lo largo de nuestras vidas, del mismo modo resalta que una vez satisfecha una necesidad surge una nueva, es así como la motivación siempre es parte de nosotros, solo cambia el objetivo o necesidad por una mayor.

Del mismo modo pone en manifiesto que cada persona transita por dos grandes grupos de necesidades las cuales denomina necesidades superiores e inferiores y cada una de ellas tiene una serie de propiedades que las caracteriza mediante una jerarquía.

Figura 2

Pirámide de Maslow



Nota: Jerarquía de las necesidades

Fuente: Elaboración propia adaptada de Maslow (1991): *Motivación y personalidad*.(p.88).

En la figura 2 se muestra la jerarquía de las necesidades que presenta el ser humano según Maslow, están organizadas desde las más básicas a la más compleja, la satisfacción o superación de una nos da pie a conseguir la siguiente, sin embargo, esto

no quiere decir que se dejen de lado o se olviden por completo las necesidades ya satisfechas.

La pirámide está conformada desde su base por las necesidades fisiológicas, aquellas que corresponden a la alimentación y a la parte física de nuestro cuerpo, en el siguiente nivel se encuentra la necesidad de seguridad, de sentirse protegido o de resguardarse ante situaciones que nos puedan causar temor o sean sorprendidas, cuando esta necesidad se ve satisfecha se presentan las necesidades sociales o necesidad de amor, en la cual el ser humano comienza a entablar relaciones interpersonales y presenta un cariño selectivo como las amistades, relaciones amorosas, y familiares, este nivel se caracteriza porque predominan las necesidades de dos o más personas que corresponden a las necesidades del otro y a las propias.

En la necesidad de estima se encuentra la búsqueda de estatus y respeto lo cual conlleva desenvolverse en el ámbito social, la proyección de metas y logros. En el punto más alto de la pirámide tenemos el nivel de autorrealización, para alcanzar este nivel Maslow expresa que las personas que se encuentran aquí tienen un mayor grado de cualidades, con impulsos hacia la independencia y autonomía, para poder alcanzar este nivel de satisfacción se va a requerir mejores condiciones externas tales como familiares, educativas, políticas, económicas, entre otras.

En la pirámide se puede evidenciar que la motivación puede ser influenciada por factores externos (reconocimiento, distribución de recompensas, acumulación de recursos) o gestionada autónomamente (metas y/u objetivos). En relación a lo mencionado anteriormente la gamificación y el uso de elementos del juego se sitúa dentro de las necesidades de estima y las necesidades sociales.

Motivación Intrínseca y Extrínseca según Deci y Ryan. Para Deci y Ryan (1985), la motivación es vista desde dos perspectivas siendo estas la perspectiva mecanicista y la perspectiva organicista, la primera hace referencia al ser humano como un ente pasivo, el cual es impulsado por estímulos fisiológicos y ambientales. Mientras que desde la perspectiva organicista el ser humano es un ente activo que cuenta con voluntad, en ese sentido posee necesidades internas, así como también impulsos fisiológicos con los cuales no simplemente reacciona ante el

entorno, sino que también actúa sobre el mismo, mediante la gestión de emociones e impulsos.

Desde esta perspectiva no sólo se adopta a los estímulos como una simple causa del comportamiento, sino como múltiples oportunidades o recursos que el ser humano utiliza para su satisfacción, dando una mayor relevancia a cómo el ser humano experimenta y percibe los estímulos, considerando más el significado psicológico que las características objetivas.

Al igual que Maslow (1991), Deci y Ryan (1985) exponen que existen necesidades internas y externas, las cuales se ven influenciadas según las motivaciones externas e internas que se les presenten, siendo estas últimas las que propicien el cumplimiento de metas, objetivos y compromiso hasta el logro de satisfacción según la necesidad. Ambos autores en su libro “Motivación intrínseca y autodeterminación en el comportamiento humano” expresaron que la motivación intrínseca o interna está fundamentada sobre las necesidades orgánicas e innatas de autodeterminación y competencia, este tipo de motivación actúa como una fuerza o impulso para la realización de diversas conductas o procesos en los cuales priman las experiencias de autonomía y afectividad.

A diferencia de los impulsos primarios, las necesidades internas no funcionan de manera repetitiva ni es dependiente de las carencias fisiológicas. Asimismo, actúan como un factor importante en el comportamiento humano, las cuales al interactuar con los impulsos pueden fortalecerlos, debilitarlos o influir en la forma en la que se satisfacen. Las necesidades internas de autodeterminación y competencia motivan un proceso constante de búsqueda y superación de desafíos de manera óptima (Deci y Ryan, 1985). Cuando el ser humano no está afectado por emociones o impulsos busca situaciones o retos que le parezcan interesantes, que requieran de creatividad y recursos, asimismo estas situaciones tienen que requerir de las habilidades que posee, sin ser demasiado fáciles o difíciles.

Cuando el ser humano encuentra desafíos o retos con las características antes mencionadas se esfuerza y persiste hasta su superación. Es decir, las necesidades de competencia y autonomía influyen en el ser humano para mantenerlo inmerso en la

constante búsqueda y superación de desafíos en los cuales pone a prueba sus habilidades, capacidades y destrezas. Asimismo, Deci Ryan (1985), señalaron que las emociones se vinculan de forma holística con la motivación intrínseca, dado que la emoción del interés cumple una función importante en la dirección de la motivación intrínseca debido a que el ser humano afronta de manera natural las actividades o situaciones que le resultan interesantes.

Al ser motivado de manera interna, el ser humano logra experimentar emociones como el disfrute e interés, se sienten autodeterminados y competentes al utilizar sus habilidades y capacidades, se percata acerca de que el origen de su comportamiento es algo interno. La autodeterminación al igual que las emociones se encuentra vinculada de manera holística en la motivación intrínseca, la teoría acerca de la misma es explicada por los mismos autores, la cual será detallada en el siguiente apartado.

Si bien los autores en gran medida tienden a priorizar la motivación intrínseca, también ponen en manifiesto la existencia de la motivación extrínseca o externa, la cual tiene como esencia el guiar al ser humano a desarrollar actividades sin que él mismo sienta interés por la actividad en sí. Al utilizar este tipo de motivación se debe tener cuidado dado que la persona puede tender a sentirse coaccionada a realizar actividades que no desea, esta motivación varía dependiendo su uso pudiendo ser controladora o estar determinadas por opciones elegibles basadas en el interés de las personas a las que se les propone, siendo este último caso quién desemboca una actitud más auto determinante en la persona y propiciando una motivación intrínseca.

Teoría de Autodeterminación según Deci y Rayn. Deci y Ryan (1985), definen que la autodeterminación es una cualidad del comportamiento humano en la cual está implicada la experiencia de la libre elección, es decir, es la percepción interna de que uno es la causa de sus propias acciones. Es fundamental para la motivación intrínseca y también puede observarse en algunas formas de motivación extrínseca. En otras palabras, la autodeterminación es la capacidad de tomar nuestras propias decisiones, por lo que son estas decisiones, y no los refuerzos externos o los impulsos las que determinan las propias acciones. Sin embargo, la autodeterminación

es más que una capacidad; también es vista como una necesidad, dado que existe una tendencia innata hacia la autodeterminación que motiva a las personas a participar en actividades que le resultan interesantes en las cuales se suelen promover el desarrollo de competencias y la adaptación flexible al entorno social. Este proceso es clave para el desarrollo de la motivación extrínseca, ya que las personas se ajustan a su entorno mientras mantienen su autodeterminación.

La autodeterminación se distingue por ser flexible en la gestión sobre la interacción entre el entorno y uno mismo. Cuando ponemos en práctica la autodeterminación actuamos por decisión propia (no por coacción u obligación) basándonos en nuestras necesidades orgánicas e interpretación del entorno en el que nos ubicamos. Deci y Ryan (1985), después de una serie de estudios de casos ponen en manifiesto que la autodeterminación y la motivación interna de la persona puede ir en decaimiento si se llegan a presentar motivaciones externas como recompensas o incentivos, dado que la persona pierde el interés en la actividad y prioriza como objetivo el alcanzar la recompensa.

No obstante, también expresaron que las motivaciones extrínsecas en forma de recompensas no es el problema, sino la forma en cómo se aplica este mecanismo, es decir, si impones la actividad a una serie de reglas controladoras y ofrecen una recompensa por la culminación de dicha actividad las personas implicadas pierden la motivación intrínseca y la autodeterminación conforme va pasando el tiempo, por el contrario si se ofrecen situaciones en las que las personas implicadas accedan a una libre elección (opciones basadas en su interés y determinadas de manera previa) permite que se sientan más autodeterminadas y motivadas internamente.

Teoría del Aprendizaje Basado en Experiencias. La teoría del aprendizaje basado en experiencias o aprendizaje experiencial fue propuesta por Kolb (2000), en su libro titulado “Aprendizaje experiencial”. Con su propuesta teórica expresó que el aprendizaje está basado en las experiencias de los estudiantes, de las cuales se deriva y se pone a prueba el conocimiento, así mismo priorizó el proceso de aprendizaje más que los resultados del mismo. El educador tiene el deber de

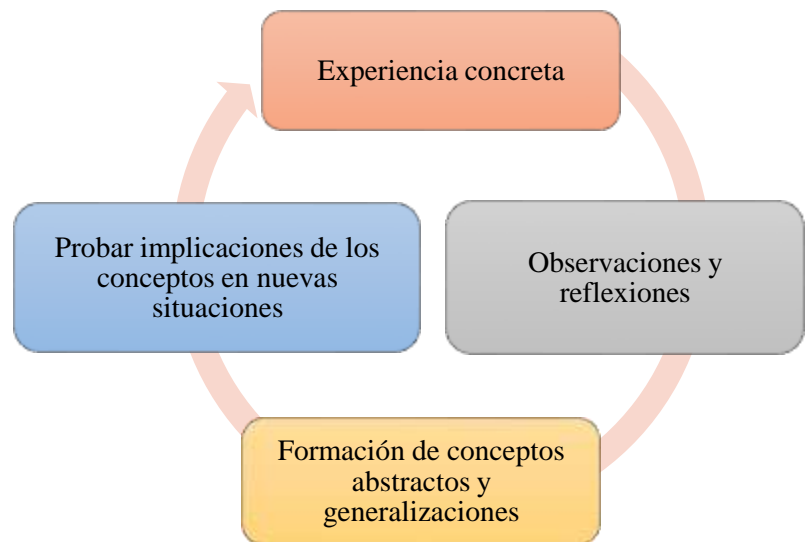
implementar nuevas ideas, así como también hacer una revisión y valoración de las ideas antiguas para saber cuáles descartar o modificar.

Para el autor el proceso educativo empieza en el momento en el que el educador trae a colación experiencias y conocimientos previos del estudiante para analizarlas y ponerlas a prueba e integrar nuevas experiencias para la obtención de nuevos conocimientos, facilitando el aprendizaje por medio de la integración y reemplazo de información. Cuando el conocimiento va desarrollándose mediante la integración es propenso a ser más estable en la persona.

La teoría del aprendizaje experiencial propuesta por Kolb (2000), se encuentra fundamentada en las aportaciones de diversos pensadores que concibieron al aprendizaje como un proceso activo y dinámico. Entre las influencias más significativas que el autor reconoce en su obra se encuentran los modelos de John Dewey, Jean Piaget y Kurt Lewin. Kolb no se limita únicamente a mencionarlos, sino que los sistematiza y articula dentro de su planteamiento, construyendo una perspectiva integral en la que la experiencia, la reflexión, la conceptualización y la acción se entrelazan de manera cíclica para dar lugar a un proceso de aprendizaje continuo.

En primer lugar, en relación con la propuesta de Lewin, el autor destaca la concepción del aprendizaje como un proceso que integra el cambio y el crecimiento personal a partir de la experiencia inmediata, denominada por el propio Lewin como el “aquí y ahora”. Esta experiencia concreta constituye el punto de partida para la recopilación de datos y observaciones, los cuales son posteriormente analizados y conducen a la formulación de conclusiones. El carácter cíclico de este modelo se evidencia en la manera en que la experiencia inicial da lugar a la reflexión, de la que surgen nuevas hipótesis o acciones que, a su vez, generan experiencias adicionales. De este modo, se refuerza la idea de que el aprendizaje es un proceso de retroalimentación constante, en el cual la experiencia personal e inmediata aporta vivacidad y significado a los conceptos abstractos, a la vez que permite verificar y validar las ideas que emergen a lo largo del ciclo.

Figura 3
Modelo Lewiniano



Nota: Modelo de aprendizaje experiencial Lewiniano

Fuente: Elaboración propia adaptada de (Kolb, 2000): *The Process of Experiential Learning*. (p. 314)

Este modelo propone que el aprendizaje se da de manera cíclica y consta de cuatro etapas, las cuales se pueden observar en la Figura 3, la primera etapa es la que conforma la base para que se pueda realizar la observación y reflexión, las cuales pueden derivar nuevas intervenciones en la acción, estas intervenciones o hipótesis sirven a modo de pautas para el accionar y crear experiencias nuevas.

