

**ECOSISTEMAS DE APRENDIZAJE PARA LA PRIMERA INFANCIA CON ENFOQUE
DE LUDIFICACIÓN**

**REVISIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL CONCEPTO DE LUDIFICACIÓN EN LA
CONSTRUCCIÓN DE REFERENTES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA INFANCIA**

**PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TITULO DE
LICENCIADAS EN PEDAGOGÍA INFANTIL**

LISSETH YULAY TRONCOSO TOVAR

SANDRA MIREYA CASTILLO VARGAS

**NELSY AGUILAR SÁNCHEZ LIC. EN PREESCOLAR
ESPECIALISTA EN LÚDICA, RECREACIÓN Y EN
GERENCIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS.**

ASESORA

**COORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
LIC. PEDAGOGÍA INFANTIL
OPCIÓN DE GRADO
SEMESTRE: X - B
VILLAVICENCIO 06 – 11- 2015**

**REVISIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL CONCEPTO DE LUDIFICACIÓN EN LA
CONSTRUCCIÓN DE REFERENTES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA INFANCIA**

LISSETH YULAI TRONCOSO TOVAR

SANDRA MIREYA CASTILLO VARGAS

**COORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
LIC. PEDAGOGÍA INFANTIL
OPCIÓN DE GRADO
SEMESTRE: X - B
VILLAVICENCIO META - 2015**

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Villavicencio 06 de Noviembre del 2015

AGRADECIMIENTOS

De todo corazón agradecemos a nuestro Padre celestial por darnos la sabiduría el entendimiento la fortaleza y su incondicional compañía para llegar hasta este momento y ver día a día la superación que con mucho esfuerzo, trabajo y sacrificio realizamos para obtener un logro más en nuestras vidas, a la universidad MINUTO DE DIOS sede Villavicencio por abrimos las puertas para iniciar un gran proceso y desarrollar capacidades y competencias, al cuerpo docente por cada una de sus enseñanzas, paciencia y brindarnos la experiencia para nuestro futuro como docentes, a nuestra asesora de proyecto de grado por sus aportes y contribución para que nuestro proyecto tuviese una base fundamental y así poder optar el título de licenciadas, a nuestras familias por apoyarnos en este proceso, a nuestros compañeros por el sin número de acontecimientos vividos desde el inicio de nuestro recorrido y por el soporte brindado para subir escalones apoyándonos unos a otros y culminando con gran satisfacción expresándoles mil gracias.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	8
1. RESUMEN	9
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
3. PREGUNTA PROBLEMA	13
4. OBJETIVOS	14
4.1 Objetivo General:	14
4.2 Objetivos Específicos:	14
5. JUSTIFICACIÓN	15
6. MARCO REFERENCIAL	18
7. ANTECEDENTES	23
8. TIPO DE INVESTIGACIÓN	28
9. MUESTRA	¡Error! Marcador no definido. 9
10. INSTRUMENTOS	32
11. PROCEDIMIENTO	39
12. ANÁLISIS DE DATOS	44
12.1 Análisis General de Datos	53
13. CONCLUSIONES	55
14. BIBLIOGRAFÍA	57
15. ANEXOS	62

CONTENIDO DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Resultados por Base Datos.....	31
Tabla 2. RAE Ebsco.....	32
Tabla 3. RAE Proquest.....	33
Tabla 4. RAE Dialnet Plus.....	35
Tabla 5. RAE Dialnet Plus.....	36
Tabla 6. RAE Dialnet Plus.....	37
Tabla 7. Recolección de Base Datos Investigadas.....	41
Tabla 8. Formato ficha RAE.....	42
Tabla 9. Formato Ficha de Análisis.....	43
Tabla 10. Formato Ficha de Análisis Ebsco.....	45
Tabla 11. Formato Ficha de Análisis Proquest.....	46
Tabla 12. Formato Ficha de Análisis Dialnet plus.....	48
Tabla 13. Formato Ficha de análisis Dialnet plus.....	50
Tabla 14. Formato Ficha de análisis Dialnet plus.....	51

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Base de Datos Ebsco	62
Figura 2. Base de Datos Proquest	62
Figura 3. Base de Datos Dialnet Plus	63
Figura 4. Buscador Google Académico.....	63

INTRODUCCIÓN

El presente informe pretende generar referentes conceptuales del concepto de ludificación en la primera infancia, con el fin de contribuir al macro proyecto de la Vicerrectoría Regional Llanos de UNIMINUTO denominado Ecosistemas de Aprendizaje para la primera Infancia desde el enfoque de Ludificación.

Dentro de nuestra investigación se analizan documentos teóricos sobre el concepto de ludificación en la primera infancia, los cuales fueron seleccionados con dichas particularidades entre las cuales contamos con: artículo, título, resumen, palabras clave, fuente; lo cual es fundamental para nuestro proyecto relacionado en REVISIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL CONCEPTO DE LUDIFICACIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN DE REFERENTES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA INFANCIA, el cual se hizo un análisis a cada artículo arrojando como resultado la importancia y el concepto de la ludificación en el ambiente de primera infancia ya que es una estrategia de aprendizaje significativa para el individuo

La investigación tiene como objetivo principal analizar la diferente documentación acerca del tema, con el fin de realizar una apreciación más profunda y poder dar aporte para sustentar con bases teóricas y conceptuales al proyecto ECOSISTEMAS DE APRENDIZAJE PARA LA PRIMERA INFANCIA CON ENFOQUE DE LUDIFICACIÓN.

1. RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación está enfocada en la REVISIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL CONCEPTO DE LUDIFICACIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN DE REFERENTES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA INFANCIA, donde fue necesario entrar a indagar en bases de datos de la universidad Minuto de Dios y realizar una búsqueda exhausta sobre documentos referentes al tema, donde observamos la poca documentación necesaria para obtener la claridad del contenido, además artículos relacionados con el mismo se encuentran en ingles esto hace que la comprensión de la ludificación sea más difícil. La ludificación es una nueva herramienta fundamental en el proceso pedagógico del alumno donde su pretensión es llevar el juego a los contenidos no lúdicos y hacerlos aplicables para la fácil comprensión de aprendizaje en los estudiantes y un mejor desarrollo educativo.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El presente informe es de carácter documental y hace parte del macro-proyecto “Ecosistemas de aprendizaje para la primera infancia con enfoque en ludificación” La temática asignada para ello es la revisión documental del concepto de ludificación para el abordaje de un ecosistema de aprendizaje ludificado.

Según las investigaciones realizadas en cada una de las bases de datos de la biblioteca de la universidad Minuto de Dios Gabriel García Herreros, que se identificaron en bases de datos especializadas como *Proquest*, *Ebsco* y *dialnet plus*, y contamos con la ayuda de otras fuentes como *Google académico*, donde se evidencia la falta de documentación sobre ludificación o gamificación en la construcción de referentes educativos para la primera infancia, ya que es una nueva herramienta útil en el entorno educativo del niño.

En algunas bases de datos podemos encontrar artículos que nos llevan a la ludificación en la educación universitaria, en estos estudio se presenta y analiza una experiencia de aplicación de TIC y ludificación en un contexto universitario japonés de enseñanza del español. El diseño de juegos y el diseño de cursos de español comparten el objetivo de ofrecer a los usuarios una experiencia atractiva y motivadora, que promueva el esfuerzo a través de la transmisión de sensaciones positivas, consiguiendo así que los usuarios realicen el camino desde los primeros pasos hasta convertirse en expertos tal como lo expresa Martínez (2014), ya que juega un factor importante en esta entidad.

Al explorar bases de datos sobre este concepto se vio reflejado que hay mucha información en el idioma extranjero debido a su origen, por lo cual no permite seguir indagando y retroalimentarnos de este término, otro factor que influye es la falta de conocimiento de nuestros

docentes ante esta metodología, por lo cual es necesario realizar una investigación profunda y efectiva enfocada a la primera infancia brindando información lucrativa para nuestro que hacer educativo.

Dentro de nuestra sociedad lo más importante es la educación de nuestros niños ya que son el futuro y para ello los educadores influimos mucho, al realizar actividades basadas en juegos en la formación de estudiantes, se pueden impulsar cambios de hábito tanto en los estudiantes como en los profesores. Este cambio puede convertir al estudiante de un simple receptor de conocimiento a un actor más activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, (Rojas, 2013), la educación día a día avanza y nosotros como educadores debemos implementar estrategias innovadoras que podemos llevar a cabo al aula de clase para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

La ludificación es una herramienta la cual podemos aplicar, generando expectativas positivas en el campo escolar y en el niño nuevas experiencias enriquecedoras para su crecimiento educativo. Por otro lado Kapp Zicherman (2011), en su obra *Gamification by Design*, el concepto de gamificación se aborda como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”.

Asimismo para Kapp (2008), en su obra *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*, el concepto de gamificación se aborda como “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”. Los tres autores defienden que la finalidad de todo juego que lleve implícito el ideal de gamificación es influir en la conducta psicológica y social del jugador. Los autores indican que a través del uso de ciertos elementos presentes en los juegos (como insignias, puntos, niveles, barras, avatar, etc.) los

jugadores incrementan su tiempo en el juego así como su predisposición psicológica a seguir en él. El presente estudio apoya la consecución de estos objetivos y presenta avances en la revisión documental del concepto de ludificación en cuanto el abordaje de tendencias actuales que permitan la construcción de ecosistemas ludificados para la primera infancia.

3. PREGUNTA PROBLEMA

¿Qué tipo de información se puede encontrar acerca del concepto de ludificación en las bases de datos?

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo General

Recopilar fundamentación teórica del concepto de ludificación, con el fin de aportar referentes conceptuales al macro proyecto “ECOSISTEMAS DE APRENDIZAJE PARA LA PRIMERA INFANCIA CON ENFOQUE DE LUDIFICACIÓN”.

4.2 Objetivos Específicos

- Investigar en base de datos, índices especializados y bibliotecas que provean documentos pertenecientes a la temática de ludificación.
- Diseñar y elaborar e implementar el formato RAE como evidencia de análisis de textos y documentos sobre el concepto de ludificación.
- Diseñar y elaborar e implementar la ficha para el análisis documental sobre el concepto de ludificación en la primera infancia.
- Colaborar con la construcción de los referentes teóricos del proyecto macro de la VICERRECTORÍA REGIONAL LLANOS DE UIMINUTO denominado Ecosistemas de Aprendizaje para la Primera Infancia desde el enfoque de la Ludificación.

5. JUSTIFICACIÓN

Se realizaron investigaciones donde se evidenció que en la base de datos de la universidad UNIMINUTO no hay la información suficiente sobre el CONCEPTO DE LUDIFICACIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN DE REFERENTES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA INFANCIA ya que es un término nuevo e innovador en el entorno educativo y en el desarrollo del aprendizaje del alumno.

Cada día la sociedad está evolucionando en nuestra educación y de la mano las nuevas tecnologías que aportan en la enseñanza del niño, en nuestra realidad muchas personas desconocen la palabra y el significado de ludificación ya que no es un término muy utilizado en nuestro entorno.

Es difícil atender a una clase magistral y más cuando en nuestro entorno solo se ven accesorios tecnológicos. Por eso queremos conocer más a fondo el concepto de ludificación como una herramienta útil y diversa que se puede llevar acabo en las diferentes dimensiones o áreas del aprendizaje, ayudando a los docentes en su labor, para que conozcan y apliquen esta metodología ya que es motivadora, dinámica, flexible tanto para el docente como para el estudiante, así adquirir mucho más fácil un conocimiento.

La ludificación nos aporta un nuevo mundo de tecnología enfocado al juego, una estrategia lúdica pedagógica para la enseñanza del niño, donde enfrentaran obstáculos que los ayudaran a desarrollar su autonomía, resolución de problemas y tener una ampliación en sus conocimientos enriquecer su personalidad para así ejecutar diversas habilidades a través de la comunicación con otras personas y obtener un aprendizaje significativo. Por lo tanto se evidenció en los autores Kapp Zicherman et al (2011), donde afirma la citación hacia los elementos del juego (puntos,

avatar, niveles, recompensas, etc.) como una conducta deseada por parte del jugador y como estas corresponden a las acciones acostumbradas que lleva a cabo el ser humano.

