



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

TEMA:

LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE NIÑOS DE 4 – 5 AÑOS

TUTOR:

MSC. RUTH GARÓFALO

AUTORES:

BUENAÑO COELLO ALEXANDER JOSEPH

CAMACHO CAJAMARCA MELANY GABRIELA

GUAYAQUIL

2022



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO: La Gamificación en el Aprendizaje de Niños de 4 – 5 Años

AUTORES/ES:

Buenaño Coello Alexander Joseph
Camacho Cajamarca Melany Gabriela

REVISORES O TUTORES:

MSc. Ruth Garófalo García

INSTITUCIÓN:

Universidad Laica Vicente Rocafuerte
de Guayaquil

Grado obtenido:

Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

FACULTAD: EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCACIÓN INICIAL

FECHA DE PUBLICACIÓN:

2022

N. DE PÁGS:

118 Páginas

ÁREAS TEMÁTICAS: Formación de Personal Docente y Ciencias de la Educación

PALABRAS CLAVE:

Juego educativo, aprendizaje, motivación, desarrollo del niño, primera infancia.

RESUMEN:

Esta investigación tuvo como objetivo analizar la importancia de la gamificación y el aprendizaje de los niños de 4 -5 años de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil en el periodo 2020 – 2021. Las variables del estudio fueron la gamificación y el aprendizaje. Se utilizaron los métodos inductivo y deductivo, en los que se basó la aplicación de las herramientas de investigación y la construcción de la idea a defender. El tipo de investigación fue descriptiva, pues se describieron las características de las variables, y también de campo porque se aplicaron herramientas de investigación en un lugar físico. Tuvo un enfoque mixto, pues se aplicó la técnica de la observación a los niños, para describir su proceso de aprendizaje, así como entrevistas al directivo y a las docentes para recoger sus percepciones respecto a la gamificación y el aprendizaje significativo. Estas entrevistas incluyeron 10 preguntas abiertas. Por otra parte, se aplicó la técnica de la encuesta a los padres de familia, la cual incluyó 10 indicadores relacionados a la importancia de la gamificación y el aprendizaje en los niños. La población de esta investigación estuvo conformada por 46 estudiantes, 46 padres, 1 directivo y 2 docentes, con una muestra de 10 estudiantes, 10 padres, 1 directivo y 2 docentes. Los resultados obtenidos permitieron confirmar que la gamificación influye positivamente en el aprendizaje en los niños de 4 – 5 años, por lo que se recomienda el uso de la guía de actividades para docentes propuesta.

N. DE REGISTRO	N. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL:		
ADJUNTO PDF:	SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
CONTACTO CON AUTOR/ES: Buenaño Coello Alexander Joseph Camacho Cajamarca Melany Gabriela	Teléfono: 0960819301 0988078020	E-mail: abuenanoc@ulvr.edu.ec mcamachoc@ulvr.edu.ec
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Decana: MSc. Kennya Verónica Guzmán Huayamave Teléfono: 2596500 Ext. 217 DECANATO E-mail: kguzmang@ulvr.edu.ec Directora de Carrera: MSc. Dунnia Barreiro Teléfono: 2596500 Ext. E-mail: dbarreiom@ulvr.edu.ec	

CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO ACADÉMICO

LA GRAFOMOTRICIDAD Y LA TECNOLOGÍA

INFORME DE ORIGINALIDAD

7 %	7 %	0 %	4 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ulvr.edu.ec Fuente de Internet	2 %
2	Submitted to Universidad Politecnica Salesiana del Ecuador Trabajo del estudiante	2 %
3	Submitted to Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil Trabajo del estudiante	2 %
4	publicaciones.uci.cu Fuente de Internet	1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

Ruth González

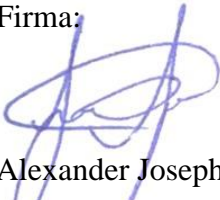
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

El (Los) estudiante(s) egresado(s) Buenaño Coello Alexander Joseph y Camacho Cajamarca Melany Gabriela, declara (mos) bajo juramento, que la autoría del presente proyecto de investigación, LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE NIÑOS DE 4 – 5 AÑOS corresponde totalmente a el(los) suscrito(s) y me (nos) responsabilizo (amos) con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedo (emos) los derechos patrimoniales y de titularidad a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establece la normativa vigente.

