



LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA PRIMERA ETAPA

GAMIFICATION AS A LEARNING TOOL IN STUDENTS OF THE FIRST STANGE.

Acedo, Wineidis

Wineidis@gmail.com

U.E.P. SAN JUDAS TADEO

Rosas, Alexandra

Alexandrarosas1801@gmail.com

U.E.P. SAN JUDAS TADEO

Villasmil, María

Mariagregoria78@gmail.com

U.E.P. SAN JUDAS TADEO

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito motivar a los niños y niñas a utilizar la tecnología como herramienta de aprendizaje haciendo uso de la gamificación en la U.E.P. San Judas Tadeo. Dicha investigación está sustentada teóricamente en autores como: Jean Piaget (1973), Vygotsky (1984), Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2012), Perrotta (2013) entre otros. La metodología fue de tipo descriptiva y de campo no experimenta y transcencional ya que relata los procesos por el cual los niños y las niñas deben atravesar para lograr alcanzar un aprendizaje significativo a través de la tecnología. La muestra fue tomada de la U.E.P San Judas Tadeo Los niños y niñas de 1 grado del año escolar 2021/2022. El instrumento utilizado para recopilar la información fue la encuesta que se le aplico al representante de dicho grado, también se aplicó la escala valorativa para registrar el desarrollo de las diferentes estrategias utilizada tanto en el aula como en el hogar. En cuanto al resultado se obtuvo que utilizando la gamificación se aprendas de una manera divertida y el niño y la niña muestra mayor interés en realizar actividades escolares. Utilizando las diferentes herramientas tecnológicas logramos involucrar a los niños y las niñas con la nueva era y con la tecnología que hoy en día tenemos a nuestro alcance, por lo que se recomienda utilizar la gamificación como estrategia de aprendizaje para ayudar al niño y a la niña a desarrollar aprendizajes significativos que lo formen como un ser integral.

Palabras clave: gamificación, aprendizaje significativo, tecnología, juegos, lúdico.



ABSTRACT

The purpose of this research work was to motivate children to use technology as a learning tool using gamification in San Judas Tadeo's school this research is theoretically supported by authors such as: Jean Piaget (1973), Vygotsky (1984), Gabe Zichermann and Christopher Cunningham (2012), Perrota (2013) among others. The methodology was descriptive and non-experimental and transaccional since it tells the processes by which boys and girls must go through to achieve significant learning through technology. The sample was taken from San Judas Tadeo's school for boys and girls of the first stage of 2021-2022 school year. The instruments used to collect the information was the survey that was applied to the representatives. The evaluation scale was also applied to record the development of the different strategies used both in the classroom and at home. Regarding the result, it was obtained that when using gamification they learn in a fun way and the boy and girl show greater interest in doing school activities. Using the different technological tools we involve the boys and girls with the new era and the technology web have today, so gamification is recommended as a learning strategy to help the boy and girl to develop meaningful learning which forms them as an integral being.

Keywords: gamification, meaningful, learning, technology, games, play full.

INTRODUCCIÓN

Hoy en día en todo el mundo vivimos una difícil situación con la problemática del covid 19 por lo cual la educación ha decaído notablemente y los niños y niñas presentan gran desmotivación a la hora de asistir a clase bien sea porque deben utilizar tapaboca o porque tienen limitado el contacto con sus compañeros y compañeras, por no poder realizar actividades deportivas o recreativas de la misma manera que lo hacían anteriormente, todo lo que ellos y ellas conocían o estaban acostumbrados a realizar en clase cambió debido a la pandemia es por esto que los niños y niñas sienten gran desmotivación por los estudios en estos momentos y es allí donde el docente debe actuar y ofrecer herramientas que permitan la motivación y el desarrollo de aprendizaje significativo brindando una nueva perspectiva.

La tecnología nos brinda una serie de herramientas que podemos utilizar a nuestro favor para mejorar en un alto porcentaje las estadísticas que hoy se presentan. La gamificación es una herramienta tecnológica que nos ayuda para activar el interés de los niños y niñas al aprender, puesto que con ella aprendemos jugando. Entre las bondades de la gamificación encontramos: hace que el aprendizaje sea divertido e interactivo, genera adicción al aprendizaje y proporciona feedback inmediato. Teniendo como objetivo principal ofrecer una fuente de aprendizaje motivador y afectivo para el alumnado. De esta manera se consigue un mayor compromiso por



parte del alumnado en el proceso educativo. Esta se basa en el uso de elementos del diseño de videojuego con fines educativos.

