

“Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana”

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



Gamificación en Educación Inicial

Trabajo de Investigación Presentado por

GARCÍA HUARACHE, Joyce Marisu

ID ORCID: (0000-0002-5277-6535)

Para la Obtención del Grado Académico de Bachiller de Educación

ASESORA

Mg. María del Rosario García Cortegana

ID ORCID: (0000- 0003- 28526437)

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 en Educación Inicial

Trabajo académico Aprobado en Forma y Estilo por:

Miembro presidente: Mg. Ángela Martina Bruno Seminario.....

Miembro Vocal: Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera.....

Miembro secretario: Mg. David Peña Arica.....

PIURA – PERÚ

2025

“Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana”

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



Gamificación en Educación Inicial

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

Joyce Marisu García Huarache.....

PIURA – PERÚ

2025



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/V/MGP/DIGEDD/DI/OID: 04/05/16 - REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



"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: **GARCIA HUARACHE JOYCE MARISU** del Programa de Estudios de Educación Inicial denominado:

GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL

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

27.0

Distrito veintiséis de octubre, **20 NOV. 2025**



Mg. AMBS/JUI
jls



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/MGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 - REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



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

FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

1. IDENTIFICACIÓN PERSONAL

Apellidos y Nombres **GARCIA HUARACHE JOYCE MARISU**

DNI N° 42946038

Correo electrónico: Joyce.garcia1627@gmail.com

Código de matrícula alumna 42946038 ID ORCID 0000-0002-5277-6535

2. IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título del trabajo de investigación:

GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL

Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes

Programa Formativo

Formación Inicial Docente

Programa de Estudios

Educación Inicial

Autor (a) **GARCIA HUARACHE JOYCE MARISU**

Asesor (a) Mg. **MARÍA DEL ROSARIO GARCIA CORTEGANA**

ID ORCID Asesor 0000-0003-2852-6437

DNI N° 03680693

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:



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/V/MGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



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

JUEGOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJES Y GAMIFICACIÓN.

Distrito Veintiséis de octubre, **20 NOV. 2025**


 GARCIA HUARACHE JOYCE MARISU
 DNI. 42946038



Mg. AMBS/JUI
 jis



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° 136-2018-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFODD: 04/03/18 - REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



"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, **GARCIA HUARACHE JOYCE MARISU** identificada con DNI N° 42946038, como autor (a) del trabajo de investigación titulado:

GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL

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,

20 NOV. 2025


GARCIA HUARACHE JOYCE MARISU
 DNI. N° 42946038

Mg. AMBS/JUI
 jis



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

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR (A)

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

Yo, Mg. MARÍA DEL ROSARIO GARCIA CORTEGANA, identificada con DNI N° 03680693 como asesora del trabajo de investigación titulado:

GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL

Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes

Desarrollada por la investigadora GARCIA HUARACHE JOYCE MARISU, identificada con DNI N° 42946038, egresada 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 trabajo 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, 14 de agosto de 2025

Mg. MARÍA DEL ROSARIO GARCIA CORTEGANA
DNI. N° 03680693

Mg. AMBS/JUI
bam

Dedicatoria

Dedico esta investigación a mi hermosa familia, a mis hijos George y Makarena, quienes son mi fortaleza y la razón para continuar con mis estudios. A mi madre, que me ha formado como una mujer de bien, a mi esposo Jorge, y a todas las personas que creyeron en mí.

Agradecimiento

A Dios, fuente de sabiduría y fortaleza, por su constante guía y bendiciones a lo largo de este arduo camino académico.

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”, mi alma mater, personificada en sus docentes, por brindarme la oportunidad y los recursos necesarios para llevar a cabo esta investigación.

A mi asesora la Mg. María del Rosario García Cortegana, por su invaluable orientación, apoyo y paciencia durante el desarrollo de esta investigación. Sus conocimientos y experiencia han sido cruciales para la culminación exitosa de este trabajo.

A todos aquellos que, de una u otra manera, han contribuido con su apoyo y aliento en este proceso, les extiendo mi más sincero agradecimiento.

Joyce Marisu García Huarache

Índice de Contenido

<i>Certificado de Índice de Similitud.....</i>	<i>1</i>
<i>Autorización para Subir al Repositorio Académico Digital.....</i>	<i>2</i>
<i>Autorización para Subir al Repositorio Académico Digital.....</i>	<i>3</i>
<i>Declaración Jurada de Autenticidad y Originalidad</i>	<i>4</i>
<i>Informe de Asesor</i>	<i>5</i>
<i>Dedicatoria</i>	<i>6</i>
<i>Agradecimiento</i>	<i>7</i>
<i>Índice de Contenido</i>	<i>8</i>
<i>Introducción.....</i>	<i>10</i>
<i>Capítulo I.....</i>	<i>12</i>
<i>Objetivos de la Investigación Académica</i>	<i>12</i>
1.1. Objetivo General.....	12
1.2. Objetivos Específicos	12
1.3. Justificación de la Investigación	12
<i>Capítulo II.....</i>	<i>15</i>
<i>Marco Teórico Conceptual.....</i>	<i>15</i>
2.1. El concepto, importancia y teorías educativas de la gamificación.	
15	
2.1.1. La gamificación	15
2.1.2. Importancia y beneficios	17
2.1.3. Teorías que sustentan a la gamificación como técnica de aprendizaje.....	20
2.2. Elementos de la gamificación en la educación	30

2.2.1. Elementos de gamificación más utilizados en la educación inicial.....	30
2.2.2. Herramientas de gamificación en educación.....	33
2.3. Estrategias de gamificación más efectivas para el nivel inicial ...	35
2.4. Impactos de la gamificación en el desarrollo cognitivo, social y emocional del niño.....	37
2.5. Condiciones y factores clave para la implementación exitosa de la gamificación en entornos educativos de nivel inicial.	39
2.6. La Gamificación desde la mirada de la educación peruana.....	40
2.6.1. Experiencias de gamificación en el nivel inicial en el Perú ..	42
2.7. Antecedentes que respaldan la investigación	44
2.7.1. Antecedentes internacionales	44
2.7.2. Antecedentes nacionales.....	46
2.7.3. Antecedentes regionales / locales	49
<i>Capítulo III.....</i>	<i>51</i>
<i>Metodología de Análisis de la Información.....</i>	<i>51</i>
3.1. Descripción de la metodología.....	51
Procedimientos de revisión de la literatura especializada.....	51
Proceso de Selección de Estudios	51
Esquema de búsqueda y selección de artículos.....	54
<i>Capítulo IV. Conclusiones y Recomendaciones.....</i>	<i>55</i>
4.1. Conclusiones	55
4.2. Recomendaciones	57
<i>Referencias.....</i>	<i>59</i>

Introducción

La gamificación se considera una estrategia didáctica y motivacional que busca fomentar comportamientos adecuados en los estudiantes, creando entornos atractivos que promueven la participación y conducen a resultados de aprendizaje positivos.

El juego es un componente esencial para gamificar actividades en el aula, utilizando elementos como puntuaciones, retos y medallas. Al aumentar la motivación de los estudiantes, se mejora su nivel de satisfacción y se facilita el desarrollo de competencias clave. Esta motivación extrínseca genera un compromiso externo que favorece la atención e interacción con las tareas y el aprendizaje asociado, mediante recompensas, estatus, logros y competiciones.

La integración de la gamificación en el aula ha sido identificada como una estrategia potencial para maximizar la participación estudiantil y tener un impacto positivo en el aprendizaje.

La gamificación, que implica la incorporación de elementos de juego en diversos contextos, incluyendo el educativo, se está convirtiendo en un tema de creciente interés entre los investigadores.

La motivación que impulsa esta investigación sobre la gamificación en el nivel inicial surge de la creciente necesidad de mejorar los métodos educativos para niños en edad preescolar mediante enfoques innovadores y efectivos. El propósito fundamental de esta estructura de investigación radica en explorar cómo la gamificación puede transformar el proceso de aprendizaje en la educación inicial, considerando sus potenciales beneficios en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Esta investigación se plantea con el objetivo de contribuir al campo educativo, proporcionando insights teóricos y prácticos que puedan enriquecer las

estrategias pedagógicas implementadas en entornos de nivel inicial, y así, promover un aprendizaje más significativo y estimulante para los niños en sus primeros años escolares.

La presente investigación se estructura en cuatro capítulos. En el Capítulo I, se establecen los objetivos de la investigación académica, incluyendo un objetivo general y objetivos específicos, junto con la justificación de la investigación. El Capítulo II aborda el marco teórico conceptual, explorando el concepto, importancia y teorías educativas relacionadas con la gamificación, así como los elementos y estrategias más utilizados en la educación inicial, y los impactos en el desarrollo cognitivo, social y emocional del niño, las condiciones clave para su implementación exitosa, y los antecedentes. En el Capítulo III se detalla la metodología de análisis de la información, que incluye un análisis de 26 investigaciones indexadas para sintetizar los principales aportes sobre la gamificación en el nivel inicial. Finalmente, el Capítulo IV presenta las conclusiones derivadas del estudio y las recomendaciones pertinentes, basadas en los hallazgos obtenidos.

Capítulo I

Objetivos de la Investigación Académica

1.1. Objetivo General

Analizar y sintetizar los principales aportes teóricos y prácticos de la gamificación en el nivel inicial, mediante una revisión exhaustiva de investigaciones indexadas, tesis en repositorios académicos y libros especializados en el tema.

1.2. Objetivos Específicos

1. Definir el concepto de gamificación y su importancia en el nivel inicial, identificando las teorías educativas que sustentan esta técnica de aprendizaje.
2. Identificar los elementos de gamificación más utilizados en la educación inicial.
3. Sistematizar las estrategias de gamificación más efectivas en el nivel inicial a partir de los estudios analizados.

1.3. Justificación de la Investigación

La gamificación se ha consolidado en los últimos años como una estrategia educativa e innovadora que incorpora elementos y principios del juego en el proceso de enseñanza- aprendizaje, con el propósito de incrementar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes. Esta perspectiva coincide con lo planteado por Deterding et al.,(2011), quienes describen la gamificación como el uso de dinámicas y mecánicas propias del juego en contextos no lúdicos para mejorar la experiencia del usuario. En el nivel inicial, esta metodología adquiere una especial relevancia, ya que responde a la naturaleza lúdica, exploratoria y social de los niños en esta etapa del desarrollo; ello es respaldado por Piaget (1975) y Vygotsky (1978), al señalar que el juego constituye un medio fundamental para el desarrollo cognitivo, social y emocional. No obstante, a pesar de su creciente aplicación, existe la necesidad de reunir, organizar y analizar críticamente la producción académica reciente para

comprender con mayor claridad su eficacia y posibilidades de implementación en contextos educativos.

A pesar de su creciente presencia en las aulas, resulta necesario organizar y analizar de manera crítica la producción académica reciente para comprender con mayor profundidad su eficacia, alcances y limitaciones en la educación inicial. En este sentido esta investigación resulta pertinente desde el plano teórico, pues contribuye a la consolidación de un marco conceptual y práctico y actualizado en torno a la gamificación, en coherencia con los aportes de autores como Werbach y Hunter (2015), quienes destacan su potencial para incrementar la motivación intrínseca y mejorar el clima de aprendizaje. Al sistematizar y contrastar los hallazgos de investigaciones previas, se busca ofrecer una visión integral que sustente la pertinencia pedagógica de esta metodología y que, al mismo tiempo, oriente nuevas líneas de investigación, especialmente en el nivel inicial donde aún existen vacíos y oportunidades de estudio.

En el plano metodológico, la revisión sistemática constituye un aporte valioso, ya que permite identificar tendencias, vacíos y oportunidades de estudio de literatura reciente. Siguiendo los principios señalados por Kitchenham (2004), para las revisiones sistemáticas en investigación educativa, este estudio se desarrolla mediante un proceso riguroso de selección, análisis y síntesis de fuentes científicas, incluyendo artículos indexados, tesis, libros especializados y repositorios académicos. Este enfoque asegura una evaluación objetiva y confiable que fortalece la validez y relevancia del estudio.

Los beneficiarios de esta investigación, está dirigido para diversos actores de las comunidades educativas. Para los docentes de educación inicial, ofrece un repertorio de estrategias y experiencias que pueden adaptarse a la realidad de las aulas. Para los estudiantes de pedagogía y futuros educadores, representa un recurso académico que amplía su comprensión de metodologías innovadoras. Asimismo, constituye un material de consulta significativo para los estudiantes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública - Piura, quienes encontrarán en ella un recurso valioso para futuras investigaciones. Además, beneficiará a investigadores y

académicos interesados en explorar este campo, proporcionando una base teórica y práctica que facilite la identificación de nuevas tendencias y oportunidades. De igual manera, los directivos y administradores escolares podrán emplear estos aportes para fortalecer el diseño de experiencias pedagógicas más motivadoras e inclusivas, lo que repercute directamente en los aprendizajes de los niños de educación inicial.

En conjunto esta investigación contribuye a enriquecer del debate académico, promover la innovación pedagógica y fortalecer la mejora continua de la educación inicial en el ámbito local, nacional e internacional.

Capítulo II

Marco Teórico Conceptual

2.1. El Concepto, Importancia y Teorías Educativas de la Gamificación.

2.1.1. La gamificación

La gamificación ha sido definida desde distintas perspectivas, lo que evidencia la amplitud de su aplicación y evolución del concepto en el campo educativo. Podemos decir también que, es un concepto que ha despertado gran interés en los últimos años dentro del campo educativo, dado su potencial para transformar la forma en que los estudiantes se involucran en los procesos de aprendizaje. Lejos de ser un fenómeno aislado, constituye una metodología que se nutre de la lógica de los juegos, trasladando sus principios, mecánicas y dinámicas a contextos no lúdicos con fines formativos.

Diversos autores han propuesto definiciones que muestran la riqueza y complejidad del término Karl Kapp et al., (2021), sostiene que la gamificación implica el uso de mecánicas, estética y pensamiento de diseño propios de los juegos con el fin de motivar la acción, comprometer a los participantes, promover el aprendizaje y resolver problemas. Por su parte Chou (2019) la describe como “el arte de trasladar los elementos divertidos y adictivos de los juegos a actividades de la vida real” subrayando su capacidad de generar compromiso y disfrute en tareas que de otro modo podrían resultar monótonas.

Definiciones más recientes como la de Zhan et al., (2022), ponen de relieve el valor pedagógico de la gamificación al considerarla un enfoque que plantea a los estudiantes desafíos en entornos inspirados en juegos, los cuales deben ser resueltos para alcanzar resultados de aprendizajes concretos. Este énfasis en la consecución de objetivos educativos marca una diferencia fundamental respecto al juego libre, pues en la gamificación existe una intencionalidad didáctica explícita.

Etimológicamente, el término "gamificación" proviene del inglés, combinando "game" (juego) y el sufijo "ification" (proceso de conversión), lo que podría traducirse

como "puesta en juego" Real Academia Española (2023) lo ha reconocido como el empleo de elementos propios de los juegos en otros contextos.

En el ámbito educativo, la gamificación se refiere al diseño de entornos de aprendizaje que consisten en actividades dinámicas e ingeniosas. Estas actividades fomentan la resolución de tareas de manera innovadora y colaborativa, motivando a los estudiantes a superar retos y alcanzar mayores niveles de competencia.

En esta misma línea, Malvido (2023), sostiene que la gamificación posee un gran potencial para mejorar el rendimiento académico, al generar un entorno motivador que incrementa la participación y la implicación emocional de los estudiantes. Este componente afectivo resulta clave ya que el aprendizaje no solo depende de la transmisión de conocimientos, sino también de interés y la disposición del alumno hacia la tarea planteada

El autor sostiene que, al aplicar elementos de juego en contextos no lúdicos, la gamificación se convierte en una herramienta valiosa en la educación. En este sentido, puede crear un ambiente que motive eficazmente a los estudiantes, fomentando su participación y conduciendo a resultados más eficientes en el proceso de aprendizaje. Asimismo, Pérez y Gértrudix (2021) enfatizan que la gamificación no solo busca modificar conductas, adquirir conocimiento o mejorar habilidades, sino también generar experiencias gratificantes, donde los participantes enfrentan desafíos con reglas claras y dinámicas de cooperación, desarrollando tanto habilidades cognitivas como sociales.