Autor(es)

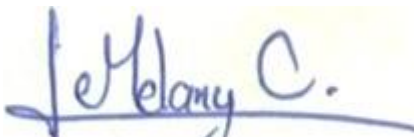
Firma:



Alexander Joseph Buenaño Coello

C.I. 2000081071

Firma:



Melany Gabriela Camacho Cajamarca

C.I. 0952054575

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de INVESTIGACIÓN LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE NIÑOS DE 4 – 5 AÑOS designado(a) por el Consejo Directivo de la Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado en todas sus partes el Proyecto de Investigación titulado: La gamificación en el aprendizaje de niños de 4 – 5 años presentado por los estudiantes Buenaño Coello Alexander Joseph y Camacho Cajamarca Melany Gabriela como requisito previo, para optar al Título de LICENCIADO en EDUCACIÓN encontrándose apto para su sustentación.

Firma:



Garofalo García Ruth Noemí

C.C. 0201457199

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios por darme fuerzas para seguir adelante, a pesar de todas las dificultades que se me presentó en el transcurso de mi formación.

A mis padres que siempre me apoyaron económicamente, cada consejo, cada palabra, me hicieron recapacitar para continuar y cumplir ese objetivo, había momentos que sentía que ya no podía más, sin embargo, esa motivación que me brindaron a pesar de no tenerlos cerca, gracias a ellos hoy en día soy una persona preparada profesionalmente para en algún momento ser su mano derecha de la familia.

Agradezco una vez más a mis padrinos, por permitirme ser parte de la familia y a su vez brindarme ese apoyo afectivo que me hizo avanzar con más seguridad.

Melany Gabriela Camacho Cajamarca

DEDICATORIA

Dedico este logro principalmente a Dios y a mis padres, quienes fueron mi guía y apoyo para llegar a terminar mi carrera de estudio a pesar de los obstáculos presentados en el camino, y además de ellos, también formaron parte de este proceso mis sobrinas y padrinos, quienes cada día estuvieron a mi lado, para motivarme.

Melany Gabriela Camacho Cajamarca

AGRADECIMIENTO

Agradezco primero a Dios por darme la fuerza en seguir adelante, a mis padres por el apoyo incondicional que me han podido dar, ya que sin ellos no estaría aquí, a mis docentes que han sabido guiarme por el camino de la enseñanza.

Alexander Joseph Buenaño Coello

DEDICATORIA

A nuestros padres por habernos forjado como las personas que somos en la actualidad, muchos de nuestros logros se los debemos a ustedes entre los que se incluye este. Nos formaron con reglas, pero al final de cuentas, nos motivaron constantemente para alcanzar nuestros sueños más anhelados.

Alexander Joseph Buenaño Coello

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	3
1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del problema	3
1.3 Formulación del problema.....	5
1.4 Sistematización del problema.....	5
1.5 Objetivos.....	5
1.5.1 Objetivo General.....	5
1.5.2 Objetivos específicos	5
1.6 Justificación.....	6
1.7 Delimitación del problema	6
1.8 Idea a defender.....	7
1.9 Línea de Investigación Institucional/Facultad.....	7
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.....	8
2.1 Marco teórico referencial.....	8
2.1.1 Antecedentes	8
2.1.1.1 Internacionales	8
2.1.1.2 Nacionales.....	9
2.1.2 Gamificación: definiciones	11
2.1.3 Beneficios de la gamificación.....	12
2.1.4 Elementos de la gamificación	14
2.1.5 Fases para implementar la gamificación.....	15
2.1.6 Técnicas de la Gamificación.....	16
2.1.7 El juego serio y la gamificación.....	17
2.1.8 El Aprendizaje, definiciones.....	19
2.1.9 Los estilos de aprendizaje según Kolb.....	20
2.1.10 El Aprendizaje según Witkin.....	21
2.1.11 El Constructivismo.....	22