Está comprobado científicamente que los niños y niñas aprenden de manera significativa cuando se utiliza el juego. Es importante entender que la mismos no se dan cuenta que están aprendiendo algo nuevo cuando están jugando, es increíble el cambio que presenta un grupo cuando la docente trabaja con herramientas tecnológicas y no solo con la pizarra.

Con la gamificación podemos trabajar todas las áreas y espacios que tenemos en nuestras aulas, con ella podemos brindarles diferentes juegos educativos a los niños y niñas para ello debemos utilizar diferentes aplicaciones donde el docente puede crear o aplicar distintos juegos ejemplo de ello: las aplicaciones como Word Wall, Educaplay, y juegos como la Silabas, lenguaje de 6 años entre otros, la ruleta de mayúscula y minúscula entre otros.

A medida que el tiempo ha pasado la tecnología ha ido evolucionando solo es cuestión de saber usarla. Ya que a veces utilizamos la tecnología solo para chatear o ver cosas que no producen nada bueno, pero, así como tiene su lado negativo también tiene su lado positivo como son todas esas herramientas que tenemos a nuestro alcance y que no lo sabemos. La tecnología es un mundo lleno de oportunidades que si la utilizamos de manera positiva podemos lograr aprendizajes significativos en los niños y las niñas. Es por ello que el personal docente debe involucrar estas herramientas para incentivar a los niños y niñas en su proceso educativo.

A través de la gamificación se abre un mundo maravilloso y divertido en el cual el niño y la niña tiene la oportunidad de investigar, crear y aplicar diferentes juegos educativos para lograr motivar y nutrir su aprendizaje a través del juego y al mismo tiempo manejar diferentes herramientas tecnológicas que hoy en día se debe implementar en todas las instituciones.

Esto representa un gran reto para el docente debido a que requiere una formación especializada para lograr manejar e introducir el uso de las nuevas tecnologías dentro de las prácticas pedagógicas diarias dejando atrás la pedagogía tradicional donde se utiliza exclusivamente el pizarrón y el marcado en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La pedagogía que actualmente se utiliza la podemos seguir practicando solo que debe ir acompañada de estas nuevas estrategias que involucra la parte tecnología y que nos ayudara de gran manera para general en los niños y niñas aprendizajes significativos y así crear en ellos el interés por conocer, practicar y aplicar la tecnología que hoy en día son tan utilizada.

Estas nuevas herramientas nos pueden ayudar en todas las áreas y espacio que encontramos en las aulas, también las podemos aplicar en todas las edades pues genera aprendizaje hasta al personal docente. En tal sentido resulta necesario que las instituciones educativas cuenten con una dotación tecnológica al igual que una red de internet (wifi) para así poder poner en práctica todas las herramientas que la tecnología nos brinda.



Hoy en día Venezuela es uno de los países que debe poner en práctica la educación 4.0, formando y capacitando al personal docente con talleres, charlas donde les brinde información sobre lo que nos plantea dicha educación y las diferentes estrategias que se pueden utilizar. Con la llegada de la transformación digital, la inteligencia artificial, la robótica y la computación cuántica; la forma en que enfrentamos los procesos educativos y de formación ha experimentado una revolución sustancial, una que ha cambiado la forma en que adquirimos y difundimos los conocimientos.

Los establecimientos educacionales deben integrar estas nuevas tecnologías para cambiar por completo el actual paradigma educativo. La educación 4.0 no es un modelo educativo, es la aplicación de las ya existentes herramientas tecnológicas de la información y la comunicación, la TICs y la generación de nuevas tecnologías para preparar personas que se adapten más fácilmente a los cambios presentados.

La educación 4.0 se basa en las principales tendencias de innovación y cambios, no solo de contenidos; la educación debe estar relacionada con los adelantos industriales, el desarrollo económico y tecnológico para poder ofrecer a los estudiantes conocimientos vanguardistas, herramientas y capacidades suficientes para su desarrollo integral.

La educación 4.0 es una de las propuestas educativas pertinente para el presente. Busca adaptarse a los nuevos tiempos, unos que están marcados por la tecnología y conectividad. Se centra en las competencias que necesitan los alumnos para su día a día y el futuro.