Conviene precisar que la gamificación no debe confundirse con el juego educativo tradicional ni con el uso de videojuegos en el aula. Mientras que el juego libre responde a la exploración espontánea y creativa, y el videojuego educativo ofrece contenidos diseñados con fines didácticos, la gamificación se centra en la incorporación de elementos de diseño de juego como puntos, insignias, niveles, recompensas o retroalimentación inmediata en actividades que, en esencia, no son juegos. De este modo, una clase de matemáticas, una lectura o incluso la organización del aula pueden convertirse en experiencias gamificadas sin necesidad de recurrir a juegos digitales.

La literatura reciente Gómez y Cañellas (2022), Fernández (2023), ha demostrado que la gamificación especialmente eficaz en etapas tempranas, como la educación inicial, porque aprovecha la motivación intrínseca de los niños hacia el juego. En esta etapa, donde la curiosidad y el deseo de explorar predominan, la gamificación se presenta como una estrategia natural para captar la atención, mantener la concentración y fomentar el aprendizaje activo.

En síntesis, la gamificación puede definirse como la adopción de estrategias y mecánicas propias de los juegos en contextos educativos no lúdicos, con el objetivo de involucrar a los estudiantes y orientarlos hacia metas de aprendizaje específicas. Mas allá de transmitir conocimientos, busca generar experiencias significativas que motiven, transformen conductas y desarrollen competencias de manera cooperativa y placentera.

De acuerdo con la evidencia teórica y empírica, se perfila como una de las metodologías con mayor proyección para transformar las prácticas educativas y generar experiencias formativas más atractivas y eficaces.

2.1.2. Importancia y beneficios

La gamificación en la educación inicial ha consolidado como una herramienta pedagógica de gran valor, debido a su capacidad para mejorar múltiples dimensiones del aprendizaje en la infancia temprana. A juicio de Manzano et al., (2021), este enfoque constituye una estrategia innovadora que no solo favorece a la adquisición de conocimiento, sino que se convierte en un medio integral para fomentar el desarrollo de competencias esenciales desde las primeras etapas educativas.

Uno de los beneficios más destacados es el incremento de la motivación. Como lo expresan Pérez y Gétrudix (2021), las actividades gamificadas estimulan la motivación intrínseca al generar entornos dinámicos, creativos y colaborativos que invitan al niño a experimentar, equivocarse y volver a intentar. Dicho con palabras de Li et al., (2023) los elementos sociales de la gamificación tales como la competencia, la cooperación, y el sentido de pertenencia, potencian en los estudiantes la sensación de propósito, compromiso con el aprendizaje. Así, la motivación deja de depender

únicamente de estímulos externos y se fortalece la voluntad de aprender por el simple placer de hacerlo.

Otro aspecto importante es la mejora del rendimiento académico. Hamari et al., (2023), al realizar un análisis sistemático de la literatura, verifican que la gamificación contribuye a elevar los niveles de compromiso y motivación, lo cual repercute directamente en los logros académicos. Esto permite deducir que la incorporación de dinámicas de juego en el aula no solo hace más atractivo el proceso educativo, sino que también genera resultados concretos en el aprendizaje.

Del mismo modo, la gamificación incide positivamente en el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales. Tal como lo señalan Xiau y Foon (2023), la participación en dinámicas gamificadas estimula procesos como la atención, la memoria y la resolución de problemas, al mismo tiempo que favorece la cooperación, el respeto por las normas y el trabajo en equipo. De esta manera se promueve un aprendizaje integral que combina la dimensión intelectual con la formación en valores

Un beneficio adicional es la promoción de la agencia del estudiante, entendida como la capacidad para tomar decisiones y asumir un rol activo en su aprendizaje. Según, Bai et al., (2020), la gamificación permite que los niños establezcan sus propios objetivos y elijan las actividades que desean realizar, lo que fortalece la autorregulación y la autoeficacia. Esto estimula los niveles iniciales, ya que construir desde temprano estas competencias tiene repercusiones positivas a largo plazo en la trayectoria educativa.

Alegre y Bujaico (2021), consideran que la gamificación es una estrategia pedagógica contemporánea con gran aplicabilidad en diferentes niveles educativos, pues contribuye al desarrollo de habilidades blandas como la creatividad, el liderazgo, la autonomía y la toma de decisiones. Los autores enfatizan que estas habilidades, en conjunto con la motivación, incrementan el interés de los estudiantes por aprender y facilitan una educación más participativa y significativa.

En la misma dirección la Universidad Isabel I (2024) manifiesta que los beneficios de la gamificación en la educación infantil van mucho más allá del simple entretenimiento. Según su planteamiento, incorporar dinámicas lúdicas en el aula

fomenta un ambiente estimulante, refuerza el desarrollo integral de los niños y consolida una actitud positiva hacia el aprendizaje. Dichos aportes permiten señalar que la gamificación nos solo responde a las necesidades inmediatas del contexto educativo, sino que también sienta las bases para un futuro académico exitoso.

Un ejemplo relevante de la importancia de este enfoque se observa en el sistema educativo finlandés, reconocido por su innovación pedagógica. De acuerdo con Atlantis University (2023), Finlandia promueve un entorno centrado en el estudiante, donde se priorizan la creatividad, la exploración y la autonomía. Los niños tienen la posibilidad de seleccionar proyectos actividades según sus intereses, lo que fortalece su motivación interna y su compromiso con el aprendizaje. Este modelo demuestra que la gamificación puede integrarse en políticas educativas de gran escala, con resultados positivos en el rendimiento y la satisfacción de los estudiantes.

Finalmente, Zeng et al., (2024), sugieren que los beneficios de la gamificación convierten a esta metodología en una alternativa valiosa para los docentes de educación inicial, pues les permite diseñar experiencias más atractivas, dinámica y eficaces. En síntesis, la gamificación no solo motiva y estimula el aprendizaje, sino que también potencia las capacidades cognitivas, emocionales y sociales de los niños consolidándose como una estrategia educativa indispensable en la formación integral de las nuevas generaciones.

En síntesis, los beneficios de la gamificación en la educación inicial son amplios y han sido documentados por diversos estudios recientes. No obstante, es importante subrayar que su impacto positivo depende en gran medida de la forma en que se planifique e implemente. Si bien la mayoría de las investigaciones revisadas enfatizan sus aportes en la motivación, el rendimiento académico y el desarrollo integral de los niños, también se observa que aún existen retos relacionados con la capacitación docente, la disponibilidad de recursos y la adaptación cultural de estas estrategias. En esta línea, resulta fundamental que los educadores no conciban la gamificación únicamente como un conjunto de técnicas lúdicas, sino como un enfoque pedagógico coherente con los objetivos formativos de la educación inicial. De este

modo se garantiza que la gamificación no solo entretenga, sino que realmente contribuya a una formación integral, equitativa y de calidad para los estudiantes.

En consecuencia, la comprensión de la importancia y beneficios de la gamificación en la educación inicial no estaría completa sin analizar los fundamentos teóricos que la sustentan. Las teorías educativas proporcionan el marco conceptual necesario para explicar por qué y cómo esta metodología resulta eficaz en la práctica pedagógica. Por ello, a continuación, se revisan las principales corrientes que respaldan el uso de la gamificación, entre ellas el constructivismo, el conductismo, el conectivismo y el aprendizaje significativo, las cuales permiten comprender mejor su aplicabilidad en los entornos de enseñanza para los niños de nivel inicial.

2.1.3. Teorías que Sustentan la Gamificación como Técnica de Aprendizaje.

La gamificación como técnica de aprendizaje se fundamenta en varias teorías educativas y psicológicas que explican cómo y por qué la inclusión de elementos de juego puede mejorar el aprendizaje. Aquí están algunas de las principales teorías que la sustentan:

2.1.3.1. Teoría del Aprendizaje Conductista de B.F. Skinner, Iván Pávlov.

Conceptos Clave: Refuerzo positivo y negativo, condicionamiento operante.

La gamificación encuentra sustento conductista, cuyas aportaciones resultan esenciales para comprender cómo los estímulos y refuerzos inciden en la motivación y el aprendizaje. A juicio de Skinner, el comportamiento humano puede ser moldeado a través de refuerzos positivos o negativos, en un proceso denominado en un proceso denominado condicionamiento operante. Dicho enfoque plantea que la frecuencia de una conducta aumenta cuando se asocia a consecuencias gratificantes, disminuye cuando es seguida de estímulos aversivos. Este principio guarda relación directa con la gamificación, pues los puntos, insignias, niveles o recompensas funcionan como refuerzos que estimulan la participación de los estudiantes. En este sentido, Ushiñahua (2022), enfatiza que los fundamentos conductistas son clave para explicar cómo los elementos lúdicos en el aula permiten consolidar hábitos de aprendizaje a partir de la motivación extrínseca.

Por su parte, Pávlov, desde el condicionamiento clásico, demostró que los individuos pueden asociar estímulos neutros con respuestas previamente involuntarias. Este hallazgo según Jaramillo et al., (2025), permite explicar cómo ciertos elementos visuales, auditivos o simbólicos en actividades gamificadas despiertan actitudes positivas hacia el aprendizaje. En la práctica educativa, ello se traduce en la posibilidad de diseñar experiencias donde los niños vinculen rutinas escolares con sensaciones de logro y disfrute, fortaleciendo la predisposición a aprender.

De acuerdo con Balón y Rey (2025), la perspectiva conductista sigue siendo pertinente en el contexto actual, dado que el sistema de recompensas utilizado en la gamificación no solo busca estimular conductas inmediatas, sino también consolida hábitos de refuerzo, perseverancia y disciplina en los estudiantes. En este sentido, la teoría conductista aporta un marco sólido para entender por qué los elementos de juego favorecen la repetición de conductas deseadas en la educación inicial, siempre que el docente logre equilibrar adecuadamente los estímulos externos con el desarrollo de la motivación intrínseca.

En el marco de la gamificación, los principales conductistas se aplican de manera directa. Elementos como puntos, Insignias, niveles, recompensas y tablas de progreso, representan refuerzos positivos que incentivan al estudiante a repetir conductas deseadas. Así como un niño completa un reto y recibe una estrella o aplauso, se refuerza su motivación para continuar participando.

En el nivel inicial donde los niños responden especialmente a estímulos externos y concretos, la gamificación ofrece un recurso innovador para guiar conductas hacia aprendizajes significativos. Como señalan Huamaní et al., (2023), las dinámicas gamificadas potencian la atención, la motivación y el compromiso en edades tempranas, al estructurarse en retos alcanzables acompañados de retroalimentación inmediata.

Es importante destacar que la gamificación no se limita al uso de dispositivos tecnológicos, en instituciones con recurso digitales, la teoría conductista se refleja en plataformas educativas que premian a los niños con puntos o medallas virtuales. Sin embargo, en aulas sin conectividad ni acceso a tablets o televisores, la gamificación puede implementarse con igual efectividad mediante recursos físicos y simbólicos.

2.1.3.2. Teoría del Aprendizaje social de Albert Bandura.

La teoría del aprendizaje social, postulada por Bandura (1977) enfatiza que gran parte del aprendizaje humano ocurre mediante la observación, el modelado y la imitación de comportamientos presentes en el entorno. A juicio de Bandura, los mecanismos cognitivos básicos como la atención, la retención, la reproducción y la motivación son esenciales para que el aprendizaje observacional sea efectivo. A diferencia del conductismo clásico, que se centra en estímulos y respuestas, Bandura subraya que el aprendizaje ocurre en interacción con el entorno, al observar tanto las acciones de otras personas como las consecuencias que estas reciben.

Un concepto central de Bandura es el aprendizaje vicario, que ocurre cuando los individuos aprenden al ver como otros reciben recompensas o sanciones. También introdujo el concepto de autoeficacia, es decir la creencia de que cada persona en su capacidad para alcanzar objetivos y superar retos. En el ámbito educativo, estos principios se traducen en la importancia del trabajo colaborativo, la imitación de modelos positivos (docentes y compañeras) y el refuerzo social.

En el contexto de la gamificación, la teoría social explica como los niños aprenden no solo a través de recompensas individuales, sino también al observar participar en dinámicas grupales. Según Reátegui, et al., (2022) la motivación en entornos gamificados se incrementa cuando los estudiantes trabajan en equipo, comparten logros y observan sus compañeros alcanzar objetivos, lo que potencia la imitación y la colaboración.

En la educación inicial, donde el aprendizaje por imitación es un proceso natural, la gamificación basada en dinámicas sociales resulta especialmente poderosa. Un niño en edad temprana que observa cómo su compañero recibe una medalla o un aplauso por completar una tarea, se siente motivado a imitar esa conducta. Asimismo, cuando se proponen retos colectivos, como juegos de equipo o actividades de aula donde todos ganan al colaborar, se fortalecen tanto la motivación intrínseca como las habilidades sociales.

Este enfoque no requiere necesariamente el uso de dispositivos tecnológicos. En aulas con recursos digitales, la gamificación puede incorporar tableros virtuales

compartidos, insignias visibles para todos o rankings colaborativos. Sin embargo, en contextos sin conectividad no dispositivos, la gamificación social puede aplicarse con la misma eficacia mediante retos grupales, los cuales buscan completar un mural entre todos, superar una misión en equipo o resolver un rompecabezas colectivo. También se puede hacer uso de recompensas compartidas, dinámica de roles, y reconocimientos públicos. En la opinión de Huamaní et al., (2023), el aprendizaje social en la gamificación potencia la motivación, el compromiso y el sentido de pertenencia en los niños, pues las dinámicas colectivas refuerzan valores como la cooperación, la empatía y la solidaridad.

Finalmente, podemos mencionar que la teoría del aprendizaje social de Bandura aporta un marco fundamental para comprender cómo la gamificación puede ir más allá de premios individuales. En educación inicial, el componente social y colaborativo se convierte en un factor clave que motiva a los niños a aprender unos de otros, favoreciendo tanto el desarrollo cognitivo como el desarrollo socioemocional.

2.1.3.3. Teoría Constructivista de Jean Piaget.

La Teoría constructivista propuesta por Jean Piaget se centra en la idea de que el aprendizaje es un proceso activo en el cual el niño construye su conocimiento a través de la interacción con el entorno. Piaget sostiene que los niños no son receptores pasivos de información si no que elaboran activamente esquemas mentales que les permiten comprender y transformar la realidad. Este enfoque resulta fundamental para el nivel, inicial ya que, en esta etapa, el juego la exploración y la interacción social constituyen las principales formas de aprendizaje Piaget (1975).

Según Piaget, el desarrollo cognitivo se organiza en etapas que marcan la manera en que los niños procesan la información: etapa sensoriomotriz, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales. En el caso de los niños de educación inicial, se ubican en la etapa preoperacional caracterizada por el pensamiento simbólico la curiosidad y la necesidad de manipular objetos y situaciones para comprenderlas Piaget (1975). Esto guarda en una estrecha relación, con la gamificación, ya que las dinámicas de juego permiten al niño experimentar, ensayar

roles y aprender mediante retos que refuerzan su capacidad de simbolización y representación.

En la gamificación, se emplean elementos propios del juego como recompensas desafíos y reglas claras que fomenta la motivación intrínseca y el compromiso del estudiante. Deterding (2011), desde la perspectiva constructivista, esos elementos se convierten en oportunidades para que los niños construyan aprendizajes significativos, ya que las actividades lúdicas gamificadas no imponen un conocimiento cerrado, sino que abren la posibilidad de explorarlo cuestionarlo y adaptarlo a su propia experiencia. En educación inicial aplicar la gamificación bajo el marco del constructivismo piagetano implica diseñar experiencias que estimulen la curiosidad, la resolución de problemas y la autonomía. Por ejemplo, organizar dinámicas de clasificación de objetos resolución de pistas en rincones de aprendizaje, o un juego de roles donde los niños asuman personajes y enfrenten desafíos, favorece el desarrollo de operaciones mentales básicas y la construcción de esquemas cognitivos Bernal y Haro (2022)

Asimismo, estudios recientes confirman que la gamificación resulta eficaz para potenciar la motivación y el aprendizaje significativo en los primeros niveles educativos por ejemplo las investigaciones como la de Boillos (2024), evidencian que los niños en etapa preescolar muestran mayor concentración disfrute y participación en actividades gamificadas lo que repercute positivamente en la consolidación de habilidades cognitivas y sociales.

