



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

FACULTAD DE POSGRADOS

INFORME DE INVESTIGACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INICIAL COHORTE II -2025

TEMA:

Relación entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Jean Rousseau” de la ciudad de Manta, periodo 2025 - 2026

Autores:

Mora Rivas Nancy Verónica

Vélez Macías Silvia Paola

Tutor:

Msc. FRANCISCO PAOLO ESPINEL OBREGOSO

Milagro, 202

Derechos de autor

Sr. Dr.

Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, **Mora Rivas Nancy Verónica** en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INICIAL COHORTE II -2025, como aporte a la Línea de Investigación Innovación, tecnología, inclusión, recreación y cultura para la educación. de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 19 de julio 2026

Nancy Verónica Mora Rivas

1314724665

Derechos de autor

Sr. Dr.

Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, **Vélez Macías Silvia Paola** en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INICIAL COHORTE II -2025, como aporte a la Línea de Investigación Innovación, tecnología, inclusión, recreación y cultura para la educación. de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 19 de julio 2026

Vélez Macías Silvia Paola

1310919137

Aprobación del tutor del Trabajo de Titulación

Yo, **Francisco Paolo Espinel Obregoso** en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por Nancy Verónica Mora Rivas y Silvia Paola Vélez Macias, cuyo tema es Relación entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Jean Rousseau” de la ciudad de Manta, periodo 2025 - 2026, que aporta a la Línea de Investigación Innovación, tecnología, inclusión, recreación y cultura para la educación, previo a la obtención del Grado MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INICIAL COHORTE II - 2025. Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo **APRUEBO**, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, **19/7/2026**

Francisco Paolo Espinel Obregoso
0919304907

FACULTAD DE POSGRADO

ACTA DE SUSTENTACIÓN

MAESTRIA EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los veintinueve días del mes de julio del dos mil veintiseis, siendo las 11:00 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, E. INICIAL MORA RIVAS NANCY VERONICA, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **RELACIÓN ENTRE LAS ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN Y LA MOTIVACIÓN ESCOLAR EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JEAN ROUSSEAU" DE LA CIUDAD DE MANTA, PERIODO 2025 - 2026**", ante el Tribunal de Calificación integrado por: Mtr. CETRE VASQUEZ ROXANA PAOLA, Presidente(a), Msc RAMIREZ AGUIRRE GARDENIA ALEXANDRA en calidad de Vocal; y, Mgr. RIPALDA ASENCIO VICENTA JUBIKA que actúa como Secretario/a.

Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	58.00
DEFENSA ORAL	35.00
PROMEDIO	93.00
EQUIVALENTE	MUY BUENO

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 12:00 horas.



Firmado digitalmente por:
ROXANA PAOLA
CETRE VASQUEZ

MTR. CETRE VASQUEZ ROXANA PAOLA
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Firmado digitalmente por:
GARDENIA ALEXANDRA
RAMIREZ AGUIRRE

MSC RAMIREZ AGUIRRE GARDENIA ALEXANDRA
VOCAL



Firmado digitalmente por:
VICENTA JUBIKA
RIPALDA ASENCIO

MGTR. RIPALDA ASENCIO VICENTA JUBIKA
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL



Firmado digitalmente por:
NANCY VERONICA
MORA RIVAS

MORA RIVAS NANCY VERONICA
MAESTRANTE

FACULTAD DE POSGRADO

ACTA DE SUSTENTACIÓN

MAESTRIA EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los veintinueve días del mes de julio del dos mil veintiseis, siendo las 11:00 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, LIC. VELEZ MACIAS SILVIA PAOLA, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **RELACIÓN ENTRE LAS ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN Y LA MOTIVACIÓN ESCOLAR EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JEAN ROUSSEAU" DE LA CIUDAD DE MANTA, PERIODO 2025 - 2026**", ante el Tribunal de Calificación integrado por: Mtr. CETRE VASQUEZ ROXANA PAOLA, Presidente(a), Msc RAMIREZ AGUIRRE GARDENIA ALEXANDRA en calidad de Vocal; y, Mgr. RIPALDA ASENSIO VICENTA JUBIKA que actúa como Secretario/a.

Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	58.00
DEFENSA ORAL	35.00
PROMEDIO	93.00
EQUIVALENTE	MUY BUENO

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 12:00 horas.



Firmado electrónicamente por:
ROXANA PAOLA
CETRE VASQUEZ

MTR. CETRE VASQUEZ ROXANA PAOLA
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
GARDENIA ALEXANDRA
RAMIREZ AGUIRRE

MSC RAMIREZ AGUIRRE GARDENIA ALEXANDRA
VOCAL



Firmado electrónicamente por:
VICENTA JUBIKA
RIPALDA ASENSIO

MGTR. RIPALDA ASENSIO VICENTA JUBIKA
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
SILVIA PAOLA
VELEZ MACIAS

VELEZ MACIAS SILVIA PAOLA
MAESTRANTE

DEDICATORIA

Nancy Verónica Mora Rivas

A Dios, por las bendiciones recibidas y las oraciones contestadas, gracias por siempre abrirme las puertas hacia nuevas oportunidades, darme valor y seguridad para continuar siempre hacia adelante y permitir cumplir uno de mis sueños.

A mis padres, Gina y Juan, este logro es un testimonio de su inmenso amor y dedicación. Valoro mucho las lecciones de vida que me han impartido y por el amor que siempre me han brindado. Mi gratitud eterna hacia ustedes es imposible de expresar completamente. Esta tesis es un tributo a su legado y a la eterna admiración que siento por ustedes. Gracias por ser los mejores padres del mundo.

A mis hermanas, Helen y Guadalupe, sin importar el tiempo y distancia, estamos unidas y fortalecidas por el amor, por acompañarme y ayudarme en este camino de oportunidades.

A mi esposo, por ser una persona comprensiva, paciente y un apoyo incondicional en cada etapa de este camino. Gracias por acompañarme con amor, motivarme a seguir adelante y brindarme siempre palabras de aliento cuando más lo necesitaba

DEDICATORIA

Silvia Paola Vélez Macías

Con profunda gratitud y emoción, dedico este trabajo de investigación, en primer lugar, a Dios, por brindarme fortaleza, sabiduría y perseverancia para superar cada desafío y permitirme alcanzar esta meta académica.

A mi esposo, por su amor, comprensión y apoyo incondicional durante este proceso. Gracias por acompañarme en cada paso, por alentarme en los momentos difíciles y por creer siempre en mí.

A mi hijo, quien es mi mayor inspiración y la razón que impulsa cada uno de mis esfuerzos. Tu amor y alegría me motivan a seguir creciendo personal y profesionalmente.

A mi familia, por su confianza, paciencia y apoyo constante, los cuales han sido fundamentales para culminar esta etapa de mi formación.

Finalmente, a los niños de educación inicial, quienes inspiran esta investigación y motivan la búsqueda de estrategias innovadoras que contribuyan a su desarrollo integral y a una educación más significativa.

AGRADECIMIENTOS

Nancy Verónica Mora Rivas

Quisiera expresar mi agradecimiento inicialmente a la UNEMI, por haberme abierto sus puertas para continuar con mi carrera profesional, así como a los diferentes docentes que brindaron sus conocimientos a lo largo de este proceso educativo.

A mi tutor, Mg. Francisco Paolo Espinel Obregoso, por su inestimable orientación y apoyo constante. Sus perspicaces comentarios y su incansable búsqueda de la excelencia han sido un faro de luz en el proceso de investigación.

A mi compañera y amiga de investigación Paola Velez, por su invaluable apoyo y colaboración a lo largo del postgrado. Trabajar en conjunto ha sido no solo una experiencia de aprendizaje enriquecedora, sino también una fuente de inspiración constante.

AGRADECIMIENTOS

Silvia Paola Vélez Macías

Expreso mi más sincero agradecimiento a la Universidad UNEMI, por brindarme la oportunidad de formarme profesionalmente y proporcionarme los conocimientos, herramientas y experiencias necesarias para alcanzar esta importante meta académica.

Mi especial reconocimiento a mi tutor de tesis, por su orientación, dedicación y acompañamiento constante durante el desarrollo de esta investigación. Sus aportes, recomendaciones y conocimientos fueron fundamentales para la culminación exitosa de este trabajo.

Agradezco también a todos los docentes que formaron parte de mi proceso de formación profesional, quienes, con su compromiso, experiencia y vocación, contribuyeron significativamente a mi crecimiento académico y personal.

De manera especial, expreso mi gratitud a mi compañera de investigación, Verónica, por su compromiso, responsabilidad y compañerismo a lo largo de este proceso. Compartir este camino de aprendizaje, esfuerzo y dedicación hizo posible la consecución de nuestros objetivos.

Asimismo, agradezco a las autoridades, docentes y comunidad educativa de la Unidad Educativa Particular Jean Rousseau de la ciudad de Manta, por su apertura, colaboración y disposición para el desarrollo de esta investigación.

A todos ellos, mi más profundo agradecimiento por su valioso apoyo y por contribuir al logro de esta meta académica.

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Jean Rousseau” de la ciudad de Manta, durante el período lectivo 2025-2026. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con alcance descriptivo-correlacional, diseño no experimental y corte transversal.

La población censal estuvo conformada por 27 niños de Inicial II y 4 docentes. Para la recolección de datos se emplearon una encuesta dirigida a las docentes, una ficha de observación de nueve ítems para valorar la aplicación de estrategias gamificadas y una ficha estudiantil de diez ítems para medir la motivación escolar durante tres actividades: narrativa inmersiva, competencia cooperativa y economía de fichas o monedas virtuales. Los datos fueron organizados en Microsoft Excel y procesados en jamovi.

Los resultados descriptivos mostraron que la aplicación docente de estrategias de gamificación alcanzó una media general de 34,33, correspondiente al nivel sobresaliente, mientras que la motivación escolar obtuvo una media general de 25,99, también ubicada en nivel sobresaliente. La ficha docente alcanzó un Alfa de Cronbach de 0,850 y la ficha estudiantil un Alfa de 0,723. La economía de fichas presentó los valores más altos, seguida de la narrativa inmersiva; la competencia cooperativa se ubicó en nivel regular.

Para determinar la relación se aplicó una correlación de medidas repetidas, considerando que los mismos 27 niños fueron observados en las tres actividades. El puntaje medio de gamificación de cada actividad se relacionó con el puntaje de motivación obtenido por cada niño durante esa misma experiencia. Se obtuvo $r_{rm} = 0,667$, $gl = 53$, $p < 0,001$ e intervalo de confianza del 95 % entre 0,489 y 0,792, lo que evidencia una relación positiva fuerte y estadísticamente significativa. Se rechazó la hipótesis nula y los resultados respaldaron la hipótesis de investigación. El hallazgo expresa asociación dentro de las actividades observadas, pero no demuestra causalidad ni permite separar completamente el efecto de la estrategia específica del nivel de gamificación aplicado.

Palabras clave: gamificación; motivación escolar; educación inicial; estrategias didácticas; aprendizaje lúdico.

Abstract

This research aimed to determine the relationship between gamification strategies and school motivation among children aged 4 to 5 at the "Jean Rousseau" Educational Unit in the city of Manta during the 2025–2026 academic year. The study employed a quantitative approach with a descriptive-correlational scope, a non-experimental design, and a cross-sectional timeframe.

The study population consisted of 27 children from the "Inicial II" level and 4 teachers. Data collection involved a survey administered to the teachers, a nine-item observation checklist to assess the implementation of gamified strategies, and a ten-item student checklist to measure school motivation across three activities: immersive narrative, cooperative competition, and a token or virtual coin economy. Data were organized in Microsoft Excel and processed using jamovi.

Descriptive results showed that the teachers' implementation of gamification strategies achieved an overall mean score of 34.33 (classified as "outstanding"), while school motivation yielded an overall mean score of 25.99 (also classified as "outstanding"). The teacher checklist achieved a Cronbach's alpha of 0.850, and the student checklist achieved an alpha of 0.723. The token economy yielded the highest values, followed by immersive narrative; cooperative competition fell within the "average" level.

To determine the relationship, a repeated-measures correlation was applied, given that the same 27 children were observed across all three activities. The mean gamification score for each activity was correlated with the motivation score obtained by each child during that same experience. The results showed $r_{rm} = 0.667$, $df = 53$, $p < 0.001$, and a 95% confidence interval of 0.489 to 0.792, demonstrating a strong, statistically significant positive relationship. The null hypothesis was rejected, and the results supported the research hypothesis. The finding indicates an association within the observed activities but does not demonstrate causality, nor does it allow for fully separating the effect of the specific strategy from the level of gamification applied.