Las ventajas que promueven la educación 4.0 es el crecimiento del enfoque sobre la medición del aprendizaje, incremento del aprendizaje mixto o híbrido, diseño de los espacios de aprendizajes y el avance de la cultura del cambio y la innovación. La educación 4.0 crea talentos 4.0 que es el resultado de un proceso de desarrollo que consiste en transformar aptitudes naturales (intelectuales, creativas y sociales) en competencias o talentos específicos fruto de la práctica deliberada y de la existencia de una serie de catalizadores o facilitadores.

Es por ello que, es muy importante utilizar las herramientas tecnología en el aula como lo es la gamificación debido a que proporciona entornos motivadores con los alumnos, diferenciando siempre que a clase van a aprender y a trabajar, al usar una herramienta que es “jugar para aprender”, muy distinta a la que utilizan en casa que son juegos lúdicos.

Las ventajas que nos brinda la gamificación es que aumenta la motivación por el aprendizaje. En realidad, la motivación no es directa al aprendizaje, pero lo que está claro es que esta herramienta aumenta su predisposición a aprender y no genera rechazo como podría suponer el concepto de aprendizaje tradicional.

La principal ventaja que desarrolla la aplicación de la gamificación en el aula es la motivación: una de las características principales del juego es la competitividad, y es evidente que se trata de un aspecto motivador para cualquier persona. Rendimiento: cuando la motivación está servida, el rendimiento aumenta de manera indiscutible.



Los beneficios de la gamificación son múltiples como: define objetivos claros, transforma el aprendizaje de capacidades y conocimientos en juego, propone reto específico, establece nuevas norma de juego, propone una competencia motivadora, instruye al estudiante a seguir instrucciones y por ultimo usa juego de entretenimiento para aprender.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El Juego: Según Posada (2014): El juego se presenta semánticamente como una palabra polisémica, amplia y con diversas acepciones; según la Real Academia Española, etimológicamente proviene del latino iocus que hace referencia a broma. Dentro de los posibles significados de la palabra juego están el de “acción y efecto de jugar” y “ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde”.

También se expresa una fuerte relación del juego con el ámbito lúdico, ante esto Motta (como se citó en Posada, 2014) expresa que “el juego es una manifestación externa del impulso lúdico”, siendo éste uno de los componentes más relevantes que permite el juego a la hora de exteriorizar aquello que para el ser humano significa esto, en términos de emociones y sentimientos.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño o la niña porque representa la asimilación funcional o productiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. La teoría Piagetiana asocia tres estructuras básicas del juego en la fase evolutiva del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al anima); el juego simbólico (abstracto, ficticio) y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget propuso una clasificación que cuenta las estructuras del juego funcionales cognitivas del niño: juegos de ejercicios en el que cualquier conducta es utilizada para producir placer. El juego simbólico en el que el niño es capaz de imaginarse una realidad inventada por él; y los juegos de reglas. Según Piaget las etapas del juego son: Sensorio motor (0 a 2 años) donde el juego funciona de repetición, movimientos y gestos y hace exploración a través de los sentidos. Pre operacional (2 a los 7 años) donde el juego es simbólico de roles, el pensamiento es mágico y se hacen juegos de disfraces, a la mama, papa, docente, etc. Operatorio concreto (7 a12 años) se hacen juegos de reglas simples y juegos de construcción de grupos. Operatorio formal (12 a 16 años) con juego de reglas complejas.

Juegos de equipos y deportes: Según Janeth Hilario (2015) nos dice que el juego es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objetivo de su realización, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También el juego es considerado un ejercicio recreativo sometido a concursos de reglas.

La primera referencia sobre el juego que existe es 3000 a.c. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente la cosquillas, combinada con la risa, sean una de las primeras



actividades lúdicas del ser humano al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

Características del juego: Es una actividad espontánea y libre. El juego es la mejor manera de vivir del niño, es un camino que se ha elegido para construirse a sí mismo espontánea y libremente, sin tapujos en su imaginación y espíritu creador. No tiene interés material. Por lo que se orienta en dirección de su propia práctica, se juega solo por jugar. La intención del juego es la recreación de las escenas imágenes del mundo real o fantástico a través del imaginario.

Aun cuando pareciera ser así, pues, aunque el juego compartido generalmente va precedido de alboroto, ello solo se observa en su etapa de preparación. Por el contrario, es ya en el desempeño, en donde se manifiesta una estructura sencilla, coherente y un rumbo especificado, por lo que el juego siempre tiene un objetivo por lo tanto una orientación.

