

Gamificación en la Educación Inicial***Gamification in Early Childhood Education***

Gabriela Aguirre¹, Miguel Freire-Perugachi² , María Eugenia Barre-Ávila³  y Diana González-Castillo⁴ 

¹ Instituto Tecnológico Superior Quito Metropolitano. Carán N3-195 y Calle B (Nueva Tola 2) Quito, Ecuador., dgalarza@itsqmet.edu.ec

² Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador, C. Vieja 12-30 y, Cuenca 010105, lfreire@est.ups.edu.ec

³ Instituto Tecnológico Superior Cordillera, Calle Logroño Oe 2-84 y Av. de la Prensa, mariaeugenia.barre@cordillera.edu.ec

⁴ Universidad Internacional del Ecuador, Jorge Fernández S/N, Quito 170411. digonzalezca@gmail.com

RESUMEN:

La gamificación es una herramienta la cual es tendencia educativa en el tiempo presente y al ser aplicada en el campo de la educación inicial, el presente estudio tiene como objetivo demostrar la importancia de la gamificación en la conducta, motivación, resultados académicos y retroalimentación que esta ofrece a los estudiantes, para que el docente tenga una base de los resultados que se puede obtener al gamificar la enseñanza de ámbitos de aprendizaje y destrezas. Para realizar el presente estudio se partió de la observación y análisis de resultados a un grupo de 11 niños quienes cursan la educación inicial subnivel II a quienes se aplico diversos juegos gamificados los con la finalidad del aprendizaje de los ámbitos y destrezas acorde al Currículo de educación inicial dado por el Ministerio de Educación del Ecuador, también se realizó una encuesta para los padres de familia y los niños para obtener datos de la reacción de los niños, motivación y satisfacción al realizar las actividades gamificadas. Los resultados obtenidos indicaron que las actividades gamificadas presentando una correlación alta positiva entre la motivación y los ámbitos y destrezas de aprendizaje que se dan la educación inicial subnivel II, también se evidencia la retroalimentación inmediata que los estudiantes tuvieron cuando se presentó algún error en la actividad gamificada ayudando a que ellos tengan mayor autonomía en su educación con mejores resultados académicos.

Palabras clave: Gamificación, educación inicial subnivel II, ámbitos, video juego, motivación.

ÉLITE 2020, VOL. (2). NÚM. (1)
ISSN: 2600-5875

Recibido: 22/10/2019

Revisado: 17/11/2019

Aceptado: 24/01/2020

Publicado: 10/04/2020

ABSTRACT:

Gamification is a tool which is an educational trend in the present time and when applied in the field of initial education, the present study aims to demonstrate the importance of gamification in behavior, motivation, academic results and feedback that is offered to students, so that the teacher has a base of the results that can be obtained by gamifying the teaching of learning areas and skills. To carry out the present study, we started from the observation and analysis of results in a group of 11 children who are in initial education sublevel II to whom various gamified games were applied with the purpose of learning the areas and skills according to the Education Curriculum Initially given by the Ministry of Education of Ecuador, a survey was also carried out for parents and children to obtain data on children's reaction, motivation and satisfaction when carrying out the gamified activities. The results obtained indicated that the gamified activities presenting a high positive correlation between motivation and the areas and learning skills that are given in sublevel II initial education, the immediate feedback that students had when there was an error in the activity is also evidenced gamified helping them to have greater academics results.

Keywords: Gamification, initial sublevel II education, scopes, video games, motivation.

INTRODUCCIÓN:

Al ser la gamificación una de las nuevas técnicas de aprendizaje la cual es tendencia y su posición se consolida a nivel mundial, cuando hablamos de gamificación nos referimos a la introducción de elementos de un juego al ámbito educativo, la importancia del uso de la gamificación en la educación inicial radica en la adaptación tecnológica y de la sociedad, ya que como sabemos la sociedad convencional se ha visto constante cambio gracias a la tecnología por lo cual debemos innovar técnicas de enseñanza aprendizaje y así llegar mas a los niños quienes tienen un gran conocimiento tecnológico, en el presente estudio analizaremos los beneficios e importancia del uso de la gamificación en la enseñanza de los ámbitos de aprendizaje en la educación inicial subnivel II a un grupo de 11 niños que rodean edades de 4 a 6 años.