Keywords: gamification; school motivation; early childhood education; teaching strategies; playful learning.

Lista de Tablas

Tabla 1 Operacionalización de las variables sintetizadas	24
Tabla 2 Encuesta a docentes para conocer estrategias de gamificación que usan.	25
Tabla 3 Guía de observación a docente sobre la estrategia Narrativa inmersiva.....	27
Tabla 4. Guía de observación a docente sobre la estrategia Competencia cooperativa.....	29
Tabla 5 Guía de observación a docente sobre la estrategia Economía de fichas	31
Tabla 6 Guía de observación a estudiante sobre la estrategia Narrativa inmersiva.....	33
Tabla 7 Guía de observación a estudiante sobre la estrategia Competencia cooperativa.....	34
Tabla 8 Guía de observación a estudiante sobre la estrategia Economía de fichas	36
Tabla 9 Confiabilidad de los instrumentos	37
Tabla 10 Descripción de las estrategias de gamificación	39
Tabla 11 Resultados generales de la encuesta docente sobre estrategias de gamificación.....	40
Tabla 12 Resultados de la observación docente por actividad	40
Tabla 13 Resultados de motivación escolar por actividad.....	42
Tabla 14 Cruce entre aplicación docente de gamificación y motivación escolar	43
Tabla 15 Correlación de medidas repetidas entre gamificación y motivación escolar.....	45

Índice

Contenido

Introducción	1
Capítulo I	3
1.1 Planteamiento del problema	3
1.1.1 Ubicación del problema en un contexto	3
1.1.2 Situación conflicto que debe señalar	4
1.1.3 Causas y consecuencias del problema	5
1.1.4 Delimitación del problema	6
1.2. Formulación del problema	6
1.3 Evaluación del problema	7
1.4 El título	8
1.5 Objetivos	8
1.5.1 Objetivo general	8
1.5.2 Objetivos específicos	8
1.6. Justificación e importancia	9
1.7. Preguntas de investigación	10
1.8 Hipótesis de investigación	10
Capítulo II: Marco Teórico	11
2.1 Estrategias de Gamificación	11
2.1.1 Concepto de Gamificación	11
2.1.2 Características de la Gamificación	11
2.1.3 Elementos de la Gamificación	12
2.1.4 Tipos de Estrategias de Gamificación	12
2.1.5 Gamificación en Educación Inicial	13
2.1.6 Beneficios de la Gamificación	13
2.2 Motivación Escolar	13
2.2.1 Concepto de Motivación Escolar	13

2.2.2 Motivación Intrínseca	14
2.2.3 Motivación Extrínseca	15
2.2.4 Participación e Interés Escolar	15
2.2.5 Importancia de la Motivación en Educación Inicial	16
2.3 Relación entre Gamificación y Motivación Escolar.....	17
2.3.1 Estrategia de Gamificación como Herramienta de Aprendizaje en la Motivación Escolar .	17
2.3.2 Relación entre la Gamificación y la Motivación Escolar	18
2.3.3 Gamificación y Participación Activa	19
2.3.4 Evidencias Investigativas sobre la relación entre Ambas Variables.....	20
2.4 Orientaciones para Docentes sobre el Uso de Estrategias de Gamificación	21
2.4.1 Estrategias Gamificadas para Educación Inicial.....	21
2.4.2 Recursos y Materiales	21
2.4.3 Recomendaciones para su Aplicación en el Aula	22
Capítulo III: Metodología	22
3.1 Enfoque de la Investigación	22
3.2 Tipo de Investigación	22
3.3 Diseño de la Investigación.....	22
3.4 Método de investigación.....	23
3.5 Población y Muestra	23
3.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	23
3.7 Construcción y revisión metodológica de los instrumentos.....	37
3.8 Confiabilidad de los instrumentos.....	37
3.9 Procedimiento de la Investigación	38
Capítulo IV: Resultados y Análisis.....	39
4.1 Presentación General de los Resultados	39
4.2 Resultados de la Encuesta Aplicada a Docentes.....	40
4.3 Resultados de la Observación Docente en Actividades Gamificadas	40
4.4 Resultados de la Motivación Escolar Observada en los Estudiantes	41
4.5 Relación entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar	42

4.6 Comprobación de hipótesis	45
4.7 Discusión de los resultados	45
Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones	47
5.1 Conclusiones	47
5.2 Recomendaciones	48
Anexo:	49
Referencias.....	50

Introducción

La educación inicial constituye una etapa fundamental para el desarrollo integral de los niños, debido a que en los primeros años se fortalecen habilidades cognitivas, sociales, emocionales y comunicativas que inciden en su trayectoria escolar. En este nivel, las experiencias de aprendizaje deben responder a las características evolutivas de los infantes, priorizando la exploración, el juego, la interacción y la participación activa. Desde esta perspectiva, la UNESCO (2021) destaca la necesidad de promover metodologías didácticas innovadoras que favorezcan aprendizajes significativos desde edades tempranas.

Dentro de estas metodologías, la gamificación se presenta como una estrategia pedagógica que incorpora elementos propios del juego en contextos educativos, tales como recompensas, desafíos, misiones, reglas, niveles, puntos y retroalimentación. Werbach y Hunter (2021) explican que la gamificación permite transformar experiencias tradicionales en dinámicas más atractivas y participativas, mientras que Sailer y Homner (2020) señalan que sus elementos pueden fortalecer la participación y el compromiso cuando se aplican de manera pertinente. En educación inicial, esta estrategia adquiere especial relevancia porque se articula con la forma natural en que los niños aprenden: mediante el juego, la curiosidad y la interacción con el entorno.

La motivación escolar, por su parte, representa un factor clave para que los estudiantes se involucren en las actividades de aprendizaje, mantengan el interés y participen de manera activa durante la jornada educativa. Guay (2022) sostiene que la motivación se fortalece cuando los estudiantes perciben apoyo, autonomía, competencia y relación positiva con su entorno educativo. De manera complementaria, Ryan y Deci (2020) explican que la motivación puede comprenderse desde factores internos y externos que influyen en la disposición del estudiante para participar, esforzarse y persistir en una actividad. En niños de 4 a 5 años, esta motivación se expresa a través del entusiasmo, la atención, la participación, la interacción con sus pares y la satisfacción al completar tareas.

En la Unidad Educativa Jean Rousseau de la ciudad de Manta se identificó la necesidad de analizar la relación entre las estrategias de gamificación aplicadas por las docentes y la motivación escolar observada en niños de 4 a 5 años. Esta problemática resulta pertinente porque, aunque la gamificación ha sido abordada en diferentes niveles educativos, todavía se requiere mayor contextualización en el nivel de Educación Inicial, especialmente en experiencias concretas de aula. En este sentido, investigaciones como las de Zainuddin et al. (2020), Romero-Rodríguez et al. (2024) y Zambrano-Solórzano et al. (2022) evidencian que la

incorporación de dinámicas gamificadas puede asociarse con mayores niveles de participación, interés y compromiso escolar, siempre que exista una planificación pedagógica adecuada.

Aunque la literatura reporta resultados favorables sobre la gamificación y la motivación, existe limitada evidencia contextualizada en niños de 4 a 5 años de instituciones ecuatorianas. Buena parte de los estudios previos se concentra en niveles educativos superiores o analiza percepciones mediante cuestionarios, sin relacionar directamente la calidad de la aplicación docente de actividades gamificadas con la motivación observada durante las mismas experiencias de aula. El presente estudio atiende este vacío mediante la observación simultánea de la ejecución docente y de las respuestas motivacionales infantiles en tres estrategias concretas: narrativa inmersiva, competencia cooperativa y economía de fichas. Su aporte consiste en generar evidencia situada sobre la relación estadística entre ambas variables en Educación Inicial.

Por ello, la presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Jean Rousseau durante el período lectivo 2025–2026. Se aplicó un enfoque cuantitativo, con alcance descriptivo-correlacional, diseño no experimental y transversal. La asociación se analizó mediante correlación de medidas repetidas, considerando los puntajes de motivación de los mismos niños durante tres actividades y el nivel promedio de gamificación observado en cada una de ellas.

El documento se organiza en cinco capítulos. El Capítulo I presenta el planteamiento del problema, la formulación, los objetivos, la justificación, las preguntas y las hipótesis de investigación. El Capítulo II desarrolla el marco teórico relacionado con la gamificación, la motivación escolar y su vínculo en Educación Inicial. El Capítulo III expone la metodología, la población, los instrumentos, su construcción y revisión metodológica, la confiabilidad y el procedimiento de análisis. El Capítulo IV presenta los resultados descriptivos, la relación entre las variables, la comprobación de hipótesis y la discusión de los hallazgos. Finalmente, el Capítulo V desarrolla las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio.

Capítulo I

1.1 Planteamiento del problema

1.1.1 Ubicación del problema en un contexto

En la actualidad a nivel internacional, diversos estudios han evidenciado la necesidad de implementar metodologías innovadoras que respondan a las características e intereses de las nuevas generaciones. Los niños de la actualidad crecen en entornos donde la tecnología, la interacción y el juego forman parte de su vida cotidiana, por lo que las estrategias tradicionales de enseñanza pueden resultar insuficientes para captar y mantener su atención durante los procesos educativos. Esta situación ha impulsado la búsqueda de alternativas pedagógicas que favorezcan experiencias más dinámicas, participativas y significativas. De acuerdo con la UNESCO (2021), los sistemas educativos requieren metodologías didácticas innovadoras que promuevan la participación activa de los estudiantes y favorezcan el aprendizaje desde edades tempranas.

Dentro de estas alternativas surge la gamificación, entendida como la incorporación de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, con el propósito de aumentar la participación, el compromiso y la motivación de las personas. En el ámbito educativo, la gamificación permite transformar las actividades de aprendizaje en experiencias atractivas mediante el uso de recompensas, desafíos, niveles, insignias y dinámicas de cooperación que estimulan el interés de los estudiantes.

En América Latina, la incorporación de estrategias de gamificación en los procesos educativos ha cobrado relevancia debido a los resultados positivos reportados en relación con la motivación, la participación y el rendimiento académico. No obstante, su aplicación en la educación inicial aún presenta limitaciones, debido al desconocimiento de algunos docentes sobre su implementación pedagógica y a la escasa producción investigativa centrada en niños de edades tempranas.

En Ecuador, el sistema educativo promueve el desarrollo integral de los niños mediante metodologías activas y participativas centradas en el estudiante. Estas metodologías buscan favorecer experiencias que permitan desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales desde los primeros años de vida. Sin embargo, todavía existen instituciones educativas donde predominan prácticas pedagógicas tradicionales caracterizadas por actividades repetitivas y escasas oportunidades para la interacción, exploración y participación activa.

En la provincia de Manabí, particularmente en el cantón Manta, las instituciones educativas han venido impulsando prácticas pedagógicas orientadas a fortalecer la participación activa de los estudiantes desde los primeros años de escolaridad. No obstante, en algunos contextos educativos aún se evidencian dificultades relacionadas con la motivación escolar, reflejadas en períodos cortos de atención, escaso interés por determinadas actividades y limitada participación durante el desarrollo de la jornada académica.

Esta situación resulta especialmente relevante en el nivel de Educación Inicial, donde los niños requieren experiencias de aprendizaje dinámicas, lúdicas y acordes con sus características evolutivas. Frente a esta realidad, la incorporación de estrategias de gamificación representa una alternativa innovadora que puede contribuir a incrementar el interés, la participación y el compromiso de los estudiantes, favoreciendo ambientes educativos más motivadores y significativos para el desarrollo integral infantil.

1.1.2 Situación conflicto que debe señalar

A través de la práctica docente diaria, y observaciones preliminares en el aula de inicial II, se ha identificado un problema relacionado con la persistencia de metodologías convencionales que generan falta de interés en las actividades estructuradas. Este fenómeno podría suponer una carencia de estrategias lúdicas que favorezcan la motivación escolar en los estudiantes dentro del proceso educativo. En el aula de Inicial, los estudiantes se encuentran en la etapa preoperacional, la cual Piaget (1964) define como aquella en la que desarrollan la capacidad de representar objetos mediante símbolos y requieren de la acción directa sobre el entorno para consolidar el conocimiento. Desde esta perspectiva, la participación activa constituye un elemento fundamental para el crecimiento cognitivo. Sin embargo, se evidencia que los infantes presentan dificultades para mantener el interés de manera constante, requiriendo estímulos permanentes para involucrarse activamente en las experiencias propuestas dentro del salón.