2.1.12	El Conectivismo.....	23
2.1.13	El Aprendizaje Significativo de Ausubel.....	24
2.1.14	Etapas del Desarrollo Cognitivo de Piaget	26
2.2	Marco Conceptual.....	26
2.3	Marco Legal.....	27
CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN		30
3.1	Tipo de investigación.....	30
3.2	Enfoque de la investigación.....	30
3.3	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información	31
3.3.1	La observación.....	31
3.3.2	La entrevista.....	31
3.3.3	La encuesta.....	31
3.4	Método de la investigación.....	31
3.5	Población y Muestra	32
3.5.1	Población.....	32
3.5.2	Muestra	32
3.6	Análisis y Resultados.....	33
3.6.1	La observación a los estudiantes.....	33
3.6.2	La entrevista al directivo.....	34
3.6.3	La entrevista a las docentes.....	35
3.6.4	La encuesta a los padres de familia.....	39
3.6.5	Conclusiones preliminares	50
CAPÍTULO IV PROPUESTA		52
4.1	Título de la Propuesta	52
4.2	Objetivo General.....	52
4.3	Objetivos Específicos	52
4.4	Esquema de la Propuesta	53
4.5	Desarrollo de la Propuesta.....	54
CONCLUSIONES.....		88
RECOMENDACIONES		90

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	91
----------------------------------	----

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Delimitación del problema	7
Tabla 2. Población y Muestra	32
Tabla 3. Ficha de observación	33
Tabla 4. Entrevista a las docentes.....	36
Tabla 5. Juegos en plataformas virtuales.....	40
Tabla 6. Guía de juegos virtuales	41
Tabla 7. Uso de aparatos tecnológicos	42
Tabla 8. Plataforma de juegos para reforzar aprendizaje	43
Tabla 9. Resultados de juegos aplicados por docente	44
Tabla 10. Participa en juegos en casa	45
Tabla 11. Beneficio del juego en aprendizaje.....	46
Tabla 12. Importancia de juegos virtuales en clases	47
Tabla 13. Recursos tecnológicos disponibles	48
Tabla 14. Horarios para uso de tecnología	49

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Pirámide de Werbach y Hunter (2012).	14
Figura 2. Fases de la gamificación en la práctica educativa.....	15
Figura 3. Técnicas de gamificación.....	17
Figura 4. Estilos de aprendizaje de Kolb.....	20
Figura 5. Aprendizaje según Witkin.....	22
Figura 6. Juegos en plataformas virtuales	40
Figura 7. Guía de juegos virtuales.....	41
Figura 8. Uso de aparatos tecnológicos.....	42
Figura 9. Plataforma de juegos para reforzar aprendizaje.....	43
Figura 10. Resultados de juegos aplicados por docente.....	44
Figura 11. Participa en juegos en casa.....	45
Figura 12. Beneficio del juego en aprendizaje.....	46