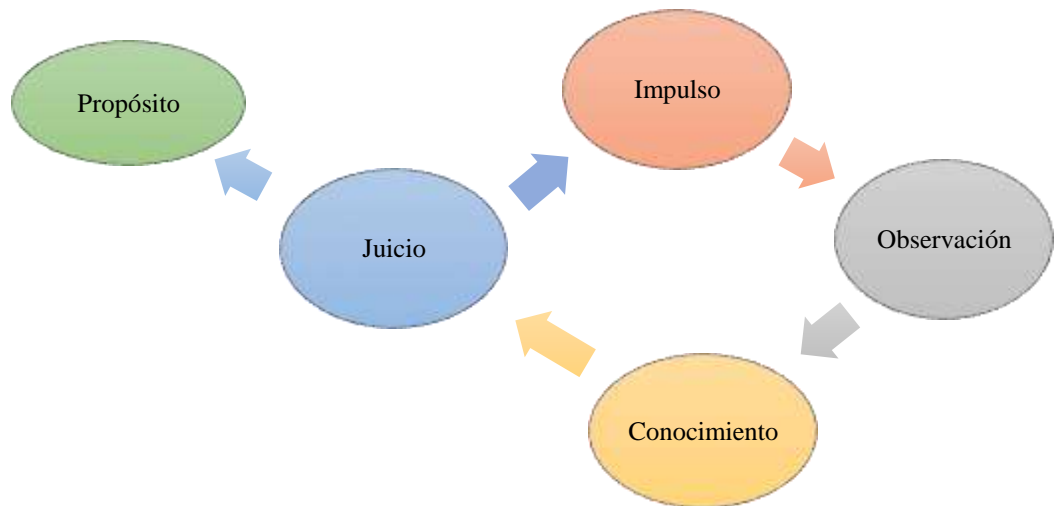
En relación a lo antes mencionado, Kolb (2000), hace hincapié en dos aspectos importantes. El primer aspecto relevante es la experiencia concreta del aquí y ahora, utilizada para la validación y comprobación de conceptos abstractos. Así mismo es fundamental para el aprendizaje la experiencia personal e inmediata, porque aporta vivacidad, contextualiza y otorga significado subjetivo a los conceptos abstractos, además, de ofrecer un punto referencial intangible que se puede compartir permitiendo la validez de las implicaciones y las ideas que se van generando a lo largo del proceso de aprendizaje.

El segundo aspecto se basa en la retroalimentación, entendida como la base para un continuo proceso de acciones orientadas a objetivos y a la evaluación de las consecuencias de dichas acciones. Estos planteamientos guardan una estrecha relación con la gamificación, ya que las dinámicas de juego generan experiencias inmediatas que motivan al estudiante, propician la aplicación práctica de conceptos y favorecen la validación de aprendizajes en un contexto lúdico. A su vez, los sistemas de retroalimentación propios de la gamificación, tales como: recompensas, niveles o retos, permiten evaluar de manera constante las acciones del participante y fomentan un proceso de mejora continua, en consonancia con la visión experiencial del aprendizaje propuesta por Kolb.

En segundo lugar, Kolb (2000), reconoce en la propuesta de John Dewey una visión del aprendizaje que, aunque similar en su carácter cíclico, incorpora un matiz adicional: el desarrollo y transformación de las experiencias internas, tales como impulsos, emociones o deseos, en acciones orientadas hacia un propósito superior. Según esta interpretación, el aprendizaje no se reduce únicamente a la revisión y ajuste de experiencias previas, sino que implica un proceso de integración entre la motivación interna y la reflexión crítica. En este modelo, la experiencia concreta genera la fuerza impulsora para actuar, mientras que las ideas orientan ese impulso hacia fines definidos. De ahí que el aprendizaje, más que una reacción inmediata, requiere de una pausa reflexiva que posibilite un análisis cuidadoso y dé lugar a una acción significativa y alineada con un propósito.

Figura 4

Modelo de Aprendizaje de Dewey



Nota: Modelo de aprendizaje experiencial Dewey

Fuente: Elaboración propia adaptada de (Kolb, 2000): The Process of Experiential Learning. (p. 315)

Como muestra la Figura 4, al igual que Lewin, Dewey tiene un modelo cíclico, conformado por la experiencia, la observación, el conocimiento y la acción. Según este modelo, el proceso de aprendizaje consiste en la integración estable entre el impulso y la reflexión. El impulso de la experiencia propicia la fuerza y motivación principal para accionar, mientras que las ideas orientan ese impulso hacia un propósito definido. Para que este ciclo pueda funcionar es necesario retrasar la acción inmediata y darle pase a la observación y al juicio para que puedan intervenir permitiendo analizar cuidadosamente proporcionando como resultado una acción significativa y alineada al propósito.

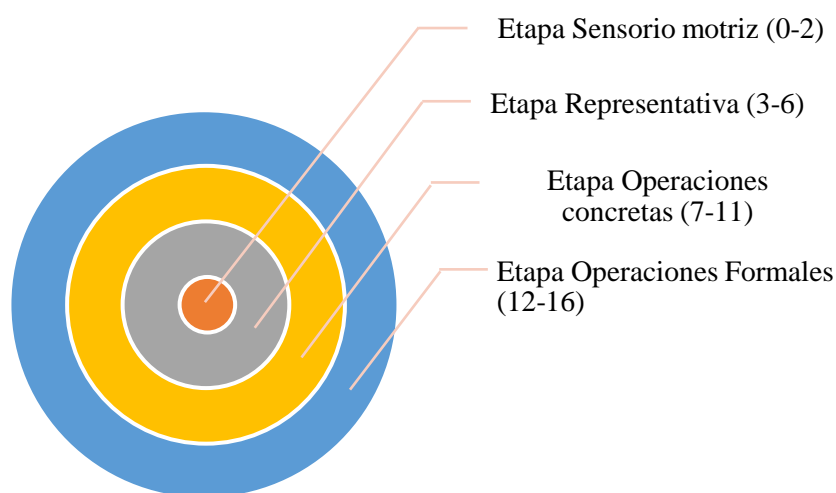
Este planteamiento se vincula estrechamente con la gamificación, en tanto que las dinámicas lúdicas movilizan los impulsos y emociones que motivan al estudiante a la participación activa, mientras que los retos, reglas y objetivos propios del juego orientan la motivación hacia fines educativos concretos. De esta manera, la gamificación canaliza el impulso inicial de la experiencia hacia las acciones con

propósito pedagógico, manteniendo el carácter reflexivo y cíclico que propone el modelo.

Por último, Kolb (2000), encuentra en la obra de Piaget un sustento esencial para comprender el aprendizaje como un proceso de adaptación recíproca entre el individuo y su entorno. A partir de los conceptos de asimilación y acomodación, el autor expone cómo el ser humano integra las nuevas experiencias en los esquemas mentales existentes, a la vez que modifica dichos esquemas para ajustarse a realidades inéditas. Esta interacción continua entre ambos procesos garantiza un aprendizaje equilibrado y efectivo, puesto que la asimilación permite otorgar coherencia a lo nuevo en relación con lo ya aprendido, mientras que la acomodación asegura la flexibilidad necesaria para enfrentar la novedad. En la interpretación del autor, la dinámica entre asimilación y acomodación se manifiesta en fenómenos como la imitación, cuando predomina la acomodación, o el juego, cuando prevalece la asimilación. Así, el desarrollo cognitivo resulta de un proceso permanente en el que cada etapa se construye sobre los logros de la anterior, consolidando una evolución continua de los esquemas de pensamiento.

Figura 5

Modelo de Aprendizaje de Jean Piaget



Nota: Modelo de aprendizaje cognitivo de Jean Piaget

Fuente: Elaboración propia adaptada de (Kolb, 2000): *The Process of Experiential Learning*. (p. 318)

Como se puede observar en la figura 5, este modelo de aprendizaje propone cuatro etapas del desarrollo cognitivo las cuales se desarrollan desde el nacimiento hasta los 16 años aproximadamente. La primera etapa se encuentra la sensorio motriz que se caracteriza por tener un estilo de aprendizaje activo a través de la sensación el tacto y la manipulación de objetos, así como también mediante la acción y la imitación. Durante esta etapa prima el proceso de acomodación con una orientación concreta, en la que el entorno es fundamental para la formación de ideas e intenciones, el aprendizaje se produce mediante la relación entre el estímulo y respuesta. En este sentido, la gamificación puede potenciar la etapa sensorio-motriz mediante actividades lúdicas que estimulen la exploración, la manipulación y la interacción directa con el entorno, promoviendo aprendizajes significativos a través de la acción inmediata.

La segunda etapa se desarrolla entre los 3 a 6 años denominada como representativa. En esta etapa el niño presenta una orientación concreta, sin embargo, comienza a presentar una orientación reflexiva conforme va internalizando acciones y transformándolas en imágenes. El aprendizaje se caracteriza por ser icónico, manipulando observaciones e imágenes, dejando un poco de lado el involucramiento en la experiencia inmediata logrando como resultado la capacidad de interactuar libremente con las imágenes de su entorno y manipularlas. Presenta una postura divergente frente al mundo y es atraído por la capacidad de reunir imágenes y observar el mundo desde diversas perspectivas. Aquí, la gamificación facilita el proceso al ofrecer recursos visuales, narrativas y escenarios de juego que le permitan al niño experimentar con símbolos, asociar imágenes con significados y explorar perspectivas diferentes de manera amena y motivadora.

La tercera etapa es la de operaciones concretas, en la cual el aprendizaje está orientado por la lógica de clases y relaciones. En esta fase empieza el crecimiento de los poderes simbólicos-abstractos y aumenta la independencia del mundo experiencial inmediato mediante el desarrollo de los poderes inductivos. Es decir, las estructuras operacionales concretas sirven para hacer uso de las analogías sencillas. El estilo de aprendizaje es dominado por el proceso asimilativo, basándose en las teorías y los conceptos para elegir y formar experiencias. En este punto, la gamificación resulta útil al plantear los retos, las reglas y las dinámicas que requieren de clasificar, organizar y

establecer relaciones lógicas, reforzando así el pensamiento crítico y razonamiento inductivo.

2.2 Diferencia entre Juego Serio y Gamificación, Elementos del Juego Utilizados para Gamificar

2.2.1 Diferencia entre Juego y Gamificación

Para la realización de una correcta diferenciación entre juego serio y gamificación, se tiene que partir de las conceptualizaciones de cada término, tal y como se muestra a continuación:

El termino juego serio fue conceptualizado por primera vez por el educador e investigador Abt (1987), en su libro denominado *Serious game* en 1970, en el cual expuso que el juego serio es la contradicción que se suscita entre la seriedad del pensamiento, los problemas con la libertad de las emociones y del experimentar de los juegos activos, este tipo de juego mezcla la capacidad de concentrarse, fijar la atención de profunda y cuestionarse desde el punto de vista científico, con la capacidad de actuar o tomar decisiones siguiendo la intuición, las recompensas imaginativas y actos artísticos. En ese sentido se puede inferir que los juegos serios se utilizan como medio de aprendizaje teniendo como objetivo que el niño aprenda mediante la utilización del juego dejando el entretenimiento en segundo plano. En ese mismo sentido Ritterfeld et al. (2009), en su libro mencionaron que los juegos serios involucran el aprendizaje de los tipos de dominio, los contenidos escolares, las habilidades, la construcción del aprendizaje o conocimiento y no están limitados netamente a entretener, es decir, cuando se hace uso de los juegos serios se tiene que tener en cuenta el contenido, los valores y las habilidades que se desean alcanzar para así hacer un buen uso de esta estrategia.

Ambos autores coinciden en que los juegos serios van más allá de simplemente entretener, ya que están diseñados con el objetivo de promover el aprendizaje de manera lúdica. Sin embargo, esto no significa que no se diviertan, sino que el enfoque se centra en la construcción del aprendizaje a través del juego. Por lo cual, los juegos serios se constituyen como una herramienta educativa que se enfoca en integrar el disfrute con el proceso de aprendizaje, permitiéndole al niño aprender mediante una

experiencia lúdica y estructurada. No obstante, este apartado se centra entre la diferencia entre juego serio y gamificación, por lo cual se explicará de manera breve en qué consiste la gamificación:

Para Gaviria (2021), la gamificación es un proceso diseñado de manera meticulosa, centrado en la experiencia del participante, el cual no manipula de manera artificial a la motivación, por el contrario desde este contexto es vista como una meta que surge de manera natural del diseño del sistema, utilizando estrategias que promuevan de manera genuina el aprendizaje y la resolución de problemas.

En ese mismo sentido Teixes (2014) en su obra manifestó que la gamificación influye de manera positiva sobre la motivación de los estudiantes mediante la aplicación de los recursos del juego, tales como los elementos, las dinámicas y el diseño en entornos no lúdicos. Asimismo, el autor hace énfasis en que no se debe confundir a la gamificación con la teoría de los juegos, si bien la gamificación hace uso de los recursos del juego no es simplemente jugar por jugar, la teoría de los juegos se base en un sistema que implica a los modelos matemáticos con fundamentos sociales, biológicos, etc. el cuál está basado en la interacción de cooperación-conflicto y la toma de decisiones, por el contrario, la gamificación está orientada al cambio de conductas mediante la motivación intrínseca.