El nivel de educación inicial es una etapa relevante en el proceso de desarrollo integral de los infantes. Durante este período los niños adquieren un conjunto de habilidades cognitivas y emocionales. Sin embargo, algunos estudiantes presentan dificultades para mantener la atención durante períodos prolongados o para seguir instrucciones específicas en determinadas actividades escolares.

A pesar de las planificaciones realizadas, se evidencia que algunos niños presentan dificultades para mantener el interés y la participación constante en determinadas actividades

de aprendizaje. Asimismo, se observa que requieren estímulos permanentes para involucrarse activamente en las experiencias propuestas dentro del aula.

La motivación constituye un factor fundamental en la etapa de educación inicial, debido a que influye en la disposición de los estudiantes para involucrarse en las experiencias propuestas dentro del aula. En este contexto, las estrategias de gamificación han cobrado importancia como una alternativa pedagógica innovadora, debido a que incorporan elementos lúdicos que pueden estimular el entusiasmo, la participación y el interés de los niños.

Específicamente, en la Unidad Educativa Particular "Jean Rousseau" de la ciudad de Manta, se ha observado que los niños de 4 a 5 años manifiestan períodos cortos de atención y una participación irregular en la jornada académica.

Aunque el cuerpo docente desarrolla diversas planificaciones curriculares basándose en los lineamientos oficiales, las dinámicas actuales parecen no responder con eficacia a los intereses de los niños.

Por este motivo, resulta pertinente indagar científicamente si la incorporación sistemática de estrategias de gamificación se relaciona con los niveles de motivación escolar de los estudiantes, con el fin de transformar las aulas en espacios interactivos y significativos.

1.1.3 Causas y consecuencias del problema

Para comprender la complejidad de la problemática identificada, es indispensable analizar los factores de origen que presuntamente la provocan, así como los efectos derivados que pueden estar asociados con el desarrollo infantil.

En primer lugar, entre las posibles causas que generan este fenómeno, se proyecta el predominio de prácticas pedagógicas verticales que priorizan la ejecución de tareas repetitivas, lo cual limitaría el rol protagónico del estudiante en el aula. Asimismo, podría existir una limitada formación técnico-pedagógica en el profesorado respecto al diseño y la aplicación de metodologías activas y herramientas lúdicas innovadoras. A esto se sumaría la probable falta de recursos didácticos institucionalizados basados en la gamificación, lo que provocaría que las actividades lúdicas se apliquen de forma aislada o empírica, sin una planificación sistemática que responda con precisión a las necesidades evolutivas de los niños de 4 a 5 años.

Como posibles consecuencias derivadas de estos factores, se observa desinterés y apatía por parte de los infantes hacia las actividades escolares estructuradas, lo que se traduce en períodos de atención dispersos durante la jornada. A nivel conductual, la falta de un entorno altamente motivador genera un bajo compromiso académico, afectando la disposición de los niños para participar de forma voluntaria. A largo plazo, esta situación puede generar el debilitamiento de las bases cognitivas y afectivas necesarias para la construcción de aprendizajes significativos, lo que podría comprometer el éxito de su futura transición al nivel de Educación General Básica.

1.1.4 Delimitación del problema

El desarrollo del presente estudio se circunscribe bajo criterios técnicos de viabilidad y pertinencia metodológica, detallados a través de las siguientes dimensiones:

- **Delimitación Espacial:** La investigación se llevará a cabo en las instalaciones de la Unidad Educativa Particular "Jean Rousseau", ubicada en el cantón Manta, provincia de Manabí, Ecuador.
- **Delimitación Temporal:** El estudio comprende el análisis de las variables durante el período lectivo correspondiente a los años 2025-2026.
- **Delimitación Demográfica:** La población objeto de estudio está constituida por los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, legalmente matriculados en el nivel de Educación Inicial II, así como por el personal docente a cargo de dicho paralelo.
- **Delimitación Temática o Científica:** La investigación se inserta en la línea de innovación educativa y didáctica de la educación infantil. Se enfoca de manera específica en el análisis de la relación entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar.

1.2. Formulación del problema

¿Cuál es la relación entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Jean Rousseau de la ciudad de Manta, período 2025-2026?

1.3 Evaluación del problema

Esta investigación se desarrollará durante el período lectivo 2025-2026, en la Unidad Educativa “Jean Rousseau” de la ciudad de Manta; este proyecto está direccionado para el nivel de inicial II de los niños de 4 a 5 años de edad.

El problema de la investigación busca describir de una manera clara y concisa la relación que existe entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar en los niños del nivel Inicial II. El deseo de investigar esta problemática surge mediante la observación de la falta de estrategias didácticas y su posible relación con la motivación escolar de los niños, lo cual ocasiona un desinterés en ciertos estudiantes durante los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este proyecto es concreto porque se plantea determinar la relación entre las estrategias de gamificación y su vinculación con la motivación escolar, tratándose de un fenómeno puntual que se investiga de manera directa. Esta investigación es relevante porque la motivación es fundamental para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Los resultados aportarán una gran ayuda para los docentes que implementen estrategias innovadoras que estimulen la participación activa de los alumnos.

Aunque la gamificación ha sido estudiada en diferentes contextos educativos, esta investigación presenta un enfoque particular al analizar su relación con la motivación escolar en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Jean Rousseau". Esto permitirá generar información específica sobre una realidad educativa determinada y contribuir al conocimiento existente sobre el tema.

La investigación se encuentra dentro del contexto de la línea de investigación educativa, específicamente en el ámbito de las estrategias metodológicas innovadoras para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además, responde a las necesidades actuales de la educación inicial, donde se promueve el uso de metodologías activas y motivadoras.

Este estudio de investigación es factible porque cuenta con una población accesible, dispone de tiempo suficiente durante el período académico y posee el permiso del espacio de la institución para obtener los datos relevantes. Como resultado de la investigación se espera recolectar información favorable que nos permita comprender la relación de las estrategias de gamificación con la motivación escolar, además de proponer sugerencias, recomendaciones y orientar a los docentes sobre las metodologías innovadoras.

Como variable independiente se establecen las estrategias de gamificación, lo cual corresponde a un diseño metodológico compuesto por un conjunto de técnicas, dinámicas y juegos lúdicos aplicados en el proceso de enseñanza. Por su parte, la variable dependiente es la motivación escolar, la cual se refiere al interés que tiene el ser humano en participar en las actividades establecidas.

El estudio indaga cómo las estrategias de gamificación, en su rol de variable independiente, dinamizan el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa “Jean Rousseau” de la ciudad de Manta. Con ello se busca determinar su relación con la motivación escolar de los niños, catalogada como la variable dependiente.

1.4 El título

Relación entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Jean Rousseau” de la ciudad de Manta, periodo 2025 - 2026.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

Determinar la relación entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Jean Rousseau de la ciudad de Manta, período 2025-2026.

1.5.2 Objetivos específicos

- Identificar las estrategias de gamificación que aplican los docentes dentro de las actividades de aprendizaje en el nivel de Inicial II.
- Describir el nivel de motivación escolar que manifiestan los niños de 4 a 5 años de la institución objeto de estudio.
- Establecer la relación entre las estrategias de gamificación observadas en las actividades de aula y la motivación escolar manifestada por los niños.

1.6. Justificación e importancia

El presente trabajo de investigación se justifica en la necesidad de comprender el vínculo existente entre la gamificación y la motivación escolar en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Particular “Jean Rousseau”. Durante los primeros años de vida, la motivación se constituye como un elemento esencial que impulsa la participación y el deseo de aprender en los infantes; por ello, surge la necesidad de analizar cómo los estímulos se relacionan con el desarrollo de sus habilidades pedagógicas.

El deseo de investigar esta problemática surge a partir de la experiencia profesional en la práctica diaria dentro de las aulas, espacio en el cual se ha observado una limitada variedad de estrategias didácticas y su consecuente afectación en la motivación, lo que ocasiona desinterés en ciertos estudiantes durante los procesos de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, se evidencia por parte de algunos docentes la necesidad de profundizar en el manejo de metodologías innovadoras que fomenten la motivación dentro del salón de clases y que consideren las necesidades individuales de los niños, evitando así la apatía al momento de aprender.

El aporte que pretende entregar esta investigación al campo de la educación inicial es profundizar en el análisis de la gamificación y la motivación en edades tempranas. Esto permitirá conocer los factores que intervienen en dicho proceso, proporcionando insumos teóricos y prácticos para mejorar la calidad didáctica, contribuyendo al aprendizaje significativo y al desarrollo infantil integral.

En cuanto a la conveniencia de esta investigación, el estudio posee una gran utilidad para los docentes de educación inicial ya que permitirá identificar pautas pedagógicas motivadoras que favorezcan el aprendizaje. De esta manera, la investigación contribuye a fortalecer la labor docente dentro del aula, promoviendo un ambiente educativo estimulante.

Los principales beneficiarios de este estudio son los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Particular “Jean Rousseau”, quienes podrán experimentar procesos educativos más dinámicos y enriquecedores. De igual modo, los docentes se beneficiarán al contar con información oportuna para perfeccionar sus estrategias didácticas, mientras que los padres de familia podrán comprender la importancia de fomentar la motivación en el hogar como un complemento indispensable del aprendizaje escolar.

Por otra parte, la investigación permitirá identificar problemas relacionados con el desinterés escolar a partir de los resultados que se obtengan, lo que facilitará la estructuración futura de estrategias innovadoras basadas en las necesidades reales y de acuerdo con la etapa evolutiva en la que se encuentran los niños, optimizando los procesos de enseñanza-aprendizaje en esta primera etapa escolar.

Desde el punto de vista metodológico, este estudio adquiere valor porque propone la aplicación de instrumentos contextualizados para medir las estrategias de gamificación y la motivación escolar en el subnivel Inicial II, aportando herramientas verificables para el contexto local.

Finalmente, este proyecto es viable gracias al acceso directo a la población de estudio y a la apertura brindada por las autoridades de la institución. El contacto directo con el grupo específico de niños a evaluar permitirá obtener resultados certeros que no se limiten al plano teórico, sino que sean aplicables a la realidad inmediata del plantel, fortaleciendo la calidad educativa desde la innovación y el análisis crítico de la práctica docente.

1.7. Preguntas de investigación

- ¿Cuál es el nivel del uso de las estrategias de gamificación por parte de los docentes?
- ¿Cuál es el nivel de motivación escolar presente en los niños de 4 a 5 años?
- ¿Qué relación existe entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar en los estudiantes objeto de estudio?

1.8 Hipótesis de investigación

- Hipótesis de trabajo (H_1): Existe una relación estadísticamente significativa entre el nivel de aplicación de las estrategias de gamificación y la motivación escolar manifestada por los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Jean Rousseau” durante el período 2025-2026.
- Hipótesis nula (H_0): No existe una relación estadísticamente significativa entre el nivel de aplicación de las estrategias de gamificación y la motivación escolar manifestada por los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Jean Rousseau” durante el período 2025–2026.

Capítulo II: Marco Teórico

2.1 Estrategias de Gamificación

2.1.1 Concepto de Gamificación

La gamificación es el uso de elementos de un diseño metodológico que incorpora mecanismos y recompensas; es decir, permite promover la motivación y la participación activa de los estudiantes dentro del contexto educativo; además, aporta a la resolución de problemas y al fortalecimiento del compromiso de los participantes. Según Werbach y Hunter (2021), la gamificación transforma y construye metodologías tradicionales en actividades atractivas mediante estrategias lúdicas, desafíos y competencias que involucran a los estudiantes a fomentar la participación en diferentes actividades.

2.1.2 Características de la Gamificación

La gamificación tiene como característica las siguientes de acuerdo con Zainuddin et al. (2020):

- **Incentivar la participación activa:** Se refiere al grado de interacción dinámica del ser humano en actividades de diferentes entornos. En el ámbito educativo, busca involucrar directamente a los estudiantes en sus propios procesos de aprendizaje.
- **Retroalimentación:** Es la información inmediata que permite orientar a los estudiantes en su desempeño escolar, en la gamificación promueve una ayuda inmediata a mantener motivados a los estudiantes en realizar las actividades.
- **Motivación:** Es el impulso e interés que tienen las personas por superar sus desafíos en una tarea, de acuerdo a la gamificación este proceso aumenta a la motivación mediante juegos o actividades atractivas.
- **Desafíos:** Representan la superación personal indispensable para alcanzar una meta determinada.
- **Recompensas:** Constituyen los reconocimientos de los logros obtenidos como consecuencia de un buen resultado.