El juego manifiesta regularidad y consistencia. Tanto en su ejecución, como en su estructura, independientemente de la dosis de imaginación que lo acompaña. Esto implica que el infante incrementará o disminuirá su tiempo designado al juego, de acuerdo con sus necesidades personales de desarrollo o de evasión de la realidad. Tiene límites que la propia trama establece. A si pues como los personajes, aunque pueden ser poderosos no pueden ser eternos inmortales, su manejo no solo es privado sino personal. El juego puede ser individual o social. De acuerdo con las observaciones de Susan Millar (1997), para llegar en juego el niño atraviesa antes por estadios o formas de actividad lúdica previa, tales como juego individual, paralelo a asociativo, los cuales serán descritos a continuación:

Juego individual. El primer tipo de experiencia lúdica vivida por el niño es prácticamente privado, es decir, se observa jugándolo solo sin la interacción de otros, a quienes en todo caso se puede ver como jugaban. Juego paralelo. En él, el infante puede imitar los juegos de sus compañeros sin jugar con estos, pues no hay interacción social. El chico puede jugar hasta el momento con juguetes, pero no con niños.

El juego asociativo: Implica compartir aparentemente una misma actividad lúdica; sin embargo, las actuaciones son independientes, preocupándose cada niño de sus propios resultados.

Juego cooperativo: El proceso concluye, pues en la participación y el entendimiento se establecen interacciones compartidas con un fin. El juego no solo sirve a los niños para conocerse a sí mismos, sino también el mundo que la rodea de esta manera se emprende un proceso evolutivo que inicia con el dominio del cuerpo para posteriormente manejar las relaciones sociales de su medio. Es una forma de comunicación. El niño conoce la razón por que el constantemente la pone en práctica, pues su deseo de conocer, entender y dominar su realidad es un impulso natural. Es original. Aunque se apague la vida real en la imitación de personajes significativos, no deja de ser diferente en muchos aspectos, los ingredientes.

Los juegos pueden ser lúdicos o juegos tecnológicos. “La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece



percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas” (Jiménez C, 2013).

La educación lúdica de acuerdo a Nunes de Almeida tiene como objetivos “... la estimulación de las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras, sociales, la mediación socializadora del conocimiento y la provocación de una reacción activa, crítica y creativa” de las personas en pro de su bienestar.

Los juegos tecnológicos se caracterizan por utilizar tecnología para entretener y enseñar a los niños. Una de las principales ventajas de estos juegos didácticos es que fomentan la capacidad mental y la práctica de conocimientos. Además, para los niños es mucho más fácil aprender y recordar algo divertido.

Tal como se menciona anteriormente, el juego es una actividad lúdica que podemos utilizar como herramienta educativa y al mismo tiempo genera en el niño y la niña un disfrute que los llevara a obtener un aprendizaje significativo. Por su parte, Vygotsky (1988), considera que el aprendizaje de un niño es más significativo y duradero cuando se le enseña mediante actividades lúdicas, por medio de las cuales ellos tengan oportunidad de explorar y descubrir el mundo que los rodea a través de su interacción con él.

Para Vygotsky (1988), la educación y la enseñanza no pueden esperar a que se produzca el desarrollo psíquico del sujeto, sino que tienen que convertirse en impulsores de ese desarrollo; por tanto, la educación, la enseñanza, conducen y guían el desarrollo, van por delante del mismo.

Teoría del Aprendizaje Significativo: Se centra en el estudio del funcionamiento de las estructuras cognitivas del sujeto y los mecanismos para lograr un aprendizaje significativo en la medida en que las experiencias formales de aprendizaje influyen en el crecimiento personal de los alumnos está condicionada por los conocimientos previos pertinentes con que inician su participación en las mismas.

Ausubel (1963), afirma que: El aprendizaje por descubrimiento involucra que el alumno debe reordenar la información, integrarla con la estructura cognitiva y reorganizar o transformar la combinación integrada de manera que se produzca el aprendizaje deseado. Si la condición para que un aprendizaje sea potencialmente significativo es que la nueva información interactúe con la estructura cognitiva previa y que exista una disposición para ello del que aprende, esto implica que si el aprendizaje por descubrimiento no necesariamente es significativo y 23 que el aprendizaje por recepción sea obligatoriamente mecánico lanío uno como el otro pueden ser significativo o mecánico.