Se puede inferir como la gamificación (ludificación) es un constante ejercicio de reflexión sobre las prácticas y no es ajena a la estructura investigativa que propone (Juliao, 2011) en el enfoque praxeológico (ver, juzgar, actuar, devolución creativa); determinando ambos, las diferentes actitudes que poseen los sujetos para conseguir un determinado bien (ganancias) y es así como, para que las personas tengan una conducta concreta guiada por la auto reflexión y el constante mejoramiento de las practicas se crea un sistema adecuado, (gamificación, ludificación) para obtener el comportamiento que se busca.

Dentro de los elementos del juego más nombrados, sobresale el enfocado a la adquisición de logros; en la revisión documental se encuentra que este elemento constitutivo del juego (logro) es objeto de estudios en el área de la economía y de la teoría de los juegos. Otro de los elementos del juego con mayor citación en autores como Kapp Zicherman et al (2011), es el reto manifestándole a este una importante carga psicológica y cuyo principio es la influencia en el comportamiento del sujeto. El reto y la consecución del logro son considerados por estos autores Kapp (2011), como un elemento fundante en la ludificación o gamificación. En definitiva lo que busca la gamificación es lograr un cambio en la actitud del usuario sin la necesidad de usar la coerción o el engaño, utilizando para ello elementos de juego que llamen la atención al usuario. Diversos estudios sustentan la idea básica de la gamificación e indican que a través de los juegos se puede conseguir un cambio de actitud en el comportamiento de una persona.

Buscamos como resultado que la ludificación genere un cambio pedagógico en el aula de clase, realizado un trabajo cooperativo con los niños, los padres de familia y los docentes.

Generando en los niños unas estrategias de enseñanza, participación activa y comprometida de parte de los alumnos, ya que con esta nueva técnica aporta destrezas cognitivas e implementando el trabajo colaborativo, permitiendo que aprenda jugando y divirtiéndose, adquiriendo experiencias nuevas de formación para su diario vivir, con esta estrategia se formará una nueva cultura académica, despertando en el alumno el interés de ir al colegio a recibir clases, motivando al niño a desarrollar capacidades intelectuales como la concentración, atención, agilidad mental, queremos dar a conocer la ludificación como herramienta útil y necesaria dentro de la pedagogía en el aprendizaje del niño.

6. MARCO REFERENCIAL

Vivimos en una sociedad que cada día va evolucionando y eso nos permite experimentar y adquirir nuevos conocimientos para nuestro crecimiento personal y profesional.

Para la enseñanza de los estudiantes los docentes debe tener herramientas pedagógicas y para el niño la más importante es el juego, Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación, el juego simbólico es al juego del ejercicio de la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora. (Piaget, 2011). En la escuela es muy importante motivar a nuestros alumnos con clases innovadoras saliendo así de las clases magistrales aportando a las necesidades del niño para una mejor adquisición de conocimientos, Maslow propone la “Teoría de la Motivación Humana, la cual trata de una jerarquía de necesidades y factores que motivan a las personas; esta jerarquía identifica cinco categorías de necesidades y considera un orden jerárquico ascendente de acuerdo a su importancia para la supervivencia y la capacidad de motivación”, (Maslow, 2012). Nuestro entorno influye en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño ya que Vygotsky pone el acento en la participación proactiva de los menores con el ambiente que les rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida. (Vygotsky, S.F).

Sabemos que el entorno en el que vivimos está inmerso en la tecnología, que día a día avanza y que las personas están en la necesidad de aprender y utilizarlas para el uso diario de satisfacer necesidades y sin lugar a duda también desarrollar habilidades, explica que la propagación y la

multiplicación del juego digital en diferentes sectores de actividad han generado diferentes conceptos y marcos teóricos destinados a describir y analizar dicho fenómeno, (Calabrese, 2015). Es importante resaltar los videojuegos como centro de atracción y de aprendizaje basado en videojuegos reclama su espacio dentro del ámbito educativo. Todavía a varios pasos de integrarse plenamente en el aula, quizá ahora sea el momento más idóneo para que esto ocurra, Horacek (2013), el papel de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) es un punto fundamental en nuestro que hacer pedagógico, debido a que estas tecnologías, que por definición son conocimiento, emplean este recurso en la generación del propio conocimiento (Vilaseca, 2002).

Tal como lo expresa Francisco et al (2014), la gamificación se convertirá en una innovación disruptiva en el mundo de la educación. La gamificación es una de las dos tecnologías seleccionadas en el mundo de la educación en el medio plazo (de dos a tres años). Para este segundo plazo, plantea la adopción generalizada de los juegos y la gamificación, como dos caras de la misma moneda, así como un mayor perfeccionamiento de las learning analytics. Y creemos firmemente que su impacto será aún mayor si son abordadas conjuntamente, es decir, los juegos y la gamificación como plataformas recolectoras de información que alimenten los sistemas de análisis de datos (educational data mining); y la utilización de los resultados de este análisis de datos para adaptar la propuesta docente gamificada a las particularidades y al ritmo de cada aprendiz. La nueva revolución del software educativo vendrá de aplicaciones que aprendan las necesidades de aprendizaje del usuario y que adapten su avance a un ritmo personalizado, lo que podemos llamar aprendizaje adaptativo.

Por otro lado el señor Gee (2001), manifiesta las implicaciones didácticas de los Videojuegos sobre la capacidad de este para generar mundos, al igual que otros productos

culturales, tales como, el cine o la literatura, pero con sus características propias. Desde sus inicios, el videojuego se ha relegado como mero vehículo de entretenimiento, en la mayoría de las ocasiones infantil o juvenil. La construcción narrativa de los videojuegos depende en extremo del lugar de disfrute de los mismos y, estrechamente ligado a ello, del soporte hardware o plataforma para los que han sido diseñados. El videojuego es ante todo un juego y conecta profundamente con el impulso primitivo y lúdico del ser humano. Es una herramienta de simulación con un léxico propio que descubre un campo semántico basado en la noción de mundos posibles: son los distintos niveles del juego, las zonas, las plataformas, los distintos planos de la realidad que genera la máquina virtual. Estos “textos culturales poseen un alto nivel de iconización visual y táctil, empleados en principio para la simulación en entretenimiento de operaciones militares y en otras áreas del conocimiento y la investigación” (Mangieri, 2001). En el videojuego el jugador es activo. Elabora recorrido del juego, funcionando de manera performativa: aprieta botones, accede a una serie de pruebas, trabas y caminos. Dirige a un “alter ego”, un personaje que manipula a su antojo siempre con los límites que impone la propia lógica y dinámica de la operatividad del videojuego. Entraría a colación conceptos como “usabilidad” y “jugabilidad”. Por lo tanto, los “mecanismos de indicación”, ya sea a través del ratón, mando, joystick o cualquier otro dispositivo manual, incluyen la tactilidad, Mangieri habla de “mundos apuntados”. Dentro del contexto sociocultural y económico actual, resulta ineludible redefinir lo que Esnaola (2006), llama el lugar del espacio lúdico en las instituciones educativas como expresión de libertad y creación humana. El videojuego actúa como motor de conocimiento, pero a la vez, hay que saber discriminar los elementos y factores que caracteriza cada juego. No funciona igual un juego diseñado para un uso determinado, ya sea didáctico, empresarial o científico, los llamados “serious games”, que un videojuego comercial. Las prácticas educativas lúdicas en entornos tecnológicos como vehículo del conocimiento están condicionadas,

asimismo, no solo por la comunidad educativa donde estas van cobrando valor gradualmente, sino también, por empresas y diseñadores de estos objetos tecnológicos.

Cada uno de estos autores aportan a un gran termino llamado ludificación o gamificación, se define como un proceso que consiste en usar la mentalidad y la mecánica del juego para resolver problemas y hacer participar a los usuarios. El término “ludificación” (más acertado que el también usado “gamificación”, calco del término inglés gamification), es un neologismo que está tomando impulso en ámbitos educativos. Se define como la aplicación de elementos, diseños y mecánicas del juego en entornos no lúdicos (Deterding, 2011). Su práctica en los procesos de enseñanza-aprendizaje hace que el jugador-alumno aprenda mediante el ejercicio lúdico. Según lo expresa García (2015), el término gamificación es un anglicismo que proviene del neologismo gamificación, cuya creación es atribuida a Nick Pelling, un desarrollador de videojuegos británico que en el año 2003, estableció una empresa que ofrecía el desarrollo de interfaces para dispositivos electrónicos, similares a las que pueden encontrarse en un juego de video.

En la educación es fundamental involucrar la ludificación, tal como lo afirma Calabrese (2015), la ludificación de la educación ha representado una oportunidad para fomentar la interacción, la motivación y la participación del alumnado. Como lo expresa Teresa et al (2015), los ARG (las siglas inglesas de juegos de realidad alternativa) ofrecen una nueva herramienta altamente inmersiva que puede implementarse en el logro de los objetivos docentes. Uno de sus puntos fuertes consiste en la suma de esfuerzos y recursos (la llamada inteligencia colectiva) aplicada a la resolución de problemas. Las herramientas tecnológicas y el mundo digital, encontraremos beneficios, estrategias que influyan en el proceso de enseñanza de los niños, así lo afirma Rosano (2013), la gamificación busca transformar una clase, una marca de un

producto, un trabajo o cualquier otro ámbito de la vida en algo tan excitante y tan placentero como es el acto de jugar a tu juego favorito, hace referencia a los juegos didácticos para un ambiente de aprendizaje como una herramienta eficaz en los diferentes niveles de formación. Como lo expresa Kirriemuir (2002), el reto se plantea a través de la inserción de estos, en nuevos escenarios de aprendizaje, que en tiempos actuales apuntan hacia lo digital/virtual, en estos nuevos panoramas, el gaming aumenta su capacidad por la plasticidad de un escenario como el digital/virtual.

Otros autores como Hamari et al (2014), opinan sobre gamificación (ludificación) identificando que dichas publicaciones se hace énfasis en la definición, los elementos del juego en contexto, el contexto ludificado y los usuarios del mismo; pero que al mismo tiempo, presentan deficiencias metodológicas referentes a tamaños de muestra pequeños, falta de grupos control, sesgos de interpretación en cuanto el concepto de gamificación, tiempos de investigación demasiados cortos y falta de claridad en el análisis de los resultados a la luz de la gamificación.

Estos autores expresan como la ludificación abarca diversidad de conceptos y conocimientos como nueva estrategia en el entorno educativo enfocado a la primera infancia, que permitirá al niño y al docente desarrollar y construir nuevas estrategias de aprendizaje con enfoque de ludificación.

7. ANTECEDENTES

Es importante resaltar que en el campo de la Primera Infancia y la ludificación no se encuentran un estudio y/o investigación específica, por esto nos apoyaremos en los antecedentes del macro proyecto denominado Ecosistemas de Aprendizaje para la Primera Infancia desde el enfoque de la Ludificación dirigido por Edgar Pineda (2015), aportando así investigaciones que se han realizado en diferentes partes del país sobre estos términos y brindarnos la oportunidad de participar en este proyecto macro retroalimentando con conceptos de ludificación.

Naciendo la herramienta pedagógica ludificación de la cual no se tiene mucho conocimiento debido a que en nuestro contexto académico y formativo es un concepto nuevo, es importante resaltar que el campo de la ludificación en la primera infancia no se encuentra un estudio y/o investigación específica que conglomere la creación de un Modelo pedagógico y una estrategia de formación docente; por tal razón citaremos estudios, investigaciones y acercamientos que desde otras áreas y disciplinas se han hecho al objeto de investigación.