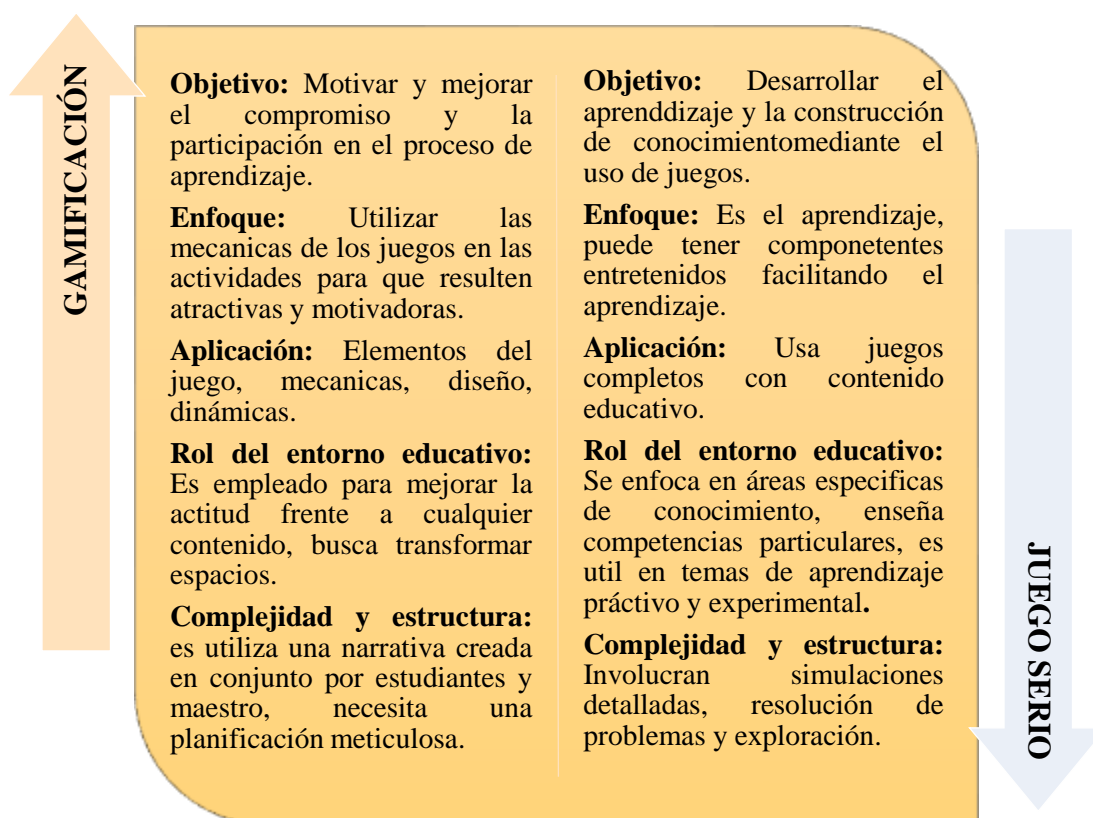
De acuerdo con los autores anteriores Rosendo et al. (2023), manifestaron que la gamificación está referida a la aplicación de técnicas propias del juego en contextos que no son lúdicos, la cual tiene como objetivo principal motivar al estudiante predisponiéndolo así a tener una actitud participativa, deseo genuino por aprender y simultáneamente disfrutar del proceso de aprendizaje, con la finalidad de que los estudiantes experimenten emociones positivas que le faciliten el logro de aprendizajes profundos y significativos.

A partir de lo expresado por los autores, se puede inferir que la gamificación es el uso de elementos del juego (mecánicas, diseño, etc.) en ambientes no lúdicos, además se aplica con el objetivo de motivar a los estudiantes y de esta manera influir en el compromiso, participación activa y predisposición al aprendizaje.

De los conceptos mencionados anteriormente sobre los juegos serios y la gamificación se plantean las siguientes diferencias:

Figura 6

Diferencias entre Juego Serio y Gamificación



Nota: Diferencias entre juego serio y gamificación

Fuente: Elaboración propia

Analizando meticulosamente cada término es como se ha podido plantear las diferencias observadas en la figura 6, la gamificación tiene como objetivo principal aumentar la motivación y la predisposición al aprendizaje mediante la incorporación de elementos y dinámicas propias del juego, manteniendo su enfoque la motivación y estimulada mediante el uso de elementos del juego promoviendo la participación activa, en este sentido la gamificación busca que el estudiante disfrute la actividad y

responda de manera genuina a la motivación, predisponiéndose al aprendizaje sin que el proceso sea percibido como netamente académico. Cuando se aplica la gamificación se hace uso de los elementos del juego como las dinámicas, las mecánicas y los desafíos en actividades que no tienen relación con el juego con el fin de que sean más atractivas y motivadoras, al aplicar la gamificación no se hace uso del juego en su totalidad, sino que se incorporan elementos específicos que faciliten la motivación.

El rol de la gamificación en entornos educativos es mejorar la actitud del estudiante frente a diversos tipos de contenidos, facilitando de esta manera una actitud positiva y el deseo de aprender, dado que busca transformar los ambientes educativos en espacios motivadores e interactivos. En cuanto a la complejidad y estructura la gamificación no utiliza los juegos completos, en su lugar hace uso de las mecánicas del mismo en las actividades de aprendizaje volviéndolas más atractivas, se utiliza una narrativa la cual es desarrollada en conjunto entre estudiantes y maestros en la que se agregan desafíos y un sistema de recompensas que motiven el trabajo en equipo y la retroalimentación (Gaviria, 2021).

Por el contrario, los juegos serios plantean como objetivo principal la construcción del aprendizaje, conocimiento y habilidades, usando al juego como un medio para que el logro del aprendizaje sea profundo y significativo. Están enfocados en el aprendizaje, enfatiza que la motivación va a surgir de la estructura propia del juego completo, dado que combina el aprendizaje y la simulación de experiencias para propiciar la reflexión y el cuestionamiento. Su aplicación se realiza mediante juegos completos que cuentan con una narrativa, objetivos y reglas, estos juegos están diseñados en especial para la enseñanza de conceptos o habilidades, los estudiantes son envueltos por un ambiente de aprendizaje en el cual resuelven problemas y toman decisiones utilizando lo académico con el juego.

En cuanto al rol del entorno educativo, los juegos serios están centrados en determinadas áreas de conocimientos las cuales están relacionadas al desarrollo de competencias específicas mediante la simulación y la experimentación, es de utilidad en temas donde es fundamental el aprendizaje práctico y experimental. Su estructura y complejidad se basan en experiencias que involucren simulaciones, resolver

problemas y la exploración de contenidos de manera dinámica y profunda, este tipo de juego demanda de un desarrollo elaborado que cumpla los propósitos educativos específicos y se parezca a un juego tradicional en lo estructural.

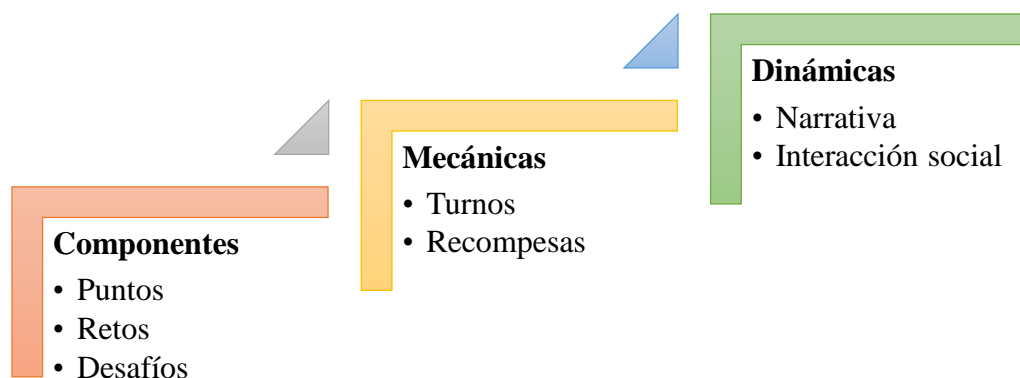
2.2.2 Elementos del Juego Utilizados para Gamificar

Como se mencionó en el apartado anterior para diseñar actividades gamificadoras es necesario crear una estructura la cuál utiliza los elementos de los juegos para el desarrollo de la misma. Pero ¿Cuáles son los elementos del juego? Existen diversas posturas y autores en relación a los elementos del juego, sin embargo, la mayoría de las investigaciones ponen en manifiesto que son tres los elementos utilizados para gamificar siendo las dinámicas y mecánicas las más comunes entre todas.

Elementos del Juego según Werbach y Hunter. Para Werbach y Hunter (2015), existen tres tipo de elementos del juego que están inmersos en el proceso de estructuración de un sistema gamificado, los cuales denomina como las dinámicas, las mecánicas y los componentes los cuales ubica de forma jerárquica.

Figura 7

Jerarquía de los Elementos del Juego



Nota: Jerarquía de los elementos

Fuente: Elaboración propia adaptada de (Werbach y Hunter, 2015): The gamification toolkit dynamics, mechanics, and components for the win. (p.15)

Como se puede observar en la figura 7 la jerarquía tiene como base a los componentes, seguido de las mecánicas y como nivel superior a las dinámicas. Las dinámicas son el elemento que propicia motivación, el progreso o la colaboración a partir de la interacción social o narrativa y aunque no son tangibles guían el funcionamiento y la efectividad. Los autores hacen referencia a aspectos más amplios y abstractos que influyen de manera indirecta en la experiencia del estudiante, ayuda a mantener el sentido y los objetivos del sistema, sin imponer elementos que parezcan artificiales o intrusivos.

Las mecánicas son el elemento que impulsa a los estudiantes a la participación, involucra aspectos como los turnos o las recompensas, la retroalimentación, suponen procesos más básicos que impulsan el compromiso y mantienen la atención del estudiante, es decir, que al hacer uso de las mecánicas se logra una participación activa, mantener el interés mediante la fijación de metas e incentivos que refuercen la motivación. Y como base de la jerarquía tenemos a los componentes que son el elemento que representan los ejemplos concretos de características de mayor nivel, como los puntos, los retos o desafíos. Convirtiéndose en las expresiones específicas de las dinámicas y mecánicas, es decir, los componentes son las formas tangibles de los aspectos más generales las dinámicas y mecánicas (Werbach y Hunter, 2015).

Para los autores la jerarquía de cada elemento es fundamental en el diseño de la gamificación, el poder distinguir los principios generales de las estructuras operativas intermedias y de las características superficiales posibilita un análisis minucioso y organizado que contribuye considerablemente las posibilidades de éxito.

Elementos del Juego según Ferran Teixes. Para Teixes (2014), los elementos del juego se utilizan para diseñar un sistema gamificado, en el cual se deben ciertas técnicas que ayuden a motivar y mantener la atención, es por esa razón que reconoce tres tipos de elementos del juego necesarios en la gamificación, tales como las mecánicas, las dinámicas y la estética. De la misma manera, describe que las mecánicas vienen acompañadas de los componentes, los cuales hacen visible el progreso dentro del sistema gamificado, mediante el uso de puntos, medallas, clasificaciones, etc.

Asimismo, realiza una descripción de cada aspecto involucrado en las mecánicas y los componentes, los puntos son conseguidos mediante acciones realizadas dependiendo del contexto, permiten realizar un seguimiento al progreso y de esa manera que el estudiante se sienta recompensado por la acción realizada, habitualmente se suelen relacionar los puntos con los niveles. Las medallas cumplen la función de representación tangible de los logros obtenidos y se les da un mejor uso cuando se utilizan como indicador del progreso o un logro específico, en vez de ser usadas como recompensa final.

Las clasificaciones permiten ordenar de manera visual a los estudiantes según el alcance de las metas fijadas, es intuitiva, clara y se puede segmentar en generales (todos los estudiantes), entre amigos (eligen a un compañero o a ellos mismos) y centrados en el usuario. Los retos y las misiones determinan una serie de acciones en limitado tiempo. Los avatares, son representaciones personales que pueden ir mejorando conforme va transcurriendo la experiencia, ya sea a modo de recompensa o por el logro de metas. Y por último tenemos a los niveles, los cuales despiertan la motivación e indican el progreso en la actividad y proporciona el logro de estatus (Werbach y Hunter, 2015).

Como segundo elemento proponen a las dinámicas que involucran de los juegos a los patrones, los sistemas y las pautas, sin que el juego forme parte del mismo. Se encargan de adaptar las mecánicas a los estudiantes y establece el mecanismo que otorga los puntos o las medallas (cuándo y cómo), así como también el ritmo para progresar en el dominio del juego y así mantener el interés. Se basan en los deseos de las personas (reconocimiento, logro de objetivos, capacidad para expresarse, etc.).

Las dinámicas se aplican a través de las recompensas, el estatus como sentimiento de reconocimiento y popularidad (entender su importancia evitará la idea errónea de reducir la acción a un simple uso de puntos, medallas o clasificaciones), los logros (grupales o individuales), la autoexpresión, la competición equilibrada entre el trabajo colaborativo y la competencia misma, el altruismo (recompensa social), el feedback (retroalimentación continua y oportuna), la diversión en relación a

experimentar como la victoria y la sorpresa el deseo de explorar, resolver problemas, el trabajo colaborativo, la imaginación, el compartir, relajarse y asumir roles nuevos.