En síntesis, la teoría constructivista de Piaget aporta un sustento clave para comprender cómo la gamificación de educación inicial permite al niño ser protagonista de su aprendizaje, construyendo conocimientos de manera activa a través del juego, la exploración y la interacción con su entorno inmediato.

2.1.3.4. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

La teoría sociocultural de Lev Vygotsky plantea que el aprendizaje es un proceso eminentemente social, en el cual las interacciones con los demás y con el contexto cultural son fundamentales para el desarrollo cognitivo. Vygotsky introduce conceptos clave como la zona de desarrollo próximo (ZDP), entendida como la distancia entre lo que el niño puede hacer de manera independiente y lo que puede

lograr con la ayuda de un adulto o de un par más competente. Vygotsky (1978), esta idea resalta la importancia del andamiaje, es decir, el acompañamiento y la mediación pedagógica para favorecer aprendizajes más complejos.

Aplicado a la educación inicial el enfoque sociocultural enfatiza que los niños construyen conocimiento a partir de la interacción con sus compañeros, docentes, la familia y su entorno. En este sentido la gamificación se convierte en una estrategia poderosa, ya que las dinámicas de juego permiten crear escenarios de colaboración, competencia sana y resolución conjunta de problemas. Estas situaciones potencian las habilidades cognitivas y sociales al promover el trabajo en equipo, el diálogo y la negociación de reglas.

En un aula gamificada, la figura del docente asume el rol de mediador o guía de estructura las actividades, establece los retos y acompaña a los estudiantes en la superación de obstáculos.

Esta mediación responde al principio y vigotskiano de que los aprendizajes más significativos ocurren dentro de la zona de desarrollo próximo, cuando el niño enfrenta un desafío que requiere esfuerzo, pero que es posible superar con el apoyo adecuado por ejemplo, en dinámicas de ramificación sin dispositivos tecnológicos se pueden organizar juegos de roles búsquedas del tesoro clasificación de materiales o competencias por equipos en los cuales los niños deben cooperar intercambiar ideas y tomar decisiones colectivas para alcanzar objetivos comunes.

Estudios recientes evidencian que la gamificación basada en principios socioculturales favorece la motivación, la colaboración y el aprendizaje significativo en los primeros en los primeros niveles educativos. Imbaquingo et al., (2023), encontraron que la implementación de dinámicas gamificadas en educación inicial fortaleció la cooperación y la resolución de conflictos entre los niños, al mismo tiempo que mejoró su participación. Asimismo, García y Acosta (2023), destacan que las experiencias lúdicas que promueven la interacción social resultan más efectivas que aquellas centradas exclusivamente en la competencia individual pues potencian tanto el desarrollo cognitivo como el desarrollo socioemocional.

2.1.3.5. Teoría del Conectivismo de George Siemens

El conectivismo propuesto por George Siemens a inicios del siglo XXI, surge como una respuesta a las limitaciones del conductismo, cognitivismo y constructivismo, teorías que se desarrollaron en un contexto histórico en el cual la tecnología aun no ejercía un impacto decisivo en los aprendizajes.

En las últimas décadas, el avance tecnológico y digitalización han transformado la forma en que las personas viven, se comunican y acceden al conocimiento, generando la necesidad de una teoría que explique cómo se aprende en entornos mediados por redes y flujos de información en constante cambio. En este sentido, el conectivismo sostiene que el aprendizaje no se encuentra únicamente en la mente del individuo, sino que puede residir en organizaciones, base de datos, comunidades virtuales o redes de intercambio de información, de manera que lo esencial no es solo lo que sabe en un momento determinado, si no la capacidad de establecer conexiones que permitan acceder a más conocimiento Siemens (2005)

A diferencia de las teorías previas, el conectivismo integra aportes de los estudios sobre el caos, la complejidad, las redes y la autoorganización, enfatizando que el aprendizaje es un proceso continuo en el cual los nodos de información se vinculan para construir significados. Esto implica que una persona no aprende únicamente de manera individual, sino a través de la interacción con fuentes diversas, ya sean humanas o tecnológicas. En tal sentido, las decisiones que el aprendiz toma sobre qué información utilizar, como organizarla y como actualizarla son parte del proceso mismo de aprender, lo que convierte al aprendizaje en un fenómeno dinámico y en permanente transformación Siemens (2005)

Landauer y Dumais (1997), refuerzan esta idea al señalar que en las personas poseen más conocimientos del que aparentemente han adquirido de manera explícita, pues los dominios del saber contienen múltiples interrelaciones débiles que, cuando son aprovechadas pueden amplificar de forma significativa la capacidad de aprender. Asimismo, Brown (2002), plantea que internet y las redes sociales posibilitan que los pequeños esfuerzos de muchos complementen los grandes esfuerzos de pocos, potenciando el aprendizaje colaborativo y la construcción de comunidades de

conocimiento. De esta manera, el conectivismo no sólo explica la forma en que se produce el aprendizaje en entornos digitales sino también la manera en que las conexiones humanas amplifican el acceso a la organización y la transferencia del saber.

El conectivismo reconoce que las decisiones educativas deben adaptarse constantemente a los cambios del entorno, ya que una información válida hoy puede quedar obsoleta mañana. Por ello, una de las principales aportaciones es resaltar la importancia de la actualización permanente y la habilidad de distinguir entre información relevante y no relevante. En educación inicial, este principio resulta fundamental, pues permite que los docentes promuevan en los niños la capacidad de establecer relaciones, descubrir vínculos entre conceptos y ejercitar un pensamiento flexible desde los primeros años de vida aún en contextos donde no siempre se dispone de tecnologías avanzadas.

Aunque esta teoría se asocia principalmente con entornos digitales, su aplicación a la gratificación en educación inicial no necesariamente requiere de dispositivos electrónicos. La esencia del colectivismo radica en la creación de redes de aprendizaje, y éstas pueden desarrollarse a través de dinámicas de juego presencial que fomente la colaboración, la comunicación y la construcción colectiva de conocimientos. Por ejemplo, mediante juegos de roles, actividades por estaciones, circuitos de aprendizaje o retos grupales, los niños aprenden a generar conexiones entre experiencias, ideas y soluciones, logrando así aprendizajes significativos sin necesidad de depender de una infraestructura tecnológica compleja.

En ese sentido, la gamificación inspirada en el conectivismo no se limita a incorporar recursos digitales, sino que se enfoca en crear experiencias educativas donde el aprendizaje se da por medio de la interacción social, la exploración de diferentes perspectivas y la actualización constante de saber. Esto convierte al conectivismo en una teoría que no sólo explica el aprendizaje en la era digital, sino que también brinda herramientas para comprender cómo los niños en edad temprana, a través del juego, construyen redes de conocimiento que se amplían con la guía del docente y la colaboración de sus pares.

2.1.3.6. Teoría de la Motivación Intrínseca y Extrínseca de Edward Deci, Richard Ryan.

La teoría de la Autodeterminación, desarrollada por Deci y Ryan, explora las diferentes fuentes de motivación que impulsan el comportamiento humano. Según estos autores, la motivación puede ser intrínseca, cuando surge de la satisfacción interna y el disfrute personal al realizar una actividad, o extrínseca, cuando está impulsada por recompensas externas o la evitación de castigos.

Investigaciones recientes señalan que la motivación intrínseca es más duradera y conduce a un compromiso más profundo y satisfactorio con la actividad, mientras que la motivación extrínseca puede ser efectiva para tareas específicas, aunque limitada en el desarrollo de la autodeterminación Richard y Deci (2020).

En el ámbito educativo, la gamificación ha demostrado ser una estrategia capaz de estimular tanto la motivación intrínseca, mediante experiencias de aprendizaje atractivas y retadoras, como la motivación extrínseca, a través de recompensas tangibles como puntos, Insignias o niveles. Estudios como los de Gómez y Ávila, (2021), destacan que la gamificación potencia la motivación y el compromiso de los estudiantes cuando logra equilibrar adecuadamente ambos tipos de motivación. De esta manera complementaria, revisiones recientes confirman que los elementos gamificados aumentan la autonomía, la percepción de competencia y la relación social, lo que fortalece la motivación intrínseca en contextos educativos Su y Cheng (2014)

2.1.3.5. Teoría del Aprendizaje Experiencial de David Kolb.

Conceptos Clave: Ciclo de aprendizaje experiencial (experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta, experimentación activa).

De acuerdo con Kolb (1984) el aprendizaje es un proceso cíclico que se compone de cuatro etapas: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa. Tal como Kolb menciona la transformación de la experiencia en conocimiento requiere que el individuo no solo actúe sino también reflexione sobre su experiencia, conceptualice lo aprendido y luego lo pruebe en nuevos contextos.

A juicio de Wijnen (2022), la teoría experiencial sigue siendo plenamente aplicable en contextos educativos contemporáneos. En su estudio sobre educación médica, estos autores describen como los estudiantes vivencian experiencias concretas, reflexionan con debates o discusiones, construyen conceptos teóricos y finalmente, experimentan activamente mediante simulaciones o prácticas clínicas, lo que corrobora las cuatro fases del ciclo experiencial.

De este modo, la gamificación no solo reproduce actividades lúdicas, sino que favorece que los niños vivan el ciclo completo de aprendizaje: actuar, pensar, reflexionar, inferir y volver a actuar, lo que potencia, la retención, la creatividad y la capacidad de aplicar el conocimiento adquirido.

2.1.3.6. Teoría de la Autodeterminación de Edward Deci, Richard Ryan.

La teoría de la autodeterminación (TAD), formulada por Deci y Ryan, sostiene que la motivación humana se desarrolla y sostiene en función de la satisfacción de tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación social. Según los autores, cuando estas necesidades son satisfechas, las personas experimentan una motivación intrínseca más profunda y un mayor bienestar; por el contrario, cuando se ven frustradas, se genera desmotivación y dependencia de estímulos externos Deci y Ryan (2020).

Como señala Van Roy (2021), la gamificación encuentra sustento en esta teoría porque los elementos de juego se diseñan precisamente para responder a las necesidades de tener las opciones y decisiones que los niños toman dentro de las actividades, además refuerzan su autonomía; los retos progresivos y niveles fortalecen su sentido de competencia; y las dinámicas grupales y colaborativas alimentan la necesidad de relación social.

Asimismo, Seaborn y Fels (2015) manifiestan que la TAD ofrece un marco sólido para entender cómo la gamificación puede ir más allá de la simple entrega de recompensas externas. De acuerdo con estos autores, la clave está en que los sistemas gamificados no se centren únicamente en puntos o medallas, si no que creen experiencia donde el niño se sienta protagonista de su aprendizaje, valorado por los logros y vinculado con sus compañeros.

2.2. Elementos de la Gamificación en la Educación

Los elementos de la gamificación son componentes clave que permiten integrar mecánicas de juego en contextos no lúdicos (como en aula de clases), con el fin de motivar, involucrar y mejorar los aprendizajes. Estudios recientes destacan qué componentes funciona mejor, cómo se combinan y que efectos generan.

2.2.1. Elementos de Gamificación más Utilizados en la Educación Inicial.

El empleo de la gamificación en la educación infantil debe entenderse como una herramienta integral, capaz de abordar simultáneamente diversas temáticas como la educación ambiental, vial, de salud o de igualdad. En la etapa inicial de la escolarización, este enfoque permite que los niños, mientras juegan, aprendan sobre conceptos matemáticos, colores o la fauna de una región específica. La gamificación debería complementar los métodos pedagógicos tradicionales y aplicarse tanto en medios tecnológicos como en formatos más convencionales. Para que esta estrategia sea efectiva, es crucial considerar las características particulares del grupo de estudiantes y los objetivos específicos que se desean alcanzar. Dado que los estudiantes son de educación inicial, predominará el juego simbólico. Además, se enfrentan al desafío de trabajar con alumnos que aún no saben leer, lo que limita los recursos disponibles. Por lo tanto, se deben priorizar aquellos recursos que sean entretenidos, intuitivos, permitan la repetición, el retroceso, la adopción de nuevas identidades y roles, así como historias con personajes fantásticos. No se trata simplemente de situar a un niño frente a un videojuego Calderón (2025)

Los elementos de gamificación más utilizados en la educación inicial son componentes específicos que se incorporan al proceso educativo para mejorar su atractivo y efectividad mediante principios de juego. Según investigaciones recientes como las de Liberio (2019), destacan varios elementos clave:

2.2.1.1. Puntos

Son recompensas numéricas que los estudiantes obtienen al completar tareas o alcanzar objetivos específicos, como resolver problemas matemáticos o participar en actividades grupales. Estos puntos pueden canjearse por pequeñas recompensas o privilegios en el aula.

Los puntos representan valores cuantitativos que los estudiantes obtiene al realizar acciones, resolver tareas, participar, etc. Funcionan como medida concreta del desempeño o la contribución individual. Ayudan a prolongar la motivación al mostrar el progreso inmediato. Por ejemplo, en el aprendizaje invertido (flipped learning) se ha observado que muchos estudios usan puntos para incentivar la participación de los estudiantes.

2.2.1.2. Insignias (Badges)

Son recompensas visuales que reconocen logros específicos. Su uso de manera frecuente y de manera simbólica promueven reconocimiento, orgullo, refuerzo del sentido de logro adquiridas, como "Super Lector" por leer cierto número de libros o "El Amigo Ayudante" por mostrar cooperación y amabilidad. En estudios recientes, las insignias combinadas con retroalimentación han sido determinantes para percibir la utilidad de la gamificación en el aula.

Las insignias muestran las posiciones de los estudiantes según sus puntos o logros, fomentando una competencia saludable y motivando un esfuerzo continuo. Gaitán (2021)

2.2.1.3. Tablas de Clasificación

Mostrar ranking de estudiante en función de puntos o logros estimula la competencia y puede aumentar la motivación, especialmente cuando los estudiantes quieren mejorar su posición. Sin embargo, algunos hallazgos advierten que el uso de leaderboards debe manejarse con sumo cuidado, pues estos pueden generar ansiedad o desmotivación si existen brechas muy grandes.

2.2.1.4. Desafíos y misiones

Son actividades diseñadas como retos con objetivos claros y recompensas, como una "Búsqueda del Tesoro del Alfabeto".

2.2.1.5. Niveles y Progresión

Niveles: Permiten modular la dificultad, escalonar retos, hacer que el estudiante perciba crecimiento; también se le puede denominar etapas que los

estudiantes deben superar, proporcionando una progresión clara y metas a corto y largo plazo.

Barra de progreso: hace visible cuán avanzando está el estudiante hacia una meta, lo que ayuda al sentido de logro continuo. Se ha evidenciado que la progresión visible facilita la autorregulación del aprendizaje.

2.2.1.6. Retroalimentación. (feedback)

Es uno de los componentes clave, pues brinda información continua, clara, personalizada o inmediata sobre el desempeño. Permite al estudiante corregir, ajustar estrategias, así como sentirse acompañado en su proceso de aprendizaje. Estudios recientes muestra que combinar feedback con otros elementos (como badges y narrativas) mejora la motivación y a la participación, comentarios rápidos sobre el desempeño de los estudiantes, ayudándoles a mejorar y mantenerse motivados con el proceso de aprendizaje.

2.2.1.7. Avatares y Personalización

Son personajes o representaciones visuales que los estudiantes pueden personalizar, aumentando su sentido de compromiso.

2.2.1.8. Narrativas e Historias

Usar historias, escenarios imaginarios, fantasía o narrativas ayuda a promover el sentido de pertenencia y motivación afectiva además contextualizan las actividades educativas, haciéndolas más atractivas y significativas.

2.2.1.9. Acceso y Colaboración Social

Permitir que los estudiantes interactúen, colaboren, socialicen, se apoyen unos a otros, compartir logros, ver lo que hacen sus compañeros; responde básicamente a las necesidades de relación y pertenencia, algunos recientes estudios mencionan que la gamificación mejora el compromiso y la satisfacción de los estudiantes. En algunos diseños se incorporan grupos de chat o espacios colaborativos.

Estos elementos promueven un aprendizaje interactivo, atractivo y motivador para los niños en el nivel inicial.

UNIR (2020), identifica algunos recursos o herramientas que se pueden utilizar para introducir la Gamificación en aulas de inicial. A continuación, se describen algunas herramientas útiles para este propósito, que no solo facilitan la interacción y el aprendizaje, sino que también promueven la colaboración entre docentes, estudiantes y familias.