MARCO CONCEPTUAL:

A la gamificación según (Werbach, 2012) "la consideras como la aplicación de elementos de juego en contexto que no son de juego", mientras que (Deterding, 2011) nos indica que

"aplicación de elementos característicos del juego a contextos no relacionados con el juego", mientras que desde el punto de vista educativo (Kapp, 2012) "es un proceso que tiene por objeto implicar a la gente, motivarla a la acción, promover su aprendizaje y resolver problemas". Podemos concluir que la gamificación consiste en utilizar las dinámicas de los juegos en especial de los video juegos, gráficos, funciones, interactividad, respuestas, retroalimentación, reglas y retos, para que los niños se involucren con el y motivarlos al aprendizaje.

Podemos observar que los juegos son un método eficaz para aprender, realizando las actividades que el estudiante siente que son obligatorias, monótonas y tediosas, en actividades entretenidas que llamen su atención, las cuales ayuden a mejorar su aprendizaje en otras palabras es transformar una actividad diaria en una actividad lúdicas, es muy importante tomar en cuenta las palabras de (Mónica De Puy, 2017) la gamificación trata de divertir para captar el interés de la persona y así aprender mientras se divierte.

La Gamificación ayuda y motiva a que el estudiante sea mas participativo en el juego, al convertir algo simple en un reto de complejidad acorde a la edad, mediante un video juego que simule una actividad y la realice dinámica para así estimular la participación del estudiante. Esto nos ayuda a fomentar logros importantes en los actores educativos los cuales hacemos referencia en: El alumno en la educación convencional a tenido un rol pasivo ya que es oyente de las instrucciones del docente, cuando se usa la gamificación para la enseñanza de cualquier ámbito, el alumno toma un rol más activo en el cual es mas participativo en su propio aprendizaje, se logra un cambio de conducta concreto en el alumno ya que con la gamificación se provocan estímulos de motivación y participación.

El docente toma un rol moderador, en el cual el debe ser capaz de captar la atención y participación de sus alumnos para así ayudar a fomentar su proceso de autonomía educativa. Podemos también mencionar las variables de beneficios en la docencia al usar la gamifica-

ción provocando en el estudiante un mayor interés, entusiasmo y motivación para adquirir las habilidades planteadas por el docente.

Variable	Beneficio
Motivación	El estudiante tiene una tendencia innata cuando ve un temano-vedoso, el cual
	desafia y busca explorar capacidades propias y nuevas que se pueden ir adquiriendo mediante la gamificación.
Compromiso / Participación	Abarcar a todos los estudiantes, eso va de la mano de la motivación ya que un estudiante motivado adquiere el compromiso por participar en las actividades propuestas.
Diversión	Hacer el aprendizaje del ámbito una actividad lúdica, la cual genere gusto del estudiante.
Competición	Se relaciona con la capacidad de llegar a los objetivos propuestos, ayudando a que el jugador adquiera nuevas habilidades, los retos deben ser alcanzables y suponer un reto para el jugador.
Experimentación	Es un método de investigación que el estudiante genera al usar el video juego educativo par así poder superar los retos propuestos.
Creatividad	Esta viene en dos vías, la primera es la creatividad del docente al momento de gamificar y hacer que el video juego sea llamativo para sus estudiantes, el segundo viene de parte del estudiante al

	momento de poner en práctica su creatividad sortear los retos con el aprendizaje adquirido o que se está adquiriendo.
Autonomía	Es tomar el control del juego y organizar prioridades para superar retos.
Vinculación	Es la manera en que los estudiantes se relacionan entre sí y con el docente, refiriéndose a estatus ganado por recompensas mediante trabajos bien realizados.
Retroalimentación feedback	Se refiere a aprender de los errores cometidos., destacando que la retroalimentación es constante ya que el sistema es un bucle el cual ingresa nuevamente para dar una respuesta correcta y así aprender de los errores.
Premiar esfuerzo /penalizar error	Se debe establecer parámetros en los cuales se recompense un trabajo bien hecho, esta recompensa es el incentivo al propio aprendizaje mientras que si se falla este tenga una penalidad con su respectiva retroalimentación.
Mejora de resultados académicos	Es el reflejo en la evaluación cualitativa del estudiante, ya que se ve como el instrumento de aprendizaje

	(gamificación) ayuda a que los ámbitos de aprendizaje sean asimilados.
Favorece la adquisición de competencias y habilidades	Ayuda a que el estudiante tome control de su auto educación con el docente como guía, facilitando el aprendizaje de ámbitos, competencias y habilidades ya que esta se torna de una manera más amigable para el.