OBJETIVO GENERAL

Implementar la Gamificación como estrategia de aprendizaje para los niños y niñas de 1 grado de la U.E.P San Judas Tadeo



METODOLOG  

La metodolog  a usada en este trabajo fue una metodolog  a cualitativa ya que se utiliz   la observaci  n para poder recopilar todos los datos. Este proyecto de investigaci  n, se desarroll   bajo el enfoque metodol  gico, investigaci  n acci  n, transformadora y participativa (IATP) seg  n Jara, O. 2014, el cual enfatiza la sistematizaci  n. Adem  s, se produce una propuesta transformadora que permiti   la aplicaci  n de las estrategias de acuerdo a los prop  sitos a continuaci  n:

Estrategias.

Construcci  n de los juegos digitales: Para realizar esta actividad se utilizaron diferentes aplicaciones como Wall Word, educa play en ella se puede aplicar juegos ya creados y otros que podemos crear nosotros mismos.

Se desarrollaron las siguientes actividades:

Elaboraci  n de una ruleta: Esta actividad fue realizada en la aplicaci  n de Wall Word, que consiste de una ruleta de letras may  scula y min  scula donde se realizan preguntas para que el ni  o y/o la ni  a la responda de manera correcta y logren acumular puntos para ganar el juego.

Juego de las S  labas: Esta actividad desarrolla en el ni  o y la ni  a el inter  s por aprender a escribir y leer a trav  s del juego se utiliza pregunta de elecci  n simple o de completaci  n de palabras sencillas como, por ejemplo: --ASA= CASA. Este juego lo podemos encontrar ya en las redes.

Lenguaje de 6 a  os: Este es un juego que ya se encuentra dise  ado en las redes los utilizamos para desarrollar el inter  s en los ni  os y en las ni  as por motivar el aprendizaje de la lectura y escritura. Este juego tiene varios niveles.

Math Kids: Este es un juego en que el ni  o y la ni  a pueden decidir que quiere practicar como: sumas, resta, ordenar n  meros entre otros. Tiene sus niveles sirve para ni  os y ni  as peque  os y grandes, es un juego educativo que lo encontramos en las redes

RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

Las herramientas tecnol  gicas se han convertido en un aliado para las docentes de hoy en d  a, los ni  os y ni  as demostraron que a trav  s de juego se logra desarrollar el aprendizaje, aumentar la motivaci  n, el compromiso, incentivar el   nimo de superaci  n, fomentar la imaginaci  n y fortalecer el trabajo en equipo. Durante el primer momento pedag  gico, se plantearon los diferentes t  rminos tecnol  gicos que incluyen la conceptualizaci  n de la gamificaci  n para inculcar en los ni  os y ni  as nociones b  sicas relacionadas con dicho tema. Los estudiantes a trav  s de videos, canciones e im  genes lograron comprender que la gamificaci  n es una herramienta tecnol  gica que ayuda a fortalecer su aprendizaje.

De igual forma, en el segundo momento pedag  gico se comenzaron a ejecutar las diferentes aplicaciones que permitieron desarrollar el pensamiento anal  tico,

crítico, lógico y matemático de cada estudiante. Con ayuda de los representantes se logró incorporar al aula aparatos tecnológicos como: celulares, tablets y televisores, fomentando entornos de aprendizaje híbridos en donde se fijó el conocimiento bajo un enfoque gamificado, produciendo así un aprendizaje interactivo.

Al mismo tiempo, se llevó a cabo las Pre- Olimpiadas Tecnológicas en la Unidad Educativa Privada San Judas Tadeo en las cuales los niños y niñas tuvieron un espacio para demostrar las habilidades y conocimientos adquiridos durante los diferentes periodos académicos.

Finalmente, en el tercer momento pedagógico, los estudiantes lograron consolidar a través del juego diferentes contenidos (adquisición de la lectura, construcción de palabras y oraciones, separación en sílaba, comparación de números, adición, sustracción y multiplicación) de las distintas áreas académicas, obteniendo así un aprendizaje significativo, el cual se evidenció en las increíbles Olimpiadas Tecnológicas desarrolladas en la institución en donde cada estudiante demostró sus habilidades y conocimientos de una manera diferente, atractiva y divertida evidenciando así que son unos nativos digitales.

Cabe destacar, que gracias a este proyecto fuimos invitados por la honorable Universidad Rafael Beloso Chacín a participar en la XI Jornadas de investigación y posgrado: Innovación y desafío de la investigación en tiempo de Covid 19, la cual fue una experiencia increíble, ya que permitió a un grupo de docentes y estudiantes intercambiar conocimientos tecnológicos.