2.2.2 Herramientas de Gamificación en Educación

En los últimos años han surgido múltiples herramientas que permiten trasladar los elementos de la gamificación al aula de clase. Estas pueden ser digitales (plataformas, aplicaciones) o no digitales (recursos concretos adaptados a dinámicas lúdicas). Su elección depende de la edad de los estudiantes, los recursos disponibles y los objetivos pedagógicos que se tengan.

- ❖ ClassDojo: es una aplicación enfocada en la gestión del aula y refuerzo positivo mediante puntos, insignias y avatares. Es especialmente valorada en educación inicial y primaria porque permite involucrar a los actores educativos como estudiantes, docentes y las familias. Esta herramienta es popular en numerosas escuelas de Estados Unidos, es una plataforma de comunicación y su funcionalidad permite compartir fotos y videos de las actividades realizadas en clase, ofreciendo una ventana visual al proceso educativo y fomentando una comunidad de aprendizaje inclusiva.
- ❖ EdPuzzle: Esta herramienta es esencial para personalizar vídeos educativos. Permite a los docentes crear sus propios videos o modificar los existentes en internet para ajustarlos a las necesidades específicas de cada grupo de estudiantes. Conocida como el “YouTube de los profesores”, EdPuzzle es una plataforma valiosa para la enseñanza visual y auditiva.
- ❖ Genially: Esta plataforma es una multiherramienta que posibilita la creación de una amplia gama de contenido interactivo, incluyendo juegos, presentaciones, infografías y mapas conceptuales. Una de sus principales ventajas es la capacidad de edición colaborativa, permitiendo que varios usuarios modifiquen el mismo contenido, lo que facilita la cooperación entre los docentes y enriquece el material didáctico. Esta herramienta digital

permite crear materiales interactivos, además de integrar narrativa y retos, lo que la hace útil para gamificación con fines creativos.

- ❖ Cerebriti: Ofrece una extensa variedad de juegos educativos creados por profesores, con la opción de diseñar juegos nuevos. Esto permite disponer de recursos lúdicos ajustados a diversas temáticas y conceptos educativos, haciendo posible su integración en el currículo escolar de manera efectiva y divertida.
- ❖ Classcraft: Esta plataforma transforma el aprendizaje en una aventura de rol donde los estudiantes pueden asumir roles de magos, curanderos o guerreros. El avance en las diversas misiones y pruebas requiere la colaboración en equipo, promoviendo así habilidades de trabajo conjunto y resolución de problemas en un contexto lúdico y motivador.
- ❖ Duolingo: aunque no es exclusiva para la escuela, su estructura gamificada, se ha analizado como modelo de buenas prácticas en gamificación educativa.

Estas herramientas no solo enriquecen la experiencia educativa en el nivel inicial, sino que también proporcionan a los educadores métodos innovadores para captar la atención de los estudiantes y mejorar su participación y retención de conocimientos a través de formatos interactivos y colaborativos.

2.2.2.1. Herramientas de Gamificación No Digitales

- ❖ Tableros físicos de puntos e insignias: mediante cartulinas, stickers o imanes que los niños puedan visualizar en el aula, son de mucha utilidad en el nivel inicial, porque permiten un refuerzo tangible y visible.
- ❖ Tarjetas de retos o misiones: se entregan a los estudiantes para que resuelvan pequeños desafíos vinculados a aprendizajes a actividades a realizar.
- ❖ Cajas de recompensa simbólicas: cofres o sobres que contengan sorpresas motivacionales (stickers, mensajes positivos, privilegios en el aula)

Si bien las herramientas digitales ofrecen múltiples posibilidades, en contextos de educación inicial resuelta necesario equilibrar su uso con recursos tangibles y experiencias directas, con la finalidad de respetar la etapa evolutiva de los niños.

2.3. Estrategias de Gamificación más Efectivas para el Nivel Inicial

La implementación de la gamificación en la educación inicial requiere seleccionar estrategias que se ajusten al desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Según Jiyuan et al., (2024), la efectividad de la gamificación radica en el equilibrio entre los estímulos externos como recompensas o insignias y la promoción de la motivación intrínseca, generada por la curiosidad y el disfrute del aprendizaje.

En primer lugar, el uso de recompensas simbólicas (puntos, medallas, estrellas o insignias digitales), constituye a una de las más empleadas en el nivel inicial. Dicho por palabras de Krath et al., (2021), estas recompensas refuerzan conductas positivas al proporcionar retroalimentación inmediata, generando en los niños la sensación de logro y pertenencia al grupo. No obstante, se enfatiza que deben aplicarse de forma equilibrada, evitando que sustituyan la motivación intrínseca.

De igual forma los juegos de tipo puzzle o rompecabezas han demostrado ser especialmente eficaces para fortalecer las habilidades de lectura en preescolares. Según Ungau et al., (2023) confirma que la gamificación a través de este tipo de dinámicas favorece la fonética, la asociación de palabras y la comprensión lectora temprana, además de estimular la cooperación entre pares

Otra estrategia relevante es la narrativa lúdica o storytelling gamificado, que consiste en plantear las actividades dentro de una historia o misión, este recurso permite que los estudiantes se sientan protagonistas de su propio aprendizaje, al vincular cada reto con un objetivo narrativo que estimula la imaginación y la creatividad, este recurso.

Asimismo, la motivación y el rendimiento académico se ven potenciados por el diseño de entornos gamificados. Una revisión sistemática realizada por Jaramillo et al.,(2025), concluye que la gamificación ,aplicada en diferentes niveles educativos aumenta tanto la motivación intrínseca como el desempeño académico de los estudiantes, lo que reafirma su pertenencia en el nivel inicial.

Por otra parte, también se reconoce la importancia de considerar el desarrollo emocional de los niños. Núñez (2025), destacan que las aplicaciones digitales

gamificadas pueden contribuir al fortalecimiento de la inteligencia emocional infantil, al proporcionar experiencias lúdicas que fomentan la autorregulación y la empatía.

Finalmente la adaptación de los retos a las necesidades de los estudiantes constituye otra estrategia clave, diversos autores coinciden en que el diseño de marcos de aprendizaje gamificados adaptativos permite mejorar la atención y las habilidades de resolución de problemas, ya que cada niño progresa a su propio ritmo mientras mantienen la motivación.

Asimismo, se destaca la aplicación de tablas de progreso o niveles. Según

- ✓ Aprendizaje lúdico guiado: La integración del aprendizaje lúdico guiado, donde los maestros dirigen las actividades de juego hacia objetivos educativos específicos, ha demostrado ser eficaz. Esto permite a los estudiantes aprender de manera más efectiva mientras mantienen su agencia en el proceso de aprendizaje Zosh et al., (2022).

- ✓ Personalización de la gamificación: La personalización de los elementos de gamificación según las características individuales de los estudiantes mejora significativamente el compromiso y la motivación. Esto implica adaptar los sistemas gamificados para satisfacer las preferencias y necesidades específicas de cada niño, lo que puede incluir diferentes tipos de recompensas, desafíos y niveles de dificultad Oliviera et al., (2023).

- ✓ Juegos colaborativos: Fomentar la colaboración a través de juegos que requieran trabajo en equipo y comunicación efectiva no solo mejora las habilidades sociales, sino que también contribuye al desarrollo cognitivo al resolver problemas de manera conjunta.

- ✓ Feedback inmediato y recompensas: Proporcionar retroalimentación inmediata y recompensas tangibles por los logros ayuda a mantener la motivación y a reforzar el aprendizaje. Este enfoque permite a los niños ver el impacto de sus esfuerzos de manera concreta y continua Bai, et al., (2020).

- ✓ Usos de narrativas y misiones: incorporar relatos

Estas estrategias, respaldadas por estudios recientes, muestran cómo la gamificación puede ser efectivamente implementada en la educación inicial para mejorar tanto el compromiso como los resultados educativos de los estudiantes.

2.3. Impactos de la Gamificación en el Desarrollo Cognitivo, Social y Emocional del Niño.

La gamificación ejerce un impacto significativo en el desarrollo integral del niño, abarcando sus dimensiones cognitiva, social y emocional de manera complementaria.

En el ámbito cognitivo, diversos estudios han demostrado que la inclusión de elementos lúdicos en el proceso educativo incrementa la motivación intrínseca y fortalece funciones como la memoria, la atención y la resolución de problemas. Ramírez et al., (2024) evidencian que la gamificación promueve un aprendizaje más dinámico y estructurado, donde los estudiantes logran retener y aplicar conocimientos con mayor eficacia, asimismo, Mullins et al., (2020) sostiene que los entornos gamificados contribuyen al desarrollo del pensamiento crítico y creativo al involucrar a los estudiantes en desafíos que requiere análisis, comparación de estrategias y toma de decisiones.

En el plano social, la gamificación fomenta la cooperación y el trabajo en equipo, generando interacciones positivas entre los estudiantes. Según Nurtanto et al., (2021), los juegos colaborativos permiten la adquisición de habilidades de comunicación y la construcción de relaciones basadas en la cooperación para alcanzar objetivos comunes. De esta manera, el aula gamificada se convierte en un espacio donde se fortalecen competencias sociales fundamentales como la empatía, la escucha activa y la negociación.

Con relación al ámbito emocional, la gamificación ofrece un entorno seguro donde los niños pueden experimentar tanto el éxito como el fracaso en condiciones controladas. Esto resulta esencial para reforzar la autoestima, la autorregulación y la resiliencia emocional. Tal como lo señalan Su y Cheng (2014), las recompensas simbólicas, los sistemas de retroalimentación y el avance por niveles generan un sentimiento de logro que impacta positivamente en la autopercepción del alumno.

Un aspecto adicional y de gran importancia es su contribución a la inclusión educativa. Jadán et al., (2023) destacan que la gamificación, al adaptarse a las necesidades individuales, favorece la participación de niños con discapacidad, quienes encuentran en los elementos lúdicos un recurso para mejorar su autoestima, la autoeficacia y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. De igual manera, estudios recientes subrayan que la gamificación puede personalizar los procesos de aprendizaje, facilitando que cada estudiante avances a su propio ritmo. Universidad Isabel I (2024)

La gamificación constituye una herramienta inclusiva y adaptable para atender la diversidad en el aprendizaje, ofreciendo beneficios significativos para niños con discapacidades. Al integrar elementos de juego en entornos educativos, se promueve la motivación intrínseca, la participación y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas. Esto no solo facilita la adaptación de contenidos educativos según las necesidades individuales de los niños con discapacidad, sino que también fomenta un ambiente colaborativo donde todos los estudiantes pueden prosperar. Además, la gamificación puede mejorar la autoestima y la autoeficacia al permitir que los niños experimenten el éxito a través de logros alcanzables y recompensas positivas, promoviendo así un aprendizaje más inclusivo y enriquecedor Jadán et al., (2023)

Asimismo, se ha comprobado que la gamificación, además de dinamizar las clases, estimula la metacognición y la flexibilidad cognitiva, lo que permite a los estudiantes reflexionar sobre sus propios procesos de aprendizaje. En conjunto Mora y otros. (2023), concluyen la gamificación transforma el aprendizaje en una experiencia más positiva y menos estresante, promoviendo la motivación, la autoestima, la autonomía, el sentido de pertenencia y el apoyo social entre los niños

De esta manera se puede concluir que la gamificación repercute positivamente en el desarrollo integral de los estudiantes en el nivel inicial. Favorece la adquisición de habilidades cognitivas (memoria, atención, pensamiento crítico) potencia las competencias sociales (colaboración, comunicación, efectiva) u contribuye al bienestar emocional (autoestima, resiliencia y motivación). Además, su carácter

inclusivo refuerza la importancia de gamificar el aula como estrategia educativa innovadora y eficaz en la primera infancia.

2.4. Condiciones y Factores Clave para la Implementación Exitosa de la Gamificación en Entornos Educativos de Nivel Inicial.

Entre las condiciones y factores clave para la implementación exitosa se destacan:

1. Personalización del Aprendizaje: Adaptar las estrategias de gamificación a las características individuales de los estudiantes es crucial. Esto incluye ajustar los niveles de dificultad, tipos de recompensas y los objetivos de aprendizaje para que se alineen con las habilidades y preferencias de cada niño. La personalización aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes Oliviera et al., (2023).

2. Formación y Capacitación de los Educadores: Los maestros deben recibir una formación adecuada sobre cómo integrar la gamificación en sus prácticas pedagógicas. Esto incluye comprender las teorías subyacentes de la gamificación, el diseño de actividades gamificadas y el uso de tecnologías asociadas. La preparación de los docentes es fundamental para asegurar la correcta implementación de estas estrategias Zosh et al., (2022).

3. Ambiente de Aprendizaje Inclusivo y Seguro: Crear un entorno donde los estudiantes se sientan seguros para experimentar tanto el éxito como el fracaso es vital. La gamificación debe promover un ambiente inclusivo que valore el esfuerzo y el progreso individual, lo que ayuda a construir la autoestima y la resiliencia emocional en los niños Xiau y Foon (2023).

4. Uso de Tecnología Adecuada: La integración de herramientas tecnológicas apropiadas facilita la implementación de la gamificación. Esto incluye plataformas educativas que permiten la creación y seguimiento de actividades gamificadas, así como aplicaciones que proporcionan feedback inmediato y personalizado a los estudiantes Bai et al., (2020)

5. Diseño de actividades colaborativas: Fomentar la colaboración entre los estudiantes a través de actividades gamificadas que requieran trabajo en equipo y

comunicación efectiva es esencial. Los juegos colaborativos no solo mejoran las habilidades sociales, sino que también refuerzan el aprendizaje al resolver problemas conjuntamente Nurtanto et al., (2021).

6. Evaluación y adaptación continua: Es importante evaluar regularmente el impacto de las estrategias de gamificación y estar dispuestos a realizar ajustes según sea necesario. Esto implica recopilar datos sobre el rendimiento y la satisfacción de los estudiantes y utilizar esta información para mejorar continuamente las actividades gamificadas Oliviera et al., (2023).

7. Apoyo de la comunidad educativa: Involucrar a padres, administradores y otros miembros de la comunidad educativa en el proceso de implementación de la gamificación puede proporcionar un apoyo valioso. La colaboración y el compromiso de todos los actores educativos ayudan a crear un entorno más coherente y respaldado para los estudiantes Oliviera et al., (2023).

2.5. La Gamificación Desde la Mirada de la Educación Peruana

La gamificación, entendida como la aplicación de dinámicas, mecánicas y elementos propios del juego en contextos educativos, ha comenzado a ser reconocida en el Perú como una estrategia innovadora que favorece la motivación, la participación activa, y el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes. Aunque su incorporación en las políticas educativas públicas educativas es reciente, diversas iniciativas del Ministerio de educación y de organismos vinculados a la mejora educativa han impulsado su uso en la práctica docente.

El ministerio de educación del Perú MINEDU (2013), a través de sus plataformas de recursos pedagógicos digitales, ha difundido orientaciones sobre el uso de la gamificación en entornos de aprendizaje, señalando que constituye una estrategia capaz de generar experiencias activas y atractivas, donde los estudiantes asumen el rol protagonista. La institución destaca que la gamificación permite aumentar la motivación intrínseca y extrínseca, dado que introduce dinámicas de reto, retroalimentación inmediata, reconocimiento de logros y colaboración, todos ellos aspectos alineados con los enfoques pedagógicos del Currículo nacional. En este sentido la gamificación no se limita al empleo de dispositivos tecnológicos, si no que

puede desarrollarse mediante dinámicas presenciales con materiales concretos, narrativas lúdicas o la estructuración de metas y recompensas adaptadas al contexto escolar.

Un ejemplo claro de como el estado ha promovido la gamificación se evidencia en las capacitaciones organizadas por las unidades de gestión educativa (UGEL), como la innovación de la UGEL 02, desarrollo un ciclo de talleres dirigidos a docentes sobre “Gamificación y aprendizaje significativo” con el propósito de brindar herramientas prácticas que favorezcan la motivación estudiantil y el aprendizaje colaborativo en las aulas de educación básica. Estas experiencias formativas marcan un primer acercamiento institucional a la gamificación como parte de la innovación pedagógica.