En el tema de las dificultades del aprendizaje se encuentran ejercicios de carácter explícito o implícito donde se enuncia la lúdica y el juego se listan proyectos desarrollados por Acuña (1997), con apoyo del el Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico – (IDEP)

- “Integración del niño con retardo mental y problemas de aprendizaje al aula regular: estrategias docentes para su implementación”,
- “La escuela responsable de nuevos aprendizajes para nuevos retos”, “Estado del arte de las investigaciones estudios y escritos sobre evaluación del aprendizaje en Santafé de Bogotá en la década de 1987-1997”,

- “Cualificación de desempeño a partir de la identificación de ritmos y estilos de aprendizaje en ciencias sociales y filosofía”,
- “Aspectos nutricionales, aprendizaje y socialización en escolares de Santafé de Bogotá”,
- “Evaluación y procesos de pensamiento para el aprendizaje significativo”,

Estos proyectos hacen clara referencia a la necesidad de reconstruir el significado de aprender, replantear estilos de aprendizaje y de enseñanza y tener en cuenta la diversidad de ritmos y estilos cognitivos de los estudiantes.

Es importante rescatar que la mayoría de iniciativas ligadas a la temática del Modelos educativos didácticos y pedagógicos se encuentran territorialidades en ciudades como Medellín, Bogotá y Cali quienes realizan apuestas significativas por la inclusión de procesos en Primera Infancia como ejes fundantes de la Política Pública. En esta línea, en el año 2008 el Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico - IDEP realizó una investigación sobre el estado del arte del concepto y abordaje pedagógico de las dificultades de aprendizaje en la Ciudad de Bogotá en los últimos siete años. La realización de este proyecto permitió identificar tendencias conceptuales y metodológicas e identificar grupos de maestros activos interesados en trabajar en la línea del aprendizaje y sus dificultades. En los resultados finales que presenta Acuña (2008), se pueden identificar tendencias a la implementación de Ludo estaciones, Teoría del Juego y las TIC como referentes a incluir en la formación de docentes en Primera Infancia y para el abordaje de dificultades de aprendizaje.

Durante los años 2009 – 2012 el equipo proponente del proyecto de la Vicerrectoría Regional Llanos *Ecosistemas de Aprendizaje para la Primera infancia desde un enfoque de ludificación* participo en cuatro proyectos de innovación desarrollados por el IDEP en la Ciudad de Bogotá en las áreas de: abordaje pedagógico de las dificultades de aprendizaje (en lenguaje y

matemáticas) y en innovación y currículo para ciclo inicial construyendo de manera conjunta con un grupo de docentes un instrumento para evaluar procesos cognoscitivos en estudiantes de ciclo inicial, dicho instrumento fue piloteado mediante su aplicación a 90 estudiantes de ciclo inicial. Dando continuidad a estas innovaciones y con el propósito de consolidar una línea de trabajo en el campo de desarrollo del pensamiento, aprendizaje y sus dificultades se desarrolló dos innovaciones en Abordaje pedagógico para poblaciones con dificultades de aprendizaje y discapacitadas y Procesos de evaluación para estudiantes de ciclo inicia (Acuña, 2012). Con estas dos innovaciones se abordó el tema de desarrollo cognoscitivo y dificultades de aprendizaje desde las perspectivas preventiva y de intervención pedagógica.

En la innovación en dificultades de aprendizaje, Acuña et al (2012) se consolidó, se aplicó y validó un modelo con dificultades de aprendizaje y/o discapacitadas, a partir de estaciones lúdicas de aprendizaje en la Ciudad de Bogotá, Para el año 2012, el equipo proponente del proyecto de la Vicerrectoría Regional Llanos *Ecosistemas de Aprendizaje para la Primera infancia desde un enfoque de ludificación* participa en el estudio Valoración Abordaje de procesos de desarrollo, aprendizaje y sus dificultades aplicando un instrumento de valoración de niños y niñas para ciclo inicial en tres instituciones de la Ciudad de Bogotá y con base en sus resultados se adaptó para cada institución el modelo pedagógico para ciclo inicial piloteado en el año 2013, articulando como estrategia metodológica central el modelo de ambientes lúdicos de aprendizaje (ludo estaciones), propuesto y validado en años anteriores desde el proyecto de dificultades de aprendizaje. (Blanco Et, 2013).

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos y la validación del modelo de valoración y abordaje, para el año 2013, el equipo proponente del proyecto de la Vicerrectoría Regional Llanos *Ecosistemas de Aprendizaje para la Primera Infancia desde un enfoque de Ludificación*

realizo estudios sobre Ludificación, creatividad, arte y cognición que han permitido ampliar la base conceptual y teórica del proyecto piloto de la construcción de Ecosistemas de aprendizaje con enfoque de ludificación y nutrirlo con la experiencia que sobre Pedagogía Praxeológica posee UNIMINUTO. Como último referente se cita la investigación en la creación de Línea Base para la formación de Agentes Educativos en los 120 Departamentos de Boyacá (Pineda Et, 2014) que permitió el equipo proponente del proyecto de la Vicerrectoría Regional Llanos *Ecosistemas de Aprendizaje para la Primera Infancia desde un enfoque de Ludificación* del presente proyecto construir bases conceptuales sobre temarios de formación para Agentes Educativos y Maestros en el nivel de Ciclo inicial y población en Primera Infancia.

El proceso investigativo que se presenta a continuación está comprometido ética y políticamente con la transformación de los modelos pedagógicos para la primera infancia y se fundamenta en el abordaje pedagógico de la atención a la Primera Infancia. En una primera etapa se centrara el abordaje teórico en los Procesos Cognoscitivos como una mirada hacia los Dispositivos Básicos de Aprendizaje identificando aspectos relevantes y conceptos que determinan el trabajo pedagógico.

El desarrollo cognitivo para Neisser (1976), es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su propio mundo, es una etapa de diálogo interno entre lo que constantemente se le presenta, procesos de interpretación, comprensión y adecuación desarrollan una capacidad innata de adaptación al ambiente y consta de una serie de etapas que representan los patrones universales del desarrollo. En cada etapa la mente del niño desarrolla una novedosa forma de comprender su entorno. Este proceso gradual según (Neisser, 1976). Sucede por medio de tres principios interrelacionados: la organización, la adaptación y el equilibrio. Para (Mounoud, 2011) el desarrollo cognoscitivo por su parte es la relación que existe entre el sujeto

que conoce y el objeto que será conocido y que generalmente se inicia cuando este logra realizar una representación interna del fenómeno convertido en objeto del conocimiento

Para Bermeosolo (1997), la sensación es el efecto inmediato de los estímulos en el organismo y está constituida por procesos fisiológicos simples. Considera además que para que la sensación se produzca, las estimulaciones externas deben ser transmitidas y transformadas en vivencias. La percepción por su parte es la organización e interpretación de la información que provee el ambiente, es la interpretación del estímulo como objeto significativo. La atención es la capacidad de seleccionar información sensorial y dirigir los procesos mentales y puede clasificarse en diversos tipos como: atención focalizada que implica una resistencia a la distracción, atención sostenida que es la capacidad para mantener una atención focalizada o dividida durante largos períodos de tiempo, atención alterna que es la capacidad de cambiar de una u otra tarea sin confundirse, atención selectiva que es la capacidad de anular distractores irrelevantes manteniendo la concentración y una atención dividida que es atender a más de un estímulo sin pérdida en la ejecución; mientras que la concentración es el aumento de la atención sobre un espacio de tiempo determinado, por lo tanto, no son procesos diferentes. La memoria es la facultad que permite traer el pasado al presente dándole significado, posibilitando la trascendencia de la experiencia actual y generando expectativas para el futuro.

8. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Se adopta la Investigación cualitativa- metodología investigación – acción – participativa y se aplica la estrategia investigativa que propone (Juliao, 2011), desde el enfoque Praxeológico. Para tal fin, se establecen cuatro criterios de desarrollo de la Investigación (I) Ver, (II) Juzgar, (III) Actuar y (IV) Devolución Creativa. En la investigación desde el enfoque Praxeológico se tienen en cuenta fundamentalmente 4 fases:

Se busca la participación de la comunidad investigada y que tiene problemas por solucionar a lo largo de todo el proceso de investigación.

Se investiga sobre su propia realidad. En ella los sujetos de la investigación son los protagonistas de su propio proceso investigativo.

Se establece una nueva relación teoría práctica (praxis), entendida como la “acción hacia la transformación”.

Se determinan las necesidades, en éste caso la necesidad es la ausencia de proyecto pedagógico que incida positivamente en la educación para la primera infancia y se formula una estrategia creativa para dar solución a la problemática identificada

9. MUESTRA

Nuestra investigación está enfocada en la biblioteca de la universidad Minuto de Dios Gabriel García Herreros, donde realizamos una búsqueda de la base de datos en: *Proquest, Ebsco y Dialnet plus*.

Después de realizar los filtros correspondientes se establecieron para el análisis y revisión (5) artículos de investigación (Ver Tabla 1) relacionados con el abordaje del concepto de ludificación; en base de datos Ebsco, Dialnet plus, Proquest, entre otros como Google académico y Google esto con el fin de retroalimentar los conceptos y ampliar nuestro conocimiento frente al estudio de la ludificación. A continuación expondremos en que consiste cada base de datos y que artículos fueron encontrados en los mismos.

Ebsco: Es una base de datos que ofrece textos completos, índices y publicaciones periódicas académicas que cubren diferentes áreas de las ciencias, las humanidades y contamos con el siguiente documento: ARG (JUEGOS DE REALIDAD ALTERNATIVA). CONTRIBUCIONES, LIMITACIONES Y POTENCIALIDADES PARA LA DOCENCIA UNIVERSITARIA, por las autoras Dra. Teresa Piñeiro-Otero. Dra. Carmen Costa-Sánchez.

Dialnet Plus: Es un portal de difusión de la producción científica hispana que inició su funcionamiento en el año 2001 especializado en ciencias humanas y sociales. Su base de base de datos, de acceso libre fue creada por la Universidad de La Rioja (España) y constituye una hemeroteca virtual que contiene los índices de las revistas científicas y humanísticas de España, Portugal y Latinoamérica, incluyendo también libros (monografías), tesis doctorales, y contamos con los siguientes documentos: GAMIFICACIÓN VERSUS LUDICTADURA, por el autor Flavio Escribano.

INTERNET COMO ESPACIO DE JUEGO: DEL GAME A LA GAMIFICACIÓN, por el autor Laura Calabrese.

ACTAS DE LAS VI JORNADAS DE FORMACIÓN PARA PROFESORES DE ESPAÑOL EN CHIPRE, por el autor Pedro Jesús Molina Muñoz (Ed.)

ProQuest: Contiene más de 11,000 títulos de revistas y publicaciones en diversas disciplinas, más de 400 periódicos texto completo de Estados Unidos, cerca de 30,000 disertaciones texto completo en las áreas de negocios, psicología, ciencias físicas, salud, educación. Más de 170 temas diversos y contamos con el siguiente documento: ASPECTOS PEDAGÓGICOS EN LA INFORMÁTICA EDUCATIVA, por los autores Peñalvo, Francisco José García, Safont, Lluís Vicent.

Otra fuente con la que contamos para dar soporte teórico a nuestro proyecto CONCEPTO DE LUDIFICACIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN DE REFERENTES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA INFANCIA es:

Google Académico: Es especializado en artículos de revistas científicas, enfocado en el mundo académico, y soportado por una base de datos disponible libremente en Internet que almacena un amplio conjunto de trabajos de investigación científica de distintas disciplinas.

Tabla 1. Resultados por Base de datos.

BASES DE DATOS	GAMIFICACIÓN	LUDIFICACIÓN	N° DOCUMENTOS REVISADOS
EBSCO	1	5	1
DIALNET PLUS	51	6	3
PROQUEST	50	10	1
GOOGLE ACADÉMICO	89	13	0
GOOGLE	94.500	7.120	0

Autoras: Lisseth Troncoso, Sandra Castillo.