Figura 13. Importancia de juegos virtuales en clases.	47
Figura 14. Recursos tecnológicos disponibles.	48
Figura 15. Horarios para uso de tecnología.	49
Figura 16. Esquema de la propuesta.	53
Figura 17. Portada.	54
Figura 18. Tabla de ranking.	56
Figura 19: Los animales.	58
Figura 20: Peces y números.	60
Figura 21: Pantalla de juego.	61
Figura 22: Arte con Come galleta.	63
Figura 23: Pizarra Sésamo.	64
Figura 24: Los colores.	66
Figura 25: Relaciones – Pantalla 1.	67
Figura 26: Relaciones – Pantalla 2.	67
Figura 27: Relaciones – Pantalla 3.	68
Figura 28: Relaciones – Pantalla 4.	68
Figura 29: Las formas.	69
Figura 30: Las formas básicas.	70
Figura 31: Las formas – Pantalla 1.	71
Figura 32: Relaciones – Pantalla 2.	71
Figura 33: Relaciones – Pantalla 3.	71
Figura 34: Relaciones – Pantalla 4.	71
Figura 35: Las burbujas.	73
Figura 36: Objetos del juego.	74
Figura 37: Las burbujas – Pantalla 1.	75
Figura 38: Las burbujas – Pantalla 2.	75
Figura 39: Los laberintos.	76
Figura 40: Los laberintos – Pantalla 1.	77
Figura 41: Los laberintos – Pantalla 2.	77
Figura 42: Los laberintos – Pantalla 3.	77
Figura 43: Los laberintos – Pantalla 4.	77
Figura 44: El rompecabezas.	79
Figura 45: El rompecabezas – Pantalla 1.	80
Figura 46: El rompecabezas – Pantalla 2.	80

Figura 47: El rompecabezas – Pantalla 3.	80
Figura 48: El rompecabezas – Pantalla 4.....	80
Figura 49: Las diferencias.	82
Figura 50: Las diferencias – Pantalla 1.	83
Figura 51: Las diferencias – Pantalla 2.	83
Figura 52: Las diferencias – Pantalla 3.	83
Figura 53: Las diferencias – Pantalla 4.	83
Figura 54: Memotest.....	85
Figura 55: Memotest – Pantalla 1.	86
Figura 56: Memotest – Pantalla 2.....	86
Figura 57: Memotest – Pantalla 3.	86
Figura 58: Memotest – Pantalla 4.....	86

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Ficha de observación.....	98
Anexo 2 Entrevista al directivo	99
Anexo 3 Entrevista a los docentes	100
Anexo 4 Encuesta a padres de familia.....	101
Anexo 5 Validaciones de la Propuesta	103

INTRODUCCIÓN

El presente estudio tiene como objetivo el análisis de la importancia de la gamificación como del aprendizaje de los niños de 4 -5 años de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil en el periodo 2020 – 2021. Para ello, se identificaron en primera instancia los referentes teóricos tanto del juego como del aprendizaje en niños, y se recogieron datos para diagnosticar los aspectos más importantes que influyen en la motivación, interés y rendimiento del niño.

En el Capítulo I de esta investigación se hace referencia al diseño de la investigación, relatando con detalle la formulación del problema, esto es, un aprendizaje inadecuado debido a la insuficiente motivación en el aula para participar de manera activa. Los objetivos generales y específicos son descritos en esta sección, los mismos que plantean analizar la importancia de la gamificación y el aprendizaje de los niños de 4 -5 años, así como identificar referentes teóricos relacionados con la gamificación y el aprendizaje, diagnosticar la actitud de los niños de 4-5 años en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y diseñar una guía de actividades orientada al docente que motive la participación de los niños. Este capítulo detalla también la justificación, donde se describe la importancia, la relevancia social, los beneficiarios del estudio y el impacto de la propuesta del presente trabajo. Por otra parte, se incluye la delimitación del problema y la idea a defender de la investigación.

En el Capítulo II se incluye el Marco Teórico de la investigación. Esta sección incluye antecedentes, es decir, el análisis del contenido de otros estudios similares, cuyo objetivo es que sirvan como soporte a la presente investigación. Por añadidura se incluye el marco teórico referencial, en donde se discuten los principales temas relacionados a las variables del estudio. Finalmente, en este capítulo se incluye el marco conceptual y el marco legal.

En el Capítulo III se aborda el Marco Metodológico para explicar el diseño de la investigación, esto es, constan el método, el tipo de investigación y el enfoque de esta, el mismo que para este trabajo es descriptivo y de campo, con un enfoque mixto. Se explican además las técnicas e instrumentos de investigación considerados, los mismos que fueron la observación, la entrevista y la encuesta. La población y muestra del estudio también son descritas en esta sección, la misma que finaliza con la discusión de los datos recogidos y las conclusiones preliminares.