Asimismo, investigaciones recientes han evidenciado que los beneficios de la gamificación en el nivel inicial. Un ejemplo claro es el de Pecho (2022), en un estudio realizado en la UGEL 05, concluyo que la aplicación de estrategias gamificadas mejoro significativamente el desempeño en el área de matemática en niños de 5 años. El estudio mostro que, al introducir dinámicas lúdicas estructuradas, los niños no solo logran mayor concentración y disfrute, sino también una comprensión más profunda de los conceptos matemáticos. Este hallazgo resulta relevante para el contexto peruano donde se busca fortalecer ellos aprendizajes fundamentales desde la primera infancia.

Otro aporte importante son los proyectos impulsados por el Fondo Nacional de desarrollo de la Educación Peruana FONDEP (2022), que financió diversas experiencias innovadoras en escuelas públicas. Entre ellas se destacan aquellas que utilizaron la gamificación como herramienta metodológica para potenciar la expresión oral en niños de 4 años, a través de actividades lúdicas como recursos, retos y dinámicas de grupo que no requerían dispositivos electrónicos. Estos proyectos demostraron que la gamificación es flexible y puede adaptarse tanto a contextos con acceso limitado a la tecnología como a aquellos donde los recursos digitales están disponibles priorizando la creatividad del docente y el protagonismo del estudiante.

En esta misma línea, docentes de educación inicial han señalado que la gamificación responde a una de las principales necesidades del aula, que busca mantener la atención y el interés de los niños en edad preescolar. A través de la

introducción de personajes, tableros de avance y recompensas simbólicas, los niños experimentan un aprendizaje más atractivo que refuerza no solo contenidos académicos, si no habilidades socioemocionales como la cooperación, la tolerancia a la frustración y el respeto por las reglas. Este enfoque, además se relaciona con el eje del descubrimiento del medio natural y cultural del nivel inicial, promovido por el MINEDU, al fomentar la curiosidad, la exploración y la interacción activa con el entorno.

Durante los años de educación remota ocasionados por la pandemia de la COVID-19, varios docentes reportaron haber incorporado elementos de gamificación en plataformas virtuales, como insignias digitales, rankings colaborativos y juegos interactivos, para mantener la motivación de los niños. Sin embargo, la experiencia también dejó en claro que la gamificación puede ser desarrollada sin necesidad de conectividad, mediante recursos sencillos como carteles, fichas, tarjetas, cuentos dramatizados y dinámicas de juego que incorporen retos progresivos. Su implementación, adaptada a los recursos de cada institución educativa, promueve aprendizajes significativos, fortalece la motivación infantil y contribuye a formar estudiantes activos, creativos y comprometidos con su proceso formativo.

2.6. Experiencias de Gamificación en el Nivel Inicial en el Perú

El MINEDU juega un papel crucial en el fomento de la gamificación en Perú, no solo a través del financiamiento de proyectos piloto, sino también mediante la creación de marcos normativos que integran la gamificación como una estrategia oficial dentro del currículo nacional. Además, ha de proporcionar recursos y formación continua a los docentes para garantizar la implementación efectiva y sostenible de la gamificación en las aulas de todo el país MINEDU (2023).

La gamificación, que introduce elementos de juego en entornos educativos, ha comenzado a ganar terreno en Perú como una estrategia pedagógica novedosa. Aunque es una tendencia emergente, varias iniciativas han demostrado ya su potencial para enriquecer la educación inicial en diferentes regiones del país. Entre estas iniciativas o experiencias destacan:

Proyecto Piloto en la Institución Educativa Inicial "Sol Naciente"

En la región de Cusco, la Institución Educativa Inicial "Sol Naciente" ejecutó uno de los primeros proyectos de gamificación con el respaldo del Ministerio de Educación del Perú. Este proyecto consistió en la implementación de actividades gamificadas diseñadas para incrementar la participación y el compromiso de los niños en el aula. Las actividades ayudaron a mejorar la interacción social entre los estudiantes y a fomentar habilidades clave como la colaboración y la resolución de problemas MINEDU (2020).

Otra experiencia significativa se llevó a cabo en Piura, donde el programa "Aprendiendo con Juegos" integró herramientas de gamificación en varias escuelas del nivel inicial. Este programa no solo introdujo juegos digitales, sino que también capacitó a los docentes en el uso efectivo de estos recursos para mejorar el aprendizaje de conceptos básicos como números y letras. La evaluación del programa mostró mejoras notables en la retención de conocimientos y en la motivación de los estudiantes Silupu (2021).

Por otra parte, en la capital, Lima, el programa "Jugando Aprendo" implementado en colaboración con el MINEDU, ha utilizado la gamificación para apoyar la enseñanza de la lectoescritura en el nivel inicial. Este programa se destacó por su enfoque integral, que combinó tecnología y juegos tradicionales, adaptándose eficazmente a las capacidades y necesidades de los niños. Los resultados preliminares indicaron un aumento en la participación y un mayor entusiasmo por aprender en los niños involucrados Diario de Innovación Educativa (2022).

La integración de la gamificación en la Educación Básica Regular representa una evolución hacia métodos de enseñanza más interactivos y participativos. Con su capacidad para adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje individuales, la gamificación tiene el potencial de transformar significativamente la educación en Perú, haciendo que el aprendizaje sea una experiencia más atractiva, efectiva y gratificante para los estudiantes de todas las edades.

Las experiencias de gamificación en el nivel inicial en Perú demuestran un creciente reconocimiento de los beneficios de esta metodología. Con el apoyo continuo del MINEDU y la expansión de proyectos innovadores, la gamificación está

configurándose como una herramienta clave para revitalizar y enriquecer la educación inicial en el país, promoviendo un aprendizaje más interactivo y motivador para los estudiantes más jóvenes.

2.7. Antecedentes que Respaldan la Investigación

2.7.1. Antecedentes internacionales

En el ámbito internacional se han encontrado las siguientes investigaciones relacionadas con esta investigación:

Trámpuz (2023), desarrollo un a investigación realizada en Ecuador, específicamente en la ciudad de Quito, con el propósito de establecer una relación más significativa entre docente y estudiantes dentro del aula, promoviendo un cambio en su comportamiento y en la forma de transmitir contenidos mediante actividades gamificadas. El estudio adopto un enfoque descriptivo, analizando el proceso de enseñanza-aprendizaje desde un enfoque didáctico gamificado. Entre los principales hallazgos, se identificó que los paradigmas pedagógicos modernos y las tendencias en educación, apoyados por el uso de Tecnologías Emergentes de la Información (TEI), crean las condiciones para implementar enfoques y técnicas innovadoras que fomentan un aprendizaje activo y eficiente. En conclusión, la gamificación en la formación puede adaptarse eficazmente a las necesidades y preferencias de los estudiantes actuales, mejorando su motivación y participación. Este estudio aporta a la investigación actual al subrayar la importancia de adaptar las estrategias educativas a las características de los estudiantes modernos, proporcionando un marco teórico y práctico relevante para la implementación de la gamificación en la educación inicial, crucial para desarrollar enfoques innovadores y efectivos en el aprendizaje temprano.

Li et al., (2023), en un metaanálisis desarrollado en China, específicamente desde la Universidad de Ciencia y Tecnología de Shanghái, se planteó como objetivo sintetizar la evidencia empírica existente sobre la efectividad de la gamificación como herramienta para promover la enseñanza y el aprendizaje en entornos educativos. Se incluyeron 41 estudios con 49 muestras independientes que involucraron a más de 5071 participantes. Los resultados de los modelos de efectos aleatorios mostraron un tamaño de efecto significativo general ($g = 0,822$), indicando un impacto positivo de

la gamificación en los resultados de aprendizaje. Se descubrieron efectos moderadores significativos para el tipo de usuario, la disciplina educativa, los principios de diseño para la gamificación educativa, la duración de la experiencia "lúdica" y el entorno de aprendizaje, mientras que la medición de los resultados de los estudiantes y el tipo de publicación no mostraron efectos moderadores significativos. La conclusión fue que la gamificación tiene el potencial de mejorar los resultados de aprendizaje cuando se implementa adecuadamente, teniendo en cuenta los factores moderadores identificados. Este estudio aporta a la investigación actual proporcionando una comprensión detallada de cómo diferentes variables afectan la efectividad de la gamificación, lo cual es crucial para su aplicación en la educación inicial.

Merino et al., (2023) realizó su investigación en Ecuador, específicamente en la ciudad de Quito, con el fin de profundizar en la metodología de la gamificación en el área educativa, destacando sus desafíos y beneficios como estrategia innovadora. Se realizó un análisis descriptivo de la literatura científica en Ecuador, revisando diferentes artículos de investigación publicados en los últimos años para identificar los elementos que intervienen en su aplicación en el aula. Los principales resultados confirmaron que las herramientas de gamificación apoyan la educación básica, haciéndola más atractiva y efectiva. La conclusión del estudio es que la gamificación, al integrar tecnologías de la información y la comunicación, puede transformar el aprendizaje en un proceso más dinámico y divertido, manteniendo los objetivos educativos. Este estudio aporta a la investigación actual al esclarecer los desafíos y beneficios de la gamificación, proporcionando una base teórica y práctica para su implementación en el sistema educativo contemporáneo.

Zosh et al., (2022), se plantea como meta replantear la dicotomía entre juego y aprendizaje, proponiendo el aprendizaje lúdico como un enfoque pedagógico altamente efectivo. Partiendo de una metodología descriptiva conceptual, su planteamiento teórico ha servido de base para estudios posteriores, como el proyecto Paths 2 Play, que se llevó a cabo en Cartagena, Colombia en dos centros educativos. Se analizó el espectro del juego en la educación temprana, abarcando formas como el juego libre, guiado y estructurado. Los principales resultados destacaron que el aprendizaje lúdico, al maximizar la curiosidad y el entusiasmo de los niños, facilita el

desarrollo cognitivo, social y emocional. Además, aumenta el aprendizaje en comparación con métodos didácticos más rígidos. La conclusión fue que el aprendizaje lúdico es una herramienta poderosa que, al incorporar elementos de juego, mejora significativamente la motivación, el compromiso y los resultados de aprendizaje de los niños. Este estudio aporta a la investigación actual al proporcionar un marco teórico para la integración del juego en el currículo de la educación inicial, destacando su importancia para el desarrollo integral y el aprendizaje significativo de los niños.

González et al., (2022), desarrollaron un estudio desde Loja, Ecuador, donde se plantearon como objetivo de este estudio identificar y analizar los métodos, técnicas y estrategias aplicadas para el desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. Utilizando una metodología de revisión bibliográfica y aplicación de teoría fundamentada, se describieron los estudios analizados, los procesos aplicados y sus principales hallazgos. Los resultados mostraron que los principales métodos para fomentar el pensamiento creativo incluyen la Gamificación, el Design Thinking, el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), la Resolución Creativa de Problemas (CPS), el Método Steam y el Aprendizaje Cooperativo. Las técnicas recomendadas abarcan desde actividades lúdicas y artes plásticas hasta técnicas de producción de ideas y actividades teatrales. La conclusión del estudio fue que la integración de estas estrategias innovadoras en el entorno educativo es esencial para desarrollar habilidades creativas que permitan a los estudiantes enfrentar y solucionar problemas de manera efectiva. Este estudio aporta a la investigación actual al proporcionar un compendio clasificado de métodos y técnicas que pueden ser utilizados por docentes para fomentar el pensamiento creativo, subrayando la importancia de adaptarlas al contexto educativo para maximizar su efectividad.

2.7.2. Antecedentes Nacionales

En el ámbito nacional se han encontrado las siguientes investigaciones relacionadas:

Piscoya (2023), desarrollo su investigación en Perú, específicamente en el distrito de San Juan de Lurigancho, en la ciudad de Lima, donde se planteó como meta investigativa el determinar el nivel de uso de la gamificación como estrategia

metodológica por docentes de 4 y 5 años. La metodología fue de tipo básica, y se utilizó un enfoque descriptivo para analizar el uso de herramientas gamificadas en el aula. Los principales resultados indicaron que la gamificación se emplea con frecuencia para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, resultando en una mayor participación en las actividades de aprendizaje. La conclusión fue que la gamificación es una estrategia efectiva que los docentes deben considerar para enriquecer el proceso educativo. Este estudio aporta al resaltar la necesidad de integrar métodos innovadores en el currículo de educación inicial en Perú.

Velásquez y Villegas (2023), desarrollaron su investigación en Ventanilla, provincia constitucional del Callao, Perú, con el propósito de describir el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de educación inicial en la postpandemia. El enfoque de esta investigación fue cualitativo y se realizó mediante observación directa en aulas gamificadas. Los resultados mostraron que la gamificación facilita la interacción social y el desarrollo de habilidades interpersonales entre los niños. La conclusión indicó que, tras la pandemia, es crucial implementar estrategias que promuevan el desarrollo social, siendo la gamificación una de las más efectivas. Este estudio resalta la relevancia de metodologías para la recuperación y fortalecimiento de los aprendizajes en la recuperación educativa postpandemia.

Aguirre y Alvites (2023), en Perú desarrollaron su investigación planteándose como objetivo el desarrollar estrategias didácticas para mejorar la expresión oral en niños de 4 años en la I.E.I. N°203 Pasitos de Jesús, región Lambayeque. Con un diseño preexperimental y un enfoque cuantitativo, se trabajó con una muestra de 20 estudiantes utilizando la técnica de observación directa y una lista de cotejo validada por profesionales competentes, asegurando la fiabilidad mediante el estadístico Wilcoxon. Los resultados iniciales del pretest mostraron que el 85% de los niños se encontraban en el nivel Inicio y el 15% en el nivel Logrado en términos de expresión oral. Tras la implementación de las estrategias didácticas, los niños demostraron un avance significativo en su capacidad de expresión, alcanzando niveles más altos de competencia comunicativa. La conclusión indicó que estas estrategias favorecen el desarrollo de la expresión oral, fomentando la interacción y comunicación entre los estudiantes. Este estudio aporta a la investigación actual al proporcionar evidencia de

la eficacia de las estrategias didácticas activas en la mejora de las habilidades comunicativas en la educación inicial, subrayando la importancia de metodologías que estimulen las capacidades lingüísticas desde una edad temprana.

Rivera (2023), analiza la integración de actividades lúdicas en los distintos sectores del aula y su impacto en la autonomía de los niños en instituciones educativas del nivel inicial en Chiclayo, Lambayeque – Perú. Se utilizó una metodología descriptiva y observacional para recopilar datos sobre la implementación de la gamificación. Los resultados indicaron que las actividades gamificadas fomentan la autonomía y la toma de decisiones en los niños. La conclusión sugirió que la gamificación no solo mejora el aprendizaje, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades autónomas en los estudiantes. Este estudio destaca la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo integral de los niños

Córdova (2020), analiza la información obtenida de diferentes artículos científicos sobre la gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de educación inicial. Metodológicamente, corresponde a una investigación de tipo básica con un diseño de revisión sistemática, realizada en Perú. La muestra de estudios incluyó 15 artículos de investigación encontrados en las bases de datos EBSCO, Scielo, Dialnet, Redalyc, ProQuest y Atlantiss Press, seleccionados con diversos criterios de inclusión. Los resultados mostraron que la mayoría de los trabajos publicados estaban en español, principalmente de España y países latinoamericanos. La investigación abarcó aspectos básicos de la gamificación, como definiciones, importancia, elementos y plataformas gamificadas, destacando la creciente adopción de nuevas estrategias en el sistema educativo debido a los constantes cambios y avances tecnológicos. Se concluyó que la gamificación es una metodología activa de enseñanza, propuesta como un medio innovador para nuevas prácticas pedagógicas, aclarando que no se trata de crear un juego, sino de utilizar elementos de juego en el aprendizaje. Este estudio aporta a la investigación actual al proporcionar una revisión sistemática de la gamificación en educación inicial, subrayando su relevancia y aplicación en contextos educativos contemporáneos.

2.7.3. Antecedentes Regionales / Locales

En Piura, Perú. Infante (2024), se plantea como objetivo promover los diferentes espacios del aula que permitan el desarrollo y fomento de la toma de decisiones, la independencia y la confianza en sí mismos a través del juego libre en educación inicial. La metodología utilizada fue un enfoque cualitativo con observación directa en aulas de educación inicial. Los principales resultados indicaron que el juego libre en los sectores del aula favorece significativamente el desarrollo de la autonomía y la capacidad de toma de decisiones en los niños, además de mejorar la confianza en sí mismos. La conclusión fue que el juego libre es una actividad fundamental para el desarrollo integral de los niños, siendo recreativa, formativa y placentera, lo cual es crucial para su aprendizaje posterior en diversos aspectos del conocimiento. Este estudio aporta a la investigación actual al proporcionar evidencia sobre la importancia de crear espacios de juego libre en el aula, subrayando su impacto positivo en el desarrollo autónomo y la confianza de los niños en educación inicial.