2.1.3 Elementos de la Gamificación

Los elementos de la gamificación son mecanismos que ayudan al contexto educativo a tener una dinámica en la participación de los infantes en todas las actividades escolares. Estas herramientas que más se utilizan se encuentran como puntos, desafíos, misiones, tablas de clasificación, recompensas entre otras, estos elementos promueven la interacción de los estudiantes y a lograr los objetivos establecidos. Sailer y Homner (2020) señalan que estos elementos, aplicados de manera pertinente, pueden fortalecer el aprendizaje y promover la participación en las actividades escolares.

2.1.4 Tipos de Estrategias de Gamificación

- **Estrategia basada en recompensas:** Esta estrategia es fundamental debido a que los estudiantes deben cumplir con metas y misiones específicas que los estimulan a resolver problemas de forma autónoma.
- **Estrategias basadas en desafíos y retos:** Esta estrategia es fundamental debido a que los estudiantes deben cumplir con metas y misiones específicas que los estimulan a resolver problemas de forma autónoma.
- **Estrategias de aprendizaje colaborativo gamificado:** Permiten desarrollar la empatía en los niños de 4 a 5 años de edad, lo cual es indispensable para que establezcan una comunicación asertiva con sus pares y aporten al aprendizaje en conjunto.
- **Estrategias basadas en narrativas:** Emplean historias y personajes emotivos para que los infantes cumplan con las actividades planificadas a través del hilo conductor de un relato.

Desde el punto de vista de Franco (2023), los tipos de gamificación son relevantes porque promueven la motivación de los niños del nivel inicial, y aportan a un aprendizaje significativo con experiencias basadas en la realidad.

2.1.5 Gamificación en Educación Inicial

En el sistema educativo en el nivel inicial, la gamificación es el eje principal de estrategias pedagógicas innovadoras que involucran juegos lúdicos para los infantes lo cual aporta de manera significativa al aprendizaje de los niños y favorece su participación en diferentes actividades educativas. Esta estrategia tiene como objetivo motivar a los participantes e incentivar el interés, favoreciendo el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales.

2.1.6 Beneficios de la Gamificación

La aplicación de la gamificación aporta numerosos beneficios en el sistema educativo en especial en la educación inicial:

- **Motivación:** En la etapa infantil los estudiantes se sienten atraídos por actividades atractivas, por lo que generan en ellos entusiasmo, mejora la atención durante la jornada escolar, aporta en el desarrollo de habilidades sociales.
- **Aprendizaje significativo:** Los niños adquieren conocimientos desde las experiencias previas y de su vida cotidiana, en la gamificación este aprendizaje muestra al estudiante aprender de forma práctica y creando su propio aprendizaje.
- **Trabajo en equipo:** El estudiante trabaja de forma colaborativa con los demás, por lo tanto, muestra su participación cooperativa mediante actividades grupales asignadas en el aula.

De acuerdo con Kyewski y Kramer (2018), estas estrategias favorecen al ambiente educativo en el momento del aprendizaje que sea más dinámico, estimulantes y contribuya al proceso de desarrollo integral del infante, por lo tanto, los docentes deben orientarse en estas estrategias para enseñar de una manera fluida.

2.2 Motivación Escolar

2.2.1 Concepto de Motivación Escolar

La motivación escolar constituye un proceso fundamental dentro del ámbito educativo, por lo que impulsa a los estudiantes a participar activamente en las actividades de aprendizaje y a mantener el esfuerzo necesario para alcanzar objetivos académicos. Esta se relaciona con el interés, la curiosidad, la persistencia y el compromiso que los estudiantes manifiestan durante su formación. En concordancia con Bureau et al. (2022), la motivación estudiantil favorece el bienestar educativo y fortalece la disposición de los estudiantes para involucrarse en las experiencias educativas, contribuyendo al logro de mejores resultados en su proceso formativo.

En el mismo sentido, Guay (2022) sostiene que la motivación en el contexto escolar se fortalece cuando los estudiantes perciben que sus necesidades de autonomía, competencia y relación con los demás son atendidas dentro del entorno educativo. Esto favorece una participación más activa y un mayor compromiso con las actividades de aprendizaje, permitiendo que los estudiantes desarrollen una actitud positiva hacia las experiencias educativas.

La motivación escolar no depende únicamente de factores internos del estudiante, sino también de elementos externos relacionados con el contexto educativo. Entre estos factores se encuentran las estrategias pedagógicas utilizadas por el docente, el ambiente de aprendizaje, la interacción con los compañeros y las oportunidades de participación activa dentro del aula. En este sentido, la implementación de estrategias innovadoras puede contribuir significativamente al fortalecimiento de la motivación escolar, favoreciendo experiencias educativas más atractivas y enriquecedoras para los estudiantes.

Por ello, resulta necesario promover experiencias educativas que favorezcan el interés, la participación y el compromiso de los niños desde edades tempranas, considerando que la motivación constituye un elemento esencial para el desarrollo integral y para la construcción de aprendizajes significativos durante la etapa de educación inicial.

2.2.2 Motivación Intrínseca

La motivación intrínseca se refiere al estímulo que experimenta un individuo para realizar una actividad por el goce y satisfacción que ésta le proporciona. En la primera infancia, esta dimensión es fundamental para generar un amor verdadero por el aprendizaje. Como explica Guay (2022), los niños con motivación intrínseca actúan por pura curiosidad o interés. Asimismo, esta dinámica escolar se fortalece mediante la autonomía y el desarrollo de una conexión significativa con su entorno educativo.

2.2.3 Motivación Extrínseca

Desde el punto de vista de Almeida y Silva (2024), la motivación extrínseca está relacionada con el hecho de llevar a cabo una actividad para lograr un resultado que se puede separar de la misma actividad. En el contexto de la primera infancia, esta dimensión implica el uso de factores externos para estimular el aprendizaje y el comportamiento deseado. Los niños extrínsecamente motivados participan en actividades principalmente para obtener recompensas o evitar consecuencias negativas. Esta forma de motivación puede manifestarse a través de las recompensas o castigos, así como también cuando es impulsada por el deseo de evitar la culpa o de aumentar la autoestima.

2.2.4 Participación e Interés Escolar

La participación y el interés escolar son elementos estrechamente vinculados con la motivación de los estudiantes, ya que influyen en el grado de involucramiento que demuestran durante las actividades educativas. Ambos aspectos favorecen una actitud activa frente al aprendizaje y contribuyen al desarrollo de experiencias significativas dentro del aula.

De acuerdo con Ryan y Deci (2020), el interés escolar se refiere a la disposición, curiosidad y entusiasmo que los estudiantes manifiestan hacia las actividades de aprendizaje. Cuando los niños sienten interés por una actividad, muestran mayor atención, así como el deseo de explorar y disposición para involucrarse en las experiencias propuestas por el docente. Según Renninger y Hidi (2022), el interés favorece la implicación activa de los estudiantes en el aprendizaje, promoviendo una participación más constante y un mayor compromiso con las tareas educativas.

A su vez, la participación escolar hace referencia al grado en que los estudiantes intervienen activamente en las actividades desarrolladas dentro del aula. Esta puede evidenciarse a través de la interacción con el docente, la colaboración con los compañeros, la expresión de ideas y la realización de las tareas propuestas. La participación activa permite que los estudiantes construyan conocimientos a partir de sus propias experiencias y fortalezcan habilidades sociales, comunicativas y cognitivas.

En la educación inicial, la participación y el interés escolar adquieren especial relevancia debido a que los niños aprenden mediante el juego, la exploración y la interacción con su entorno. Cuando las actividades resultan atractivas y responden a sus necesidades e intereses, los estudiantes se involucran con mayor entusiasmo, muestran iniciativa y participan de manera más activa en las experiencias educativas.

Es por ello que los docentes deben promover ambientes de aprendizaje dinámicos y motivadores que favorezcan el interés y la participación de los niños, contribuyendo al fortalecimiento de la motivación escolar y al desarrollo integral de los estudiantes durante sus primeros años de formación.

2.2.5 Importancia de la Motivación en Educación Inicial

La importancia de la motivación en esta etapa radica en que permite despertar la curiosidad natural de los niños, promoviendo el deseo de conocer, experimentar y construir nuevos conocimientos a través de la interacción con su entorno. Cuando los estudiantes se sienten motivados, muestran mayor iniciativa para participar, expresar ideas, resolver situaciones y relacionarse con sus compañeros y docentes. Asimismo, la motivación contribuye al fortalecimiento de la autoestima y la confianza, ya que los niños desarrollan una percepción positiva de sus capacidades al experimentar logros y superar pequeños desafíos acordes con su edad.

Guay (2022) explica que la motivación es un factor clave para estructurar entornos educativos activos y dinámicos donde el alumnado explore sin temores. Desde esta perspectiva, la labor docente resulta crucial al planificar actividades adaptadas a las particularidades infantiles, impulsando la imaginación y el interés por el conocimiento. Así, este impulso no solo se relaciona con la integración escolar y respalda el crecimiento global del estudiante, sino que respalda el crecimiento global del estudiante y siembra una predisposición favorable hacia el aprendizaje desde la infancia.

Por ello, fortalecer la motivación en educación inicial representa una necesidad dentro de los procesos educativos actuales, ya que permite que los niños construyan aprendizajes significativos, desarrollen habilidades para la vida y establezcan bases sólidas para su futura trayectoria escolar. En consecuencia, promover la motivación desde la primera infancia favorece una educación más inclusiva, participativa y orientada al desarrollo integral de los estudiantes.

2.3 Relación entre Gamificación y Motivación Escolar

2.3.1 Estrategia de Gamificación como Herramienta de Aprendizaje en la Motivación Escolar

El juego representa una de las actividades más importantes durante la infancia para el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. En la educación inicial, el juego permite que los estudiantes exploren su entorno, construyan conocimientos y desarrollen habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motrices de manera natural y significativa. A través de esta actividad, los niños interactúan con otras personas, expresan ideas, resuelven problemas y fortalecen capacidades que favorecen su proceso de formación.

Desde la perspectiva de Piaget (1964), el juego constituye una actividad esencial en el desarrollo infantil, ya que permite a los niños asimilar la realidad y construir conocimientos mediante la interacción con su entorno. El autor sostiene que, durante la etapa preoperacional, comprendida aproximadamente entre los 2 y 7 años de edad, los niños desarrollan el pensamiento simbólico y aprenden a través de experiencias concretas que les permiten representar situaciones, objetos y acontecimientos de su vida cotidiana.

Por su parte, Vygotsky (1978) considera que el juego favorece el desarrollo de funciones psicológicas superiores, debido a que promueve la interacción social, la imaginación y el aprendizaje mediante la participación activa de los niños. Según este autor, las actividades lúdicas permiten que los estudiantes desarrollen habilidades que posteriormente serán utilizadas en situaciones reales de aprendizaje, fortaleciendo así su desarrollo cognitivo y social.

En el ámbito educativo, el juego se convierte en un recurso pedagógico que facilita la motivación escolar, debido a que genera experiencias agradables, dinámicas y significativas para los estudiantes. Cuando los niños participan en actividades lúdicas, muestran mayor motivación, curiosidad e interés por aprender, lo que facilita su involucramiento en las experiencias educativas propuestas por el docente. Además, el juego contribuye a crear

ambientes de aprendizaje más participativos, estimulantes y acordes con las necesidades propias de la primera infancia.

La relación entre el juego, la gamificación y la motivación escolar resulta especialmente relevante en la educación inicial. La gamificación toma elementos característicos de los juegos, como los desafíos, recompensas, niveles, reglas y dinámicas participativas, para aplicarlos en contextos educativos con el propósito de incrementar el interés y la implicación de los estudiantes. Por otra parte, el juego constituye la base sobre la cual se desarrollan las estrategias de gamificación, favoreciendo experiencias educativas más atractivas que pueden contribuir al fortalecimiento de la motivación escolar en niños.

2.3.2 Relación entre la Gamificación y la Motivación Escolar

La relación entre la gamificación en la motivación escolar puede comprenderse a partir de las características propias del desarrollo infantil. Durante la etapa de educación inicial, los niños aprenden principalmente mediante la exploración, la experimentación y el juego, actividades que les permiten interactuar activamente con su entorno y construir conocimientos a partir de experiencias concretas. En este contexto, la gamificación se presenta como una estrategia coherente con las necesidades evolutivas de los estudiantes, ya que incorpora dinámicas lúdicas que responden a su forma natural de aprender.

A diferencia de las metodologías tradicionales centradas en la repetición de actividades, la gamificación propone experiencias donde los estudiantes asumen un rol más activo dentro del proceso educativo. Esto permite que los niños se conviertan en protagonistas de su aprendizaje, favoreciendo la toma de decisiones, la resolución de pequeños retos y la exploración constante de nuevas experiencias. Como resultado, se fortalece la disposición de los estudiantes para involucrarse en las actividades escolares.