Tabla 6 Beneficios de la Gamificación adaptado de (Moreira, 2015)

Podemos concluir que el instrumento de aprendizaje gamificación favorece al entorno educativo ya que potencia las habilidades del estudiante y ayuda a promover cambios en el comportamiento de el ya que el se motiva a conseguir logros los cuales son adquiridos gracias al auto aprendizaje, cabe destacar que las competencias nuevas que se van adquiriendo son planteadas de manera atractiva logrando una motivación y compromiso para su asimilación.

En la educación inicial es muy importante motivar a los estudiantes ya que ellos comienzan con su proceso de enseñanza aprendizaje por ellos el docente debe aplicar herramientas las cuales ayuden a asimilar de una mejor manera este proceso, siendo la gamificación una herramienta la cual brinda todo lo necesario. En la educación inicial se debe propender a realizar una enseñanza basada en juegos la cual incentive al estudiante a realizar auto aprendizaje de manera lúdica, convirtiendo a la educación y aprendizaje en actividades atractivas y no convirtiéndolas en algo monótono y de poco interés.

Gamificación en la educación inicial

El educador tiene que considerar que la educación básica debe ser inducida por medio de actividades lúdicas pedagógicas que sean significativas para el estudiante, siempre estimulando el interés y la par-

participación del estudiante en las actividades que se realizan en clase (Gómez, T., Molano, O., & Rodríguez, S., 2015).

Indicando que la labor del docente es adaptar y tomar nuevas alternativas las cuales sean precisas, atractiva, motivadora y que de al estudiante nuevas alternativas de aprendizaje generando cambios positivos de actitud con respecto a la educación. Ya que las nuevas generaciones poseen más recursos tecnológicos los cuales pueden ser explotados y usados a favor de la educación, destacando que la mayoría o casi la totalidad de los niños en especial de entornos urbanos manejan recursos tecnológicos y estos pueden estar al alcance de sus escuelas y padres de familia.

Al gamificar varios de los ámbitos de aprendizaje, el docente genera el cambio requerido, esto se ve reflejado en el diagnóstico ya que se presentan mejores resultados y se tiene una retroalimentación inmediata cuando se presenta un error, también se genera una competencia sana por el conocimiento entre los estudiantes.

La gamificación ayuda a que el diagnóstico de los ámbitos de aprendizaje realizados a los niños no tenga un alto impacto, al no exponerlos a presiones de pruebas o evaluaciones ya una de las características principales de la gamificación es incluir un diagnóstico o evaluación casi imperceptible para el estudiante ayudando a que la desarrolle sin presiones.

Esto influye a que el estudiante de educación inicial tome al aprendizaje de una manera natural, amena, motivadora y comprometida, lo cual favorece en la adquisición de competen-

cias, habilidades y ámbitos que se han planteado enseñar.

Ámbitos de aplicación

Podemos mencionar que aplicar la gamificación es muy amplia y variada ya que podemos llevarlas a todos los sectores para que sean gamificados y llevar la mecánica de los juegos a estos, como veremos algunos ejemplos a continuación:

Motivación a empresas: es un recurso usado por el departamento de recursos humanos para la administración de proyectos, motivación a empleados y cumplimiento de metas laborales. **Campo de salud:** se utiliza para crear hábitos de buenas costumbres e higiene en la población, informar y prevenir riesgos sobre distintos tipos de enfermedades, motivando al cuidado personal, adoptar conductas saludables como una buena alimentación y ejercicio.

Programas de ventas: un juego de recompensa de puntos y descuentos por compras realizadas, ganancia de cupones entre otras.