10. INSTRUMENTOS

En esta investigación como primera medida y como paso inicial para poder establecer un parámetro de búsqueda se realizó la revisión documental en bases de datos generales como Ebsco, (Ver Tabla 2) Proquest, (Ver Tabla 3,) y Dialnet plus, (Ver Tabla 4,5, 6,) entre otros recursos como Google académico, ya que son documentos confiables para lograr un investigación adecuada.

Luego extraer solo aquellos artículos referentes a la ludificación que cumplieran con características como: título, resumen, palabras claves, entre otras para realizar una ficha Rae y así tener una mejor organización y entendimiento para lector.

Tabla 2. RAE Ebsco

TÍTULO	ARG (JUEGOS DE REALIDAD ALTERNATIVA). CONTRIBUCIONES, LIMITACIONES Y POTENCIALIDADES PARA LA DOCENCIA UNIVERSITARIA
AUTOR	Dra. Teresa Piñeiro-Otero Dra. Carmen Costa-Sánchez
FUENTE	http://web.b.ebscohost.com.ezproxy.uniminuto.edu:8000/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=5&sid=0b97b67d-ad26-4401-a91f-5b602a7d5172%40sessionmgr112&hid=116
FECHA	2015
TIPO DE PUBLICACIÓN	Revista Científica de Educomunicación
PALABRAS CLAVES	Ludificación, juegos inmersivos, Aprendizaje basado en juegos, educación superior, competencias, con-creación, creatividad, inteligencia Colectiva.
RESUMEN	<p>La ludificación de la educación ha representado una oportunidad para fomentar la interacción, la motivación y la participación del alumnado.</p> <p>Los ARG (las siglas inglesas de juegos de realidad alternativa) ofrecen una nueva herramienta altamente inmersiva que puede implementarse en el logro de los objetivos docentes. Uno de sus puntos fuertes consiste en la suma de esfuerzos y recursos (la llamada inteligencia colectiva) aplicada a la resolución de problemas. A esto se añade su combinación de plataformas en los entornos online y offline, lo que favorece el «realismo» de la experiencia. En este sentido, el presente trabajo pretende condensar las potencialidades, limitaciones y retos de los ARG al servicio de la educación universitaria. Basándose, a nivel metodológico, en la elaboración de un corpus teórico relevante y adecuado, analiza el potencial educativo de esta herramienta que, en ámbitos como el marketing o la comunicación corporativa ya ha despegado con éxito, pero que en el área educativa todavía no había sido abordada en profundidad. Recopila, además, ejemplos satisfactorios que se han desarrollado en diversas disciplinas académicas en otros países y que no resultan</p>

	fácilmente localizables. Se concluye que, dados los antecedentes, potencialidades y análisis expuesto, debe valorarse la posibilidad de incorporar los juegos de realidad alternativa a la práctica de la docencia universitaria en el marco de una estrategia educativa que determine sus objetivos y sistema de evaluación más adecuado.
CONCLUSIÓN	La ludificación, por su parte, es una tendencia al alza en ámbitos diversos porque promueve un rol activo en los jugadores-participantes, la colaboración en la resolución de problemas con los recursos disponibles y la motivación para lograr las metas (McGonigal, 2011). En el contexto del Espacio Europeo de Educación Superior, los ARG constituyen una herramienta útil en la adquisición de competencias, entendidas como la capacidad demostrada para poner en juego conocimientos y destrezas, habilidades personales, sociales y metodológicas los estudiantes deben aprender a aplicar su conocimiento, a mejorar sus habilidades socio-comunicativas y se espera que durante su etapa universitaria hayan desarrollado valores y actitudes para tener éxito en el ámbito laboral (Teichler, 2007).

Autoras: Lisseth Troncoso, Sandra Castillo.

Tabla 3. RAE Proquest

TÍTULO	ASPECTOS PEDAGÓGICOS EN LA INFORMÁTICA EDUCATIVA
AUTOR	<u>Peñalvo, Francisco José García, Safont, Lluís Vicent.</u>
FUENTE	<u>http://search.proquest.com.ezproxy.uniminuto.edu:8000/docview/1511108510/fulltextPDF/473E2D4AF6444B95PQ/6?accountid=48797</u>
FECHA	2013
TIPO DE PUBLICACIÓN	Revista Teoría de la Educación ; Educación y Cultura en la Sociedad de la Información
PALABRAS CLAVES	Informática Educativa; TIC; Criterios pedagógicos; Interdisciplinaridad

RESUMEN	<p>La tecnología aplicada a los procesos de enseñanza/aprendizaje es una realidad en una sociedad que se encamina a una Sociedad del Conocimiento. El diseño de los constructos tecnológicos con aplicación en dichos procesos es el objeto de la Informática Educativa como disciplina. Sin embargo, cuando este diseño se realiza sin los adecuados objetivos pedagógicos, o cuando, de forma más crítica porque puede haber productos tecnológicos de perfil generalista que se usan posteriormente con fines educativos, el uso de una tecnología en un contexto educativo se hace de espaldas a criterios pedagógicos o el diseño instruccional de la acción formativa no integra bien esa tecnología, el fin último, EL APRENDIZAJE, puede quedar seriamente comprometido. Esto tiene una clara implicación en que los avances en Informática Educativa requieren, en la mayor parte de los proyectos, de equipos interdisciplinarios donde, a parte de otros roles, los perfiles tecnológicos y pedagógicos estén bien cubiertos. Ejemplo de esta relación sinérgica y simbiótica se da en el Simposio Internacional de Informática Educativa, SIIE, que tras 14 ediciones se ha convertido en uno de los foros que mejor muestra este principio. En este número especial de la revista TESI se han seleccionado seis trabajos presentados en la pasada edición del SIIE, celebrada en Andorra a finales de octubre de 2012, en los que sobresale esta vinculación entre Tecnología y Educación.</p>
CONCLUSIÓN	<p>La Informática Educativa es la disciplina que se encarga del diseño y construcción de soluciones informáticas para su uso en los procesos de enseñanza/aprendizaje. Los proyectos que involucran tienen un marcado perfil interdisciplinario, en el que los roles tecnológicos y pedagógicos se unen a otros muchos con el objeto de poder satisfacer la enorme complejidad de los constructos <i>software</i> con fines educativos que hoy se encuentran al alcance de todos.</p>

Autoras: Lisseth Troncoso, Sandra Castillo.

Tabla 4. RAE Dialnet plus

TÍTULO	ACTAS DE LAS VI JORNADAS DE FORMACIÓN PARA PROFESORES DE ESPAÑOL EN CHIPRE.
AUTOR	Pedro Jesús Molina Muñoz (Ed.)
FUENTE	http://elechipre.weebly.com/uploads/8/6/9/0/8690330/actas_jornadas_chipre_2014.pdf
FECHA	2014
TIPO DE PUBLICACIÓN	Edición digital. Colección ELEChipre Pág. 59 a la 73
PALABRAS CLAVES	Clickers, ARS, PRS, Nearpod, Socrative, ClassDojo, gamificación, apps.
RESUMEN	El presente trabajo presenta los resultados obtenidos durante la realización de un taller práctico presencial que tuvo lugar en las VI Jornadas de Formación para Profesores de Español como Lengua Extranjera en Chipre. Durante la realización del mismo, se Planteó a los participantes una serie de preguntas a la vez que el taller iba tomando forma e iba llevándose a cabo. El objetivo principal era conducir a los asistentes hacia el uso de los llamados <i>clickers</i> , o sistemas de respuesta de audiencia ¹ (ARS, <i>audience response system</i>), y el uso de los dispositivos PRS (<i>Personal Response Systems</i> , por sus siglas en inglés). Las herramientas o aplicaciones con las que se trabajó durante el taller fueron <i>Nearpod</i> y <i>Socrative</i> , principalmente, y <i>ClassDojo</i> (que no entra dentro de las categorías anteriormente mencionadas). Más adelante se verá la relación de estas tres herramientas entre sí. Por otro lado, un objetivo secundario de este taller era que los profesores o docentes participantes pudieran experimentar por sí mismos las bondades o limitaciones de estas herramientas y verlas como las verían sus propios alumnos, pudiendo así experimentar de manera directa cómo usar las aplicaciones y qué se ha de tener en cuenta previamente a la hora de preparar una actividad con ellas.
	Actualmente puede observarse como el uso de los dispositivos móviles, tanto <i>smartphones</i> como tabletas, poco a poco va tomando su espacio dentro del aula. Muestra de ellos son los diversos talleres, aplicaciones y actividades que tienen lugar en muy diversos contextos educativos; o el

CONCLUSIÓN	<p>hecho de que la mayoría de los profesores y la mayoría de los alumnos dispongamos de móviles de última generación o tabletas.</p> <p>Se observa también cómo, en ocasiones, su uso e integración se encuentran limitados por ciertos aspectos, como el contexto de trabajo o la edad de los estudiantes, y no por el hecho de desconocer su funcionamiento o de que no estén al alcance de la mayoría de nuestros estudiantes.</p> <p>La solución, si bien se presenta evidente, el apoyo por parte de las instituciones al uso de este tipo de herramientas y tecnología, dista mucho aún de encontrar una solución plausible y que convenza a todas las partes implicadas.</p>
-------------------	---

Autoras: Lisseth Troncoso, Sandra Castillo.

Tabla 5. RAE Dialnet plus

TÍTULO	GAMIFICACIÓN VERSUS LUDICTADURA
AUTOR	Flavio Escribano
FUENTE	file:///C:/Users/mireya/Downloads/Dialnet-GamificacionVersusLudictadura-4945222%20(1).pdf
FECHA	2013
TIPO DE PUBLICACIÓN	OBRA DIGITAL ISSN 2014---503.
PALABRAS CLAVES	Gamification, juego, educación, digital, empleo, ludictatorship
	Marketing, negocios y recientemente la educación son las áreas de Gamification se

RESUMEN	Principalmente investigado como un tema nuevo y revolucionario. Este artículo está lanzando hipótesis sobre la primera relación entre tanto ser humano y jugar, y cómo gamificación no puede ser un nuevo tipo de metodología, pero Que siempre estuvo ahí. También hago hincapié en la necesidad de democratizar Procesos gamificación con el fin de evitar su antítesis: Ludictatorship
CONCLUSIÓN	En las conferencias y documentación que habitualmente estudio sobre Gamificación observo dos tendencias que se repiten muy habitualmente: La primera es usar el término Gamificación para cosas que en realidad son otra cosa (visualización de datos, intervención urbana, etc.), la otra es... Intentar usar técnicas de Gamificación cuando precisamente otra solución podría funcionar igual o mejor.

Autoras: Lisseth Troncoso, Sandra Castillo.

Tabla 6. RAE Dialnet plus

TÍTULO	INTERNET COMO ESPACIO DE JUEGO: DEL GAME A LA GAMIFICACIÓN
AUTOR	Laura Calabrese
FUENTE	file:///C:/Users/mireya/Downloads/5990-32749-1-PB%20(4).pdf
FECHA	2015
TIPO DE PUBLICACIÓN	Revista <i>Lúdicamente</i> , Vol. 4, N°7,
PALABRAS CLAVES	Juego; Gamification, Internet.
	La revista francófona “Sciences du jeu.org” acaba de publicar su segundo número, dedicado a los conceptos de gamificación, ludificación y ludicización (“Questionner les mises en forme ludiques du web: gamification, ludification et ludicisation”). En la introducción, Maude Bonenfant (Universidad de Quebec, Montreal) y Sébastien Genvo (Universidad de Lorraine)

RESUMEN	explican que la propagación y la multiplicación del juego digital en diferentes sectores de actividad han generado diferentes conceptos y marcos teóricos destinados a describir y analizar dicho fenómeno. El concepto de gamificación se ha expandido rápidamente en la investigación académica anglosajona, el marketing y el diseño de juegos.
CONCLUSIÓN	El artículo pretende observar cómo el juego permite dinamizar la actividad laboral, ya que el juego está aquí presente no sólo en el producto sino también en la producción, puesto que la empresa funciona según el modo de la ludicización, entendida aquí como un modo de socialización no tradicional

Autoras: Lisseth Troncoso, Sandra Castillo.