Como tercer y último elemento describe a la estética como las respuestas emocionales que experimenta el estudiante durante su participación, está relacionada con la sensación, la fantasía, los retos, el descubrimiento, la narrativa, la expresión y la camaradería. A partir de lo antes mencionado para el autor los elementos del juego desempeñan un rol importante al momento de diseñar un sistema o actividad gamificada, dado que de estos elementos depende el éxito de la aplicación, además que el diseño y narrativa deben incorporar las necesidades, el contexto y particularidades de los niños a los cuales se les propondrá la actividad gamificada.

2.3 Beneficios de la Gamificación Educativa en el Nivel Inicial

La gamificación dentro de los entornos educativos cumple un rol influenciador en la motivación, participación activa y el compromiso de los estudiantes, además al crear narrativas en base a los aprendizajes esperados, necesidades de los estudiantes y el contexto de los mismo permite que estas actitudes repercutan de manera positiva la construcción de los aprendizajes así como también en el desarrollo de habilidades y destrezas, obteniendo como respuestas múltiples beneficios, dentro de los cuales se encuentran:

2.3.1 *Desarrolla el Lenguaje Oral.* Al hacer uso de los elementos del juego implicados en la gamificación lo que se busca es motivar e influenciar de manera positiva en las actitudes de los estudiantes para predisponerlos a la adquisición de diversos aprendizajes y habilidades. Existen múltiples investigaciones de la influencia de la gamificación en la adquisición de habilidades tales como el lenguaje oral, en ese sentido Blas y León (2023), expresaron en su investigación denominada: taller de estrategias educativas de gamificación para el desarrollo del lenguaje oral, que tuvo como finalidad determinar la relación que existe entre las estrategias educativas de gamificación y el lenguaje oral de los niños. Optando por utilizar una investigación de tipo aplicada, con un diseño cuasiexperimental, teniendo una muestra conformada por treinta niños.

Se demostró mediante los resultados obtenidos que después de la aplicación del taller el 52, 65% del total de los niños pertenecientes al grupo experimental logró desarrollar el lenguaje oral de manera significativa, mientras que el grupo control obtuvo solo un promedio de 35,21%. Por lo cual, se afirma que el taller de estrategias educativas de gamificación tuvo una gran influencia en el desarrollo del lenguaje oral en los niños, demostrando que, a través del uso de actividades gamificadas, es posible influir de manera positiva en la forma, el contenido y el uso del lenguaje oral en los niños. Quienes lograron mejorar su pronunciación, la construcción secuencial de frases y la fluidez verbal; asimismo, ampliaron su vocabulario, alcanzaron mayor coherencia en sus respuestas, fortalecieron la interacción verbal y desarrollaron espontaneidad y confianza al expresarse en público.

2.3.2 Promueve las Habilidades Cognitivas. La implicancia del aporte teórico del modelo de aprendizaje de Piaget dentro de los fundamentos de la gamificación cobra gran relevancia, cuando se pone a prueba la relación que existe entre esta y la gamificación, tal y como lo expresaron Ramírez y Romero (2024), en su investigación denominada: Gamificación y su incidencia en el desarrollo cognitivo en niños de educación inicial, cuyo propósito fue determinar el impacto de la gamificación en el desarrollo cognitivo. Optaron por utilizar una metodología con enfoque mixto y centrada en métodos documentales y de campo, involucrando a niños, docentes y padres de familia. Los resultados obtenidos después de la aplicación de una encuesta dirigida a las docentes de la I.E. se manifestó que el uso de la gamificación causó un efecto positivo en el desarrollo cognitivo.

Concluyendo que utilizar la gamificación como herramienta influye positivamente en el desarrollo cognitivo de los niños, permitiendo estimular la memoria, la resolución de problemas y el pensamiento dentro de un ambiente ameno, asimismo propicia ambientes que motivan la consolidación de los aprendizajes significativos, enfatizando así su necesidad de implementarla en los ambientes educativos.

2.3.3 Promueve las Habilidades Sociales.

El desarrollo de las habilidades sociales desde edades tempranas es primordial, dado que le permite al niño expresarse de manera libre y adecuándose al contexto en

el que se centre. Existen diversas investigaciones acerca de la influencia de la gamificación sobre el desarrollo de las habilidades sociales, como el de:

Naranjo y Paguay (2023), en su trabajo titulado: Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años, el cual se centró en responder a la necesidad de reforzar las habilidades sociales utilizando ambientes gamificados, para lo cual se hizo una revisión sistemática de artículos científicos y trabajos investigativos los cuales fueron filtrados bajo criterios de evaluación, obteniendo como resultado que la creación de espacios gamificados influye de manera significativa en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 a 4 años, repercutiendo de manera positiva en la comunicación, en la interacción e integración con el entorno y procesamiento de emociones. Además, posibilita la creación de entornos agradables, menos rígidos e independientes.

2.3.4 Desarrollo de la Flexibilidad Mental. El desarrollar la flexibilidad mental o también denominada flexibilidad cognitiva en infantes les permite concentrarse, recordar y utilizar información para el logro de un objetivo, así como también la tolerancia ante los errores, superación de desafíos de manera creativa y adaptación al entorno, tal y como lo demuestran:

Borja y Torres (2023), en su investigación titulada: Gamificación en la flexibilidad mental en niños, cuyo objetivo principal fue determinar la influencia de la gamificación en la flexibilidad mental en niños. Optando por hacer uso de una metodología de tipo aplicada con nivel explicativo, diseño pre experimental y una muestra conformada por 25 niños de 5 años. Obteniendo como resultado que después de la aplicación de actividades gamificadas el 100% de los niños se situó en el nivel de logro evidenciando así que la gamificación influye de manera significativa en la flexibilidad mental, logrando que los niños propongan diferentes finales a un mismo cuento, pensar antes de realizar alguna acción, evaluar sus ideas para una aprobación o descarte de las mismas, actuar con autenticidad y tolerancia ante cambios inesperados, y comprendiendo las perspectivas de los demás.

2.3.5 Desarrollo de la Competencia Lógico Matemática. El área matemática pertenece a una de las cinco áreas que se desarrollan y evalúan dentro del nivel inicial en el Perú, la competencia lógico matemática promueve en los niños la resolución de problemas de cantidad, relación de objetos, comparaciones, agrupaciones y ubicación. Para lo cual se propone como herramienta facilitadora de la promoción de esta competencia a la gamificación, tal y como lo manifestaron:

Murayari et al. (2023), en su estudio investigativo denominado: Gamificación en la competencia lógico matemático en niños, cuyo propósito fue determinar cómo influye la gamificación en la competencia lógico matemático en niños de 5 años. Optando por un enfoque cuasi experimental conformado por dos grupos, grupo control y grupo experimental. Se obtuvo como resultado que después de la aplicación de actividades gamificadas en el grupo experimental un 8% se ubicó en el nivel de proceso, un 88% se ubicó en el nivel de logro esperado y un 4% se ubicó en el nivel de logro destacado, mientras que el grupo control obtuvo como rango promedio un 14,94 frente al grupo experimental que obtuvo como rango promedio un 36,06.

Poniendo en manifiesto así que la gamificación influye de manera significativa en la competencia lógico matemática, incidiendo positivamente en la resolución de problemas de cantidad, al mejorar la capacidad de operar, relacionar e identificar cantidades. Asimismo, repercute en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, al favorecer la identificación de figuras y la comprensión de relaciones espaciales.

2.4 Rol Docente en la Gamificación Educativa

Si bien la gamificación se desarrolla en torno a las necesidades, intereses y contexto de los estudiantes, el rol que desempeña el docente dentro de la gamificación también es relevante, debido a que se encarga de realizar una correcta planificación y sinergia de las propuestas pedagógicas presentadas a los estudiantes.

Para Manzanares (2020), el rol docente dentro del ámbito educativo de la gamificación es brindar una experiencia/escenario que propicie y predisponga al estudiante al desencadenamiento de sensaciones y emociones que los atraigan, incorporen y vinculen el sentido de grupo y el logro de saberes concretos y destrezas.

Asimismo Corrales et al. (2022), expresaron que debido a las nuevas innovaciones el rol docente se encuentra en constante cambio, una de las tantas innovaciones educativas es la gamificación por lo cual es necesario que el docente cuente con un buen manejo de las diferentes fuentes que ofrece la tecnología para la búsqueda de información, así como también poner en práctica el uso de metodologías activas que sean dinámicas, propicien la participación y faciliten el uso de herramientas y recursos.

Por otra parte, Saucedo et al. (2021), exponen que el rol del docente dentro de la gamificación educativa es el de estar en constante capacitación acerca del uso de herramientas tecnológicas que le permitan desarrollar la gamificación de manera adecuada garantizando un buen proceso de enseñanza aprendizaje de manera motivadora con el fin de que el estudiante adquiera el aprendizaje esperado. Para Bernal et al. (2024), expresaron que el rol del docente en la gamificación educativa es el de diseñar e implementar estrategias que generen y potencien la motivación, el compromiso, involucramiento y el aprendizaje significativo en los estudiantes.

Para Navarro et al. (2024), señalan diferentes aspectos involucrados en el rol que desempeña el docente en la gamificación educativa al momento de planificar y ejecutar sus actividades, tales como: el cuidado de los detalles, la exigencia, la retroalimentación, el planteamiento de conflictos (retos), ubicar al estudiante como protagonista, uso de habilidades comunicativas, la atención, la reflexión y las conversaciones/charlas.

Los docentes desempeñan un rol importante dentro de la gamificación educativa debido a que son los encargados de diseñar, plantear y organizar las estrategias y recursos que utilizarán para brindar una experiencia de juego a sus estudiantes, depende de ellos que las actividades gamificadas sean de utilidad para el logro de los aprendizajes esperados. Al momento de gamificar el docente tiene que tener en cuenta los intereses, las necesidades y el contexto en el que se desenvuelven los estudiantes, por lo cual cuentan con recursos tanto tecnológicos y no tecnológicos los cuales se presentan a continuación:

2.4.1 Recursos Tecnológicos. Dentro de este ámbito tenemos diversas plataformas educativas las cuales se crearon con la finalidad de facilitar el proceso de

aprendizaje, haciendo más ameno, atractivo e innovador al utilizar recursos tecnológicos como el celular o las computadoras. Para Flores et al. (2024), las plataformas virtuales de aprendizaje más adecuadas son:

Kahoot. Plataforma gratuita, la cual estos últimos años ha ganado relevancia en el ámbito educativo, debido a la facilidad para su uso, fomentando la participación activa. La participación en esta plataforma es de manera individual, ingresando desde cualquier dispositivo tecnológico que cuente con internet, para lo cual se les brinda un código de acceso, en esta plataforma se puede visualizar la clasificación de los estudiantes posterior a la resolución de las preguntas.

Quizizz. Al igual que la anterior plataforma también es gratuita y utiliza un código de acceso para poder ser partícipe de los cuestionarios, esta plataforma ofrece diferentes modos de juego como *play live* (se juega en tiempo real) o *homework* (para jugar en casa). Así mismo, ofrece visualizar las puntuaciones y personalizar los avatares para una experiencia más divertida.

Socrative. Plataforma online facilitadora de la evaluación, para poder hacer uso de la misma los docentes deben registrar una cuenta, mientras que los estudiantes pueden hacer uso mediante la app *Socrative Student* utilizando un código de acceso brindado por el docente. Al igual que las anteriores plataformas también se puede visualizar las puntuaciones obtenidas por los estudiantes en tiempo real.

Moodle. Esta plataforma permite gamificar actividades haciendo uso de retos o niveles siguiendo el proceso de los estudiantes mediante el uso de una tabla de liderazgo y la obtención de medallas o insignias.

Al hacer uso de las herramientas tecnológicas se debe tener en cuenta según el Servicio de Innovación Educativa de la UPM (2020), se debe controlar el uso de los juegos, este control se da por parte del docente el cual escoge las habilidades a desarrollar y el momento en el que se desarrolla el juego, así como también debe hacer uso de los elementos del juego como motivación tales como: medallas, puntos, interfaz, etc. El proceso formativo se debe rediseñar como si fuese un juego, no se trata solo de disponer de una plataforma o interfaz, sino que gamificar va más allá de, se

trata de brindar la experiencia del juego en todo lo que se dispone a aprender haciendo uso de retos, narrativa, niveles, etc.

2.4.2 Recursos no Tecnológicos. Si bien la gamificación nace desde una perspectiva tecnológica, la realidad del contexto estudiantil peruano nos lleva a buscar nuevas estrategias metodológicas que no dependan de la tecnología, es por lo cual se plantea la gamificación sin el uso de recursos tecnológicos, para Servicio de Innovación Educativa de la UPM (2020), gamificar sin tecnología conlleva realizar un planteamiento adecuado, escoger las estrategias gamificadoras que resulten motivadoras y que promuevan el compromiso y el involucramiento de los estudiantes.

Al gamificar sin tecnología se debe tener en cuenta las dinámicas, los elementos y las mecánicas que se utilizan en el aula, para lo cual el rol docente es crear una narrativa que contengan personajes los cuales irán resolviendo retos, casos, o pasos para la elaboración del proyecto. Así como también debe establecer niveles de competencia en relación a los resultados obtenidos ya sea de forma individual o grupal. Elaborar un cuadro de clasificaciones para otorgar insignias o puntos en relación al logro de los objetivos, resolución de retos, etc. Para lo cual se debe contar con: Un espacio cerrado.