Educación: la gamificación en la educación es una de las áreas más usadas y de mayor crecimiento, debido a las ventajas que se tiene para los alumnos, motivación, incentivos mejoras académicas, participación, etc.

La aplicación de la gamificación en la educación no tiene límites y puede ser utilizada para la enseñanza de cualquier ámbito ya que los alumnos pueden tratar diversas situaciones simuladas que dependerán del juego, esto se evidencia en el creciente uso de la gamificación en la educación desde el año 2014 según estudio publicado por (Roland Berger, 2016)

en el año 2014 hasta el año 2017 se va a tener un crecimiento del 13% anual, cabe destacar que hasta el año 2020 se tiene un que considerar un crecimiento igual o mayor ya que por las circunstancias vividas, mayor alcance de tecnología, internet e innovación de la comunidad docente se tiene un mayor crecimiento.

La gamificación puede ser utilizada siempre y cuando el juego o video juego se diseñe de manera correcta tomando en cuenta las habilidades de los alumnos y así establecer un nivel de dificultades adecuado.

Gracias a que una de las técnicas más importantes de la gamificación es el uso de video juegos y programas de simulación con fines educativos, podemos trabajar en varios aspectos cognitivos con los estudiantes de educación inicial.

Elementos para la gamificación

Cuando se va a diseñar una actividad gamificada, se requiere de un análisis riguroso de cada paso a seguir siempre centrándose en lineamientos claros para que los estudiantes puedan seguirlos, siendo una de las funciones principales de la gamificación el motivar al estudiante, realizando una enseñanza y aprendizaje, el cual luego se traduce al auto- aprendizaje.

Debemos tomar en cuenta que al momento de realizar juegos gamificados debemos incluir elementos de los juegos, pero siempre aclarando que no es un juego en si ya que esta es una herramienta de aprendizaje. Para ello tomaremos en cuenta algunos lineamientos de las técnicas más usadas para realizar la gamificación

- **Fijar objetivos:** se debe determinar que se quiere enseñar, con metas claras y de cumplimiento inmediatas, recordando que deben ser medianamente difíciles y acorde a la edad del estudiante.
- **Establecer normas:** se deben indicar a los alumnos las reglas de juego para fomentar una competición sana y trabajo individual y en equipo de manera respetuosa y ordenada.
- **Retos, misiones y niveles:** este grupo se debe resolver y deben ser claros para el estudiante, van ligados de los objetivos planteados y cada vez que son superados estos crecen en dificultad y complejidad.
- **Retroalimentación:** la retroalimentación es hacer caer en cuenta al alumno cuando este tiene un error académico y que no es algo malo cometerlo, en los juegos gamificados se proporciona una solución y se informa de los errores y aciertos indicando los puntos en los cuales se debe trabajar.
- **Recompensas:** sistema en cual se da una puntuación o reconocimiento a los estudiantes por trabajos bien realizados o sobresalientes.
- **Clasificación:** se sitúa a los estudiantes por sus puntos obtenidos y logros alcanzados, siempre teniendo en cuenta que esta clasificación fomente una sana competencia.
- **Roles de los estudiantes:** se asigna un personaje o avatar a cada estudiante para que el juego gamificado se torne más atractivo.

Debemos tomar en cuenta que los elementos nombrados anteriormente pueden varias u omitirse, dependiendo del objetivo que se persiga.

La técnica principal para realizar una buena gamificación se debe basar y tener en cuenta lo siguiente: el objetivo, la puntuación y las recompensa. Una vez establecidos estos parámetros se debe incorporar mucha imaginación para su desarrollo y motivación al usuario sin olvidar de las reglas planteadas por del docente.

Ámbitos del aprendizaje

Ámbito identidad y autonomía: Este ámbito abarca aspectos con relación a la imagen personal y la autonomía que debe adquirir el niño durante los primeros años de vida.

Ámbito convivencia: Considera aspectos relacionados con las interrelaciones sociales consigo mismo y entre pares, para esto es necesario incorporar pautas de sana convivencia.

Ámbito Relaciones con el medio natural y cultural: Considera la interacción del niño con el medio que le rodea con el objetivo de respetar la diversidad existente **Ámbito relaciones lógico / matemáticas:** Comprende el desarrollo de los procesos cognitivos potenciando su pensamiento y permitiendo la adquisición de nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color.