11. PROCEDIMIENTO

Se plantea desarrollar la investigación desde los componentes de la Pedagogía Praxeológica ya que es un factor importante y prioritario para el ser humano en este caso del estudiante que lo lleva a buscar experiencia con la práctica, como en lo social y lo profesional, llevándolo a un ámbito real y así involucrarse en resolución de problemas.

Esta investigación está enfocada en la pedagogía praxeologica y nos lleva al proceso de desplegar una investigación en la base de datos de la biblioteca Gabriel García Herreros de la Universidad Minuto de Dios, Regional Llanos, en búsqueda de indagar artículos relacionados frente al concepto de ludificación, para así tomarlos, analizarlos y llevarlos a la reflexión de la práctica educativa y enriquecer el conocimiento y aportar al Macro Proyecto Ecosistemas de Aprendizaje, para esto se conlleva a establecer el estudio en cuatro fases como lo son: Ver, Juzgar, Actuar, Devolución Creativa

Fase 1 – Ver.

La estrategia que adopta la investigación se enfoca en la resolución del problema planteado, asumiendo investigación de campo, a través de la recolección de datos directamente de la realidad a través del proceso de búsqueda por parte de los estudiantes de la asignatura electiva e educación del Programa en Licenciatura en Pedagogía Infantil de UNIMINUTO –Vicerrectoría Regional Llanos de literatura, investigaciones y concepciones sobre Modelos Pedagógicos, Pedagogía Praxeología, Ludificación y juego en la Primera Infancia.

Fase 2 – Juzgar.

Esta investigación está enfocada en la revisión documental sobre el concepto de ludificación en la construcción de referentes educativos para la primera infancia, la cual fue necesaria realizar como opción de grado, como primera medida se nos asignó una asesora (Lic. Nelcy Aguilar) para la revisión

del proceso de la investigación, donde se realizó un cronograma de actividades como lo fueron reunirnos los viernes cada 15 días para dicha asesoría, buscar artículos relacionados con la ludificación o gamificación y con la ayuda de la asesora realizamos las fichas para los RAE.

Por consiguiente se inicia una investigación en busca del termino ludificación con personas cercanas en el área pedagógico donde encontramos que nadie sabía acerca de este término, avanzando en la indagación contamos con la ayuda de google donde encontramos el término de gamificación en lugar de ludificación, como herramienta fundamental para el que hacer pedagógico donde su función es llevar lo lúdico en ámbitos no lúdicos y así obtener un aprendizaje, también buscamos en google académico donde encontramos artículos relacionados, pero con la dificultad que muchos de ellos se encuentran en el idioma extranjero, para que nuestro aporte tuviese más credibilidad o fundamentación indagamos en la biblioteca de la universidad Minuto de Dios Gabriel García Herreros en la base de datos Ebsco, Dialnet Plus, ProQuest, y otros recursos como Google y Google Académico, (Ver Tabla 7) donde nos encontramos con las siguientes bases de datos y se pudo cuantificar la falta de documentación sobre la ludificación o gamificación.

RECOLECCIÓN DE LAS BASES DE DATOS INVESTIGADAS

Tabla 7. Recolección de datos

BASES DE DATOS	GAMIFICACIÓN	LUDIFICACIÓN
EBSCO	1	5
DIALNET PLUS	51	6
PROQUEST	50	10
GOOGLE ACADÉMICO	89	13
GOOGLE	94.500	7.120

Autoras: Lisseth Troncoso, Sandra Castillo.

Fase 3 – Actuar.

Los artículos que hallamos en esta búsqueda fueron muy pocos donde encontramos la ludificación aplicada en el área empresarial, universidades y conceptos donde los utilizamos para apoyarnos en el marco teórico, además se llevó a una selección de solo cinco (5) artículos para analizarlos y plasmarlos en el formato RAE (Ver Tabla 7), donde se tendrá en cuenta de cada artículo: el título, autor, fuente, fecha, tipo de publicación, palabras claves, resumen y conclusiones.

FICHA RAE

Tabla 8. Formato ficha Rae

TITULO					
AUTOR					
FUENTE					
FECHA					
TIPO DE PUBLICACIÓN					
PALABRAS CLAVES					
RESUMEN					
CONCLUSIÓN					

Autoras: Lisseth Troncoso, Sandra Castillo.

Como tercera medida una vez plasmado los artículos en el formato RAE pasamos a realizar por cada artículo un análisis (Ver Tabla 8), donde se resaltara la importancia de dicha estrategia pedagógica en nuestras aulas de clase para los niños de primera infancia.

FICHA DE ANÁLISIS

Tabla 9. Formato ficha de análisis.

NOMBRE DEL ARTICULO					
AUTOR					
RESUMEN					
PALABRAS CLAVES					
RECUPERADO					
ANÁLISIS					

Autoras: Lisseth Troncoso, Sandra Castillo.

Fase 4.

Está previsto que esta fase conlleve el entregar un informe final de trabajo para ser validado por el Director del proyecto. El resultado final tendrá como producción un análisis de por lo menos tres autores relevantes en la temática de ludificación que sean analizados y validados en su pertenencia al proyecto macro de investigación.

12. ANÁLISIS DE DATOS

Después de haber consultado diferentes bases de datos seleccionamos los siguientes artículos referentes a la ludificación, por medio de las siguientes ficha se realizó a cada artículo un análisis en la búsqueda se realizó la revisión documental en bases de datos generales como Ebsco, (Ver Tabla 10) Proquest, (Ver Tabla 11,) Dialnet plus, (Ver Tabla 12,13, 14,) y contamos con otras ayudas como Google académico, en cada uno de estos ya mencionados se encontraron artículos que cuentan con información específica para el contenido del proyecto.

Tabla 10. Formato ficha de análisis Ebsco.

NOMBRE DEL ARTICULO	ARG (JUEGOS DE REALIDAD ALTERNATIVA). CONTRIBUCIONES, LIMITACIONES Y POTENCIALIDADES PARA LA DOCENCIA UNIVERSITARIA
AUTOR	Dra. Teresa Piñeiro-Otero Dra. Carmen Costa-Sánchez
RESUMEN	<p>La ludificación de la educación ha representado una oportunidad para fomentar la interacción, la motivación y la participación del alumnado.</p> <p>Los ARG (las siglas inglesas de juegos de realidad alternativa) ofrecen una nueva herramienta altamente inmersiva que puede implementarse en el logro de los objetivos docentes. Uno de sus puntos fuertes consiste en la suma de esfuerzos y recursos (la llamada inteligencia colectiva) aplicada a la resolución de problemas. A esto se añade su combinación de plataformas en los entornos online y offline, lo que favorece el «realismo» de la experiencia. En este sentido, el presente trabajo pretende condensar las potencialidades, limitaciones y retos de los ARG al servicio de la educación universitaria. Basándose, a nivel metodológico, en la elaboración de un corpus teórico relevante y adecuado, analiza el potencial educativo de esta herramienta que, en ámbitos como el marketing o la comunicación corporativa ya ha despegado con éxito, pero que en el área educativa todavía no había sido abordada en profundidad. Recopila, además, ejemplos satisfactorios que se han desarrollado en diversas disciplinas académicas en otros países y que no resultan fácilmente localizables. Se concluye que, dados los antecedentes, potencialidades y análisis expuesto, debe valorarse la posibilidad de incorporar los juegos de realidad alternativa a la práctica de la docencia universitaria en el marco de una estrategia educativa que determine sus objetivos y sistema de evaluación más adecuado.</p>
PALABRAS CLAVES	Ludificación, juegos inmersivos, Aprendizaje basado en juegos, Educación superior, competencias, co-creación, creatividad, inteligencia colectiva.

RECUPERADO	http://web.b.ebscohost.com.ezproxy.uniminuto.edu:8000/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=5&sid=0b97b67d-ad26-4401-a91f-5b602a7d5172%40sessionmgr112&hid=116
ANÁLISIS	El juego es una herramienta fundamental para el proceso del alumno, es de allí donde todo niño inicia su aprendizaje día a día, con esta ayuda fundamental el docente utiliza las estrategias que desee todas a su favor para llevar al niño a una experiencia enriquecedora de enseñanza aprendizaje dejando algo significativo en el niño, es importante recalcar que en el siglo XXI que estamos viviendo el juego se ha transformado en algo tecnológico que llama mucho la atención de los educandos, llevándolos a nuevas experiencias e interacciones con los demás jugadores y ayudándoles a resolver problemas que se pueden encontrar en una situación real, aportando al docente ayuda para generar participación y motivación en los alumnos dejando un conocimiento compartido.

Autoras: Lisseth Troncoso, Sandra Castillo.

Tabla 11. Formato ficha de análisis Proquest.

NOMBRE DEL ARTICULO	ASPECTOS PEDAGÓGICOS EN LA INFORMÁTICA EDUCATIVA
AUTOR	Peñalvo, Francisco José García, Safont, Lluís Vicent
	La tecnología aplicada a los procesos de enseñanza/aprendizaje es una realidad en una sociedad que se encamina a una Sociedad del Conocimiento. El diseño de los constructos tecnológicos con aplicación en dichos procesos es el objeto de la Informática Educativa como disciplina. Sin embargo, cuando este diseño se realiza sin los adecuados objetivos pedagógicos, o cuando, de forma más crítica porque puede haber productos tecnológicos de perfil generalista que se usan posteriormente con fines educativos, el uso de una tecnología en un contexto educativo se hace de espaldas a criterios pedagógicos o el diseño instruccional de la acción formativa no integra bien esa tecnología, el fin último, EL APRENDIZAJE, puede quedar

RESUMEN	seriamente comprometido. Esto tiene una clara implicación en que los avances en Informática Educativa requieren, en la mayor parte de los proyectos, de equipos interdisciplinarios donde, a parte de otros roles, los perfiles tecnológicos y pedagógicos estén bien cubiertos. Ejemplo de esta relación sinérgica y simbiótica se da en el Simposio Internacional de Informática Educativa, SIIE, que tras 14 ediciones se ha convertido en uno de los foros que mejor muestra este principio. En este número especial de la revista TESI se han seleccionado seis trabajos presentados en la pasada edición del SIIE, celebrada en Andorra a finales de octubre de 2012, en los que sobresale esta vinculación entre Tecnología y Educación.
PALABRAS CLAVES	Informática Educativa; TIC; Criterios pedagógicos; Interdisciplinaridad
RECUPERADO	http://search.proquest.com.ezproxy.uniminuto.edu:8000/docview/1511108510/fulltextPDF/473E2D4AF6444B95PQ/6?accountid=48797
ANÁLISIS	<p>La tecnología en el aula es una herramienta útil favoreciendo un amplio conocimiento a los estudiantes ya que se han implementado muchos software educativos que aportan y se pueden usar en el proceso de enseñanza del niño.</p> <p>Muchos autores han dado un gran aporte con diferentes programas tecnológicos y pedagógicos el cual han sido facilitadores del aprendizaje a través de los espacios virtuales y la interacción social con estas nuevos proyectos para nuestro que hacer como docentes e ir de la mano y actualizarnos con las nuevas metodologías, herramientas tecnológicas que nos brinda la sociedad.</p>

Autoras: Lisseth Troncoso, Sandra Castillo.

Tabla 12. Formato ficha de análisis Dialnet plus.