En el Capítulo IV describe la propuesta que se plantea como alternativa para la solución del problema de investigación. Esta propuesta incluye los objetivos, la justificación, el esquema y el desarrollo del plan. Finalmente, se incluyen conclusiones y recomendaciones propias del resultado del proceso de la investigación.

CAPÍTULO I

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Tema

La Gamificación en el Aprendizaje de niños de 4 – 5 años

1.2 Planteamiento del problema

En otros países del mundo, la educación se enmarcaba en el aspecto expositivo, donde el maestro solo transmitía el contenido a los estudiantes, y el alumno era un receptor pasivo. Sin embargo, el avance de la tecnología y de las corrientes educativas, ha ocasionado que el docente se convierta en un mediador entre el estudiante y su proceso formativo. Las políticas que se han implementado en el campo de la educación determinaron la necesidad de implantar nuevas metodologías basadas en los avances tecnológicos, las mismas que fueron respaldadas por UNESCO (2020) y por el Ministerio de Educación Nacional (2015), quienes ponderan el uso adecuado de los recursos para ir de la mano con las necesidades de las nuevas generaciones.

La motivación de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje es un punto crucial que tiende a convertirse en un problema común en la educación. Los maestros tienen la necesidad de probar métodos innovadores y buscar recursos que puedan ayudarlos a motivar a los estudiantes a participar activamente, y de este modo alcanzar sus metas en el aula. La gamificación es uno de los recursos que puede ayudar a los estudiantes a incrementar su interés. La gamificación es descrita como un proceso de tomar algo que ya existe, tal como un sitio web o una aplicación web, como por ejemplo Kahoot, e integrar la mecánica del juego en un contexto de enseñanza tradicional. El propósito es motivar la participación de los estudiantes e involucrarlos en el tema. En otras palabras, el compromiso que las personas experimentan a través del juego es trasladado a un contexto educativo, y de este modo, influye sobre el comportamiento de los estudiantes (Coello & Gavilanes, 2019).

Es preciso señalar que los Objetivos De Desarrollo Sostenible - ODS (2020) en su cuarto objetivo denominado “educación de calidad” mencionaron que la educación es indispensable en la vida, siendo así la clave para que la pobreza acabe, también mencionaron que se consiguieron avances muy buenos, pero debido a esta situación actual del confinamiento es posible que como consecuencia se tenga un retroceso de lo avanzado en educación. En lo

indicado por los objetivos se comprueba que la educación es el medio más importante y está en constante avance debido a la tecnología, por esta razón se recomienda buscar estrategias innovadoras para la enseñanza y aprendizaje como lo es el uso de recursos gamificados en la educación.

La gamificación es considerada una alternativa para la educación tradicional, porque influye de manera importante en la actitud del individuo; crea experiencias y sentimientos de autonomía, y por tanto produce un cambio de comportamiento. Los incentivos utilizados en la gamificación se constituyen en importantes elementos que incrementan la motivación y se convierte en una estrategia efectiva para promover la participación y el aprendizaje en los estudiantes. Sin embargo, en el Ecuador su aplicación es aún incipiente. (Sánchez, 2019).

La Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil es una institución privada, localizada en el cantón Durán, provincia del Guayas, que imparte educación inicial y educación general básica. En esta institución se ha observado de manera preliminar que los niños de 4-5 años pertenecientes al nivel Inicial II, no muestran suficiente motivación durante la clase para participar activamente, están desanimados, tienen sueño, muestran desinterés ante actividades repetidas que la docente plantea, poco desarrollo de la motricidad gruesa acorde a la edad y escasa interacción social con sus pares. Una posible causa sería la escasa de aplicación de metodologías y técnicas apropiadas para desarrollar las habilidades en los menores que transitan día a día por el aula; sería importante y necesario que se permita que el niño se interese en el proceso de aprendizaje con actividades que favorezcan el desarrollo académico de los infantes.