Cabrera (2023), en su investigación "Gamificación y Aprendizaje Colaborativo en Educación Inicial", estudio realizado en la institución educativa inicial "Arcoíris" ubicada en la ciudad de Piura, Perú, exploró cómo la gamificación puede facilitar el aprendizaje colaborativo entre niños de 4 a 5 años. Cabrera aplicó una metodología mixta, integrando análisis de comportamiento durante las sesiones de juego y encuestas a educadores. Los hallazgos revelaron que los juegos diseñados para promover la colaboración aumentaban la capacidad de los niños para trabajar en equipo y resolver problemas conjuntamente. Cabrera concluye que la gamificación es un enfoque prometedor para promover el aprendizaje colaborativo en el nivel inicial. Este estudio ofrece perspectivas valiosas sobre cómo los juegos pueden ser utilizados para enseñar y reforzar habilidades de colaboración desde una edad temprana.

Jaramillo (2022), desde la ciudad de Piura, se planteó como objetivo el evaluar el juego de roles como estrategia y herramienta educativa en el desarrollo social y cognitivo de los niños de nivel inicial. La metodología utilizada incluyó la revisión y análisis de información obtenida de tesis, revistas, documentos y libros académicos relacionados con el juego de roles. Los principales resultados demostraron que el juego de roles facilita la representación de situaciones reales o ficticias, promoviendo el

diálogo, la improvisación y la introducción de diferentes puntos de vista, lo que enriquece el pensamiento crítico, la imaginación y la creatividad de los niños. La conclusión del estudio indicó que el juego de roles es una técnica educativa eficaz para la consolidación integral de los niños, mejorando sus habilidades sociales y cognitivas. Este estudio aporta a la investigación actual al subrayar la importancia del juego de roles en el currículo de educación inicial y su impacto positivo en el desarrollo integral de los niños.

Torres (2022) en su estudio "Evaluación de Plataformas Gamificadas en la Enseñanza de Matemáticas en el Nivel Inicial", se investigó el uso de plataformas gamificadas para enseñar conceptos matemáticos básicos a niños de nivel inicial en el colegio "Estrella del Norte" de Piura. A través de un diseño experimental con control pre y post prueba, se evaluó la efectividad de estas herramientas en el aprendizaje matemático. Los resultados demostraron que los niños que utilizaron las plataformas gamificadas mostraron un mayor entendimiento y retención de los conceptos matemáticos en comparación con aquellos que no las utilizaron. La investigadora concluye que la gamificación puede mejorar significativamente la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas en la educación inicial. Este estudio es relevante para la investigación actual, ya que ofrece evidencia sobre la eficacia de la tecnología educativa en la enseñanza de habilidades académicas fundamentales.

Vásquez y Jiménez (2021), en su investigación "Gamificación y Desarrollo de Habilidades Sociales en Preescolares", estudio desarrollado en la Escuela Preescolar "Sol Radiante" en Piura, Perú buscó determinar cómo la implementación de actividades gamificadas influye en el desarrollo de habilidades sociales en niños de preescolar. Utilizando una metodología cualitativa, los investigadores realizaron entrevistas y grupos focales con docentes y padres, además de observaciones en el aula. Los resultados mostraron mejoras significativas en la comunicación, cooperación y empatía entre los niños que participaron en actividades gamificadas. En síntesis, la gamificación puede ser una estrategia eficaz para fomentar el desarrollo de habilidades sociales en niños pequeños. Este estudio aporta al campo un marco práctico para implementar juegos educativos que promuevan interacciones sociales positivas.

Capítulo III.

Metodología de Análisis de la Información

3.1. Descripción de la Metodología

La investigación documental es un tipo de investigación que se basa en la recopilación, análisis e interpretación de datos e información obtenida de diversas fuentes documentales. Estas fuentes pueden incluir libros, artículos científicos, tesis, informes, archivos, documentos oficiales, registros históricos y cualquier otro tipo de material escrito que contenga información relevante para el tema de estudio Carhuancho et al., (2019).

El enfoque cualitativo en la investigación documental se fundamenta en la necesidad de comprender y analizar fenómenos complejos en su contexto natural a través de la interpretación y la síntesis de información textual. Este enfoque permite a los investigadores explorar, describir y entender fenómenos sociales, educativos y culturales desde una perspectiva profunda y contextualizada Carhuancho et al., (2019).

i. Procedimientos de Revisión de la Literatura Especializada

El proceso de revisión de la literatura especializada es fundamental para la investigación académica, ya que permite comprender el estado actual del conocimiento sobre un tema específico y destacar los principales aportes y vacíos existentes. En este caso, se centra en el análisis y síntesis de investigaciones sobre la "Gamificación en el Nivel Inicial".

a) *Proceso de Selección de Estudios*

Búsqueda de Información: Se inició con la búsqueda exhaustiva de investigaciones indexadas en bases de datos reconocidas como Dialnet, Springer, Redalyc, ResearchGate, ScienceDirect, Google Académico, Scielo, y repositorios académicos (UCV y EESPPPIURA), MINEDU. Se utilizaron términos clave relacionados con la gamificación y su aplicación en la educación inicial.

Criterios de Inclusión: Los criterios para la selección de estudios incluyeron la relevancia del contenido para los objetivos del estudio, la calidad metodológica de las investigaciones, y la accesibilidad de los documentos. Se buscó que los estudios fueran recientes, publicados entre 2020 y 2024, y que ofrecieran acceso abierto para garantizar la disponibilidad de la información.

Revisión Inicial: De las 66 investigaciones iniciales identificadas, se realizó una revisión preliminar para evaluar su pertinencia y calidad. Se examinó el resumen, los objetivos, la metodología y los resultados principales de cada estudio.

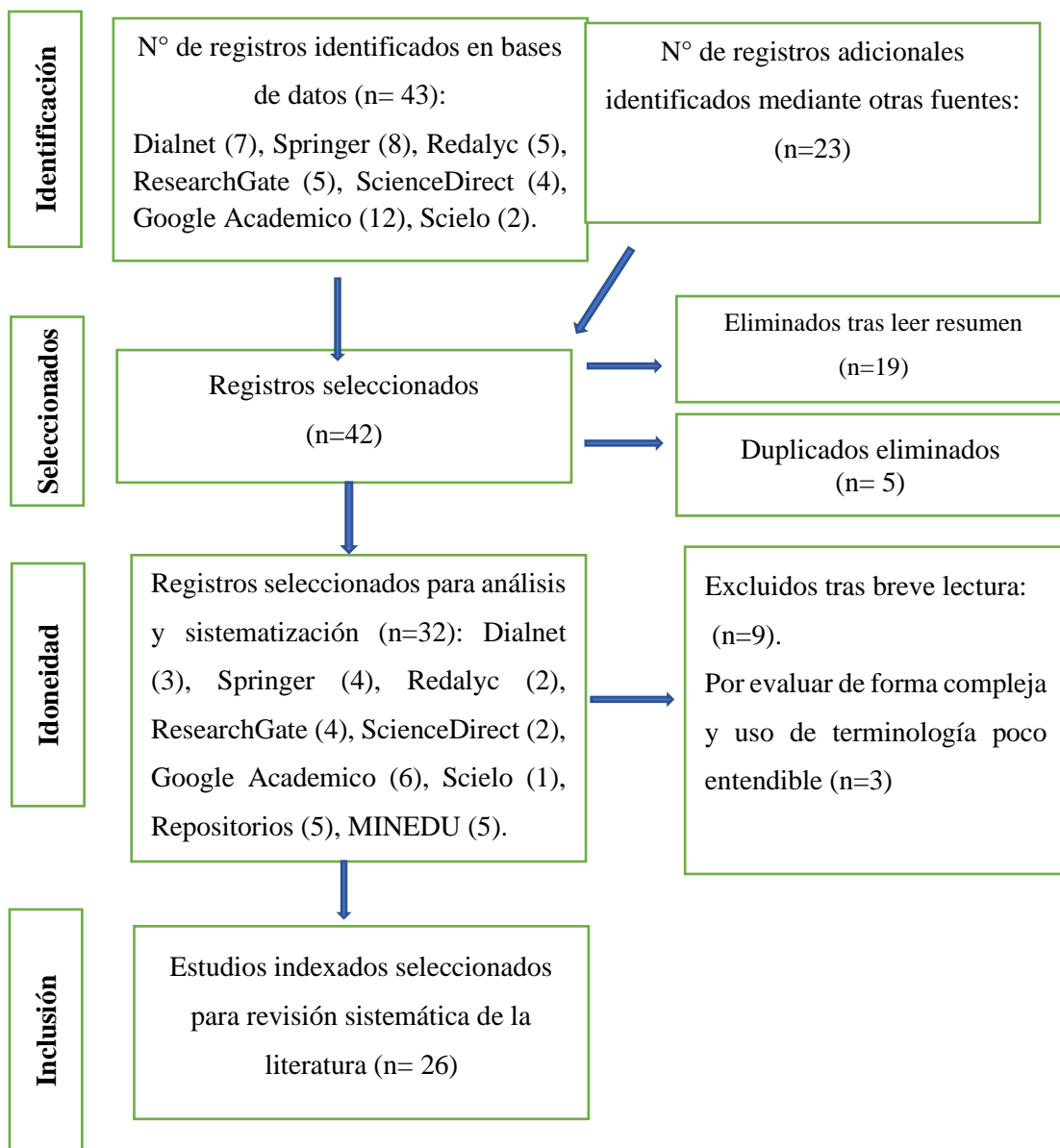
Selección Final: Finalmente, se seleccionaron 26 investigaciones que cumplieran con los criterios de inclusión y que ofrecían una contribución significativa al tema de estudio. Estas investigaciones fueron analizadas en profundidad para extraer los principales aportes y hallazgos.

Tabla 1. Características de los Estudios Revisados

FUENTE	DESCRIPTOR	RESULTADOS	OPEN ACCESS	AÑO	IDIOMA EN/ES	PROCEDENCIA
Dialnet	Teorías de gamificación como técnica de aprendizaje	13	1	2021	ES	América Latina
			1	2021	ES	América Latina
Springer	Gamification	190	1	2023	EN	América Latina
			1	2023	EN	América Latina
	The Effects of Gamification	6	1	2021	EN	América Latina
	Estrategias de gamificación más efectivas para el nivel inicial	5	1	2022	EN	Europa
Redalyc	Effectiveness of gamification	140	1	2022	EN	Europa
			1	2023	ES	América Latina
ResearchGate	Effectiveness of gamification	10	1	2023	EN	Asia
			1	2024	EN	Asia
	Gamificación	54	1	2021	ES	América Latina
ScienceDirect	La gamificación y el desarrollo cognitivo.	266	1	2021	EN	América del Norte
	Gamification in children education	132	1	2021	EN	Asia
Google Académico	Effectiveness of gamification in children education	4790	1	2021	EN	Europa
			1	2022	EN	Asia
	Gamification in children education	5440	1	2021	EN	Asia
			1	2023	EN	Asia
			1	2023	EN	América Latina
Gamification in Education	324	1	2021	EN	Europa	
Scielo	Técnicas de gamificación en el aula		1	2022	ES	América Latina
Repositorio UCV	Elementos de gamificación más utilizados en la educación inicial	12	1	2023	ES	América Latina
			1	2023	ES	
			1	2023	ES	
			1	2021	ES	
Repositorio EESPPPIURA	Gamificación	29	1	2024	ES	América Latina
			1	2022	ES	
TOTAL			26			

Figura 1

Esquema de Búsqueda y Selección de Artículos



Capítulo IV. Conclusiones y Recomendaciones

4.1. Conclusiones

1. La revisión bibliográfica permitió comprender que la gamificación es una metodología que integra dinámicas, mecánicas y elementos propios del juego en contextos educativos, favoreciendo significativamente la motivación, el compromiso y la disposición al aprendizaje en niños del nivel inicial. Su efectividad se fundamenta en diversas teorías pedagógicas: (Skinner y Pávlov) que explica como los refuerzos y recompensas potencian conductas deseadas. La teoría sociocultural de Lev Vygotsky, resalta el valor de la interacción y la mediación en actividades lúdicas; el aprendizaje social de Bandura destaca la influencia de la observación y la imitación; el constructivismo, de Piaget sostiene que el niño construye conocimiento mediante experiencias activas; el conectivismo de Siemens aporta una mirada contemporánea sobre el aprendizaje, en entornos digitales; y la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan, refuerza la importancia de la autonomía, competencia y relación para promover motivación intrínseca. En conjunto estas bases teóricas confirman la relevancia de la gamificación como estrategia coherente con la naturaleza lúdica, exploratoria y social del niño en edad temprana.
2. El análisis de la literatura especializada permitió identificar que los elementos más empleados en la educación inicial son los puntos, insignias, recompensas simbólicas, niveles, desafíos, avatares, tableros de progreso y narrativas. Estos componentes correctamente utilizados generen ambientes estimulantes que fortalezcan la participación, motivación, la atención, la curiosidad y la interacción social entre los niños. Asimismo, se evidencia que los elementos gamificados deben ser seleccionados considerando la edad, las características del grupo y los propósitos pedagógicos, ya que su adecuación garantiza experiencias educativas más significativas, accesibles e inclusivas para todos los estudiantes.

3. La revisión bibliográfica permitió sistematizar que las estrategias de gamificación más efectivas en la educación inicial son aquellas que combinan desafíos progresivos, actividades colaborativas, diseño de misiones, retroalimentación oportuna y personalización del aprendizaje. Los estudios revisados indican que estas estrategias no solo fortalecen habilidades cognitivas como la memoria, la resolución de problemas y el pensamiento lógico si no también competencias sociales y emocionales, como la cooperación, la autorregulación, la empatía y la autoconfianza. Asimismo, se concluye que la efectividad de la gamificación depende de una planificación pedagógica reflexiva, la formación docente, la adecuada selección de recursos y la integración equilibrada de la tecnología, permitiendo maximizar su impacto en el desarrollo integral de los niños.

4.2. Recomendaciones

1. Se recomienda que los docentes de educación inicial integren de manera progresiva y planificada los elementos esenciales de la gamificación como recompensas simbólicas, desafíos, retroalimentación inmediata y narrativas lúdicas, con la finalidad de potenciar la motivación, el interés y la participación de los niños. Para ellos es necesario que cada docente adapta estos elementos a la edad, ritmo y formas de aprendizaje de sus estudiantes, de modo que la experiencia mantenga un enfoque significativo, autónomo y emocionalmente positivo.
2. Es recomendable que las instituciones educativas promuevan espacios de formación continua para los docentes, orientados al uso pedagógico de los principales elementos de gamificación utilizados en la educación inicial. Dichos espacios deben abordar no solo el manejo técnico de herramientas y recursos, sino también el sustento teórico desde las diferentes perspectivas educativas que fortalezcan la gamificación, como el constructivismo, la teoría sociocultural, el aprendizaje social y la autodeterminación.
3. Se recomienda que las estrategias de gamificación implementadas en las aulas incluyan dinámicas colaborativas, actividades personalizadas y recursos que permitan una participación equitativa de todos los estudiantes. Las experiencias gamificadas deben diseñarse considerando la diversidad del aula, fomentando la interacción, la creatividad, la exploración y la resolución de problemas, de manera que pueden contribuir al desarrollo integral del niño.
4. Se recomienda que los equipos directivos y docentes promuevan una cultura institucional que valore el juego como eje metodológico, impulsando prácticas innovadoras basadas en evidencias que fortalezcan la gamificación, como estrategia educativa. Para ello es importante que se desarrollen lineamientos internos que orienten la planificación, el uso responsable de los recursos tecnológicos y la evaluación continua de las experiencias gamificadas.

5. Se recomienda que futuras investigaciones profundicen el análisis de experiencias gamificadas en el nivel inicial, especialmente en contextos peruanos, con el fin de ampliar la evidencia disponible y fortalecer la toma de decisiones pedagógicas. Asimismo, se sugiere explorar como la gamificación influye en niños con diferentes estilos de aprendizaje o necesidades educativas especiales, de modo que se continúe contribuyendo a un enfoque más inclusivo.