NOMBRE DEL ARTICULO	ACTAS DE LAS VI JORNADAS DE FORMACIÓN PARA PROFESORES DE ESPAÑOL EN CHIPRE.
AUTOR	Pedro Jesús Molina Muñoz (Ed.)
RESUMEN	<p>El presente trabajo presenta los resultados obtenidos durante la realización de un taller práctico presencial que tuvo lugar en las VI Jornadas de Formación para Profesores de Español como Lengua Extranjera en Chipre. Durante la realización del mismo, se planteó a los participantes una serie de preguntas a la vez que el taller iba tomando forma e iba llevándose a cabo. El objetivo principal era conducir a los asistentes hacia el uso de los llamados <i>clickers</i>, o sistemas de respuesta de audiencia¹ (ARS, <i>audience response system</i>), y el uso de los dispositivos PRS (<i>Personal Response Systems</i>, por sus siglas en inglés). Las herramientas o aplicaciones con las que se trabajó durante el taller fueron <i>Nearpod</i> y <i>Socrative</i>, principalmente, y <i>ClassDojo</i> (que no entra dentro de las categorías anteriormente mencionadas). Más adelante se verá la relación de estas tres herramientas entre sí. Por otro lado, un objetivo secundario de este taller era que los profesores o docentes participantes pudieran experimentar por sí mismos las bondades o limitaciones de estas herramientas y verlas como las verían sus propios alumnos, pudiendo así experimentar de manera directa cómo usar las aplicaciones y qué se ha de tener en cuenta previamente a la hora de preparar una actividad con ellas.</p>
PALABRAS CLAVES	Clickers, ARS, PRS, Nearpod, Socrative, ClassDojo, gamificación, apps.
RECUPERADO	http://elechipse.weebly.com/uploads/8/6/9/0/8690330/actas_jornadas_chipre_2014.pdf

ANÁLISIS

Cuando hablamos de aplicaciones móviles pensamos que solamente las podemos utilizar como medios de comunicación e interacción con otras personas, pero en realidad van más allá del cómo podemos aplicarlas a nuestro entorno despertando en los estudiantes el interés por el aprendizaje y así descubrir conocimientos previos para el crecimiento, sabemos que hoy en día la tecnología es el auge del ser humano y por qué no utilizarlo a nuestro favor ya que es un dominio poderoso, dominio o poder que puede ser utilizado en aulas educativas ya que presenta diferentes tipos de herramientas o juegos a utilizar con diferentes propósitos, algunos de ellos se utilizan para evaluar la capacidad del alumno al responder preguntas en determinado tiempo, responder preguntas de selección múltiple o abiertas, ayudando así al docente a tener las opciones que necesitan, teniendo en cuenta la opinión de los estudiantes como argumento de viabilidad en el proceso de enseñanza, y por parte del docente observar si el alumno va en retroceso o en avance con la interacción con los demás estudiantes y aun con el mismo docente, para que se tenga más resultado el alumno debe ser recompensado por las actividades superadas, sabemos que los estudiantes en su mayoría cuentan con un dispositivo electrónico que pueden utilizar en el aula de clases con fines educativos, para esto se necesita el apoyo de los entes de la educación y del cuerpo docente como pilares de esta innovación y aun del mismo estado para dotar a los estudiantes o a las aulas de dichas herramientas digitales para que todos estén a la par y que esta metodología no solamente sea implementada en el área urbana sino también en la rural, sin pensar que se está perdiendo el tiempo, antes pues se está ganando un estudiante dotado de capacidades para enfrentar el futuro, y en las aulas se vería reflejada la inclusión con las diferentes técnicas de enseñanza incluida la gamificación.

Autoras: Lisseth Troncoso, Sandra Castillo.

Tabla 13. Formato ficha de análisis Dialnet plus.

NOMBRE DEL ARTICULO	GAMIFICACIÓN VERSUS LUDICTADURA
AUTOR	Flavio Escribano
RESUMEN	Marketing, negocios y recientemente la educación son las áreas de Gamificación se Principalmente investigado como un tema nuevo y revolucionario. Este artículo está lanzando hipótesis sobre la primera relación entre tanto ser humano y jugar, y cómo gamificación no puede ser un nuevo tipo de metodología, pero Que siempre estuvo ahí. También hago hincapié en la necesidad de democratizar Procesos gamificación con el fin de evitar su antítesis: Ludictatorship.
PALABRAS CLAVES	Gamificación, juego, educación, digital, empleo, ludictatorship.
RECUPERADO	file:///C:/Users/mireya/Downloads/Dialnet-GamificacionVersusLudictadura-4945222%20(1).pdf
ANÁLISIS	La innovación en el entorno educativo es un proceso que toma tiempo y más cuando escuchamos de un término poco común como lo es la hablar acerca de la ludificación o gamificación en el contexto de ayudar a alumnos a adquirir un aprendizaje significativo, y este también llega a ser usado en el ámbito empresarial, aunque hay personas que lo ven más útil de manera lucrativa que de manera pedagógica, sabemos que en nuestro entorno hay variedad de video juegos que pueden ser transformados para que estos sean más gratificantes para quienes los usan, se debe tener en cuenta que la gamificación en la rama que se utilice debe estar fundamentada sobre mecanismos para lograr a si objetivos y obtener logros que arrojen resultados positivos, como ejercitando la agilidad mental, concentración, y el rango de competencia, la gamificación ha existido desde siempre con la diferencia que día a día va incurriendo en la innovación del mercado desde lo más simple a lo más mecanizado, involucrando también al área digital, la gamificación debería de tener parte en eventos públicos donde se enseñe sobre su manejo, objetivos y

	beneficios, y así se plasme la utilización en ámbitos no cotidianos esperando la solución de problemas hasta la existencia de la humanidad.
--	---

Autoras: Lisseth Troncoso, Sandra Castillo.

Tabla 14. Formato ficha de análisis Dialnet plus.

NOMBRE DEL ARTICULO	INTERNET COMO ESPACIO DE JUEGO: DEL GAME A LA GAMIFICACIÓN
AUTOR	Laura Calabrese
RESUMEN	La revista francófona “Sciences du jeu.org” acaba de publicar su segundo número, dedicado a los conceptos de gamificación, ludificación y ludicización (“Questionner les mises en forme ludiques du web: gamification, ludification et ludicisation”). En la introducción, Maude Bonenfant (Universidad de Quebec, Montreal) y Sébastien Genvo (Universidad de Lorraine) explican que la propagación y la multiplicación del juego digital en diferentes sectores de actividad han generado diferentes conceptos y marcos teóricos destinados a describir y analizar dicho fenómeno. El concepto de gamificación se ha expandido rápidamente en la investigación académica anglosajona, el marketing y el diseño de juegos.
PALABRAS CLAVES	Juego; Gamificación, Internet.

RECUPERADO	file:///C:/Users/mireya/Downloads/5990-32749-1-PB%20(4).pdf
ANÁLISIS	<p>El internet es una herramienta útil para la multiplicación de los juegos digitales, generando cada día más juegos en el mundo de la tecnología. El concepto de gamificación se ha implementado en la educación y en las empresas.</p> <p>Estoy de acuerdo con el autor cuando se refiere que el término de ludificación o gamificación ya que es un pilar importante en la educación, porque cada día los docentes tienen que implementar nuevas estrategias y metodologías para enseñanza conducidas a través del juego el cual tiene que pasar por una serie de roles, solución de problemas, obstáculos, reglas que cumplir donde encontraran recompensas como puntos, medallas, niveles y desafíos.</p> <p>La ludificación ya que es un término muy amplio el cual es una herramienta útil en el proceso de enseñanza que a través del juego las personas adquieren nuevos conocimientos, en muchas empresas utilizan estrategias lúdicas de marketing a las que interactúan con otras personas, invitan a los participantes a colaborar, ayudarse, intercambiar, comparar resultados, con el objetivo de alcanzar una serie de objetivos planteados por la plataforma, el sitio, el juego de video.</p>

Autoras: Lisseth Troncoso, Sandra Castillo.

12.1 ANÁLISIS GENERAL

Para la educación de primera infancia no existe ningún estudio o aporte teórico sobre el término de la ludificación ya que es un término desconocido para muchas personas debido a su origen, además esta es una herramienta pedagógica que se debería efectuar en todo el proceso de formación del niño para implementar la innovación de nuestras aulas de clase, produciendo un método de enseñanza en el alumno y adquiriendo un aprendizaje significativo, mediante la documentación realizada se evidencio la importancia de resaltar los videos juegos como centro de aprendizaje, por lo cual lo afirma Calabrese (2015) , nos dice que los video juegos son una herramienta esencial en el ámbito educativo ya que allí se pueden vivir experiencias, premios, recompensas y pasar niveles hasta llegar a la victoria, ayudando al alumno a desarrollar habilidades cognitivas el cual les ayudara en su vida cotidiana a desenvolverse y a resolver problemas. Por otro lado el señor Gee (2001), nos habla acerca de los videos juegos donde este nos lleva a mundos diferentes como cultura, literatura, ciencia entre otros, ya que son diferentes zonas o plataformas de juegos y también es una herramienta tecnológica, didáctica y comunicativa, involucrando a las TIC como plataforma fundamental en el que hacer pedagógico, esto nos lleva a una mirada más profunda de lo que es la ludificación como herramienta pedagógica en el aula de clase, ya que la educación es un proceso formativo el cual va de la mano con la ayuda de los educadores basándose en el juego como pilar principal en el aprendizaje. Este cambio puede convertir al estudiante de un simple receptor de conocimiento a un actor más activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje como lo afirma Sandí (2013). La educación día a día avanza y nosotros como educadores debemos implementar estrategias innovadoras que podemos llevar a cabo al aula de clase para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. La ludificación es una herramienta la cual podemos aplicar, generando expectativas positivas en el campo escolar y en el niño nuevas experiencias enriquecedoras para su crecimiento educativo, lo cual vemos la necesidad de dar aportes al macro proyecto ECOSISTEMAS DE

APRENDIZAJE EN LA PRIMERA INFANCIA, la importancia del por qué involucrar en el área educativa la ludificación como instrumento en ambientes no lúdicos y dar a presentar este instrumento útil en el campo laboral docente, teniendo en cuenta que el juego es la primera esencia del niño para explorar y aprender cosas para sí mismo, si involucramos la ludificación en el proceso pedagógico del estudiante será mucho más agradable tanto para el niño como para la docente estar en una aula de clase.

13. CONCLUSIONES

Como autoras de la investigación podemos ultimar que fue evidente la falta de documentación sobre el concepto de ludificación o gamificación para enriquecer el aporte de revisión documental, debido al estudio realizado contamos con cinco artículos relacionados con el tema donde fueron tomados ya que cumplían con características requeridas para así brindar una información al macro proyecto, Ecosistemas de Aprendizaje para la Primera Infancia desde el enfoque de Ludificación, dando a conocer de una manera más clara dicho concepto.

La documentación obtenida sobre el concepto de ludificación está debidamente constituida con ayuda de herramientas, en primera medida contamos con la ficha RAE, que permite un esquema completo del artículo indagado y en segunda medida la ficha de Análisis, que permite un estudio profundo referente al tema investigado, esto nos lleva a manejar una estructura relacionada al concepto de ludificación o gamificación para nutrir la base fundamental de referentes teóricos del macro proyecto de la Vicerrectoría Regional Llanos de UNIMINUTO denominado Ecosistemas de Aprendizaje para la Primera Infancia desde el enfoque de Ludificación.

El conocimiento que se tiene frente al concepto de ludificación es poco, este se ve relacionado con la lúdica, pero al hacer referencia a este término con el aporte Rosano (2013), la gamificación busca transformar una clase, una marca de un producto, un trabajo o cualquier otro ámbito de la vida en algo tan excitante y tan placentero como es el acto de jugar a tu juego favorito, hace referencia a los juegos didácticos para un ambiente de aprendizaje como una herramienta eficaz en los diferentes niveles de formación, por lo cual decimos que las TIC son parte fundamental y herramienta útil en el proceso de enseñanza de los estudiantes y más cuando en nuestro entorno es el auge del siglo XXI, por eso es

importante que los docentes se impregnen de dichas estrategias para que hagan parte fundamental del aula de clases, despertando en el estudiante más conocimiento en lo tecnológico para que su aprendizaje sea más significativo..