- Involucrar a los estudiantes en la creación de los proyectos
- Caja fuerte o de misterios.
- Plantear una historia atractiva.
- Tener en cuenta las necesidades, habilidades y el contexto de los estudiantes.
- Definir los aprendizajes, habilidades y destrezas que se desean lograr.
- Ensayo y error, poner a prueba lo que se ha creado para observar si funciona, en caso de no funcionar replantear ideas para su mejora.
- Brindar el material para que los estudiantes consulten para la resolución de los retos
- Brindar retroalimentación

Esta forma de gamificar permite que el docente utilice su imaginación de manera libre permitiéndole crear sin limitaciones la presencialidad y el trabajo

autónomo o grupal de los estudiantes. Gamificar sin tecnología y que sea efectivo requiere que se plantee un diseño de forma cuidadosa y que se adapte a las características específicas de los estudiantes para lograr transformar el proceso de aprendizaje al interactuar los elementos lúdicos con los objetivos pedagógicos que se busca lograr. (Flores et al., 2024)

El docente al momento de gamificar en el aula debe tener en cuenta los siguientes pasos:

- a) Fase previa: el docente debe ser consciente que será participe de la narrativa, es decir “*también jugará*”. En esta fase se debe decidir el enfoque a trabajar, ya sea el estructural (establecer mecánicas con eje en el contenido sin cambiarlo) o de contenidos (utiliza una narrativa en relación al tema). Así como también diseñar la actividad, para lo cual se pone en práctica el planteamiento, la comunicación y establecer las dinámicas con los estudiantes.
- b) Fase de inmersión: dentro de esta fase se pone en práctica el diseño, ya se tienen definidas las mecánicas y dinámicas, sin embargo, de ser necesario se pueden incluir más, elaboración del material, uso de elementos de registro, así como también sistematizar y actualizar los mismos.
- c) Fase de salida: dependerá de la duración del curso, tema, proyecto o si se visualiza alguna falla en el sistema. Es importante cerrar a modo de ceremonia donde se le dé importancia a lo que se ha realizado y logrado durante la experiencia gamificada (Gaviria, 2021).

Capítulo III

Metodología de Análisis de la Información

3.1. Descripción de la Metodología

La metodología aplicada para el presente trabajo de investigación fue de tipo documental, de acuerdo con Hernández (2001), este tipo de investigación se encuentra caracterizada por sentar sus bases en la recopilación de datos provenientes de fuentes documentales formales diversos como: artículos científicos, libros y revistas indexadas, de los cuales el investigador hace uso para analizar, fundamentar y completar la investigación que realiza.

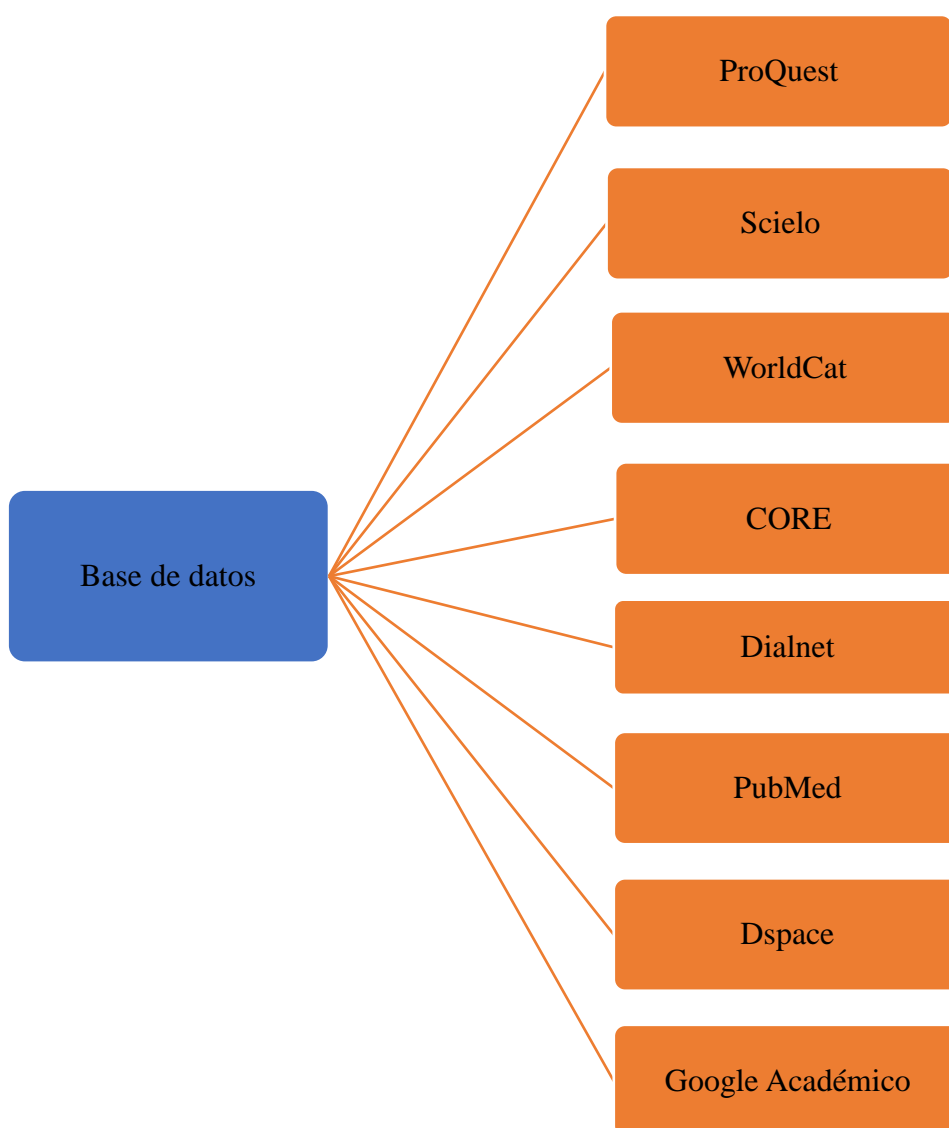
Para la realización del recojo de datos utilizados en el presente trabajo se realizó una búsqueda exhaustiva en repositorios nacionales e internacionales y en base de datos bibliográficos, utilizando las siguientes palabras clave: gamification, gamificación educativa, gamificación en preescolar, gamificación y aprendizaje, utilizando filtros de búsqueda en relación a la fecha de publicación, tipo de documento y área de estudio, de los cuales se obtuvieron documentos con información relevante acerca de la investigación, que después de ser leídos y analizados fueron expuestos a criterios de evaluación para ser elegidos, criterios basados en la relevancia, la temporalidad y trascendencia

Las fuentes confiables utilizadas en el presente trabajo son libros en un 35.7% de los cuales se obtuvo información teórica, 50% de artículos de científicos que se utilizaron como apoyo para las definiciones y como antecedentes de información y solo un 14.3% de tesis de licenciatura y maestría utilizados como antecedentes. Para la obtención de tales fuentes se recurrió a la base de datos internacionales como nacionales: Digitalia Hispánica, ProQuest, Scielo, CORE de U.K., y WorldCat. Los repositorios y portales bibliográficos utilizados fueron Renati, Dspace, Dialnet, PubMed, Google Académico y Google libros.

Los documentos obtenidos de las fuentes nombradas anteriormente han permitido el enriquecimiento del trabajo investigativo mediante el análisis, la comparación y la complementación teniendo como propósito aportar conocimientos con bases teóricas. A continuación, en la figura 8 se podrá observar la información de manera sintetizada:

Figura 8

Base de Datos



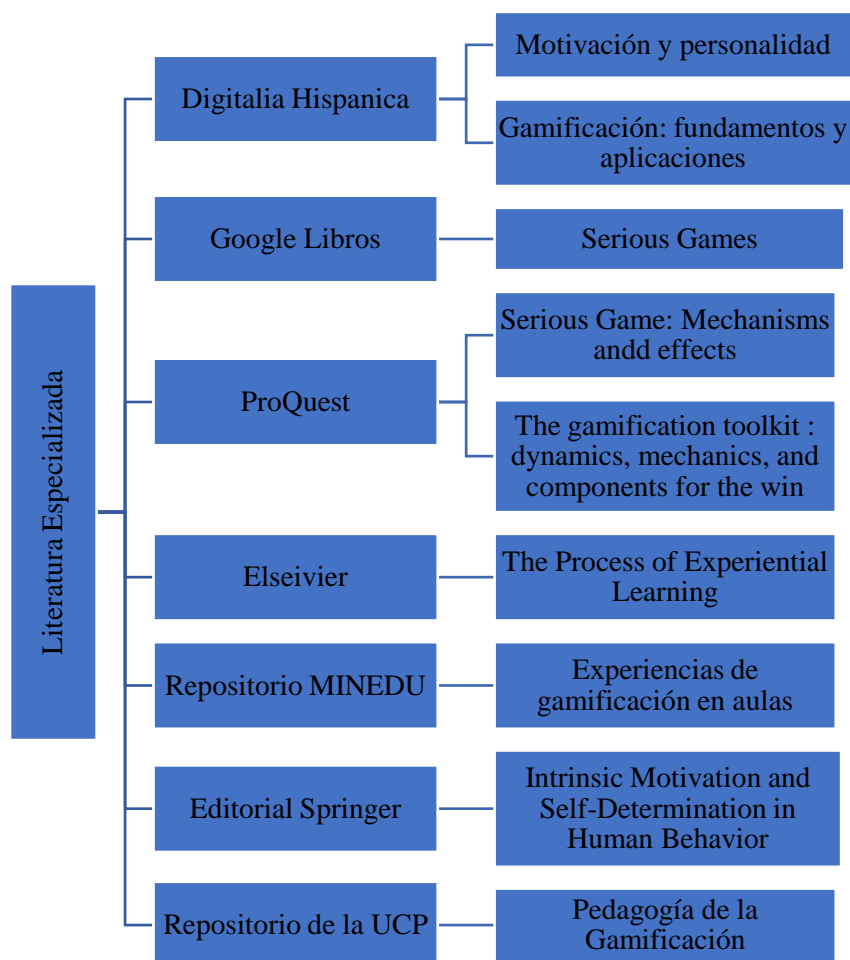
Nota: Base de datos

Fuente: Elaboración propia.

Para la búsqueda de libros y artículos científicos se utilizó como principal puerto de búsqueda la base de datos Digitalia Hispánica, al gestor de datos ProQuest, Elsevier y Google Libros, los repositorios del Minedu y UCP, y la editorial Springer, recursos los cuales cuentan con acceso libre a la información permitiéndome así una mejor indagación y exploración de las fuentes encontradas. Tal y como se observa en la figura 9:

Figura 9

Presentación de Literatura Especializada según Fuentes de Datos



Nota: Fuentes bibliográficas a las que se recurrió para obtener libros.

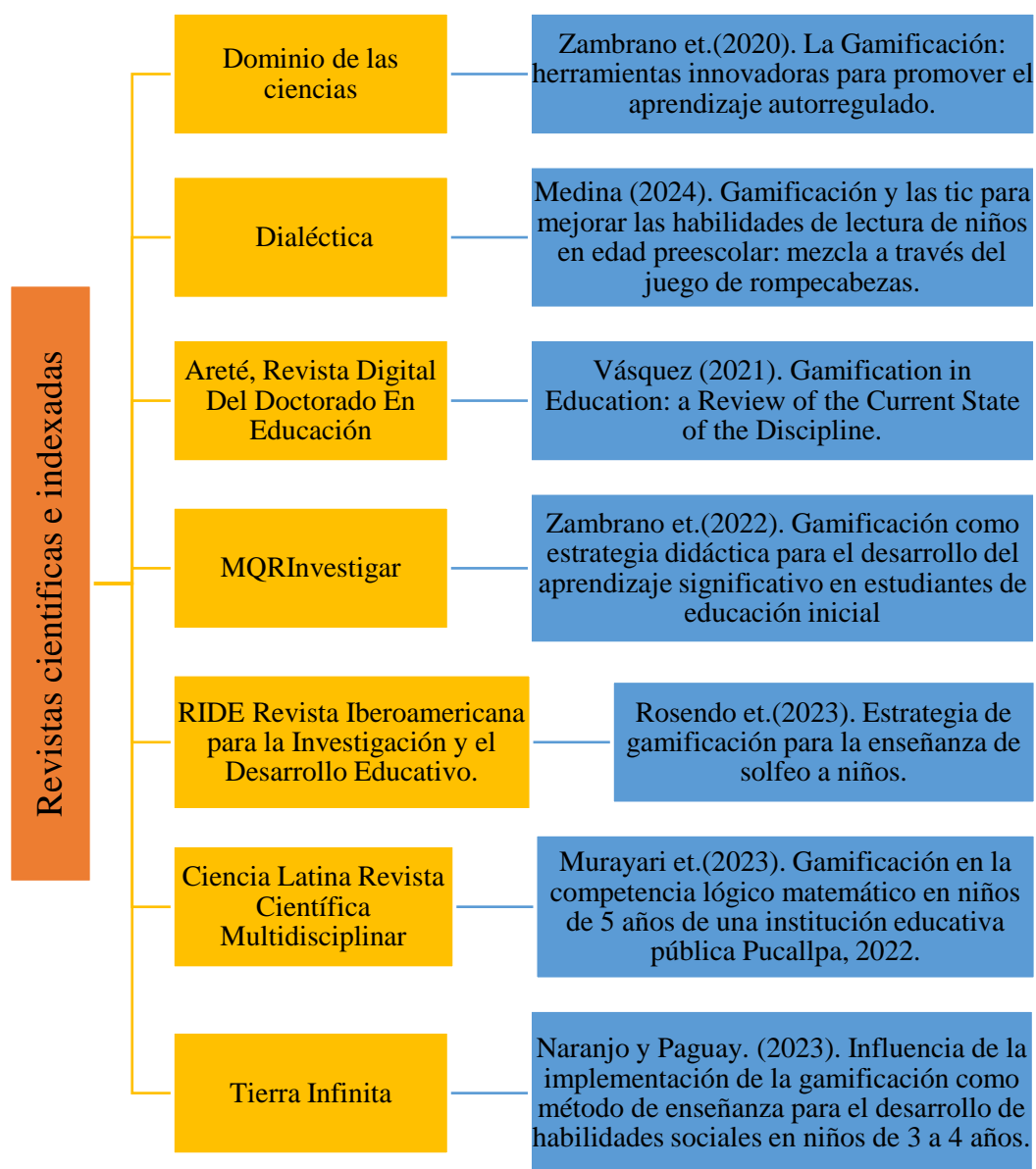
Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a los artículos utilizados en el presente trabajo investigativo, se obtuvieron de revistas científicas e indexadas bajo un criterio de tiempo y

relevancia, teniendo en cuenta la edad, tema y el área a la que están dirigidos los trabajos. Se optó por utilizar artículos en el idioma español, así como también en el idioma inglés. En la figura 10 se puede observar la lista de las revistas utilizadas junto a los artículos referidos:

Figura 10

Revistas Indexadas y Artículos Científicos



Nota: Revistas indexadas a las que se recurrió para la obtención de artículos científicos.