Romero-Rodríguez et al. (2024) señalan que la gamificación facilita la adaptación de las experiencias educativas a los intereses de los niños, permitiendo que las actividades resulten más cercanas a su realidad y a sus formas habituales de interacción. Esta característica favorece la creación de entornos educativos más flexibles y dinámicos, donde los estudiantes encuentran oportunidades para expresarse, descubrir y desarrollar sus capacidades de manera natural.

Desde este enfoque, la relación entre la gamificación y la motivación no se limita únicamente al uso de recompensas o elementos de juego, sino que radica en su capacidad para responder a las necesidades, intereses y características propias de la primera infancia. Por ello, su implementación en educación inicial constituye una alternativa pedagógica que puede

contribuir a fortalecer la disposición de los niños hacia las experiencias educativas y favorecer un aprendizaje más significativo.

2.3.3 Gamificación y Participación Activa

Desde una perspectiva pedagógica, la participación de los estudiantes constituye un aspecto esencial para el desarrollo de experiencias de aprendizaje significativas. Cuando los estudiantes intervienen de manera directa en las actividades propuestas, tienen mayores oportunidades de interactuar con su entorno, expresar ideas, resolver situaciones y construir conocimientos a partir de sus propias experiencias. En la educación inicial, este aspecto resulta especialmente importante debido a que los niños aprenden principalmente mediante la acción, la exploración y el descubrimiento.

En este contexto, la gamificación favorece la participación activa al incorporar dinámicas que estimulan la interacción constante de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades. A través de desafíos, misiones, metas y actividades lúdicas, los niños asumen un papel más dinámico dentro del proceso educativo, involucrándose de manera continua en las experiencias propuestas por el docente.

Añade Xezonaki (2022), la relación entre gamificación y participación activa se evidencia en que las actividades gamificadas requieren que los estudiantes actúen, colaboren, exploren y resuelvan situaciones para alcanzar determinados objetivos. Estas experiencias promueven una mayor implicación en las tareas escolares y permiten que los niños se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje. Como resultado, los estudiantes desarrollan una actitud más favorable hacia las actividades educativas y muestran una mayor disposición para involucrarse en ellas.

Bajo esta perspectiva, la participación activa promovida por la gamificación contribuye al afianzamiento de la motivación escolar, ya que los niños experimentan satisfacción al formar parte de las actividades, superar retos y alcanzar metas acordes con sus capacidades. De esta manera, la gamificación no solo favorece la interacción y el protagonismo de los estudiantes, sino que también consolida su disposición para participar en las experiencias educativas desarrolladas dentro del aula.

2.3.4 Evidencias Investigativas sobre la relación entre Ambas Variables

Durante los últimos años, diversas investigaciones han analizado la relación entre la gamificación y la motivación escolar, evidenciando resultados favorables en diferentes niveles educativos. Los hallazgos coinciden en que la incorporación de elementos propios de los juegos en contextos educativos contribuye a fortalecer la disposición de los estudiantes hacia las actividades de aprendizaje, favoreciendo su implicación y permanencia en las tareas propuestas.

Uno de los estudios pioneros en este campo es la revisión sistemática realizada por Hamari et al. (2014), quienes analizaron investigaciones empíricas sobre gamificación en distintos contextos y concluyeron que, en la mayoría de los casos, esta estrategia genera efectos positivos en variables como la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes. No obstante, los autores destacan que los resultados dependen del diseño de las actividades y de las características de los usuarios y del entorno educativo.

De manera similar, Koivisto y Hamari (2019), en una revisión de estudios sobre gamificación, señalan que los sistemas gamificados favorecen experiencias motivadoras al incorporar mecanismos que permiten visualizar el progreso, establecer metas y proporcionar retroalimentación constante. Estos elementos contribuyen a fortalecer la implicación de los estudiantes y a mejorar su experiencia educativa.

En el ámbito de la educación inicial, la revisión bibliográfica desarrollada por Xezonaki (2022) evidenció que la implementación de estrategias gamificadas en actividades de ciencias para preescolar favorece el interés y la disposición de los niños para participar en las experiencias educativas. La autora concluye que el uso de herramientas lúdicas e interactivas contribuye a generar entornos de aprendizaje más dinámicos y acordes con las características de la primera infancia.

Además, investigaciones desarrolladas en contextos latinoamericanos destacan que la gamificación constituye una estrategia didáctica que promueve ambientes educativos más atractivos y participativos. El estudio de Zambrano-Solórzano et al. (2022) señala que la incorporación de dinámicas gamificadas en educación inicial favorece el involucramiento de los estudiantes y fortalece su disposición hacia las actividades escolares.

En conjunto, estas evidencias investigativas permiten afirmar que existe una relación positiva entre la gamificación y la motivación escolar. Sin embargo, los resultados también sugieren que la efectividad de esta estrategia depende de una planificación pedagógica adecuada, en la que los elementos lúdicos respondan a las necesidades, intereses y características evolutivas de los estudiantes.

2.4 Orientaciones para Docentes sobre el Uso de Estrategias de Gamificación

2.4.1 Estrategias Gamificadas para Educación Inicial

La gamificación constituye una metodología innovadora para el aprendizaje de niños de 4 a 5 años, ya que permite integrar experiencias lúdicas, actividades interactivas y desafíos acordes con la etapa infantil. Estas estrategias favorecen la curiosidad, la exploración, la participación y el desarrollo integral en los ámbitos cognitivo, social y emocional.

Afirma Alotaibi (2024) el aprendizaje para los infantes está basado de las experiencias lúdicas que aplique en los estudiantes, estas actividades permiten que los niños del nivel inicial fluyan su participación y colaboración en el proceso aprendizaje fortaleciendo los siguientes criterios como la atención, memoria, comunicación con sus pares y resolución de problemas.

2.4.2 Recursos y Materiales

La implementación de estrategias de gamificación requiere recursos y materiales adecuados para la edad de los niños, tales como cuentos, rompecabezas, tarjetas ilustradas, insignias, recursos digitales y materiales concretos, siendo apropiados para los niños de 4 a 5 años. Ciertos estudios redactan que el uso de materiales digitales visuales y tecnológicos favorecen en la interacción de los estudiantes para el aprendizaje.

Argumenta Núñez- Naranjo et al. (2024), Por consiguiente los materiales y recursos didácticos utilizados en las metodologías de gamificación contribuyen al desarrollo de competencias en el nivel inicial.

2.4.3 Recomendaciones para su Aplicación en el Aula

Para una aplicación efectiva de la gamificación en Educación Inicial, los docentes deben diseñar actividades dinámicas, motivadoras y alineadas con los objetivos de aprendizaje, también es recomendable utilizar las recompensas simbólicas, desafíos para así mantener el interés y la participación de los estudiantes.

De acuerdo con Romero- Rodríguez et al. (2024), una adecuada aplicación de esta metodología de estrategias de gamificación incrementa la motivación, participación e interés de los niños, en cambio, si existe un mal manejo de esta estrategia, se reducen sus beneficios pedagógicos.

Capítulo III: Metodología

3.1 Enfoque de la Investigación

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, debido a que permitió examinar y cuantificar la frecuencia de datos numéricos asociados con las variables de estrategias de gamificación y motivación escolar de manera objetiva, con el fin de determinar si existe relación entre ambas. Este enfoque viabiliza la recolección de datos estadísticos para la posterior interpretación de los resultados obtenidos.

3.2 Tipo de Investigación

La investigación es descriptiva y correlacional de medidas repetidas. Es descriptiva porque caracteriza el nivel de aplicación de tres estrategias de gamificación y los niveles de motivación escolar observados. Es correlacional porque estima la dirección, magnitud y significancia de la asociación intraindividual entre el nivel promedio de gamificación de cada actividad y la motivación manifestada por los mismos niños durante esas actividades, sin manipular las variables ni establecer causalidad.

3.3 Diseño de la Investigación

El estudio presenta un diseño no experimental, debido a que las variables no fueron manipuladas, sino observadas durante actividades desarrolladas en el contexto natural del aula. Asimismo, corresponde a un diseño transversal con medidas repetidas, porque cada uno de los 27 niños fue observado durante tres actividades gamificadas dentro del mismo período lectivo.

3.4 Método de investigación

Para el desarrollo del estudio se emplearon los siguientes métodos:

Método científico

Permitió orientar el proceso investigativo desde la identificación del problema hasta la interpretación de resultados y formulación de conclusiones.

Método analítico- sintético

Facilitó el análisis individual de cada variable y posteriormente la integración de los resultados para comprender la relación entre ellas.

Método inductivo- deductivo

Permitió partir de observaciones particulares del contexto educativo para establecer conclusiones contextualizadas sobre la relación entre las variables.

3.5 Población y Muestra

La población estuvo conformada por 27 estudiantes de 4 a 5 años del nivel Inicial II y 4 docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Jean Rousseau” de la ciudad de Manta, durante el período lectivo 2025-2026. Se trabajó con la totalidad de los participantes, por lo que el estudio fue censal. Las cuatro docentes fueron observadas en las tres actividades, generando 12 aplicaciones de la ficha docente. Cada niño fue observado en las mismas tres actividades, generando 81 registros estudiantiles de medidas repetidas.

3.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Los niveles de interpretación se establecieron mediante la división del rango teórico de cada instrumento en tres intervalos de amplitud equivalente. Para la ficha docente se definieron los niveles: deficiente, de 9,00 a 21,00; regular, de 21,01 a 33,00; y sobresaliente, de 33,01 a 45,00. Para la ficha estudiantil se establecieron los niveles: deficiente, de 10,00 a 16,66; regular, de 16,67 a 23,33; y sobresaliente, de 23,34 a 30,00. Estos puntos de corte se utilizaron únicamente para la interpretación descriptiva de los puntajes.

Para la recolección de datos se emplearon las siguientes técnicas e instrumentos:

Tabla 1 Operacionalización de las variables sintetizadas

Variablen	Técnicas	Instrumentos	Descripción
Estrategias de gamificación	Conceptualmente, corresponden a la incorporación planificada de elementos, mecánicas y dinámicas del juego en experiencias educativas.	Elementos lúdicos y retos; recompensas y retroalimentación; participación y cooperación; organización pedagógica.	Observación directa; ficha docente; escala ordinal tipo Likert de 1 a 5; rango teórico de 9 a 45 puntos; puntaje total empleado en análisis descriptivo y correlacional.
	Operacionalmente, se expresan en el puntaje obtenido mediante una ficha de observación docente de 9 ítems.	Indicadores: juego, misiones, recompensas, instrucciones, participación, cooperación, retroalimentación y ambiente motivador.	
Motivación escolar	Conceptualmente, es la disposición del niño para participar, mantener el interés, persistir y experimentar satisfacción durante las actividades escolares.	Interés y entusiasmo; atención y persistencia; participación e interacción; satisfacción con el logro.	Observación directa; ficha estudiantil; escala ordinal tipo Likert de 1 a 3; rango teórico de 10 a 30 puntos; puntaje total empleado en análisis descriptivo y correlacional.
	Operacionalmente, se expresa en el puntaje de una ficha estudiantil de 10 ítems.	Indicadores: participación, entusiasmo, atención, interés, alegría, interacción, seguimiento de instrucciones, perseverancia y satisfacción.	

Nota. Elaboración propia.

Instrumento # 1 Encuesta a docentes

Tema: Relación entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Jean Rousseau” de la ciudad de Manta, periodo 2025 – 2026

Objetivo: Identificar las estrategias de gamificación que aplican los docentes en sus actividades de aprendizaje.

Instrucciones:

Lea cuidadosamente cada enunciado y marque con una X la opción que mejor refleje su práctica docente

Escala de valoración

Valor	Alternativas
5	Siempre
4	Casi siempre
3	Algunas veces
2	Casi nunca
1	Nunca

Tabla 2 Encuesta a docentes para conocer estrategias de gamificación que usan.

Nº	Ítems	Siempre (5)	Casi siempre (4)	Algunas veces (3)	Casi nunca (2)	Nunca (1)
1	Incorporo actividades lúdicas para facilitar el aprendizaje de los niños.					
2	Utilizo dinámicas de juego para captar la atención de los estudiantes					
3	Planteo desafíos o retos que motivan a los niños a participar.					
4	Empleo recompensas simbólicas para reconocer el esfuerzo de los estudiantes.					
5	Utilizo personajes, historias o narrativas para desarrollar las actividades.					
6	Promuevo la participación activa mediante juegos educativos.					
7	Organizo actividades grupales que fomentan la cooperación entre los niños.					