Referencias

- 02, U. (14 de octubre de 2025). *gob.pe*. Obtenido de <https://www.gob.pe/institucion/ugel02/campa%C3%B1as/123564-iii-taller-presencial-del-programa-de-fortalecimiento-digital>
- Afrasiabi, A., & Khaleghi, A. (2020). *Using Gamification to Improve the Quality of Educating Children with Autism*. . Obtenido de Revista Científica, 1(37), 90–106. : <https://doi.org/10.14483/23448350.15431>
- Aguirre, F., & Alvites, N. (2023). *Estrategias didácticas para desarrollar la expresión oral en niños de 4 años en la I.E.I. N°203 Pasitos de Jesús, Lambayeque-2023*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/145148>
- Alegre, S., & Bujaico, J. (2021). *Gamificación y habilidades blandas en niños de preescolar: Una revisión sistemática*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/92062>
- Alsawaier, R. (2018). El efecto de la gamificación en la motivación y el compromiso. *DOI: 10.1108/IJILT-02-2017-0009*, 32.
- Atlantis University. (2023). *Aprendizaje interactivo y Gamificación: Como convertir el aprendizaje en una aventura*. Obtenido de https://atlantisuniversity.edu/es/au_blog/aprendizaje-interactivo-y-gamificacion-como-convertir-el-aprendizaje-en-una-aventura/
- Bai, S., Hew, K., & Huang, G. (2020). *Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts*. Obtenido de *Educ. Res. Rev.* 30:100322.: <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>
- Balón, K. J., & Rey, A. S. (2025). *Gamificación y motivación en contextos educativos. Una revisión sistemática*. Guayaquil, Ecuador: RECIMUNDO.
- Bandura, A. (1977). *Teoría del aprendizaje social*. . Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

- Bernal, P. A., & Haro, C. E. (2022). La Gamificación como Estrategia Pedagógica en la Educación Matemática. *Dialnet*, 6435-6465.
- Boillos, G. F. (2024). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico*. España: Universidad de Rioja.
- Brown, J. S. (2002). Creciendo: Digital: Cómo la Web cambia el trabajo, la educación y las formas en que las personas aprenden. *ResearchGate*, 32(2). doi:DOI: 10.1080/00091380009601719
- Cabrera, R. (2023). "Gamificación y Aprendizaje Colaborativo en Educación Inicial". *Boletín Educativo de Piura*, 7(3), 77-92.
- Carhuancho, I., Nolazco, F., Sicheri, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). *Metodología para la investigación holística*. UIDE. doi:ISBN: 978-9942-36-316-9
- Carrión, E. (2029). *La gamificación en el aula*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7381106>
- Chorro Calderón, E. (24 de Junio de 2025). Obtenido de Unir la Universida en internet: <https://www.unir.net/revista/educacion/gamificacion-educativa-viaje-aprendizaje-disenado-para-ser-vivido/>
- Chou, Y. (2019). *GAMIFICATION*. Kindle.
- Cordero, S., & Mena, J. (2020). *La gamificación y su aplicación en el entorno social: una herramienta para moldear el comportamiento*. . Obtenido de doi: 10.4018/JITR.2020070104
- Cordova, J. (2020). *La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69883>
- De La Torre, S. (2023). *Descubre la Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura y su impacto en la formación*. Obtenido de <https://www.iseazy.com/es/blog/teoria-del-aprendizaje-social-de-bandura/>

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). Motivación intrínseca y extrínseca desde una perspectiva de la teoría de la autodeterminación: definiciones, teoría, prácticas y direcciones futuras. *ELSEVIER*, Volumen 61.
- Deterding, S., Dixon, D., & Nacke, L. (2011). *De los elementos de diseño de juegos a la gamificación: definición de la gamificación*. ResearchGate.
- Diario de Innovación Educativa. (2022). *Impacto del Programa "Jugando Aprendo" en Lima*.
- Eltahir, M., Alsalhi, N., Al, Q., AlQudah, H., & Jaradat, M. (2021). *El impacto del aprendizaje basado en juegos (GBL) en la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes en un curso de gramática del idioma árabe en la educación superior*. Obtenido de doi: 10.1007/s10639-020-10396-w
- Escuela de profesores del Perú. (2022). *¿Qué es el aprendizaje social?* Obtenido de <https://epperu.org/2024/05/10/teoria-del-aprendizaje-social-concepto-fases-caracteristicas/>
- Escuela de Profesores del Perú. (2024). *Aprendizaje de Kolb*. Obtenido de <https://epperu.org/2024/05/10/teoria-de-los-estilos-de-aprendizaje-de-kolb/>
- Fernández, J., & Flores, G. (2021). *Fundamentación teórica de la Gamificación*. Obtenido de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/128643/Fundamentaci%C3%B3n%20te%C3%B3rica%20de%20la%20Gamificaci%C3%B3n.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- FONDEP, F. N. (2022). *Aprendemos jugando a través de la gamificación*. Lima: Ministerio de Educación.
- Gaitán, V. (2021). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

- García, G., & Escribano, R. (2022). *Gamificación, pandemia y aprendizaje de la historia de las ideas. Experimentos en el contexto Core Currículum*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3314/331474781004/>
- García, L. I., & Acosta, G. E. (2023). Investigación del impacto de la gamificación en la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes. 13 (8), 813. Obtenido de <https://doi.org/10.3390/educsci13080813>
- Gaviria, E. (2024). *De Jugadores a Protagonistas: La Gamificación y la búsqueda de la Autodeterminación*. Obtenido de <https://es.linkedin.com/pulse/de-jugadores-protagonistas-la-gamificaci%C3%B3n-y-b%C3%BA-squeda-edison-gaviria-ezs0f>
- Gómez, J. (2021). *El Aprendizaje Experiencial*. Obtenido de https://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_5/1/3.Gomez_Pawelek.pdf
- Gómez, L., & Ávila, C. (2021). *Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- González, A., Revuelta, F., & Fernández, M. (2022). *Modelos de diseño instruccional en gamificación: una revisión sistemática de la literatura*. Obtenido de doi: 10.3390/educsci12010044
- González, J., Suárez, J., & Taco, A. C. (2022). *Técnicas y métodos de aprendizaje para mejorar el pensamiento creativo en los estudiantes*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9401625>
- Hamari, J. K. (2020). *¿Funciona la gamificación? — Una revisión bibliográfica de estudios empíricos sobre gamificación*. 10: Journal of Service Science and Management .
- Holguín, F., & García, N. (2020). *GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA*. Obtenido de <http://www.doi.org/10.36390/telos221.05>

- Huamaní, Q. M., & Vega, V. C. (2023). *Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje*. Lima: Horizontes.
- Huang, R., Ritzhaupt, A., Sommer, M., Zhu, J., Stephen, A., & Valle, N. (2020). *El impacto de la gamificación en entornos educativos sobre los resultados de aprendizaje de los estudiantes: un metaanálisis*. Obtenido de doi: 10.3102/1686773
- Imbaquingo, G. A., Luzuriaga, R. T., & Ramírez, C. E. (2023). *Gamificación y educación una mirada a los procesos de*. Ecuador: Redilat.
- Infante, M. (2024). *El Juego Libre en los Sectores en Educación Inicial 2022*. Obtenido de <https://repositorio.eespppiura.edu.pe/handle/EESPPPIURA/54>
- Jadán, J., Avilés, F., & Palacios, G. (2023). *Gamification in Inclusive Education for Children with Disabilities: Global Trends and Approaches - A Bibliometric Review*. Obtenido de https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-37105-9_31
- Jaramillo- Medieavilla, L., Besantes Andrade, A., Cabezas-González, M., & Martín, S. C. (2024). El impacto de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico: una revisión sistemática. *Education Sciences*, 639. doi:Doi.org/10.3390/educsci14060639
- Jaramillo, M., & Basantes-Andrade, A. C.-M.-G. (2025). Impacto de la gamificación en el rendimiento académico en la Universidad Técnica del Norte. DOI:10.4067/s0718-50062025000300035, 35-46. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062025000300035>
- Jiyuan Zeng, D. S.-K. (2024). Explorando el impacto de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes. *Revista británica de tecnología educativa*, Volumen 55, 2478-2502. doi:doi.org/10.1111/bjet.13471
- Kashive, N. (2022). Uso de la gamificación para mejorar la experiencia de aprendizaje electrónico. DOI: 10.1108/ITSE-05-2022-0058, 554- 575.

- Kitchenham, B. (2004). Procedimientos para realizar revisiones sistemáticas. *Universidad de Keele*, 33.
- Kolb, D. (1984). Aprendizaje experiencial: La experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo. <http://academic.regis.edu/ed205/Kolb.pdf>.
- Krath, J., & Schurmann, L. (2021). Revelando las bases teóricas de la gamificación: una revisión sistemática y análisis de la teoría en la investigación sobre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos. *ELSEVIER*, 106963.
- La Universidad en Internet [UNIR]. (2020). *Gamificación en educación Infantil: consejos y recursos para aplicarla*. Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-educacion-infantil/>
- Landauer, T. K., & Dumais, S. T. (1997). Una solución al problema de Platón: La teoría del análisis semántico latente de la adquisición, la inducción y la representación del conocimiento. *Psychological Review*, 104, 211-240. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.1037/0033-295X.104.2.211>
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). *Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: a meta-analysis*. Obtenido de *Front. Psychol*: doi: 10.3389/fpsyg.2023.1253549
- Liberio, X. (2019). *El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000500392&script=sci_arttext
- LiveKid. (2023). *Gamificación en educación infantil: Aprendizaje divertido para los más pequeños*. Obtenido de <https://livekid.com/es/blog/gamificacion-en-educacion-infantil/>
- Londoño, L., & Rojas, M. (2020). *De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/834/83467003007/html/>

- Malvido, A. (2023). *Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria*. . Obtenido de Revista Científica Multidisciplinar, 7(2), 7633–7647. : https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901
- Manzano, A., Camacho, P., Guerrero, M., Aguilar, J., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). *Between Level Up and Game Over: A Systematic Literature Review of Gamification in Education*. Obtenido de <https://doi.org/10.3390/su13042247>
- Marín, V. (2018). *¿El poder de la gamificación educativa? The power of educational gamification?* . Obtenido de Edmetec, 7(2), I–IV. : <https://doi.org/10.21071/edmetec.v7i2.11146>
- Mechouat, K. 2. (2024). *El impacto de alinear la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb con un modelo integral de formación docente en las actitudes y la práctica docente de los docentes en formación*.
- Merino, A., Idrovo, M., Recalde, E., Sánchez, O., & Burneo, L. (2023). *Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria*. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5901>
- Merizalde, A., & Quispe, R. (2022). *Proceso Process of Teaching Learning in Early Education From Virtual Environments, From an Educational Software*. . Obtenido de Revista Metropolitana De Ciencias Aplicadas, 5(1), 12–22. : <http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/464/479>
- MINEDU. (2020). *Informe sobre el Proyecto "Sol Naciente"*. Ministerio de Educación del Perú.
- MINEDU. (2027). *Programa curricular de Educación Inicial*. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MINEDU, M. d. (2013). *Guía de gestión de proyectos de innovación pedagógica. Proyectos Jugando Aprendo I y Jugando Aprendo II*. . Lima: Repositorio del minedu .

- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Obtenido de chrome-extension://efhttps://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2017). *Programa curricular de Educación Primaria*. Obtenido de chrome-extension://https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2020). *Minedu promueve competencias digitales en los estudiantes*. Obtenido de https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/50416-minedu-promueve-competencias-digitales-en-los-estudiantes
- Mora, G., Tamayo, A., & Lara, F. (2023). *La gamificación y su potencial para la disminución del estrés escolar: caso de una Institución de Educación General Básica ecuatoriana*. Obtenido de https://www.redalyc.org/journal/440/44074795028/
- Mosquera, A. S., Suárez, N. R., Suárez, N. R., Buelna-Sánchez, R., Vásquez, M. P., Barrios, B. S., & al., e. (2024). Gamification and development of social skills in education. *https://doi.org/10.62486/agsalud202458*, 58.
- Mullins, J., & Sabherwal. (2020). *Gamification: A cognitive-emotional view*. Obtenido de Journal of Business Research, Volume 106, Pages 304-314: https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0148296318304739
- Núñez-Naranjo, A., Pérez-Andrango, K. N., Mejía-Delgado, K. A., Díaz-Verdezoto, L. G., & Vargas-Caiza, W. V. (2025). Gamificación en el aula: Herramientas Tecnológicas. *Digital Publisher*, 36-50. doi:doi.org/10.33386/593dp.2025.1-2.2956
- Nurtanto, M., Kholifah, N., & Samsudin, A. (2021). *A Review of Gamification Impact on Student Behavioral and Learning Outcomes*. Obtenido de https://doi.org/10.3991/ijim.v15i21.24381

- Oliviera, W., Hamari, J., & Isotani, S. (2023). *Tailored gamification in education: A literature review and future agenda*. Obtenido de <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-022-11122-4>
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Obtenido de <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Pecho Puma, M. K. (2022). *Uso de la gamificación para la mejora del nivel de logros de aprendizaje en el área de matemáticas de los estudiantes de una IE de la UGEL 05*. Lima: Universidad Cesar vallejo.
- Pérez, E., & Gértrudix, F. (2021). *Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revision bibliográfica en el periodo de 2015-2020*. Obtenido de <https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/4741>
- Piaget, J. (1975). *Psicología del niño*. Madrid: EDICIONES MORATA, S. L. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38882.pdf>
- Piscoya, D. (2023). *La gamificación como estrategia metodológica por docentes de 4 y 5 años del nivel inicial, San Juan de Lurigancho, 2023*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/144031>
- Ramírez Gómez, L. X., Game Murrieta, N. P., & Castillo Zúñiga, V. (23 de Diciembre de 2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje en educación básica. *Uniandes Episteme. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 11, 32-44,. doi:DOI: <https://doi.org/10.61154/rue.v11i1.3302>
- Ramos, V., & Muñoz, R. (2019). *Gamificacion como estrategia de aprendizaje en educacion superior*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/347096640_Gamificacion_como_es_trategia_de_aprendizaje_en_educacion_superior

- Reátegui, T. ., Yahuana, P. R., & Soplín, R. J. (2022). *Conductismo, cognitivismo, constructivismo: sus aportes y las características del docente y estudiante*. Paidago. doi:DOI: 10.52936/p.v4i2.136
- Richard, R., & Deci, E. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. <https://www.elsevier.com/locate/cedpsych>.
- Rincón, E. (2019). *Gamificación en la educación superior*. Obtenido de <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/CIIS/article/view/5497>
- Rivera, E., & Garden, C. (2021). *Gamification for student engagement: a framework*. Obtenido de Journal of further and higher education: <https://doi.org/10.1080/0309877X.2021.1875201>
- Rivera, R. (2023). *Sectores del aula y autonomía en niños de instituciones educativas del nivel inicial, Chiclayo 2023*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/143354>
- Rodríguez, B., Ramírez, J., & Bustillo, A. (2021). *The Effects of Gamification on Motivation and Performance*. Obtenido de <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-658-35195-3>
- Sánchez, C., García, E., & Ajila, I. (2020). *Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje*. Obtenido de https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/download/202/470/2212
- Seaborn, K., & Fels, D. (2015). Gamificación en teoría y acción: una encuesta. *Revista Internacional de Estudios Humano-Computacionales* , Vol. 74, DOI: 10.1016/j.ijhcs.2014.09.006.
- Siemens, G. (2005). *Conectivismo: Una teoría del aprendizaje para la era digital*. Revista Internacional de Tecnología Educativa y Aprendizaje a Distancia. Obtenido de http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm

- Silup, B. (2021). *Evaluación del Programa "Aprendiendo con Juegos" en Piura*. Revista Educativa PIRHUA.
- Skinner, B. (2020). *Sobre el conductismo*. Editorial Fontana (obra original publicada en 1974).
- Su, C., & Cheng, C. (2014). Un sistema de aprendizaje de gamificación móvil para mejorar la motivación y los logros de aprendizaje. <https://doi.org/10.1111/jcal.12088>, 33.
- Toda, A., Simanke, S., Spors, V., Salenave, B., & Hamari, J. (2023). *Gamification Design for Educational Contexts: Theoretical and Practical Contributions*. Obtenido de <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-031-31949-5>
- Torres, A. (2022). *Evaluación de Plataformas Gamificadas en la Enseñanza de Matemáticas en el Nivel Inicial*. Journal de Educación de Piura, 6(1), 112-128.
- Trámpuz, M. (2023). *La Gamificación y su efectividad en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de Pol. Con. (Edición núm. 80) Vol. 8, No 3 : <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9252136.pdf>
- Triglia, A. (2024). *La Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura*. Obtenido de https://psicologiaymente.com/social/bandura-teoria-aprendizaje-cognitivo-social#google_vignette
- Ungau, S. A., Nasip, F., Linyaw, K. A., & Yusop, Y. B. (2023). Gamification in Improving Reading Skills of Preschool Children: *Journal of Cognitive Sciences and Human Development*. Vol.9(1).
- Universidad Isabel I. (2024). *Beneficios de la gamificación en Educación infantil*. Obtenido de <https://www.ui1.es/blog-ui1/beneficios-de-la-gamificacion-en-educacion-infantil>
- Ushiñahua., K. S. (2022). *La Gamificación y el desarrollo de las habilidades comunicativas en estudiantes de educación inicial de la I.E.P. Antonio Andaluz Westreicher, Oxapampa, en el año 2022*. Oxapampa: UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle.