Fuente: Elaboración propia.

Se concluye el capítulo haciendo un recuento de los documentos utilizadas para la construcción del cuerpo teórico de la presente investigación, se hizo uso de libros, artículos científicos y tesis, los cuales fueron procesados mediante un análisis para su valoración en cuanto a los aportes que podían enriquecer el trabajo, así como también darle sustento y veracidad.

Capítulo IV

Conclusiones y Recomendaciones

4.1 Conclusiones

Primero: Después de haber hecho el análisis a las diversas posturas, así como también a las teorías implicadas en la gamificación educativa, se concluye en que la gamificación dentro del contexto educativo se presenta como una alternativa de solución la cual se enfoca en promover la motivación intrínseca, la participación activa y el compromiso con el aprendizaje por parte de los estudiantes, repercutiendo de manera positiva en las conductas de los niños, así como también en la adquisición del aprendizaje.

Las teorías que resaltaron en la presente investigación son la teoría del aprendizaje basado en experiencias de David Kolb, la cual prioriza el proceso por el cual transita el estudiante para la obtención del aprendizaje para lo cual el docente se encuentra en una constante construcción y deconstrucción de estrategias para facilitar la adquisición del aprendizaje. Y la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan la cual define que la autodeterminación es una cualidad innata en el ser humano, la cual implica la libre elección, al ser innata motiva al ser humano a participar de las situaciones que le resulten retadoras, las cuales ponen a prueba sus habilidades y destrezas teniendo como consecuencia el desarrollo de competencias.

Segundo: Usualmente dentro del ámbito educativo se suele confundir el hecho de realizar juegos que potencien el aprendizaje con realizar una actividad gamificada, como ya ha quedado demostrado después de analizar las diversas posturas, la gamificación se centra en el uso de los elementos del juego para propiciar entornos que brinden motivación, compromiso y participación activa en los estudiantes, los elementos del juego que son partícipes de la gamificación son las mecánicas, las dinámicas y la estética. Por otra parte, el juego serio implica el pensamiento y los juegos activos, cumpliendo el rol de mediador del aprendizaje involucrando las habilidades, los contenidos y los juegos con el objetivo de hacer más amena la construcción del aprendizaje.

La gamificación y el juego serio se diferencian en diversos aspectos, siendo el principal la manera en la que se aplica, los juegos serios al ser juegos enteramente se rigen a una determinada cantidad de tiempo, así como también siempre va a tener un niño o grupo ganador, la gamificación por el contrario tiene momento de inicio, pero no necesariamente de un fin y brinda la posibilidad de que todos lleguen a la meta siendo ganadores. La finalidad del juego serio es que los niños adquieran el aprendizaje de manera lúdica, por el contrario, la gamificación busca incentivar la motivación, la participación e involucramiento de los niños en la construcción de su aprendizaje.

Cuando se internalizan los conceptos de cada termino es cuando se puede realizar una actividad gamificada que resulte exitosa, para lo cual se debe tener en cuenta las necesidades, el contexto y el interés de los estudiantes a los que vayamos a involucrar en dicha actividad.

Tercero: La gamificación educativa en el nivel inicial al ser una estrategia que busca que el niño tenga un constante interés en la construcción de su aprendizaje influye de manera positiva en la adquisición del mismo repercutiendo en múltiples aspectos del mismo tales como el desarrollo de las habilidades sociales y cognitivas, el desarrollo de la flexibilidad mental y la movilización de competencias.

Cuarto: El rol que docente ha ido en constante evolución debido a las nuevas innovaciones tecnológicas y educativas que se presentan día con día, por lo cual debe estar preparado y capacitado para afrontar los nuevos retos que la innovación presenta. Dentro de la gamificación el rol que desempeña el docente es el de integrar a sus estudiantes en la construcción de las actividades, además de buscar de manera constante nuevas estrategias que se adapten a los estudiantes a los que atiende. Un docente que utiliza la gamificación debe ser meticuloso al momento de diseñar las actividades, debe saber dar y recibir una buena retroalimentación lo cual le va a permitir adaptar y controlar las propuestas presentadas y corregirlas en el caso que sea necesario.

4.2 Recomendaciones

Primero: Tener en cuenta que la gamificación educativa se utiliza en contextos que la requieran, caso contrario no se encontrará ningún efecto en su uso, dado que las diversas teorías que se encuentran implicadas y dan vida a lo que hoy se denomina gamificación se encuentran evocadas en brindar una experiencia satisfactoria al estudiante propiciando en él motivación, involucramiento en la construcción del aprendizaje, compromiso y participación activa de principio a fin de la actividad.

Segundo: Analizar e internalizar los conceptos brindados acerca del juego serio y gamificación, para que no ocurran confusiones y malas aplicaciones al momento de realizar las actividades. Tener en cuenta que el juego serio está evocado al uso netamente del juego como mediador del aprendizaje, sin embargo, la gamificación hace uso de los elementos del juego para brindar experiencias que desencadenen en los estudiantes sensaciones que los motiven a participar de manera activa en la construcción de su aprendizaje. Es decir, la gamificación se utiliza en contextos los cuales requieran que el estudiante se involucre y comprometa a la construcción de sus aprendizajes.

Tercero: Para hacer uso de la gamificación se debe tener en cuenta las necesidades y el contexto en el que se desenvuelven los estudiantes, con el objetivo de plantear el involucramiento de la tecnología dentro de la planificación de las actividades. La gamificación permite el involucramiento activo de los estudiantes en la actividad de aprendizaje resultando beneficioso en diversos aspectos del aprendizaje tales como las habilidades sociales, cognitivas y el desarrollo de flexibilidad mental, sin embargo, es una herramienta que se debe usar con responsabilidad y de manera correcta, sin olvidar los objetivos del aprendizaje y el desarrollo del mismo.

Cuarto: Poco a poco la educación se va adaptando a los cambios tecnológicos, por lo cual los docentes deben de estar preparados y capacitados para retos que se presentan con el uso de la tecnología dentro de la educación. Dentro de la gamificación el docente desempeña un rol importante, debido a que es quien realiza una constante construcción y deconstrucción del diseño de las actividades gamificadas, involucrando

de manera activa a los estudiantes y buscando nuevas estrategias y recursos que funcionen de manera efectiva en el desarrollo de las actividades.

Referencias Bibliográficas

- Abt, C. (1987). *Serious Game* (1st ed.). University Press of America.
<https://books.google.com.pe/books?id=axUs9HA-hF8C>
- Bernal Verdugo, J. P., Bautista Rivera, M. J., Díaz Alcívar, G. E., Espinal Ramos, M. J., & López Álava, X. (2024). Rol del Docente en el Diseño e Implementación de Estrategias Gamificadas para la Enseñanza: un Estudio Cualitativo. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3), 359–373.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2042>
- Blas Avalos, B. P., & León Vásquez, D. J. (2023). *Taller de Estrategias Educativas de Gamificación para el Desarrollo del Lenguaje Oral en Niños de Cuatro años de una Institución Particular* [Universidad Privada Antenor Orrego].
<https://core.ac.uk/works/160191381/>
- Borja Gamarra, M., & Torres Romani, M. R. (2023). *Gamificación en la Flexibilidad Mental en Niños de Cinco años de la Institución Educativa N° 30012 de Chilca* [Universidad Peruana de Los Andes].
<https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/7249>
- Corrales Serrano, M., Dávila García, M. J., Cifuentes Martín, M., & Izquierdo Donoso, M. (2022). Cambio de Rol Docente y Emociones Identificadas en Experiencias de Escape Room. *Tendencias Pedagógicas*, 39, 178–194.
<https://doi.org/10.15366/tp2022.39.014>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior* (1st ed.). Springer New York, NY. <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. E. (2011). Gamification: Toward a Definition. *Gamification Workshop Proceedings*, 1–4. <https://doi.org/978-1-4503-0268-5/11/05>
- Eguia, J. L., & Contreras Espinosa, R. S. (2017). *Experiencias de Gamificación en Aulas* (InCom-UAB). Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5932>
- Flores Asqui, P. R., Acero Apaza, I. M., Trujillo Medrano, B., Quispe Salazar, M. A., & Atencio Mendoza, C. M. (2024). Estrategias Tecnológicas para la

- Gamificación en la Enseñanza. *Revista Aula Virtual*, 5(12), 585–601.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.12594082>
- Gaviria Millán, D. (2021). Pedagogía de la Gamificación. In *Creative Commons* (1st ed.). <https://repositorio.ucp.edu.co/server/api/core/bitstreams/f0c42360-764f-4098-a5a0-b7a1d3fd7f82/content>
- Hernández, F. (2001). *Investigación Documental y Comunicación Científica* (1st ed.). Universidad Abierta para Adultos - UAPA.
<https://www.digitaliapublishing.com/a/160090>
- Kolb, D. A. (2000). The Process of Experiential Learning. In *Strategic Learning in a Knowledge Economy* (pp. 313–331). Butterworth-Heinemann.
<https://doi.org/10.1016/b978-0-7506-7223-8.50017-4>
- Manzanares Triquet, J. C. (2020). Generación Z y Gamificación: el Dibujo Pedagógico de una Nueva Sociedad Educativa. *TEJUELO. Didáctica de La Lengua y La Literatura. Educación*, 32, 263–297. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.32.263>
- Maslow, A. H. (1991). *Motivación y Personalidad* (Díaz de Santos (ed.); 3rd ed.). <https://www.digitaliapublishing.com/a/136590>
- Medina Cabrera, A. D. (2024). Gamificación y las Tic para Mejorar las Habilidades de Lectura de Niños en Edad Preescolar: Mezcla a Través del Juego de Rompecabezas. *DIALÉCTICA*, 1(23), 421–439.
<https://doi.org/10.56219/dialctica.v1i23.3067>
- Murayari Ihuaquai, A., Alvarino Suárez, F. A., & Flores Espinoza, A. R. (2023). Gamificación en la competencia lógico matemático en niños de 5 años de una institución educativa pública Pucallpa, 2022. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 5755–5768. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4882
- Naranjo Viteri, C. F., & Paguay Cano, D. G. (2023). Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. *Tierra Infinita*, 9(1), 65–79.
<https://doi.org/10.32645/26028131.1243>
- Navarro Mateos, C., Pérez López, I. J., & Trigueros Cervantes, C. (2024). Análisis del rol docente en una propuesta de gamificación en el máster de profesorado. *Revista de Educacion*, 1(405), 275–301. <https://doi.org/https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-405-635>

- Ramírez Zuñiga, A. J., & Romero Reina, L. M. (2024). *Gamificación y su incidencia en el desarrollo cognitivo en niños de educación inicial* [Universidad Técnica de Babahoyo]. <https://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/16353/TIC-UTB-FCJSE-EINIC-000058.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ritterfeld, U., Cody, M., & Vorderer, P. (2009). *Serious Game: Mechanisms and effects* (U. Ritterfeld, M. Cody, & P. Vorderer (eds.); 1st ed.). Taylor & Francis Group.
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/detail.action?docID=448317>
- Rosendo Vignola, F., Domínguez González, N., Serna Poot, D., & Vilches Lleó, E. (2023). Estrategia de gamificación para la enseñanza de solfeo a niños. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 14(27), 36. <https://doi.org/10.23913/ride.v14i27.1611>
- Saucedo James, M. A., Cedeño Zambrano, G. A., & Hurtado Mora, M. J. (2021). La Gamificación: Estrategia Pedagógica en la Educación Básica Superior. *Megazine de Las Ciencias. Revista de Investigación e Innovación*, 5, 87–103. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1078>
- Servicio de Innovación Educativa de la UPM. (2020). *Gamificación En El Aula*. Universidad Politécnica de Madrid. https://innovacioneducativa.upm.es/guias_pdi
- Teixes Argilés, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones* (1st ed.). Editorial UOC. <https://www.digitaliapublishing.com/a/34552/gamificacion--fundamentos-y-aplicaciones>
- Vásquez González, J. M. (2021). Gamification in Education: a Review of the Current State of the Discipline. *Areté, Revista Digital Del Doctorado En Educación*, 7(13), 117–139. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_arete/article/view/21331
- Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: dynamics, mechanics, and components for the win* (1st ed.). Wharton School Press. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/detail.action?docID=5482537>
- Zambrano Álava, A. P., Luque Alcívar, K. E., Lucas Zambrano, M. de los A., & Luces Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de Las Ciencias*, 6(3), 349–369. <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