8	Utilizo materiales didácticos con características lúdicas y recreativas.					
9	Adapto las actividades de aprendizaje a los intereses de los estudiantes.					
10	Considero que las estrategias de gamificación favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje.					

°	Nombre de actividad	Si	No
1	Narrativas inmersivas		
2	Aprendizajes basados en misiones		
3	Escape Room educativo		
4	Insignias digitales		
5	Sistemas de nivel y progreso		
6	Avatares personalizados		
7	Competencia cooperativa		
8	Tabla de clasificación adaptativas		
9	Realidad aumentada y realidad virtual		
10	Economía de fichas o monedas virtuales		
DE LA LISTA ANTERIOR, ENUMERE LAS 3 ACTIVIDADES MÁS IMPORTANTES QUE USA			
1			
2			
3			

INSTRUMENTO # 2 GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA DOCENTE

Nombre de Actividad: Narrativa inmersiva

Codificación del Docente: D1, D2, D3, D4

Tema: Relación entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Jean Rousseau” de la ciudad de Manta, periodo 2025 – 2026

Objetivo: Describir el nivel de aplicación de estrategias de gamificación por parte de la docente durante la actividad observada.

Valor	Alternativas
5	Siempre
4	Casi siempre
3	Algunas veces
2	Casi nunca
1	Nunca

Tabla 3 Guía de observación a docente sobre la estrategia Narrativa inmersiva

Nº	Ítems	Siempre (5)	Casi siempre (4)	Algunas veces (3)	Casi nunca (2)	Nunca (1)
1	La docente utiliza juegos o dinámicas lúdicas durante la actividad.					
2	La actividad se presenta como un reto, misión, desafío o meta a cumplir.					
3	La docente usa recompensas simbólicas como estrellas, puntos, sellos, aplausos o felicitaciones.					
4	La docente da instrucciones claras y adecuadas a la edad de los niños.					
5	La actividad permite que los niños manipulen materiales, respondan, elijan o tomen turnos.					

6	La docente promueve la participación activa de la mayoría de los niños.					
7	La docente fomenta la cooperación, interacción o trabajo en equipo entre los niños.					
8	La docente brinda retroalimentación inmediata durante la actividad.					
9	La actividad mantiene un ambiente motivador, dinámico y adecuado para Educación Inicial.					

Categoría	Valor
Sobresaliente	33,01-45,00
Regular	21,01-33,00
Deficiente	9,00-21,00

INSTRUMENTO # 3 GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA DOCENTE

Nombre de Actividad: COMPETENCIA COOPERATIVA

Codificación del Docente: D1, D2, D3, D4

Tema: Relación entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Jean Rousseau” de la ciudad de Manta, periodo 2025 – 2026

Objetivo: Describir el nivel de aplicación de estrategias de gamificación por parte de la docente durante la actividad observada.

Valor	Alternativas
5	Siempre
4	Casi siempre
3	Algunas veces
2	Casi nunca
1	Nunca

Tabla 4. Guía de observación a docente sobre la estrategia Competencia cooperativa

Nº	Ítems	Siempre (5)	Casi siempre (4)	Algunas veces (3)	Casi nunca (2)	Nunca (1)
1	La docente utiliza juegos o dinámicas lúdicas durante la actividad.					
2	La actividad se presenta como un reto, misión, desafío o meta a cumplir.					
3	La docente usa recompensas simbólicas como estrellas, puntos, sellos, aplausos o felicitaciones.					
4	La docente da instrucciones claras y adecuadas a la edad de los niños.					
5	La actividad permite que los niños manipulen materiales, respondan, elijan o tomen turnos.					
6	La docente promueve la participación activa de la mayoría de los niños.					

7	La docente fomenta la cooperación, interacción o trabajo en equipo entre los niños.					
8	La docente brinda retroalimentación inmediata durante la actividad.					
9	La actividad mantiene un ambiente motivador, dinámico y adecuado para Educación Inicial.					

Categoría	Valor
Sobresaliente	33,01-45,00
Regular	21,01-33,00
Deficiente	9,00-21,00

INSTRUMENTO # 4 GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA DOCENTE

Nombre de Actividad: ECONOMÍA DE FICHAS O MONEDAS VIRTUALES

Codificación del Docente: D1, D2, D3, D4

Tema: Relación entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Jean Rousseau” de la ciudad de Manta, periodo 2025 – 2026

Objetivo: Describir el nivel de aplicación de estrategias de gamificación por parte de la docente durante la actividad observada.

Valor	Alternativas
5	Siempre
4	Casi siempre
3	Algunas veces
2	Casi nunca
1	Nunca

Tabla 5 Guía de observación a docente sobre la estrategia Economía de fichas

Nº	Ítems	Siempre (5)	Casi siempre (4)	Algunas veces (3)	Casi nunca (2)	Nunca (1)
1	La docente utiliza juegos o dinámicas lúdicas durante la actividad.					
2	La actividad se presenta como un reto, misión, desafío o meta a cumplir.					
3	La docente usa recompensas simbólicas como estrellas, puntos, sellos, aplausos o felicitaciones.					
4	La docente da instrucciones claras y adecuadas a la edad de los niños.					
5	La actividad permite que los niños manipulen materiales, respondan, elijan o tomen turnos.					
6	La docente promueve la participación activa de la mayoría de los niños.					

7	La docente fomenta la cooperación, interacción o trabajo en equipo entre los niños.					
8	La docente brinda retroalimentación inmediata durante la actividad.					
9	La actividad mantiene un ambiente motivador, dinámico y adecuado para Educación Inicial.					

Categoría	Valor
Sobresaliente	33,01-45,00
Regular	21,01-33,00
Deficiente	9,00-21,00

INSTRUMENTO # 5 Guía de observación para el estudiante

Nombre de Actividad: Narrativa inmersiva

Codificación del Estudiante: E1, E2, E3 (...) E27.

Tema: Relación entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Jean Rousseau” de la ciudad de Manta, periodo 2025 – 2026

Objetivo: Describir el nivel de motivación escolar que presentan los niños de 4 a 5 años durante la actividad observada.

Instrucciones: Observe el comportamiento de los niños durante las actividades escolares y marque con X la opción correspondiente.

Valor	Alternativas
3	Siempre
2	A veces
1	Nunca

Tabla 6 Guía de observación a estudiante sobre la estrategia Narrativa inmersiva

Nº	Ítems	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
1	Participa activamente en las actividades propuestas por la docente.			
2	Muestra entusiasmo al iniciar las actividades escolares.			
3	Mantiene la atención durante el desarrollo de las actividades.			
4	Realiza las tareas con interés y disposición.			
5	Expresa alegría al participar en juegos y dinámicas educativas			
6	Interactúa positivamente con sus compañeros durante las actividades.			
7	Sigue instrucciones con interés y atención			
8	Persevera en la realización de las tareas hasta terminarlas.			
9	Manifiesta satisfacción cuando logra completar una actividad.			
10	Participa voluntariamente en las actividades del aula			

Categoría	Valor
Sobresaliente	23,34-30
Regular	16,67-23,33
Deficiente	10,00-16,66

INSTRUMENTO # 6 Guía de observación para el estudiante

Nombre de Actividad: Competencia cooperativa

Codificación del Estudiante: E1, E2, E3 (...) E27.

Tema: Relación entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Jean Rousseau” de la ciudad de Manta, periodo 2025 – 2026

Objetivo: Describir el nivel de motivación escolar que presentan los niños de 4 a 5 años durante la actividad observada.

Instrucciones:

Observe el comportamiento de los niños durante las actividades escolares y marque con X la opción correspondiente

Valor	Alternativas
3	Siempre
2	A veces
1	Nunca

Tabla 7 Guía de observación a estudiante sobre la estrategia Competencia cooperativa

Nº	Ítems	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
1	Participa activamente en las actividades propuestas por la docente.			
2	Muestra entusiasmo al iniciar las actividades escolares.			
3	Mantiene la atención durante el desarrollo de las actividades.			
4	Realiza las tareas con interés y disposición.			
5	Expresa alegría al participar en juegos y dinámicas educativas			
6	Interactúa positivamente con sus compañeros durante las actividades.			
7	Sigue instrucciones con interés y atención			
8	Persevera en la realización de las tareas hasta terminarlas.			
9	Manifiesta satisfacción cuando logra completar una actividad.			

10	Participa voluntariamente en las actividades del aula			
----	---	--	--	--

Categoría	Valor
Sobresaliente	23,34-30
Regular	16,67-23,33
Deficiente	10,00-16,66

INSTRUMENTO # 7 Guía de observación para el estudiante

Nombre de Actividad: Economía de fichas o monedas virtuales

Codificación del Estudiante: E1, E2, E3 (...) E27.

Tema: Relación entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Jean Rousseau” de la ciudad de Manta, periodo 2025 – 2026

Objetivo: Describir el nivel de motivación escolar que presentan los niños de 4 a 5 años durante la actividad observada.

Instrucciones:

Observe el comportamiento de los niños durante las actividades escolares y marque con X la opción correspondiente.

Valor	Alternativas
3	Siempre
2	A veces
1	Nunca

Tabla 8 Guía de observación a estudiante sobre la estrategia Economía de fichas

Nº	Ítems	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
1	Participa activamente en las actividades propuestas por la docente.			
2	Muestra entusiasmo al iniciar las actividades escolares.			
3	Mantiene la atención durante el desarrollo de las actividades.			
4	Realiza las tareas con interés y disposición.			
5	Expresa alegría al participar en juegos y dinámicas educativas			
6	Interactúa positivamente con sus compañeros durante las actividades.			
7	Sigue instrucciones con interés y atención			
8	Persevera en la realización de las tareas hasta terminarlas.			
9	Manifiesta satisfacción cuando logra completar una actividad.			
10	Participa voluntariamente en las actividades del aula			

Categoría	Valor
Sobresaliente	23,34-30
Regular	16,67-23,33
Deficiente	10,00-16,66

3.7 Construcción y revisión metodológica de los instrumentos.

Los instrumentos fueron elaborados a partir de la matriz de operacionalización, procurando correspondencia entre los objetivos específicos, las dimensiones, los indicadores y los comportamientos observables durante las actividades de Educación Inicial. La redacción, la estructura, las escalas de respuesta y la adecuación de los ítems al contexto de niños de 4 a 5 años fueron revisadas académica y metodológicamente con el acompañamiento del tutor de la investigación. No se realizó un juicio formal de expertos externos ni se calculó un índice cuantitativo de validez de contenido, como la V de Aiken. Por tanto, la revisión efectuada constituye una evidencia de coherencia metodológica interna y no una validación psicométrica externa. Esta condición se reconoce como una limitación del estudio y se recomienda que, en futuras aplicaciones, los instrumentos sean sometidos previamente a valoración por especialistas en Educación Inicial, metodología y evaluación educativa.

3.8 Confiabilidad de los instrumentos

La consistencia interna de los instrumentos principales se estimó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach utilizando los datos de la aplicación definitiva. No se realizó una prueba piloto independiente. La encuesta aplicada a las cuatro docentes se empleó únicamente con finalidad exploratoria para identificar las estrategias declaradas y no se utilizó para calcular confiabilidad debido al reducido número de participantes.

La ficha de observación docente, compuesta por nueve ítems, obtuvo un Alfa de Cronbach global de 0,850 a partir de 12 aplicaciones. La ficha de motivación escolar, conformada por diez ítems, alcanzó un Alfa de Cronbach global de 0,723 con 81 aplicaciones. Ambos valores evidencian consistencia interna global aceptable. Su interpretación se realizó con cautela debido al reducido número de docentes, la repetición de observaciones sobre los mismos participantes y la variabilidad existente entre las actividades.

Tabla 9 Confiabilidad de los instrumentos

<u>Instrumento</u>	<u>Ítems</u>	<u>Aplicaciones</u>	<u>Alfa de Cronbach</u>	<u>Interpretación</u>
Ficha de observación docente	9	12	0,850	Consistencia interna global buena
Ficha de motivación escolar	10	81	0,723	Consistencia interna global aceptable

Nota. Coeficientes calculados con los datos de la aplicación definitiva en jamovi.