Ámbito comprensión y expresión del lenguaje: Desarrolla el lenguaje de los niños, para su comunicación permitiendo exteriorizar sus ideas y pensamientos mediante símbolos verbales y no verbales

Ámbito expresión artística: Desarrolla la crea-

tividad del estudiante mediante expresiones artísticas, a partir de su gusto y percepción de la realidad.

Ámbito expresión corporal y motricidad: Desarrolla las habilidades motrices, posibilidades de movimiento y funciones a partir de su cuerpo.

Ámbitos tomados de (MINEDUC, 2014)

Métodos:

Se desarrolló una investigación no experimental, con un enfoque mixto, es decir aborda aspectos cualitativos en los cuales se tomó en cuenta las reacciones y motivación de los niños al momento de realizar las actividades gamificadas y aspectos cuantitativos para determinar el nivel de aciertos y errores obtenidos por los niños.

El grupo de niños que participaron en la presente investigación rondan las edades de 4- 6 años, con una población total de 11 niños quienes se encuentran en el proceso de educación inicial subnivel II, por lo cual no se requirió una muestra.

Para la recolección de datos, fue necesario socializar a los padres de familia de los niños para que den la autorización y apoyo de la presente investigación, con el fin de obtener lo información requerida de las variables analizadas.

Como instrumento se aplicaron varios juegos de video gamificados de los cuales obtenemos el porcentaje de errores y aciertos obtenidos en los diferentes ámbitos de aprendizaje por los niños, para determinar las reacciones de los niños y la motivación de ellos al momento

de realizar las actividades gamificadas se realizó una encuesta a los padres de familia en conjunto con los niños de la cual se obtuvo el nivel de satisfacción, motivación, y reacciones para lo cual se dio una escala del 1 al 3 para su valoración.

Para el procesamiento de datos, se empleó el programa estadístico Statistical Package for the Social Sciences (SPSS), para la correlación de Spearman que determina el nivel de asociación entre dos variables, en este caso ámbitos de aprendizaje y motivación del niño.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS:

Los resultados obtenidos con la evaluación de juegos gamificados en el cual se escogieron tres destrezas a evaluar las cuales constaban de dos actividades de video juego gamificadas siendo las siguientes:

Ámbito identidad y autonomía / convivencia:

- Seleccionar las prendas de vestir de acuerdo al estado climático.
- Demostrar curiosidad por las características físicas (genitales) que le permiten reconocerse como niño y niña.
- Identificarse como miembro de una familia reconociéndose como parte importante de la misma.

Ámbito identidad y autonomía / convivencia		
Destrezas	Acierto	Error
1. Seleccionar las prendas de vestir de acuerdo al estado climático.	22	0
2. Demostrar curiosidad por las características físicas	18	4

(genitales) que le permiten reconocerse como niño y niña.		
3. Identificarse como miembro de una familia reconociéndose como parte importante de la misma.	20	2

Tabla 7 Evaluación identidad y autonomía / convivencia

Ámbito Relaciones con el medio natural y cultural:

1. Diferenciar entre alimentos nutritivos y no nutritivos identificando los beneficios de una alimentación sana y saludable.
2. Identificar prácticas socio-culturales de su localidad demostrando curiosidad ante sus tradiciones.
3. Diferenciar los seres vivos y los elementos no vivos de su entorno explorando su mundo natural.

Ámbito Relaciones con el medio natural y cultural		
Destrezas	Acierto	Error
1. Diferenciar entre alimentos nutritivos y no nutritivos identificando los beneficios de una alimentación sana y saludable.	22	0
2. Identificar prácticas socio-culturales de su localidad demostrando curiosidad ante sus tradiciones.	15	7
3. Diferenciar los seres vivos y los elementos no vivos de su entorno explorando su mundo natural.	20	2

Tabla 8 Evaluación relaciones con el medio natural y cultural

Ámbito relaciones lógico / matemáticas:

1. Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo y diferentes puntos de referencia de: entre, adelante, atrás, junto, cerca, lejos.
2. Identificar figuras geométricas básicas; círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.
3. Comprender la relación de número cantidad hasta el diez.