14. BIBLIOGRAFÍA

- Zichermann , G., & Cunningham , C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. (1 ed.). (M. Treseler, Ed.) Canadá: O'Really Media.
- (Kapp K. Zichermann & Cunningham,). (2011- 2012). VIDEO JUEGOS .
- (Kapp K., 2. Z. (2011- 2012). VIDEO JUEGOS.
- Acuña, & Pineda, E. (2012). "Abordaje pedagógico para poblaciones con dificultades de aprendizaje y discapacitadas" "Procesos de evaluación para estudiantes de ciclo inicial". Bogotá.
- ACUÑA, P. Y. (2012). Abordaje pedagógico para poblaciones con dificultades de aprendizaje y discapacitadas y procesos de evaluación para estudiantes del ciclo inicial.
- ACUÑA, P. Y. (2012). Abordaje pedagógico para las poblaciones con dificultades de aprendizaje y discapacitadas y procesos de evaluación para estudiantes de ciclo inicial.
- Arias, M. (2000). La Triangulación Metodológica: Sus Principios, Alcances y Limitaciones. *Revista de la Universidad de Antioquia*, 37-57.
- Arias, M. (2000). Trinagulación Metodológica: Sus Principios, Alcaneces y Limitaciones. *Revista de la Universidad de Antioquia*, 37-57.
- Barila, M. I., Campetti, L. M., & Svetlik, M. A. (2006). La Práctica Docente con alumnos ¿Con NEE? *Praxis Educativa*, 10, 20-28.
- Bermeosolo. (1997). como aprenden los seres humanos. *departamento. educacion especial PUC*.
- BLANCO, Z. E. (2013). Estudio Valoracion Abordaje de procesos de desarrollo, aprendizaje y sus dificultades aplicando un instrumentos de valoración de niños y niñas para ciclo inicial en tres instituciones de la ciudad de bogota en Innovar en la Escuela.
- Blanco, Zea, Espitia, & Acuña. (2013). *Estudio Valoración Abordaje de procesos de desarrollo, aprendizaje y sus dificultades aplicando un instrumento de valoración de niños y niñas para ciclo inicial en tres instituciones de la Ciudad de Bogotá*. Bogotá.
- Calabrese, L. (2015). *Lúdicamente N° 7 Juego, formación y escuela*, 4.
- Calabrese, L. (2015). *Lúdicamente N° 7 Juego, formación y escuela*, 4.
- Cerino, C. (2001-2003). *Anormalidad en el ámbito escolar: Algunas relaciones posibles entre en el modelo deseable de alumno, la escuela común y la escuela especial*. Córdoba España.

- Del Buey, F. M., & Camarero Suarez. (2001). Diferencias de género en los procesos de aprendizaje en universitarios. *Revista Psicothema*, 13(4), 598-604.
- Deterding, D. K. (2011). Aplicación de la mecánica del videojuego en la enseñanza del español.
- Dra. Teresa Piñeiro, D. C.-S. (2015). ARG (juegos de realidad alternativa). *Científica de Educomunicación*.
- Ermi, L., & Mayra, F. (1 de Octubre de 2005). Desafíos Para la Generalización del Diseño del Juego Móvil: Respuestas Emocionales Exámen de los Jugadores. *Revista Internacional de la Investigación Juego de Ordenador*, 5.
- Esnaola. (2006). *Aplicación de la mecánica del videojuego en la enseñanza del español*.
APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS DIGITALES.
- Francisco J. Gallego, C. J. (2014). Panorámica: serious games, gamification y mucho más. *asociacion de enseñantes universitarios de la informatica* , 15.
- García, I. G. (2015). Gamificación como recurso de la ingeniería en comunicación social. *Primera Revista Electrónica en Iberoamérica Especializada en Comunicación*.
- Gee, P. (2001-2003). *Aplicación de la mecánica del videojuego en la enseñanza del español*.
APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS DIGITALES.
- Gravini, M. L. (Diciembre de 2006). Estilos de Aprendizaje: Un Propuesta De Investigación. *Revista psicogente*, 9(16), 35-41.
- Gravini, M. L. (2007). Teoría E Investigación de los Estilos de Aprendizaje. *Revista Electrónica Diálogos Educativos*, 13.
- Hamari , J., & Koivisto, J. (5,6,7,8 de Junio de 2013). Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise. *En Proceedings of the 21st European Conference on Information Systems*. Utrecht, Netherlands.
- Horacek, R. D. (2013). *Aplicación de la mecánica del videojuego en la enseñanza del español*.
APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS DIGITALES.
- Juliao, C. G. (2011). *El Enfoque Praxeológico*. (C. U. Dios, Ed.) Bogotá, Colombia: Uniminuto.
- Juliao, C. G. (2014). *Una Pedagogía Praxeológica*. (C. U. Dios, Ed.) Bogotá, Colombia: Uniminuto.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, Estados Unidos: John Wiley & Sons.

- Kapp, K. K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Case-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco.
- kirriemuir. (2002). Aplicación de la mecánica del videojuego en la enseñanza del español. *APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS DIGITALES*.
- Lic. Hairol Romero Sandí, M. E. (2013). La Gamificación como participante en el desarrollo del. *Eleventh LACCEI Latin American and Caribbean Conference for Engineering and Technology* .
- Mangieri. (2001). *Aplicación de la mecánica del videojuego en la enseñanza del español*. *APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS DIGITALES*.
- Mares, A., Martínez, R., & Rojo, H. (Julio-Septiembre de 2009). Concepto y expectativas del docente Respecto a sus Alumnos Considerados con NEE. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 14(42), 969-996.
- Mares, A., Martínez, R., & Rojo, H. (Julio-Septiembre de 2009). Concepto y expectativas del docente respecto de sus alumnos considerados con NEE. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 14, 970-971.
- Martinez, P. P. (2014). LA APLICACIÓN DE LA LUDIFICACIÓN Y LAS TIC A LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL EN UN CONTEXTO UNIVERSITARIO JAPONÉS. *Confederación Académica Nipona*,.
- Maslow, A. (2012). La teoria de la motivacion humana . *Psicopedagogia del aprendizaje* .
- MEC. (1997). “*Alumnos con necesidades educativas especiales y adaptaciones curriculares*”. Sevilla.
- MEN. (2006). *Fundamentación conceptual para la atención en el servicio educativo a estudiantes con NEE*. Cundinamarca, Bogotá.
- Nacional, M. d. (2006). *Fundamentación Conceptual Para La Atención en el Servicio Educativo a Estudiantes Con NEE*. Cundinamarca, Bogotá.
- Neisser. (1976). *Cognitive Psychology*. New York Appleton Centry Crofts.
- Neisser. (1976). *Cognitive psychology*. new york Appleton Centry Crofts.
- Piaget. (2011). Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista. En Piaget, *La formación del símbolo en el niño* (pág. 205). Mexico.
- Pineda, E. (2015). *Sistematización de experiencias educativas a través del enfoque praxeológico*. (C. U. Dios, Ed.) Villavicencio , Colombia.

- PINEDA, P. Y. (2014). Línea Base para la formación de Agentes Educativos en Boyaca.
- Pineda, Paz, & Cuervo. (2014). *Línea Base para la formación de Agentes Educativos*. Boyacá.
- Przybylski, A. (2010). A Motivational Model of Video Game Engagement. *American Psychological Association*, 14, 154-166.
- Puente, A., Abarca, M., & Mejía, S. (s.f.). Estilos de Aprendizaje en estudiantes y profesores de segundo semestre de la carrera de ingeniería civil de la universidad de Colima. 6.
- Revueña Domínguez, F. I., & Esnaola Horacek, G. A. (2013). *VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES: Perspectivas del edutainment y la pedagogía lúdica en el aula*. Barcelona, España: Laertes.
- Rosano, V.-M. (2013). APLICACIONES MÓVILES PARA TODOS. QUÉ NOS OFRECEN. 59.
- Tapscott, D. (2011). *Grown up Digital: How the net generation is changing your world*. New York, United States: MacGraw Hill.
- Tejeiro, R., & Pelegrina, M. (2008). *La Psicología de los videojuegos* (1 ed., Vol. 1). Málaga, Archidona: Aljibe.
- Vallejo, R., & Finol, M. (2009). La Triangulación como Procedimiento de Análisis para Investigaciones Educativas. *REDHECS*, 7, 117-133.
- Vassileva, J. (10 de Marzo de 2012). Motivating Participation in Social Computing Applications: A User Modeling Perspective. 22, 177-201.
- Velasquez, B., De Cleves, N., & Calle, M. (2007). Determinación del perfil de dominancia cerebral o formas de pensamiento de los estudiantes de primer semestre del programa de bacteriología y laboratorio clínico de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. 48-56.
- Vilaseca, T. y. (2002). *Aplicación de la mecánica del videojuego en la enseñanza del español*. APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS DIGITALES.
- Vygotsky, L. (s.f.). La Teoría Sociocultural de Vygotsky. *Picología y mente* .
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge.
- IDEP, (1989) Informe final proyecto “La escuela responsable de nuevos aprendizajes para nuevos retos”, PRESENTADO POR EQUIPO MULTIDISCIPLINAR DE LA Fundación Universitaria Monserrate y Corporación Iberoamericana de Educación.

IDEP, (1999) “Estado del arte de las investigaciones estudios y escritos sobre evaluación del aprendizaje en Santafé de Bogotá en la década de 1987-1997”, Presentado por equipo de investigadores de la Especialización en Pedagogía Infantil de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

IDEP, (2005) “Cualificación de desempeño a partir de la identificación de ritmos y estilos de aprendizaje en ciencias sociales y filosofía”, “Aspectos nutricionales, aprendizaje y socialización en escolares de Santafé de Bogotá”, “Evaluación y procesos de pensamiento para el aprendizaje significativo”, informes finales del componente de innovaciones y sistematizaciones IDEP.

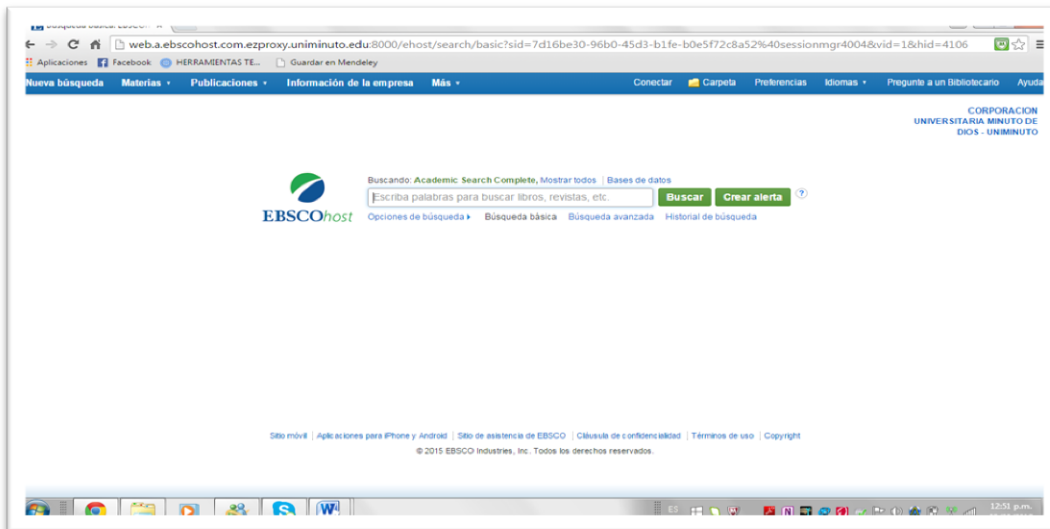
BLANCO, ZEA, ESPITIA, ACUÑA, (2013). Estudio Valoración Abordaje de procesos de desarrollo, aprendizaje y sus dificultades aplicando un instrumento de valoración de niños y niñas para ciclo inicial en tres instituciones de la Ciudad de Bogotá en *Innovar en la Escuela*. Bogotá. IDEP.

PINEDA, PAZ & CUERVO. (2014) Línea Base para la formación de Agentes Educativos en los 120 Municipios n certificados del Departamentos de Boyacá. Documento Informe final, Secretaria de Educación Departamental de Boyacá.