3.9 Procedimiento de la Investigación

Los datos fueron codificados y organizados inicialmente en Microsoft Excel y posteriormente procesados en jamovi. Se calcularon frecuencias, porcentajes, medias y niveles de interpretación. La consistencia interna se estimó mediante Alfa de Cronbach. Para el análisis correlacional se construyó una base en formato largo con 81 registros: cada niño aportó una observación en narrativa inmersiva, competencia cooperativa y economía de fichas. A cada registro se incorporó el puntaje medio de gamificación de la actividad correspondiente: 33,25 para narrativa inmersiva, 30,75 para competencia cooperativa y 39,00 para economía de fichas. Debido a la dependencia entre las tres mediciones del mismo niño, se aplicó una correlación de medidas repetidas mediante el módulo seolmatrix de jamovi, usando el código del estudiante como variable de identificación. Se adoptó un nivel de significancia de 0,05 y se reportó el intervalo de confianza del 95 %. Como análisis complementario se aplicó la prueba de Friedman para comparar la motivación entre las tres actividades. Los resultados fueron interpretados como asociación y no como causalidad.

Capítulo IV: Resultados y Análisis

4.1 Presentación General de los Resultados

En el presente capítulo se exponen los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos utilizados en la investigación titulada “Relación entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Jean Rousseau de la ciudad de Manta, período 2025–2026”.

La información fue recolectada mediante tres instrumentos: una encuesta dirigida a docentes para identificar las estrategias de gamificación que declaran aplicar en el aula, una ficha de observación docente para valorar la ejecución de actividades gamificadas y una ficha de observación aplicada a los estudiantes para identificar el nivel de motivación escolar durante las mismas actividades.

La población censal estuvo conformada por 4 docentes y 27 niños de 4 a 5 años del nivel Inicial II de la Unidad Educativa Jean Rousseau. Se analizaron 12 aplicaciones de la ficha docente y 81 observaciones estudiantiles. Los datos fueron organizados en Microsoft Excel y procesados en jamovi. El análisis incluyó estadísticos descriptivos, consistencia interna mediante Alfa de Cronbach, correlación de medidas repetidas y comparación no paramétrica mediante Friedman.

Las actividades observadas fueron las siguientes:

Tabla 10 Descripción de las estrategias de gamificación

<u>Código</u>	<u>Actividad observada</u>	<u>Breve descripción</u>
A1	Narrativa inmersiva	Se presenta un cuento o historia interactiva en la que los niños asumen roles de personajes y deben superar retos o resolver situaciones relacionadas con los objetivos de aprendizaje.
A2	Competencia cooperativa	Los estudiantes trabajan en equipos para cumplir desafíos grupales, fomentando la colaboración, la comunicación y el logro de metas comunes.
A3	Economía de fichas o monedas virtuales	Los niños obtienen fichas, puntos o monedas simbólicas por su participación, esfuerzo y cumplimiento de actividades, las cuales pueden canjearse por reconocimientos o recompensas previamente establecidas.

Nota. Elaboración propia.

El análisis se presenta en seis momentos: identificación de las estrategias priorizadas, observación de la aplicación docente, motivación escolar observada, confiabilidad de los instrumentos, correlación de medidas repetidas y discusión científica de los hallazgos.

4.2 Resultados de la Encuesta Aplicada a Docentes

A partir de la encuesta aplicada a las docentes, se identificaron las estrategias de gamificación declaradas como más frecuentes en el aula de Inicial II. Las respuestas permitieron seleccionar tres actividades principales para la observación directa: narrativa inmersiva, competencia cooperativa y economía de fichas o monedas virtuales. Estas actividades fueron escogidas porque representan estrategias lúdicas aplicables a niños de 4 a 5 años y permiten observar la relación entre la ejecución docente de la gamificación y la motivación escolar manifestada por los estudiantes durante la jornada educativa.

Tabla 11 Resultados generales de la encuesta docente sobre estrategias de gamificación

Estrategia priorizada	Código	Evidencia disponible	Uso en el análisis
Narrativa inmersiva	A1	Identificada por las docentes y observada directamente	Aplicación docente y motivación de los 27 niños
Competencia cooperativa	A2	Identificada por las docentes y observada directamente	Aplicación docente y motivación de los 27 niños
Economía de fichas o monedas virtuales	A3	Identificada por las docentes y observada directamente	Aplicación docente y motivación de los 27 niños

Nota. Elaboración propia.

La encuesta permitió priorizar tres estrategias que posteriormente fueron observadas de manera directa. Debido a que la tabulación disponible no conserva las frecuencias de selección de las diez alternativas iniciales, el resultado se presenta como identificación de las tres estrategias efectivamente incluidas en el trabajo de campo, sin atribuir porcentajes no documentados.

4.3 Resultados de la Observación Docente en Actividades Gamificadas

La ficha de observación docente permitió valorar cómo se aplicaron las estrategias de gamificación durante tres actividades desarrolladas en el aula. A diferencia de la encuesta, que recoge lo que las docentes declaran realizar, esta ficha permitió observar directamente la ejecución de las actividades.

Tabla 12 Resultados de la observación docente por actividad

<u>Actividad</u>	<u>Media o puntaje docente</u>	<u>Dictamen docente</u>
A1. Narrativa inmersiva	33,25	Sobresaliente
A2. Competencia cooperativa	30,75	Regular
A3. Economía de fichas o monedas virtuales	39,00	Sobresaliente

Nota. Elaboración propia.

En la actividad A1, denominada Narrativa inmersiva, se obtuvo una media docente de 33,3, correspondiente al nivel (sobresaliente). Este resultado evidencia que la docente aplicó de manera adecuada elementos de gamificación como narrativa, juego, reto, instrucciones claras, recompensas, retroalimentación y participación.

En la actividad A2, denominada Competencia cooperativa, se obtuvo una media docente de 30,8, correspondiente al nivel (regular). Este resultado muestra que la estrategia fue aplicada de forma moderada, evidenciándose fortalezas en la cooperación y participación de los estudiantes, aunque se evidenciaron aspectos por mejorar en la organización y mediación de la actividad.

En la actividad A3, Economía de fichas o monedas virtuales, se obtuvo una media docente de 39,0, correspondiente al nivel (sobresaliente). Este resultado indica que la actividad presentó una alta presencia de elementos gamificados, principalmente relacionados con fichas, recompensas simbólicas, puntos, reconocimiento del esfuerzo, reglas claras, participación, lo que coincidió con mayores niveles observados de motivación y compromiso en los estudiantes.

En términos generales, la aplicación de estrategias de gamificación alcanzó una media global de 34,33. Economía de fichas obtuvo la media más alta (39,00), seguida de narrativa inmersiva (33,25); competencia cooperativa presentó la media más baja (30,75) y se ubicó en nivel regular.

4.4 Resultados de la Motivación Escolar Observada en los Estudiantes

La ficha de observación aplicada a los estudiantes permitió identificar el nivel de motivación escolar manifestado por los niños durante el desarrollo de las actividades gamificadas. Se observaron indicadores relacionados con participación, entusiasmo, atención, interés, interacción, perseverancia y satisfacción durante la actividad.

Tabla 13 Resultados de motivación escolar por actividad

<u>Actividad</u>	<u>Media estudiantes</u>	<u>Dictámenes estudiantes</u>
A1. Narrativa inmersiva	27,37	Sobresaliente
A2. Competencia cooperativa	22,33	Regular
A3. Economía de fichas o monedas virtuales	28,26	Sobresaliente

Nota. Elaboración propia.

En la actividad A1, Narrativa inmersiva, los estudiantes obtuvieron una media de 27,37, ubicada en el nivel sobresaliente. Este resultado evidencia que los niños manifestaron un alto interés, participación y disposición durante la actividad. Se observó especialmente entusiasmo, atención, participación, interacción, satisfacción al completar la actividad.

En la actividad A2, Competencia cooperativa, la media estudiantil fue de 22,33, correspondiente al nivel regular, este resultado permite identificar que la motivación escolar fue moderada. En esta actividad, los niños mostraron participación en equipo y comunicación con sus pares, aunque también se evidenciaron aspectos por mejorar, como atención dispersa, participación desigual, dificultad para seguir instrucciones, poca perseverancia.

En la actividad A3, Economía de fichas o monedas virtuales, los niños alcanzaron una media de 28,26, correspondiente al nivel sobresaliente. Este resultado muestra que en esta actividad se observó una alta motivación escolar., especialmente porque incorporó elementos como recompensas simbólicas, fichas, reconocimiento, metas claras, participación activa.

En conjunto, la motivación escolar alcanzó una media global de 25,99. En narrativa inmersiva, 22 niños se ubicaron en nivel sobresaliente y 5 en regular; en competencia cooperativa, 4 alcanzaron nivel sobresaliente y 23 regular; en economía de fichas, 25 se ubicaron en sobresaliente y 2 en regular. No se registraron niveles deficientes. La motivación fue mayor en economía de fichas ($M = 28,26$), seguida de narrativa inmersiva ($M = 27,37$), y menor en competencia cooperativa ($M = 22,33$).

4.5 Relación entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar

En primer lugar, se realizó un cruce descriptivo entre el puntaje medio de aplicación docente y la motivación observada en cada actividad. Para responder al alcance correlacional sin tratar las 81 observaciones como independientes, se aplicó una correlación de medidas

repetidas. El análisis relacionó, dentro de cada niño, el puntaje de motivación obtenido en las tres actividades con el nivel promedio de gamificación correspondiente a cada actividad.

Tabla 14 Cruce entre aplicación docente de gamificación y motivación escolar

<u>Actividad</u>	<u>Media docente</u>	<u>Dictamen docente</u>	<u>Media estudiantes</u>	<u>Dictámenes estudiantes</u>	<u>Interpretación final</u>
A1. Narrativa inmersiva	33,3	Sobresaliente	27,37	Sobresaliente	La actividad presentó un nivel sobresaliente tanto en la aplicación docente de gamificación como en la motivación escolar observada en los niños. Esto permite identificar una correspondencia positiva entre el uso de elementos narrativos, retos e interacción lúdica y la disposición de los estudiantes durante la actividad.
A2. Competencia cooperativa	30,8	Regular	22,33	Regular	La actividad se ubicó en un nivel regular tanto en la ejecución docente como en la motivación estudiantil. Este resultado evidencia que la estrategia requiere fortalecimiento en la organización de grupos, claridad de reglas, acompañamiento docente y participación equitativa de los niños.
A3. Economía de fichas o monedas virtuales	39,0	Sobresaliente	28,26	Sobresaliente	La actividad obtuvo los valores más altos en la observación docente y en la motivación escolar de los niños. Esto permite reconocer una correspondencia favorable entre el uso de recompensas simbólicas, reglas claras y

retroalimentación
inmediata con una
mayor disposición de
los estudiantes para
participar.

Nota. Elaboración propia.

En la actividad A1, Narrativa inmersiva, se obtuvo una media docente de 33,3, correspondiente al nivel sobresaliente, mientras que la media de los estudiantes fue de 27,37 ubicada en el nivel sobresaliente. Esta relación permite interpretar que existe correspondencia alta entre la aplicación de la gamificación y la motivación escolar observada.

En la actividad A2, Competencia cooperativa, la media docente fue de 30,8 y la media estudiantil fue de 22,33. Ambos resultados se ubican en el nivel regular. Esto permite señalar que la ejecución docente de la estrategia se relacionó con una respuesta motivacional similar en los niños.

En la actividad A3, Economía de fichas o monedas virtuales, se obtuvo una media docente de 39,0 y una media estudiantil de 28,26. El dictamen docente fue sobresaliente mientras que el dictamen estudiantil fue sobresaliente. Este resultado evidencia que en la actividad con mayor estructuración gamificada se observó también un mayor nivel de motivación escolar.

De manera general, el cruce de resultados permite observar que las actividades con mayor nivel de gamificación docente presentaron también mayor motivación escolar en los niños. Se identificó una correspondencia descriptiva positiva entre ambas variables.

Es importante precisar que estos resultados no deben interpretarse como evidencia causal, debido a que la investigación responde a un diseño no experimental. Por tanto, no se afirma que la gamificación cause directamente la motivación escolar, sino que, en las actividades observadas, se identificó una correspondencia descriptiva entre la forma en que se aplicaron las estrategias gamificadas y la motivación manifestada por los niños.