Ámbito relaciones lógico / matemáticas		
Destrezas	Acierto	Error
1. Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo y diferentes puntos de referencia de: entre, adelante, atrás, junto, cerca, lejos.	17	5
2. Identificar figuras geométricas básicas; círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.	19	3
3. Comprender la relación de número cantidad hasta el diez.	18	4

Tabla 9 Evaluación relaciones lógico / matemáticas

Ámbito comprensión y expresión del lenguaje:

1. Reconocer etiquetas y rótulos de su entorno inmediato y los "lee".
2. Asociar la imagen de la portada con el título de los cuentos conocidos.
3. Colaborar en la creación de textos co-

lectivos con la ayuda del docente.

Ámbito comprensión y expresión del lenguaje		
Destrezas	Acierto	Error
1. Reconocer etiquetas y rótulos de su entorno inmediato y los "lee".	21	1
2. Asociar la imagen de la portada con el título de los cuentos conocidos.	21	1
3. Colaborar en la creación de textos colectivos con la ayuda del docente.	18	4

Tabla 10 Evaluación comprensión y expresión del lenguaje

Análisis de preguntas y respuestas totales:

	No. Preguntas	Porcentaje
Total, de errores	33	12,5%
Total, de aciertos	231	87,5%
Total, de preguntas	264	100%

Tabla 11 Total de preguntas acertadas y erradas

Acorde al os resultados obtenidos podemos identificar un alto porcentaje de todos los niños el 87,5% respondieron de manera satisfactoria y correcta a las actividades gamificadas ya que los niños se adaptaron y motivaron en realizar las actividades ya que estas fueron atractivas para ellos.

Se evidencia que el ámbito de relaciones lógico / matemáticas es donde se presentó un mayor número de errores siendo un total de 12, con lo cual debemos reforzar la destreza de reconocer

la ubicación de objetos en relación a si mismo y diferentes puntos de referencia.

Los mejores resultados fueron observados en los ámbitos de identidad y autonomía / convivencia y comprensión y expresión del lenguaje ya que en cada una de ellas se obtuvo

60 preguntas acertadas y solo 6 errores, indicando que los ámbitos mencionados es donde los niños poseen una mayor fortaleza. Retroalimentación realizada por los niños en acompañamiento de sus padres de familia.

	Si	No
Retroalimentación	32	1

Tabla 12 Retroalimentación

De un total de 33 respuestas erradas se realizó la retroalimentación inmediata de 32 preguntas esto representa un 96.97%, con lo cual se evidencia la retroalimentación y posterior respuesta correcta de estas preguntas alcanzando un 99,62% de respuestas correctas llegando así a evidenciar que los video juegos gamificados son una herramienta educativa efectiva ya que los niños la encuentran atractiva y motivante para el aprendizaje convirtiéndose en una gran ayuda para el docente incentivando el autoaprendizaje de los temas propuestos.

Análisis de las variables cualitativas:

	Bajo	Medio	Bueno
Variable	1	2	3
Satisfacción	1	0	10
Motivación	0	0	11
Reacción	1	2	8

Tabla 13 Evaluación de variables cualitativas

Se evidencia que todos los niños que participaron en el estudio sentían motivación e interés al momento de realizar los video juegos gamificados, se tuvo 8 reacciones positivas, y medias y una reacción baja, la satisfacción fue alta ya que 10 niños presentaron emoción en los juegos gamificados y solamente un niño presentó satisfacción baja, la cual se pudo presentar por distractores que se pudieron presentar al momento de participar.

Con los resultados obtenidos se procedió a realizar la correlación de Spearman que es un método no paramétrico, que tiene como fin el determinar el grado de asociación entre dos variables cuantitativas, es decir qué nivel de relación existe entre ellas, en una asociación no siempre lineal. Es útil para establecer si el aumento de una de estas variables aumenta o disminuye el valor de la otra variable, dando así un coeficiente de correlación que permite cuantificar la intensidad de incidencia (Mondragón, 2014).