15. ANEXOS

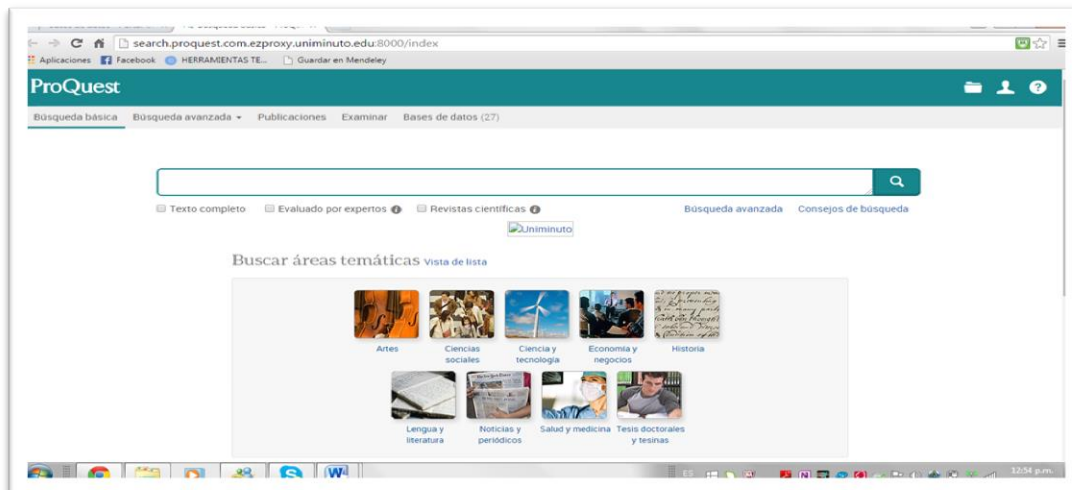
BASES DE DATOS

Figura 1. Base de datos Ebsco.



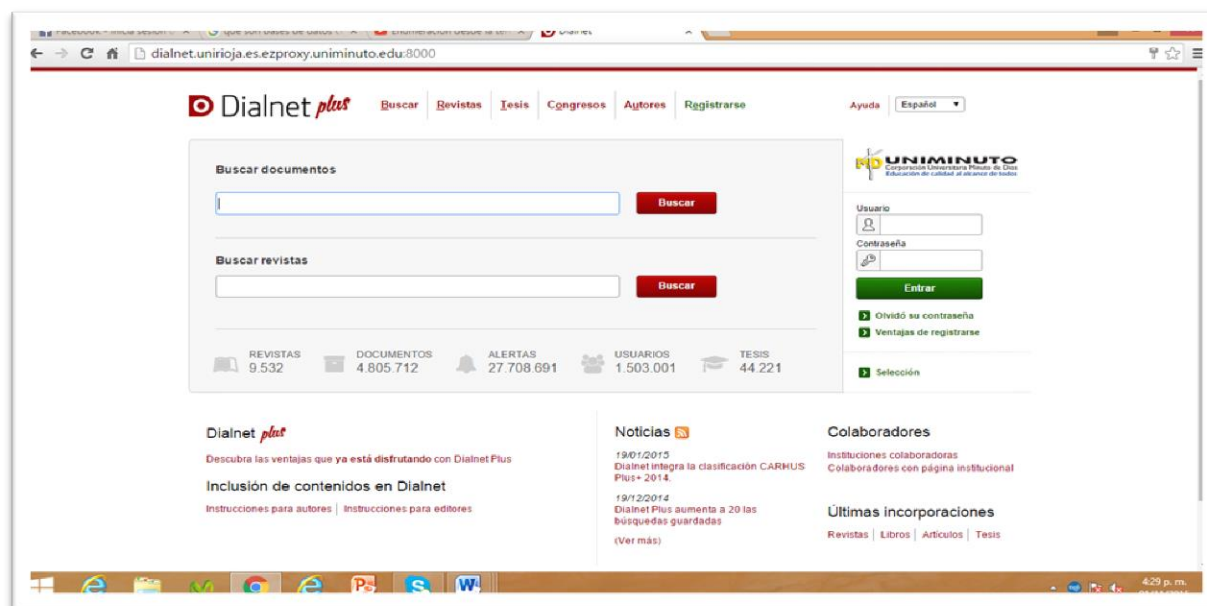
Fuente: Biblioteca Rafael García Herreros, <http://web.a.ebscohost.com.ezproxy.uniminuto.edu>

Figura 2. Base de datos Proquest.



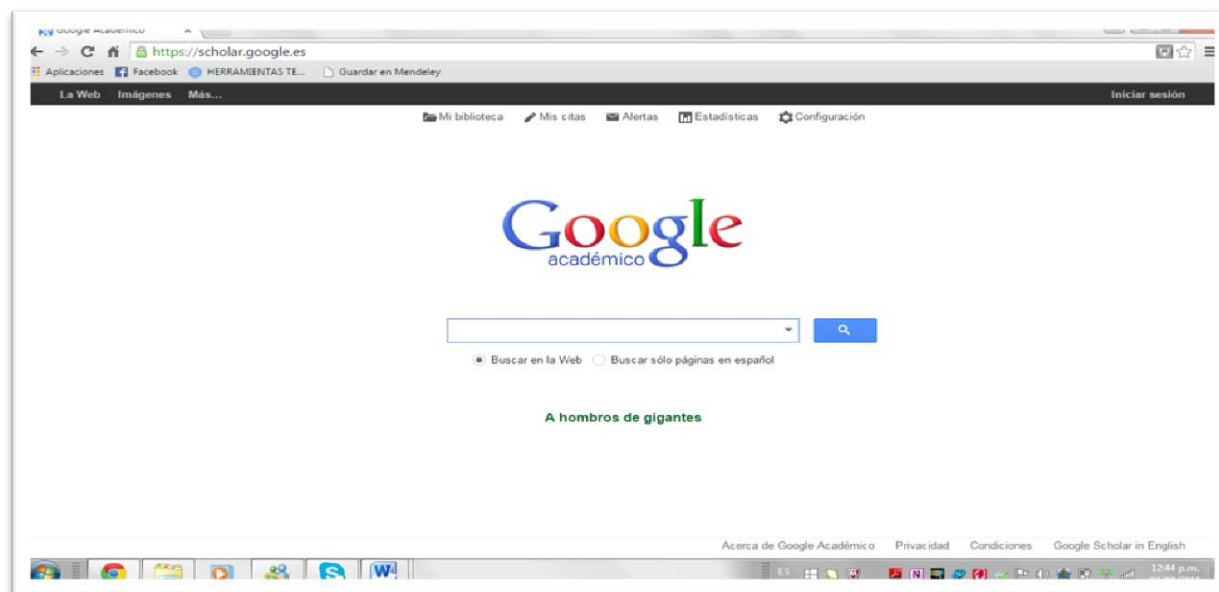
Fuente: Biblioteca Rafael García Herreros, <http://search.proquest.com.ezproxy.uniminuto.edu>

Figura 3. Base de datos Dialnet plus.



Fuente: Biblioteca Rafael García Herreros, <http://dialnet.unirioja.es.ezproxy.uniminuto.edu:8000/>

Figura 4. Buscador Google Académico



Fuente: Buscador google académico, <https://scholar.google.es/>

**UNIMINUTO
CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
CENTRO REGIONAL VILLAVICENCIO
MODALIDAD A DISTANCIA
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
DOCUMENTO RAE**

I. TITULO
REVISIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL CONCEPTO DE LUDIFICACIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN DE REFERENTES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA INFANCIA.
II. AUTORES
Liseth Yulai Troncoso Tovar. Sandra Mireya Castillo Vargas.
III. EDITORIAL
No aplica.
IV. FECHA
26 De Septiembre De 2015.
V. PALABRAS CLAVES
-Ludificación. - Gamificación. - Juego - Video juegos. -TIC. -Aprendizaje.
VI. DESCRIPCION.
Informe de investigación de la revisión documental sobre el concepto de ludificación en la construcción de referentes educativos para la primera infancia, como opción de grado de estudiantes de la corporación universitaria Minuto de Dios “UNIMINUTO” de Licenciatura en Pedagogía Infantil.

VII. FUENTES
17 referencias de autores relacionados con ludificación o gamificación.
VIII. CONTENIDO
<p>El presente informe tiene como objetivo general Recopilar fundamentación teórica del concepto de ludificación, con el fin de aportar referentes conceptuales al macro proyecto “Ecosistemas de Aprendizaje para la Primera Infancia con enfoque de Ludificación”. Y como objetivos específicos 1. Investigar en base de datos, índices especializados y bibliotecas que provean documentos pertenecientes a la temática de ludificación.2 Diseñar y elaborar e implementar el formato RAE como videncia de análisis de textos y documentos sobre el concepto de ludificación.3 Diseñar y elaborar e implementar la ficha para el análisis documental sobre el concepto de ludificación en la primera infancia.4 Colaborar con la construcción de los referentes teóricos del proyecto macro de la Vicerrectoría Regional Llanos de Uniminuto denominado ecosistemas de aprendizaje para la primera infancia desde el enfoque de la ludificación; para ello, se plantea desarrollar la investigación desde los componentes de la Pedagogía Praxeológica lo que conlleva a establecer el estudio en cuatro fases: 1. Ver. Esta primera Fase corresponde a la revisión documental sobre el concepto de ludificación en la construcción de referentes educativas para la primera infancia; con el fin de aportar al proyecto Macro creación de Ecosistemas de Aprendizaje para la Primera Infancia con enfoque de Ludificación. 2. Juzgar. En esta fase se dio a la búsqueda de artículos relacionados con el concepto de ludificación o gamificación y con la ayuda de la asesora realizamos la ficha RAE, estos artículos fueron seleccionados de bases de datos confiables como Proquest, Ebsco, Dialnet plus y otras fuentes como Google académico, con fundamento teórico en ludificación. 3. Actuar: Los artículos que hallamos en esta búsqueda sobre el concepto de ludificación los utilizamos para apoyarnos en el marco teórico, además se llevó a una selección de solo cinco (5) artículos para analizarlos y plasmarlos en el formato RAE, donde se tendrá en cuenta de cada artículo: el título, autor, fuente, fecha, tipo de publicación, palabras claves, resumen y conclusiones. Como tercera medida una vez plasmado los artículos en el formato RAE pasamos a realizar por cada artículo un análisis donde se resaltara la importancia de dicha estrategia pedagógica en nuestras aulas de clase para los niños de primera infancia. Fase 4: Está previsto que esta fase conlleve el entregar un informe final de trabajo para ser validado por el Director del proyecto. El resultado final tendrá como producción un análisis de por lo menos tres autores relevantes en la temática de ludificación que sean analizados y validados en su pertenencia al proyecto macro de investigación.</p>
IX. METODOLOGIA
Se adopta la Investigación cualitativa- metodología investigación – acción – participativa y se aplica en la revisión documental.
X. CONCLUSIONES
<p>El conocimiento que se tiene frente al concepto de ludificación es poco, este se ve relacionado con la lúdica, pero al hacer referencia a este término con el aporte (Rosano, 2013)“la gamificación busca transformar una clase, una marca de un producto, un trabajo o cualquier otro ámbito de la vida en algo tan excitante y tan placentero como es el acto de jugar a tu juego favorito”, hace referencia a los juegos</p>

didácticos para un ambiente de aprendizaje como una herramienta eficaz en los diferentes niveles de formación, por lo cual decimos que las TIC son parte fundamental y herramienta útil en el proceso de enseñanza de los estudiantes y más cuando en nuestro entorno es el auge del siglo XXI, por eso es importante que los docentes se impregnen de dichas estrategias para que hagan parte fundamental del aula de clases, despertando en el estudiante más conocimiento en lo tecnológico para que su aprendizaje sea más significativo.

XI. AUTORES DEL RAE

Liseth Yulai Troncoso Tovar.

Sandra Mireya Castillo Vargas.