- Van Roy, Z. (2021). Por qué la gamificación fracasa en la educación y cómo lograr su éxito: Presentamos nueve heurísticas de gamificación basadas en la teoría de la autodeterminación. *Springer International Publishing AG*, 485-509.
- Vygotsky, I. (1978). *La mente en la sociedad*. Harvard University Press.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The Gamification Toolkit*. *The Wharton School*.
- Wijnen, M., Brandhuber, Schneider, & Berberat. (2022). Implementación del ciclo de aprendizaje experiencial de Kolb mediante la vinculación de la experiencia real, la discusión basada en casos y la simulación. *DOI: 10.1177/23821205221091511*.
- Xiau, Y., & Foon, K. (2023). *Personalised gamification enhances student participation but produces mixed effects on emotional and cognitive engagements: a systematic review*. Obtenido de <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2299977>
- Zeng, J., Sun, D., Looi, C., & Way, A. (2024). *Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023*. Obtenido de DOI:10.1111/bjet.13471
- Zhan, Z., He, L., Tong, Y., Liang, X., Guo, S., & Lan, X. (2022). *The effectiveness of gamification in programming education: Evidence from a meta-analysis*. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2666920X22000510>
- Zosh, J., Gaudreau, C., Michnich, R., & Hirshpasek, K. (2022). *The Power of Playful Learning in the Early Childhood Setting*. Obtenido de <https://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/summer2022/power-playful-learning>

Anexo 1: Matriz de Consistencia de los ejes temáticos

Título: Gamificación en el Nivel Inicial	
Objetivos	Organización de contenidos
<p>Objetivo General: Analizar y sintetizar los principales aportes teóricos y prácticos de la gamificación en el nivel inicial, a través de una revisión exhaustiva de investigaciones indexadas, tesis en repositorios académicos y libros especializados en el tema.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Definir el concepto de gamificación y su importancia en el nivel inicial, identificando las teorías educativas que sustentan esta técnica de aprendizaje. 2. Identificar los elementos de gamificación más utilizados en la educación inicial. 3. Determinar las estrategias de gamificación más efectivas utilizadas en el nivel inicial según las investigaciones revisadas. 	<p>Capítulo I Objetivos de la Investigación Académica</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Objetivo General 1.2. Objetivos Específicos 1.3. Justificación de la Investigación <p>Capítulo II. Marco Teórico Conceptual</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1. El concepto, importancia y teorías educativas de la gamificación. <ol style="list-style-type: none"> 2.1.1. La gamificación. 2.1.2. Importancia y beneficios. 2.1.3. Teorías que sustentan a la gamificación como técnica de aprendizaje. 2.2. Elementos de gamificación más utilizados en la educación inicial. <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1. Herramientas de gamificación en educación. 2.3. Estrategias de gamificación más efectivas para el nivel inicial. 2.4. Impactos de la gamificación en el desarrollo cognitivo, social y emocional del niño. 2.5. Condiciones y factores clave para la implementación exitosa de la gamificación en entornos educativos de nivel inicial. 2.6. La Gamificación desde la Mirada de la Educación Peruana. <ol style="list-style-type: none"> 2.6.1. Experiencias de gamificación en el nivel inicial en el Perú. 2.7. Antecedentes que respaldan la investigación. <ol style="list-style-type: none"> 2.7.1. Antecedentes internacionales 2.7.2. Antecedentes nacionales 2.7.3. Antecedentes regionales / locales

Anexo 2: Resolución Directorial N°074-2025-DG-EESPP "Piura"



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/DIGEDP/DIP/OID: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directorial N° 074-2025-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, 7 de abril del 2025

Visto el Oficio N° 210-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 19/12/2024, presentado por la Unidad de Investigación, referido al Plan de Investigación para obtención de Grado Académico de Bachiller en Educación, en el *Programa de Estudios de Educación Inicial y Programa de Estudios de Educación Primaria, Promoción Agosto 2025*.

CONSIDERANDO:

Que; Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado mediante Resolución Directorial 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 el Reglamento 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 según Oficio N° 210-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 19/12/2024, presenta la propuesta de Formadores Acompañantes y solicitar a Dirección General la formalización con acto resolutorio de dichos trabajos de Investigación conducentes 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 que 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;





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/DIFOPD: 04/05/16 - REVALUACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

Resolución Directoral N° 074-2025-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, 7 de abril del 2025

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° 000016/2025 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.- APROBAR LOS PLANES DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN, consignados en el Oficio N° 210-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 19/12/2024.

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

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

Regístrese, Comuníquese y Archívese;



[Firma manuscrita]
 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

17

ANEXO							
PLAN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN - APROBADOS CON RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 074-2025-DG-EESP							
"PIURA" (7/04/2025)							
NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL TRABAJO DE INVESTIGACION	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR	
1	3092 8/11/2024	ALVARADO LACHIRA MILUSKA JASMIN	EDUCACIÓN INICIAL FID	LA MIMESIS EN EL DESARROLLO SOCIAL EN EDUCACIÓN INICIAL. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. María del Rosario García Cortegana	Presidente Secretario Vocal Suplente ASESOR
2	3273 20/11/2024	CALVA CHUQUIHUANCA MARINA DEL CARMEN	EDUCACIÓN INICIAL FID	LA PSICOMOTRICIDAD RÍTMICA EN EDUCACIÓN INICIAL. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. María del Rosario García Cortegana	Presidente Secretario Vocal Suplente ASESOR
3	3226 22/11/2024	CARRASCO ZAPATA MARIA CELESTE	EDUCACIÓN INICIAL FID	NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES EN EDUCACIÓN INICIAL. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. María Sara Anton y Perez Mg. María del Rosario García Cortegana Dra. Militz Novoa Seminario	Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
4	3246 19/11/2024	CHAVEZ PINGO CINTHYA NAYELY	EDUCACIÓN INICIAL FID	LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Cecilia Alejandrina Silupu pedrera Dra. Militz Novoa Seminario	Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
5	3322 21/11/2024	CISNEROS BAUTISTA CLAUDIA	EDUCACIÓN INICIAL FID	MATERIAL DIDÁCTICO PARA ESTIMULAR EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN EDUCACIÓN INICIAL. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Juan Carlos Santos Arriola Dra. Militz Novoa Seminario	Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
6	3257 19/11/2024	CORREA RETO JANA ALEXANDRA	EDUCACIÓN INICIAL FID	INTELIGENCIA KINESTESICA EN EDUCACIÓN INICIAL. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María del Rosario García Cortegana Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Flor María Talledo Coveñas Dra. Militz Novoa Seminario	Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
7	3083 8/11/2024	CRUZ VILLEGAS PRISILA	EDUCACIÓN INICIAL FID	LA ESTIMULACIÓN SENSORIAL EN EDUCACIÓN INICIAL. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. David Peña Arica Mg. María Sara Anton y Perez Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. María del Rosario García Cortegana	Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR



NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR
8	3214 18/11/2024	FIESTAS ZETA JENY RAQUEL	EDUCACIÓN INICIAL FID	INTELIGENCIA ESPACIAL EN EDUCACIÓN INICIAL <i>Línea de Investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. María del Rosario García Cortegana Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
9	3086 8/11/2024	GARCIA HUARACHE JOYCE MARISU	EDUCACIÓN INICIAL FID	GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL <i>Línea de Investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. David Peña Arica MG. CECILIA ALEJANDRINA SILIPU PEDRERA Dra. Militza Novoa Seminario Mg. María del Rosario García Cortegana Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
10	3219 18/11/2024	GUERRERO JIMENEZ LUZ NELY	EDUCACIÓN INICIAL FID	DESARROLLO MOTOR AUTÓNOMO EN LA EDUCACIÓN INICIAL <i>Línea de Investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. María del Rosario García Cortegana Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
11	3241 19/11/2024	GUTIERREZ MORALES INGRID YELINA	EDUCACIÓN INICIAL FID	DESARROLLO DE LA INDAGACIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL <i>Línea de Investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVEÑAS Mg. Juan Carlos Santos Arriola Dra. Militza Novoa Seminario Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
12	3383 29/11/2024	MENDOZA REQUENA LUZ MARIA	EDUCACIÓN INICIAL FID	CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN EDUCACIÓN INICIAL <i>Línea de Investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Prof. José del Carmen Mondragon Cordova Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Dra. Militza Novoa Seminario Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
13	3084 08/11/2024	MENDOZA SEMINARIO ROELYTH XIOMARA	EDUCACIÓN INICIAL FID	ESTILOS DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN INICIAL <i>Línea de Investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Flor María Talledo Coveñas Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. María del Rosario García Cortegana Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
14	3256 19/11/2024	MONTENEGRO ROSILLO DANIELA	EDUCACIÓN INICIAL FID	IDENTIDAD CULTURAL EN EDUCACIÓN INICIAL <i>Línea de Investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Juan Francisco Juarez Cruz Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Cecilia Alejandrina silipu pedrera Dra. Militza Novoa Seminario Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
15	3133 12/11/2024	NAVARRO HUAMANQUISPE YESSLEY ALEXANDRA	EDUCACIÓN INICIAL FID	RECURSOS AUDIVISUALES EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN EDUCACIÓN INICIAL <i>Línea de Investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. Flor María Talledo Coveñas Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. María del Rosario García Cortegana Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
16	3227 18/11/2024	NEYRA SEMINARIO SHIRLEY ANACHY	EDUCACIÓN INICIAL FID	NEUROEDUCACIÓN: HABILIDADES EJECUTIVAS EN EDUCACIÓN INICIAL <i>Línea de Investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. David Peña Arica Mg. Cecilia Alejandrina silipu pedrera Dra. Militza Novoa Seminario Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR



NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL TRABAJO DE INVESTIGACION	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR
17	3248 19/11/2024	NOLE AREVALO EILEEN ANGELIN	EDUCACIÓN INICIAL FID	ORIENTACIÓN ESPACIAL EN EDUCACIÓN INICIAL <i>Línea de investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Mg. Maria Sara Anton y Perez Dra. Militza Novoa Seminario Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
18	3333 22/11/2024	ODAR GIRON MARIA FERNANDA	EDUCACIÓN INICIAL FID	EL ARTE EN EDUCACIÓN INICIAL. <i>Línea de investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Juan Carlos Santos Arriola Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
19	3225 18/11/2024	OGOÑA BORJAS MILUSKA BETSABE	EDUCACIÓN INICIAL FID	LITERATURA INFANTIL EN EDUCACIÓN INICIAL. <i>Línea de investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Mg. Juan Carlos Santos Arriola Dra. Militza Novoa Seminario Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
20	3254 19/11/2024	QUEZADA GUTIERREZ JANETH GIULIANA	EDUCACIÓN INICIAL FID	EDUCACIÓN AMBIENTAL EN EDUCACIÓN INICIAL. <i>Línea de investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Dra. Militza Novoa Seminario Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
21	3658 19/11/2024	RISCO TIMOTED LADY HORIANA	EDUCACIÓN INICIAL FID	ENSEÑANZA MULTISENSORIAL EN EDUCACIÓN INICIAL. <i>Línea de investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Mg. David Peña Arica Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
22	3081 8/11/24	RONDOY LIVIA DEYNI KARINA	EDUCACIÓN INICIAL FID	LA INTELIGENCIA MUSICAL EN EDUCACIÓN INICIAL <i>Línea de investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
23	3125 12/11/24	SAMATELO TIMANA ARIANA XIMENA	EDUCACIÓN INICIAL FID	ESTRATEGIAS PARA APRENDER EL IDIOMA INGLÉS EN EDUCACIÓN INICIAL <i>Línea de investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. David Peña Arica Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
24	3223 18/11/24	SOCOLA VICENTE BLANCA NAZIRA	EDUCACIÓN INICIAL FID	PSICOMOTRICIDAD RELACIONAL DE AUCOUTURIER EN EDUCACIÓN INICIAL <i>Línea de investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Prof. José del Carmen Mondragon Cordova Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Dra. Militza Novoa Seminario Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
25	3085 8/11/2024	SONDOR MAZA MARLENI KATHERINE	EDUCACIÓN INICIAL FID	FONOLOGIA EN EDUCACIÓN INICIAL. <i>Línea de investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Mg. David Peña Arica Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR



NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL TRABAJO DE INVESTIGACION	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR	
26	3224 18/11/2024	VARONA OTERO CLAUDIA ALEXANDRA	EDUCACIÓN INICIAL FID	APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN EDUCACIÓN INICIAL <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Juan Carlos Santos Arriola Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Dra. Militz Novoa Seminario	Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
27	3237 19/11/24	VARONA SEVEDON NAYELI DAYANA	EDUCACIÓN INICIAL FID	INCLUSIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Prof. José del Carmen Mondragon Cordova Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. Yullna Magali Espinoza Rivas Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana	Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
28	3229 18/11/24	VILLEGAS ORDINOLA SUNICO TATIANA	EDUCACIÓN INICIAL FID	INTELIGENCIA EMOCIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Prof. José del Carmen Mondragon Cordova Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Dra. Militz Novoa Seminario	Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
29	3236 19/11/24	WU RUIZ ALESSANDRA LAYMI	EDUCACIÓN INICIAL FID	MUSICOTERAPIA EN EDUCACIÓN INICIAL <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. Cecilia A. Silupú Pedrera Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Dra. Militz Novoa Seminario	Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
30	3069 8/11/24	ZAVALA CAMACHO LIZET GABRIELA	EDUCACIÓN INICIAL FID	EDUCACIÓN SEXUAL EN EDUCACIÓN INICIAL <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Prof. José del Carmen Mondragon Cordova Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana	Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
31	2582 01/10/24	ZETA CORDOVA ALLISON NICOLE	EDUCACIÓN INICIAL FID	HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN EDUCACIÓN INICIAL <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Cecilia A. Silupú Pedrera Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Dra. Militz Novoa Seminario	Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR
32	3342 1/10/24	ZETA PERICHE ESTHER ROSYDELMIRA	EDUCACIÓN INICIAL FID	LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS EDUCACIÓN INICIAL <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Prof. José del Carmen Mondragon Cordova Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Dra. Militz Novoa Seminario	Presidente Secretaria Vocal Suplente ASESOR

Veintiséis de Octubre, 7 de abril del 2025

Dr. ML SR/DG. EESPPP
fsa.


Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Anexo 3: Resumen Estadístico de Aplicación del Turnitin

Trabajo

INFORME DE ORIGINALIDAD

2%

ÍNDICE DE SIMILITUD

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Internet	127 palabras — 1%
2	www.researchgate.net Internet	48 palabras — < 1%
3	www.eespppiura.edu.pe Internet	31 palabras — < 1%
4	repositorio.eespppiura.edu.pe Internet	28 palabras — < 1%
5	www.revistasocialfronteriza.com Internet	28 palabras — < 1%
6	www.polodelconocimiento.com Internet	27 palabras — < 1%
7	es.slideshare.net Internet	26 palabras — < 1%
8	repositorio.uisrael.edu.ec Internet	22 palabras — < 1%

EXCLUIR CITAS

ACTIVADO

EXCLUIR FUENTES

DESACTIVADO