Indicador	Correlación de Sperman
Ámbito identidad y autonomía/convivencia	0,8216
Ámbito relaciones con el medio natural y cultural	0,715
Ámbito relaciones lógico / matemáticas	0,703
Ámbito comprensión y expresión del lenguaje	0,8216

Tabla 14 Correlación entre motivación y los ámbitos de aprendizaje subnivel inicial II

Como resultado se obtuvo una correlación alta positiva entre la motivación que presentan los niños y los ámbitos de aprendizaje de educación inicial subnivel II.

Ya inidentificadas las correlaciones expuestas comparamos los resultados obtenidos con otros autores que hablan de la importancia de la motivación en gamificación en educación inicial.

Como menciona (Foncubierta, J., M., & Chema, R., 2014) "La conexión de la gamificación con el componente emocional es amplia, de hecho, todo lo que atrapa los sentidos o implica tiene una relación directa con una experiencia de aprendizaje como algo sentido, vivencial y emocionalmente activo" esto se comprueba mediante la correlación que positiva alta que se presenta del aprendizaje de los ámbitos educativos con la motivación y reacciones positivas que presentaron los niños al momento de realizar las actividades gamificadas, dando a conocer que el aprendizaje se torna más atractivo y por lo tanto es receptado de una mejor manera.

Como menciona (Oncón, 2017) en la tolerancia al error y el feedback inmediato aceptando el error y convirtiendo a este en algo útil ya que ayuda a seguir avanzando al tener la opción de retroalimentación gracias a la gamificación y estos lo observamos en nuestro estudio ya que el 96.97% de las preguntas erradas tuvieron una retroalimentación inmediata, logrando así satisfacer el aprendizaje y por ende la mejora académica. En el estudio realizado por (Revuelta D., F., I., & Guerra A., J., & Pedrera R., M., I., 2017) menciona que "

" Hemos observado que en el grupo con

Sistema de gamificación, la motivación fue muy superior en el grupo con la asignatura gamificada, con altas puntuaciones en los cuestionarios de motivación para esta asignatura que desde el punto de vista cuantitativo ofrecía diferencias significativas con pruebas paramétricas" , esto concuerda con nuestro estudio ya se ha demostrado que los estudiantes se motivan y participan y se integran más en el proceso enseñanza aprendizaje.

Finalmente podemos decir que al implementar la gamificación en la educación inicial subnivel II los estudiantes presentan un cambio de actitud el cual favorece a la adquisición de competencias, habilidades, destrezas y ámbitos ya que se demuestra una motivación alta y esta a su vez se ve reflejada en un buen rendimiento académico gracias a la retroalimentación inmediata la cual ayuda a corregir errores y reforzar las destrezas en las cuales se fallan.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Deterding, S. D. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. In Proceedings . 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments. Foncuabierta, J., M., & Chema, R. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Sevilla, España: Edinumen.
- Gómez, T., Molano, O., & Rodríguez, S. . (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga. Ibagué: Universidad de Tolima.
- Kapp, K. M. (2012). Games, gamification, and the quest for learner engagement. GWM.
- MINEDUC. (2014). Currículo Educación Inicial. Quito.
- Mondragón, M. (2014). Uso de la correlación de Spearman en un estudio de intervención de fisioterapia. Iberoamericana, 99.
- Mónica De Puy, D. R. (19 - 21 de Julio de 2017). Importancia de la Gamificación en la Educación Aplicado en Entornos de la Investigación. Importancia de la Gamificación en la Educación Aplicado en Entornos de la Investigación. Boca Raton, Florida, Estados Unidos: Univerisidad tecnológica de Panamá.
- Moreira, M. A. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. . Educatio Siglo XXI.
- Oncón, G. R. (2017). La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico . e-innova.
- Revuelta D., F., I., & Guerra A., J., & Pedrera R., M.,I. (2017). Gamificación con PBL para una asignatura del grado de maestro de educación infantil. En Experiencias de gamificación en las aulas (págs. 21-33). Barcelona : Ruth S. Contreras Espinosa y Jose Luis Eguia.
- Roland Berger, G. T. (10 de febrero de 2016). Gamebased learning: De la A a la Z. Obtenido de gamelearn: <https://www.gamelearn.com/game-based-learning-a-z/>
- Werbach, K. &. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.