Zambrano Solórzano, L. E., Vélez Loor, J. M., & Zambrano Acosta, J. M. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de educación inicial. *MQRInvestigar*, 6(4), 24–45. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.24-45>

Anexo 1: Matriz de Consistencia

Título: Gamificación educativa en el Nivel Inicial 2022.	
Objetivos	Organización de contenidos
<p>Objetivo General</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizar información relevante acerca de la gamificación educativa en el nivel inicial. <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recopilar y explicar conceptualizaciones teóricas de la gamificación educativa. • Sistematizar la diferencia entre juego y gamificación, los elementos del juego para gamificar • Determinar los beneficios de la gamificación educativa en el nivel inicial. 	<p>2.1 Sistematizar la diferencia entre juego serio y la gamificación, los elementos del juego para gamificar.</p> <p>2.2 Determinar los beneficios de la gamificación educativa en el nivel inicial.</p> <p>2.3 Describir el rol docente en la gamificación educativa.</p>



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Resolución Directoral N° 0298-2023-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, diciembre 12 del 2023

Visto el Informe N° 109-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 05/12/2023, presentado por la Unidad de Investigación, referido al Plan de trabajo de investigación para obtención de Grado Académico de Bachiller en Educación, en el Programa de Estudios de **Educación Inicial, promoción 2023**.

CONSIDERANDO:

Que; el Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado mediante Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023 en el Art. 57° establece que el grado de bachiller es el reconocimiento de la formación educativa y académica que se otorga al egresado de la EESPP "PIURA" cuando ha culminado satisfactoriamente un programa formativo de FID o PPD y haber sustentado de manera individual un trabajo de Investigación. La escuela asume como exigencia académica el formato de trabajo de investigación, explicitado en la Guía de Investigación Institucional, de acuerdo con los protocolos establecidos y con el porcentaje de 20% de índice de similitud;

Qué; según Art. 53° señala que para el desarrollo del trabajo de investigación y obtener el grado académico de bachiller en educación la/el estudiante de la FID recibirá el acompañamiento de un asesor y se tendrá en cuenta el inciso "a" que precisa que dicho acompañamiento para el trabajo de Grado será gratuito; en tanto desarrolle su plan de estudios y mantenga su condición de estudiante; el inciso "b" precisa que el formador a cargo del Módulo de Práctica e Investigación VIII asume el rol de asesor y realiza el acompañamiento en este proceso de elaboración, en tanto que el inciso "c" aclara que la función de asesoría se cumple durante el desarrollo del Módulo de Práctica e Investigación, además del uso de las horas no lectivas designadas de acuerdo con la Resolución Viceministerial N° 019-2021 (Disposiciones para el proceso de distribución de horas pedagógicas en los Institutos y Escuelas de Educación Superior Pedagógicas Públicas);

Qué; en el mismo Art. 53 inciso "e" precisa que el investigador puede seguir perfeccionando su trabajo de Investigación hasta solicitar su sustentación una vez que haya concluido su Plan de Estudios, dicho trabajo será sustentado ante el jurado evaluador; que según el Art. 76 establece los siguientes cargos: presidente, secretario, Vocal y Suplente, en concordancia con el Art. 15 inciso "d" referido a las Directrices para el Fomento de la Investigación e Innovación;

La Unidad de Investigación presenta el Informe N° 109-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 05/12/2023, la propuesta de Formadores Acompañantes y solicitar a Dirección General la formalización con acto resolutorio de dicho trabajo de Investigación conducente a los Grados Académicos de Bachilleres en Educación en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, en concordancia con el Art 15 inciso "e";

Que, este Despacho contemplando los argumentos antes expuestos se requiere dar formalidad a los trabajos de Investigación presentados ante la EESPP "PIURA" de egresados que conduzcan a la obtención de los Grados Académicos, según como se detalla en el anexo adjunto a la resolución;





Resolución Directoral N° 0298-2023-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, diciembre 12 del 2023

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 001349-2023, Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- APROBAR EL PLAN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN del Programa de estudios de Educación Inicial, Promoción 2023, consignado en el Informe N° 109-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 05/12/2023.

Artículo Segundo.- NOMBRAR, asesores, miembros de jurado de cada plan de trabajo de investigación según como se indica en el **Anexo adjunto**.

Artículo Tercero.- RESPONSABILIZAR a las instancias correspondientes su difusión y cumplimiento.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;



Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
 DIRECTOR GENERAL

Dr.MLSR/DG.EESPPP.
 fsa.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR, PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
 LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



ANEXO PLAN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN - APROBADOS CON RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0298-2023-DG-EESPP "PIURA" (12/12/2023)						
NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL PROYECTO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR
1	1042 14/04/2023	ALVA PIÑIN Pilar	EDUCACIÓN INICIAL FID	Desarrollo de la lateralidad en los niños del Nivel Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María Elena Aguilar Cell Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. María Magdalena Verástegui Navarro Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
2	893 10/04/2023	ALVARADO PÉREZ Diana Lucero	EDUCACIÓN INICIAL FID	Modelos para trabajar el cuerpo en movimiento en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María Elena Aguilar Cell Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. María Magdalena Verástegui Navarro Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
3	1031 13/04/2023	ALVAREZ AGURTO Meyli Stacy	EDUCACIÓN INICIAL FID	Aprendizaje basado en proyectos en el Nivel Inicial 2022 <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María Elena Aguilar Cell Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. María Magdalena Verástegui Navarro Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
4	894 10/04/2023	ANASTACIO MEDINA Diana Maribel	EDUCACIÓN INICIAL FID	Expresión corporal en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María Elena Aguilar Cell Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. María Magdalena Verástegui Navarro Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
5	902 10/04/2023	ATOCHÉ MERINO Meliza del Rosario	EDUCACIÓN INICIAL FID	Nociones espaciales en Educación Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María Elena Aguilar Cell Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Irene Cecilia Yarleteque Camacho Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
6	888 10/04/2023	BASURCO TEMOCHE Angeline Darliana	EDUCACIÓN INICIAL FID	Estructuras Narrativas en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Lic. Blanca Sonia Barcena Reyes Mg. Flor María Talleo Coveñas Mg. María Elena Aguilar Cell Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR



NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL PROYECTO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR
7	916 10/04/2023	CAMIZAN VIERA Angie Elvira	EDUCACIÓN INICIAL FID	Pensamiento creativo en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Lic. Blanca Sonia Barcena Reyes Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. María Elena Aguilar Cell Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaría Vocal Suplente
8	1007 12/04/2023	CARHUACHINCHAY ABAD Vanessa Lizbeth	EDUCACIÓN INICIAL FID	Dramatización en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Lic. Blanca Sonia Barcena Reyes Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. María Elena Aguilar Cell Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaría Vocal Suplente
9	949 10/04/2023	CASTILLO BANCAYAN CINTIA MELISSA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Actividades Grafomotoras en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María Magdalena Verástegui Navarro Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. María Elena Aguilar Cell Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaría Vocal Suplente
10	947 10/04/2023	CASTILLO FLORES Sofia Milene	EDUCACIÓN INICIAL FID	Prescritura en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Magdalena Verástegui Navarro Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. María Elena Aguilar Cell Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaría Vocal Suplente
11	956 11/04/2023	CHINCHAY CAMPOVERDE Lea	EDUCACIÓN INICIAL FID	Juegos tradicionales en el Nivel Inicial 2022 <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Magdalena Verástegui Navarro Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. María Elena Aguilar Cell Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaría Vocal Suplente
12	914 10/04/2023	CHUNGA VITE Yamilet Francesca	EDUCACIÓN INICIAL FID	Expresión musical en el Nivel Inicial 2022 <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Lic. Blanca Sonia Barcena Reyes Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. María Elena Aguilar Cell Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaría Vocal Suplente
13	881 10/04/2023	CRUZ FAYA Diana	EDUCACIÓN INICIAL FID	Expresión gráfico plástica en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María Magdalena Verástegui Navarro Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. María Elena Aguilar Cell Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaría Vocal Suplente
14	898 10/04/2023	ESPINOZA MONDRAGON Alexandra	EDUCACIÓN INICIAL FID	Metodología Reggio Emilia en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María Magdalena Verástegui Navarro Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. María Elena Aguilar Cell Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaría Vocal Suplente



NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL PROYECTO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR
15	979 11/04/2023	FARFAN VIERA Ana Lisbeth	EDUCACIÓN INICIAL FID	Vínculo de apego en el Nivel Inicial 2022.	BASICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Lic. Blanca Sonia Barcena Reyes Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
16	1044 14/04/2023	FLORES RETETE Yuri Jeovany	EDUCACIÓN INICIAL FID	<i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes. Evaluación formativa en el Nivel Inicial 2022	BASICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Magdalena Verastegui Navarro Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
17	908 10/04/2023	HUANCAS LIZANA Miryam del Socorro	EDUCACIÓN INICIAL FID	Método de María Montessori en el Nivel Inicial 2022.	BASICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Magdalena Verastegui Navarro Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
18	911 10/04/2023	LAPO CHERRES Astrid Maricelo	EDUCACIÓN INICIAL FID	<i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes. Autonomía en Educación Inicial 2022.	BASICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. María Magdalena Verastegui Navarro Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
19	973 11/04/2023	MECA SANCHEZ Brendy Yulissa	EDUCACIÓN INICIAL FID	El rol del juego en la enseñanza en el Nivel Inicial 2022.	BASICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. María Magdalena Verastegui Navarro Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
20	906 10/04/2023	NAVARRO AGURTO Ana Paula	EDUCACIÓN INICIAL FID	<i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes. Modelos de trabajo para la actividad de Psicomotricidad en el Nivel Inicial 2022.	BASICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. María del Rosario García Cortegana Lic. Blanca Sonia Barcena Reyes Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
21	927 10/04/2023	NIMA RUFINO Milagros del Rocío	EDUCACIÓN INICIAL FID	<i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes. La Coordinación óculo manual en el Nivel Inicial 2022.	BASICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. María del Rosario García Cortegana Lic. Blanca Sonia Barcena Reyes Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
22	997 12/04/2023	PERICHE LLENQUE Nathaly del Pilar	EDUCACIÓN INICIAL FID	<i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes. Educación emocional en Educación Inicial 2022	BASICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. María Elena Aguilar Celi Dra. Militz Novoa Seminario Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR



NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL PROYECTO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR
23	895 10/04/2023	PORTOCARRERO SAAVEDRA Brendy Jeannet	EDUCACIÓN INICIAL FID	La conducta agresiva en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. María Elena Aguilar Celi Dra. Militza Novoa Seminario Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
24	901 10/04/2023	POZO RANGEL Jimena Patricia	EDUCACIÓN INICIAL FID	Habilidades sociales en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. María Elena Aguilar Celi Dra. Militza Novoa Seminario Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
25	910 10/04/2023	QUINTERO CASTILLO Lizeth Oriana	EDUCACIÓN INICIAL FID	Interacciones pedagógicas en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. María del Rosario García Cortegana Lic. Blanca Sonia Barcena Reyes Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
26	996 12/04/2023	RAMOS PALACIOS Karla Lucía	EDUCACIÓN INICIAL FID	Los lenguajes artísticos en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Lic. Blanca Sonia Barcena Reyes Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
27	954 11/04/2023	REQUENA CORTEZ Lourdes Daniela	EDUCACIÓN INICIAL FID	Creatividad en los niños del Nivel Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. María Elena Aguilar Celi Dra. Militza Novoa Seminario Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
28	1014 11/04/2023	REY MEJIA Luciana Lourdes	EDUCACIÓN INICIAL FID	Pensamiento científico en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. María del Rosario García Cortegana Lic. Blanca Sonia Barcena Reyes Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
29	955 11/04/2023	REYES GITIERREZ Marilyn Lorena	EDUCACIÓN INICIAL FID	Interacciones de calidad en la primera infancia 2022 <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. María del Rosario Garrúa Cortegana Lic. Blanca Sonia Barcena Reyes Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
30	957 11/04/2023	RUIZ CHIROQUE Milagros Rogelia	EDUCACIÓN INICIAL FID	La inteligencia emocional en el Nivel de Educación Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. María Elena Aguilar Celi Dra. Militza Novoa Seminario Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR



NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL PROYECTO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR
31	920 10/04/2023	RUIZ FERNANDEZ Viviana Roxana	EDUCACIÓN INICIAL FID	Comunicación oral en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Mg. Angéla Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. María del Rosario García Cortegana Lic. Blanca Sonia Barcena Reyes Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
32	907 10/04/2023	SILVA CHINCHAY Helen Nicole	EDUCACIÓN INICIAL FID	El método Orff en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. Angéla Martina Bruno Seminario Lic. Blanca Sonia Barcena Reyes Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
33	1008 12/04/2023	TORRES SANDOVAL Xiomara Ivonne	EDUCACIÓN INICIAL FID	El juego motor en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. Angéla Martina Bruno Seminario Lic. Blanca Sonia Barcena Reyes Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
34	892 10/04/2023	VILELA ALBARRACIN María Noheми	EDUCACIÓN INICIAL FID	Indagación científica en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BASICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. Angéla Martina Bruno Seminario Lic. Blanca Sonia Barcena Reyes Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR

Veintiséis de Octubre, 12 de diciembre del 2023



Dr. ML.SR/DG.EESPPP
f.s.a.