Tabla 15 Correlación de medidas repetidas entre gamificación y motivación escolar

<u>Variables</u>	<u>r_{rm}</u>	<u>gl</u>	<u>p</u>	<u>IC 95 %</u>	<u>Interpretación</u>
Gamificación y motivación escolar	0,667	53	< 0,001	[0,489; 0,792]	Positiva fuerte y estadísticamente significativa

La correlación de medidas repetidas alcanzó $r_{rm} = 0,667$, con 53 grados de libertad, $p < 0,001$ e intervalo de confianza del 95 % entre 0,489 y 0,792. El resultado evidencia una relación positiva fuerte y estadísticamente significativa: dentro de los niños observados, las actividades con mayor puntaje promedio de gamificación tendieron a coincidir con mayores puntajes de motivación. El intervalo de confianza no incluyó el cero, lo que respalda la existencia de una asociación distinta de cero en la población estudiada. Este resultado debe interpretarse con cautela porque el puntaje de gamificación se obtuvo como promedio por actividad y solo existieron tres actividades; por ello, la asociación también puede reflejar diferencias propias entre narrativa inmersiva, competencia cooperativa y economía de fichas.

Como análisis complementario, la prueba de Friedman evidenció diferencias estadísticamente significativas en la motivación de los mismos niños según la actividad, $\chi^2(2) = 31,43$, $p < 0,001$, con W de Kendall = 0,582. Este tamaño de efecto indica una diferencia relevante entre las actividades y respalda que competencia cooperativa produjo niveles motivacionales inferiores frente a narrativa inmersiva y economía de fichas.

4.6 Comprobación de hipótesis

La hipótesis de investigación planteó la existencia de una relación estadísticamente significativa entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar. La correlación de medidas repetidas produjo $r_{rm} = 0,667$, $gl = 53$, $p < 0,001$ e IC 95 % [0,489; 0,792].

Como el valor de significancia fue menor que 0,05, se rechazó la hipótesis nula (H_0) y los resultados respaldaron la hipótesis de investigación (H_1). En consecuencia, se determinó que existe una relación positiva fuerte y estadísticamente significativa entre el nivel de aplicación de las estrategias de gamificación y la motivación escolar manifestada por los niños durante las actividades observadas. Esta decisión se limita a la población y a las actividades analizadas y no implica una relación causal.

4.7 Discusión de los resultados

Los resultados descriptivos evidenciaron que la narrativa inmersiva y la economía de fichas presentaron los niveles más altos tanto en aplicación docente como en motivación escolar. Este hallazgo coincide con Zainuddin et al. (2020), quienes identificaron que los elementos gamificados pueden fortalecer el interés y la implicación cuando se integran con intencionalidad pedagógica. Asimismo, guarda correspondencia con Xezonaki (2022), quien

reportó que las experiencias gamificadas en educación preescolar favorecen la disposición infantil para participar.

La economía de fichas obtuvo los valores descriptivos más altos. Este resultado puede relacionarse con la presencia de metas visibles, reconocimiento inmediato y retroalimentación, mecanismos que Koivisto y Hamari (2019) vinculan con experiencias motivacionales favorables. No obstante, el hallazgo debe interpretarse con cautela, porque las recompensas externas no garantizan por sí solas una motivación duradera y deben complementarse con autonomía, interés y sentido pedagógico.

La competencia cooperativa presentó valores inferiores frente a las otras actividades. Esto no implica que la cooperación sea una estrategia inadecuada, sino que su funcionamiento puede depender de la claridad de las reglas, la conformación de los grupos, la mediación docente y la participación equitativa. Esta interpretación coincide con Hamari et al. (2014) y Sailer y Homner (2020), quienes advierten que los efectos de la gamificación dependen del diseño de la experiencia y del contexto de implementación.

La correlación de medidas repetidas evidenció una relación positiva fuerte y significativa ($r_{rm} = 0,667$; $gl = 53$; $p < 0,001$; IC 95 % [0,489; 0,792]). Esto indica que, dentro de los niños evaluados, las actividades con mayor puntuación promedio de gamificación coincidieron con mayores niveles de motivación. El resultado fortalece el cruce descriptivo, pero no demuestra que la gamificación sea la causa directa del cambio motivacional. Además, el predictor asumió únicamente tres valores agregados, uno por actividad, de modo que la asociación no puede separarse completamente de las características particulares de cada estrategia.

Los hallazgos se limitan a una sola institución, cuatro docentes, 27 niños y tres actividades. La medida de gamificación fue un promedio por actividad y no un puntaje individual asignado a cada niño; por ello, el resultado correlacional es exploratorio y contextual. El diseño transversal no experimental impide establecer causalidad y restringe la generalización. Pese a estas limitaciones, el estudio ofrece evidencia útil para orientar la planificación de estrategias gamificadas en Educación Inicial y fundamentar investigaciones posteriores con mayor número de sesiones y emparejamiento directo entre docente, actividad y grupo.

Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

1. Se identificó que las docentes aplican principalmente narrativa inmersiva, competencia cooperativa y economía de fichas o monedas virtuales. Estas estrategias integran retos, historias, cooperación, recompensas simbólicas y retroalimentación dentro de las actividades del nivel Inicial II.
2. El nivel de aplicación de estrategias de gamificación observado en las actividades se ubicó en un nivel sobresaliente, con una media general de 34,33. Las actividades con mejores resultados fueron economía de fichas o monedas virtuales y narrativa inmersiva, mientras que competencia cooperativa presentó un nivel regular, por lo que requiere fortalecimiento en su planificación y ejecución.
3. La motivación escolar de los niños de 4 a 5 años se ubicó en un nivel sobresaliente, con una media general de 25,99. Los mayores niveles de participación, entusiasmo e interés se observaron durante las actividades de economía de fichas o monedas virtuales y narrativa inmersiva.
4. La correlación de medidas repetidas alcanzó $r_{rm} = 0,667$, $gl = 53$, $p < 0,001$ e IC 95 % [0,489; 0,792]. Se evidenció una relación positiva fuerte y estadísticamente significativa entre el nivel promedio de gamificación de las actividades y la motivación escolar manifestada por los niños durante esas mismas experiencias. En consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y los resultados respaldaron la hipótesis de investigación. Esta conclusión expresa asociación dentro de las actividades observadas y no causalidad directa.
5. El cruce entre la observación docente y la observación estudiantil permitió identificar una correspondencia descriptiva entre las estrategias de gamificación y la motivación escolar. Las actividades con mayor nivel de gamificación presentaron también mayor nivel de motivación en los niños.
6. La actividad economía de fichas o monedas virtuales presentó la mayor correspondencia positiva entre gamificación y motivación escolar, debido a que integró recompensas simbólicas, reglas claras, participación activa, retroalimentación inmediata y reconocimiento del esfuerzo de los niños.

7. La actividad Competencia cooperativa requiere fortalecimiento pedagógico, especialmente en aspectos como instrucciones, organización grupal, retroalimentación, participación equitativa, uso de recursos lúdicos, con el fin de mejorar la motivación de los niños durante su desarrollo.
8. Los resultados deben interpretarse dentro de las condiciones del estudio: una sola institución, cuatro docentes, 27 niños, tres actividades y una medida de gamificación agregada por actividad. Por ello, el análisis correlacional tiene alcance exploratorio y contextual; no permite generalizar automáticamente los hallazgos ni atribuir las diferencias motivacionales exclusivamente a la intensidad de la gamificación.

5.2 Recomendaciones

1. Incorporar estrategias gamificadas de manera planificada, articulándolas con objetivos de aprendizaje, reglas comprensibles, retroalimentación inmediata y oportunidades de participación para todos los niños.
2. Fortalecer la competencia cooperativa mediante grupos pequeños, roles claros, turnos equitativos, metas compartidas y acompañamiento docente durante toda la actividad.
3. Promover formación docente sobre gamificación en Educación Inicial, diferenciando el uso pedagógico de retos, narrativas y recompensas de la simple incorporación de juegos recreativos.
4. Replicar el estudio en otras instituciones, ampliar el número de sesiones observadas y utilizar diseños longitudinales o cuasiexperimentales que permitan examinar cambios en la motivación a través del tiempo.
5. Conservar como anexos las matrices anonimizadas, las salidas de Alfa de Cronbach, la base en formato largo, la correlación de medidas repetidas y las evidencias de aplicación. En futuras investigaciones se recomienda incorporar juicio de expertos y V de Aiken antes de aplicar los instrumentos.

Anexo:

Resultados

Repeated & Cross Correlation

+ Instructions

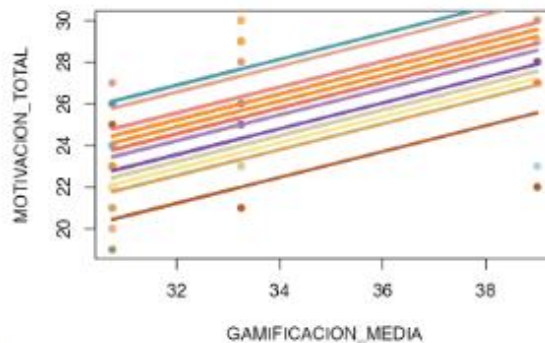
- Feature requests and bug reports can be made on my [GitHub](#).

Repeated correlation coefficient

Coefficient	df	p	95% CI	
			Lower	Upper
0.667	53	<.001	0.489	0.792

[3]

Scatterplot for Repeated Correlation



[3]

Repeated & Cross Correlation

+ Instructions

- Feature requests and bug reports can be made on my [GitHub](#).

[4]

Referencias

[1] The jamovi project (2025). *jamovi*. (Version 2.7) [Computer Software]. Retrieved from <https://www.jamovi.org>.

[2] R Core Team (2025). *R: A Language and environment for statistical computing*. (Version 4.5) [Computer software]. Retrieved from <https://cran.r-project.org>. (R packages retrieved from CRAN snapshot 2025-05-25).

[3] Jonathan Z. Bakdash., & Laura R. Marusich. (2023). *rmcorr: Repeated Measures Correlation*. [R package]. URL <https://CRAN.R-project.org/package=rmcorr>.

[4] Seol, H. (2026). *seolmatrix: Correlations suite for jamovi*. (Version 4.1.7) [jamovi module]. URL <https://github.com/hyunsooseol/seolmatrix>.

Referencias

- Almeida, L. S., & Silva, A. L. (2024). *Motivação e aprendizagem: Estratégias para o sucesso acadêmico*. PACTOR.
https://www.researchgate.net/publication/390625685_As_relacoes_entre_motivacao_estrategia_abordagem_a_aprendizagem_e_desempenho_academico_em_estudantes_d_o_ensino_tecnico_brasileiro?
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1–18.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Bureau, J. S., Howard, J. L., Chong, J. X. Y., & Guay, F. (2022). Pathways to student motivation: A meta-analysis of antecedents of autonomous and controlled motivations. *Review of Educational Research*, 92(1), 46–72.
<https://doi.org/10.3102/00346543211042426>
- Franco Segovia, A. M. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 8(8), 844–852.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5879>
- Guay, F. (2022). Applying self-determination theory to education: Regulations types, psychological needs, and autonomy supporting behaviors. *Canadian Journal of School Psychology*, 37(1), 75–92. <https://doi.org/10.1177/08295735211055355>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. En *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE.
<https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*, 45, 191–210.
<https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>
- Kyewski, E., & Krämer, N. C. (2018). To gamify or not to gamify? An experimental field study of the influence of badges on motivation, activity, and performance in an online learning course. *Computers & Education*, 118, 25–37.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.11.006>

- Núñez-Naranjo, A. F., Acuña-Mayorga, J. M., & Martínez, V. L. (2024). Gamification for psychomotor development: An experience with Genially in pre-school education. En *IEEE Ecuador Technical Chapters Meeting* (pp. 1–6). IEEE. <https://doi.org/10.1109/ETCM63562.2024.10746034>
- Piaget, J. (1964). *Seis estudios de psicología*. Editorial Labor. (Trabajo original publicado en 1964).
- Renninger, K. A., & Hidi, S. (2022). *The power of interest for motivation and engagement*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003280057>
- Romero-Rodríguez, J. M., Martínez-Menéndez, A., Alonso-García, S., & Victoria-Maldonado, J. J. (2024). The reality of the gamification methodology in primary education: A systematic review. *International Journal of Educational Research*, 127, Artículo 102481, 1–15. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102481>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective. *Contemporary Educational Psychology*, 61, Artículo 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- UNESCO (2021). *Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. <https://www.hup.harvard.edu/catalog.php?isbn=9780674576292&>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2021). *For the win: The power of gamification and game thinking in business, education, government, and social impact* (2.^a ed.). Wharton School Press. <https://www.pennpress.org/9781613631058/for-the-win-revised-and-updated-edition/>
- Xezonaki, A. (2022). Gamification in preschool science education. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 2(2), 308–320. <https://doi.org/10.25082/AMLER.2022.02.001>

- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, Artículo 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>
- Zambrano Solórzano, L. E., Vélez Llor, J. M., & Zambrano Acosta, J. M. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de educación inicial. *MQRInvestigar*, 6(4), 24-45. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.24-45>