Podemos concluir acotando que este proyecto marcó un antes y después en nuestra profesión, entendiendo que la educación convencional no es tan efectiva o eficaz como utilizar tecnología 4.0, que debemos abrirnos a las oportunidades y herramientas que la tecnología nos proporciona y de esta manera educar con amor, entusiasmo y motivación. El mundo avanza y la educación no debe quedarse atrás, debemos estar en continúa formación para así suplir las necesidades de nuestros niños y niñas.

Imagen 1. Evidencia de las clases de manejo de herramientas app de gamificación.



Fuente: propia, 2022

El juego impulsa valores y aprendizajes que genera máxima necesidad en la sociedad actual. El juego tradicional permite desarrollar toda una serie de experiencias que fomentan las relaciones interpersonales, la perspectiva de género, la igualdad y la diversidad cultural.

Hoy en día los juegos tecnológicos presentan ventajas que podemos usar a nuestro favor. Mejoran las habilidades físicas y mentales, tienen utilidades terapéuticas, son medios didácticos y emocionales. Es por ello, que podemos utilizar el juego a nuestro favor para enseñar. El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

Existe una diferencia fundamental entre el juego tradicional y los juegos tecnológicos. La principal diferencia entre ambas clases de juegos es el tipo de actividad que requieren de la persona, de manera que, con cada tipo de juego estamos estimulando y favoreciendo aprendizajes diferentes.

La tecnología influye a diario en nuestras actividades. La tecnología bien aplicada nos ayuda, por ejemplo: a organizarnos mejor, a aprender cosas nuevas, a llevar registro de nuestras metas y avances personales o a acortar distancias con amistades o familiares.

Es importante tener en cuenta a la Educación 4.0 en nuestro sistema. La Escuela de Educación 4.0 es una propuesta educativa que busca desarrollar y potenciar las habilidades digitales de los docentes en entornos de enseñanza también digitales, a través de la creación de una línea de programas de formación académica de pregrado, posgrado y educación continua.

Imagen 2. Evidencia uso gamificación.



Fuente: propia, 2022

Imagen 3. Evidencia uso gamificación.



Fuente: propia, 2022

CONCLUSIONES

A nivel mundial hay colegios totalmente gamificados, incluso universidades que tienen materias o cursos en donde se implementan la gamificación. De acuerdo al trabajo de investigación realizado se puede concluir, de forma general, que se ha podido descubrir en qué grado se puede aplicar los sistemas de gamificación en los procesos de aprendizaje de educación primaria de la muestra seleccionada. Resulta interesante comprobar que la gamificación sigue siendo todavía un campo muy novedoso, pues como docente apenas estoy iniciando en la gamificación poniendo como referencia otros tipos de juegos como los tradicionales.

La gamificación sigue siendo un reto para las personas que apostamos por una pedagogía interactiva y participativa, un modelo comunicativo bidireccional y horizontal, propio de la educomunicación (Freire, 2008).

Se comprobó que persiste la tendencia a la enseñanza tradicional, y no al aprendizaje basado en un planteamiento claro de innovación educativa, donde el alumnado sea el verdadero protagonista.

El juego es una actividad esencial para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales motoras o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir



obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requieren disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

- Barrera Patino, L, J, Velandia Moreno, Y, N, Moncada Barrera (2015) Revisión documental sobre el concepto de teoría del juego en la construcción de referentes educativos para la primera infancia doctoral disertación, corporación universitaria minuto de Dios.
- Garrido (2014). Una revolución a fondos maestros, lectura y escritura. Editorial del magisterio “Benito Juárez del sindicato nacional de trabajadores de Educación.”
- Huaman Requis (2017) cita a Fraca (2003) Escritura en educación inicial y su transición al 1er grado de educación. <https://doi.org>
- Jara (2014) Investigación acción Transformadora Participativa.
- Linuesa, C. (1999) Enseñanza de la Lectura. Enfoque Psicolingüístico. Madrid: Ediciones Pirámide. Currículo de Educación Inicial 2005.
- LOE. Ley Orgánica de la Educación –Título I Las enseñanzas y su ordenación .<https://e-torredebabel.com>.
- Linaza, J, L, (2013) El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. Bordan Revista de pedagogía.
- Marín (2013). Leer para comprender, escribir para transformar .Bogotá Ministerio de Educación Nacional (pág. 25)