"Año del Bicentenario de la consolidación de nuestra independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral N° 061-2024-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, abril 29 del 2024

CONSIDERANDO:

Que, según Resolución Directoral N° 0298-2023-DG-EESPP "PIURA" (12/12/2023), se aprueba **PLANES DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN;**

Que, con Informe N° 030-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 26/04/2024, la Jefa de Unidad de Investigación, remite a este despacho la nueva propuesta para la designación de jurado examinador debido a que docentes han concluido su contrato 2023, por tanto, es necesario cambiar algunos de sus integrantes y expedir el acto resolutivo;

Que, este Despacho considera necesario reestructurar el Jurado Examinador para el Acto de Sustentación por conclusión de contrato de algunos docentes en el periodo 2023, para obtención del grado de Bachiller en Educación, tal como lo prescribe el Reglamento de Investigación e Innovación;

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General, según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 001843/2024, Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- APROBAR la reformulación de los integrantes del Jurado Examinador para el Proceso de Sustentación, aprobado según Resolución Directoral N° 0298-2023-DG-EESPP "PIURA" (12/12/2023), del Programa de Estudios de EDUCACIÓN INICIAL – Formación Inicial Docente, para obtención del GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN.

Artículo Segundo.- DESIGNAR, a los nuevos miembros del Jurado Examinador para el Acto de Sustentación titulares y suplente según como se indica:



Resolución Directoral N° 061-2024-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, abril 29 del 2024

Numeral	Apellidos y Nombres	Título del trabajo de investigación	Nueva Propuesta de jurado examinador	Cargo
7	CAMIZAN VIERA Angie Elvira	Pensamiento creativo en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Flor María Talledo Coveñas Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho	Presidente Secretaria Vocal Suplente
8	CARHUACHINCHAY ABAD Vanessa Lizbeth	Dramatización en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Mg. María del Rosario García Cortegana Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho	Presidente Secretaria Vocal Suplente
9	CASTILLO BANCAYAN Cintia Melissa	Actividades Grafomotoras en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas	Presidente Secretaria Vocal Suplente
10	CASTILLO FLORES Sofia Milene	Preescritura en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas	Presidente Secretaria Vocal Suplente
	CHINCHAY CAMPOVERDE Lea	Juegos tradicionales en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas	Presidente Secretaria Vocal Suplente
12	CHUNGA VITE Yamilet Francesca	Expresión musical en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Flor María Talledo Coveñas Prof. José del Carmen Mondragón Córdova	Presidente Secretaria Vocal Suplente
13	CRUZ FAYA Diana	Expresión gráfico plástica en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Mg. Cecilia A. Silupú Pedrera Mg. María del Rosario García Cortegana Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho	Presidente Secretaria Vocal Suplente





Resolución Directoral N° 061-2024-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, abril 29 del 2024

Numeral	Apellidos y Nombres	Título del trabajo de investigación	Nueva Propuesta de jurado examinador	Cargo
14	ESPINOZA MONDRAGON Alexandra	Metodología Reggio Emilia en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Mg. Cecilia A. Silupú Pedrera Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas	Presidente Secretaria Vocal Suplente
15	FARFAN VIERA Ana Lisbeth	Vínculo de apego en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dra. Militza Novoa Seminario Mg. María del Rosario García Cortegana Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho	Presidente Secretaria Vocal Suplente
16	FLORES RETETE Yuri Jeovany	Evaluación formativa en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Ángela M. Bruno Seminario Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Flor María Talledo Coveñas	Presidente Secretaria Vocal Suplente
17	BUANCAS LIZANA Miryam del Socorro	Método de María Montessori en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dra. Militza Novoa Seminario Mg. María del Rosario García Cortegana Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho	Presidente Secretaria Vocal Suplente
18	LAPO CHERRES Astrid Maricielo	Autonomía en Educación Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Ángela Martina Bruno Seminario Mg. María del Rosario García Cortegana Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho	Presidente Secretaria Vocal Suplente
19	MECA SANCHEZ Brendy Yulissa	El rol del juego en la enseñanza en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Ángela Martina Bruno Seminario Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho	Presidente Secretaria Vocal Suplente





Resolución Directoral N° 061-2024-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, abril 29 del 2024

Numeral	Apellidos y Nombres	Título del trabajo de investigación	Nueva Propuesta de jurado examinador	Cargo
20	NAVARRO AGURTO Ana Paula	Modelos de trabajo para la actividad de Psicomotricidad en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho	Presidente Secretaria Vocal Suplente
21	NIMA RUFINO Milagros del Rocío	La Coordinación óculo manual en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho	Presidente Secretaria Vocal Suplente
22	PERICHE LLENQUE Nathaly del Pilar	Educación emocional en Educación Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas	Presidente Secretaria Vocal Suplente
23	PORTOCARRERO SAAVEDRA Brendy Jeannet	La conducta agresiva en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Mg. María Sara Antón y Pérez Dra. Militza Novoa Seminario Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho	Presidente Secretaria Vocal Suplente
24	POZO RANGEL Jimena Patricia	Habilidades sociales en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas	Presidente Secretaria Vocal Suplente
25	QUINTERO CASTILLO Lizeth Oriana	Interacciones pedagógicas en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Mg. María del Rosario García Cortegana Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho	Presidente Secretaria Vocal Suplente





Resolución Directoral N° 061-2024-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, abril 29 del 2024

Numeral	Apellidos y Nombres	Título del trabajo de investigación	Nueva Propuesta de jurado examinador	Cargo
26	RAMOS PALACIOS Karla Lucia	Los lenguajes artísticos en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Ángela M. Bruno Seminario Dr. José Eduardo Ayala Tandazo	Presidente Secretaría Vocal Suplente
27	REQUENA CORTEZ Lourdes Daniela	Creatividad en los niños del Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Flor María Talledo Coveñas	Presidente Secretaría Vocal Suplente
28	REY MEJIA Luciana Lourdes	Pensamiento científico en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Mg. María del Rosario García Cortegana Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho	Presidente Secretaría Vocal Suplente
29	REYES GUTIERREZ Marilyn Lorena	Interacciones de calidad en la primera infancia 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. María del Rosario García Cortegana Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho	Presidente Secretaría Vocal Suplente
30	RUIZ CHIROQUE Milagros Rogelia	La inteligencia emocional en el Nivel de Educación Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho Mg. Flor María Talledo Coveñas	Presidente Secretaría Vocal Suplente
31	RUIZ FERNANDEZ Viviana Roxana	Comunicación oral en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Ángela M. Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Mg. María del Rosario García Cortegana Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho	Presidente Secretaría Vocal Suplente
32	SILVA CHINCHAY Helen Nicole	El método Orff en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Ángela M. Bruno Seminario Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho	Presidente Secretaría Vocal Suplente



Resolución Directoral N° 061-2024-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, abril 29 del 2024

Numeral	Apellidos y Nombres	Título del trabajo de investigación	Nueva Propuesta de jurado examinador	Cargo
33	TORRES SANDOVAL Xiomara Ivonne	El juego motor en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Ángela M. Bruno Seminario Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho	Presidente Secretaria Vocal Suplente
34	VILELA ALBARRACIN María Nohemi	Indagación científica en el Nivel Inicial 2022. <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Ángela M. Bruno Seminario Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho	Presidente Secretaria Vocal Suplente
RATIFICA ASESORA (numerales 1 al 34): Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN				

Artículo Tercero. - RESPONSABILIZAR, a la Jefa de Unidad de Investigación, de las acciones administrativas establecidas según las normas legales vigentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;



Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Dr. MLSR/DG.EESPPP.
fsa.



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral N° 0200-2024-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, 3 de diciembre del 2024

CONSIDERANDO:

Que, según **Resolución Directoral N° 0298-2023-DG-EESPP "PIURA"** de fecha **12/12/2023**, Anexo – numeral 10, se aprobó la ejecución del proyecto de Investigación denominado: **Preescritura en el Nivel Inicial 2022**. Tipo de Investigación: **BASICA**, a cargo de **CASTILLO FLORES SOFIA MILENE**, del Programa de Estudios de Educación Inicial – Formación Inicial Docente y mediante **Resolución Directoral N° 061-2024-DG-EESPP "PIURA"** de fecha **29/04/2024**, se aprobó la reformulación de los integrantes de jurado examinador para el proceso de sustentación;

Que, según **Informe N° 068-2024-JUI-DG-EESPP "PIURA"** de fecha **18/11/2024**, la Jefa de Unidad de Investigación en atención al expediente N° 3015 de fecha 31/10/2024, la interesada solicita rectificación en el título de investigación, por tanto, emite opinión favorable para que se realice la rectificación, para proseguir los trámites administrativos;

Que, la Dirección General considera necesario autorizar la rectificación del título del proyecto de investigación aprobado según la Resolución Directoral N° 0298-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 12/12/2023, en el marco a lo establecido en el Reglamento de Investigación e Innovación aprobado con Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023 y continuar con el trámite administrativo;

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 001843/2024 y Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- MODIFICAR en parte la Resolución Directoral N° 0298-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 12/12/2023, Anexo – numeral 10, en el sentido que se debe **RECTIFICAR** el título de Investigación quedando como a continuación se indica:

Numeral	Apellidos y Nombres	Título del trabajo de investigación
1	CASTILLO FLORES SOFIA MILENE <i>Programa de Estudios:</i> EDUCACIÓN INICIAL FID	GAMIFICACION EDUCATIVA EN EL NIVEL DE EDUCACION INICIAL, 2022. <i>Tipo de Investigación:</i> BASICA

Artículo Segundo.- RESPONSABILIZAR, a la Jefe de la Unidad de Investigación, de las acciones administrativas establecidas en el Reglamento de Investigación.


Regístrese, Comuníquese y Archívese;



Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Dr. MLRS/DG.EESPPP
fsa.

TRABAJO DE GRADO GAMIFICACIÓN - corregido-21-09-2025 (1).docx

 SAKEC - Shah and Anchor Kutchhi Engineering College

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::3618:113906500

Fecha de entrega

23 sep 2025, 12:14 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

23 sep 2025, 12:17 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TRABAJO DE GRADO GAMIFICACIÓN - corregido-21-09-2025 (1).docx

Tamaño del archivo

610.3 KB

57 páginas

12.862 palabras

72.141 caracteres




7% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 12 palabras)

Fuentes principales

- 6%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 4%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Fuentes principales

- 6% Fuentes de Internet
- 2% Publicaciones
- 4% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.eespppiura.edu.pe	1%
2	Internet	www.eespppiura.edu.pe	<1%
3	Internet	repositorio.ucp.edu.co	<1%
4	Internet	core.ac.uk	<1%
5	Internet	dspace.utb.edu.ec	<1%
6	Internet	ciencialatina.org	<1%
7	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
8	Trabajos entregados	Universidad Internacional de la Rioja on 2025-06-04	<1%
9	Trabajos entregados	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2025-05-26	<1%
10	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
11	Internet	revistasdigitales.upec.edu.ec	<1%

12	Internet	tesis.pucp.edu.pe	<1%
13	Internet	uvadoc.uva.es	<1%
14	Internet	doaj.org	<1%
15	Publicación	Ospina Vasco, Yury Fernanda. "Objeto Virtual de Aprendizaje Basado en Aprendiz..."	<1%
16	Trabajos entregados	Universidad Internacional Isabel I de Castilla on 2025-06-22	<1%
17	Trabajos entregados	Aliat Universidades on 2020-04-03	<1%
18	Trabajos entregados	Universidad a Distancia de Madrid on 2025-06-21	<1%
19	Trabajos entregados	Universidad a Distancia de Madrid on 2024-09-30	<1%
20	Internet	prezi.com	<1%
21	Trabajos entregados	Universidad Católica Boliviana "San Pablo" on 2024-11-04	<1%
22	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2025-08-20	<1%
23	Internet	repositorio.ulima.edu.pe	<1%
24	Internet	www.colibri.udelar.edu.uy	<1%
25	Internet	www.coursehero.com	<1%

26	Publicación	Arrese Neyra, Ruth Carolina. "El Aprendizaje Cooperativo en un Contexto Gamific...	<1%
27	Trabajos entregados	Universidad Internacional de la Rioja on 2021-06-24	<1%
28	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle on 2025-07-24	<1%
29	Trabajos entregados	Universidad de Nebrija on 2025-06-23	<1%
30	Internet	elrefugiodecuarzo.blogspot.com	<1%
31	Internet	es.scribd.com	<1%
32	Internet	repositorio.continental.edu.pe	<1%