También se ha considerado que el nivel de comprensión de los aprendizajes es deficiente; porque la información recibida es monótona, ayudas visuales pobres, modelos didácticos no acordes a la edad de los niños; y esto conlleva a que los alumnos no tengan un buen desenvolvimiento en sus resultados, los pocos recursos que los docentes utilizan no aportan al desarrollo con su entorno, poca interactividad con sus pares, escaso aprendizaje mediante la observación, descubrimiento y experimentación. De la misma manera, lo poco atractivo y novedoso del desarrollo de las clases ha dado como resultados niños poco interesados en el aprendizaje, poca lógica en los ejercicios propios de su edad, escasa atención y el programa a desarrollar según el currículo no demuestran habilidades que satisfagan las necesidades y aprendizajes acordes al tiempo que están viviendo.

Por los motivos expuestos, la presente investigación propone la elaboración de una guía para los docentes con un conjunto de actividades basadas en la gamificación, que promueva el aprendizaje significativo de los niños de 4 – 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil, en el periodo 2020 – 2021.

1.3 Formulación del problema

¿Cuál es la importancia de la gamificación en el aprendizaje de los niños de 4 -5 años de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil, en el periodo 2020 - 2021?

1.4 Sistematización del problema

- ¿Cuáles son los referentes teóricos que fundamentan la gamificación y el aprendizaje en los niños de 4-5 años?
- ¿Cuál es la actitud de los niños de 4-5 años en al proceso de enseñanza-aprendizaje?
- ¿Qué función cumple la gamificación en el aprendizaje?
- ¿Qué características tiene el aprendizaje significativo?
- ¿Cómo pueden los docentes utilizar la gamificación para motivar el aprendizaje de los niños de 4-5 años?
- ¿Qué factores negativos podría tener el uso de la gamificación en el aula?
- ¿Qué actividades basadas en la gamificación deben incluirse en una guía para docentes a fin de motivar la participación de los niños de 4-5 años en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

- Analizar la importancia de la gamificación y el aprendizaje de los niños de 4 -5 años de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil en el periodo 2020 – 2021.

1.5.2 Objetivos específicos

- Identificar referentes teóricos relacionados con la gamificación y el aprendizaje en los niños de 4-5 años.

- Diagnosticar la actitud de los niños de 4-5 años en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Elaborar una guía de actividades para docentes que motive la participación de los niños de 4-5 años de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.6 Justificación

Este proyecto de investigación es importante porque está dirigido a ayudar a los maestros de preescolar a implantar una metodología innovadora de aprendizaje, enganchando y motivando de mejor manera a sus estudiantes e incrementando su participación en el aula. Adicionalmente, permitirá al docente mejorar sus prácticas y lograr los resultados de aprendizaje deseados.

Por otra parte, el presente estudio tiene relevancia social, porque con la gamificación se estará generando un aprendizaje significativo que no solo beneficiará al estudiante, sino a la sociedad en general, pues cambiará la actitud del niño al romper el esquema tradicional de una clase y aumentar el interés en los procesos de aprendizaje mientras el estudiante se divierte.

Los beneficiarios de esta investigación son los niños de 4-5 años, quienes absorberán de mejor manera los conocimientos, mejorando de manera integral su aprendizaje en entorno innovador y divertido. Adicionalmente, se beneficiarán los docentes, quienes podrán mejorar y actualizar su metodología y alcanzarán los objetivos planteados. Finalmente, se beneficiará la institución y la sociedad en general, pues los estudiantes alcanzarán los resultados de aprendizaje.

La propuesta presentada en este trabajo de investigación tiene un impacto positivo sobre los quienes conforman la comunidad educativa, pues su objetivo es la solución de un problema importante que se presenta cada vez más comúnmente: el poco interés y motivación para interactuar activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje; por tanto, la aplicación de esta guía tiene una connotación positiva.

1.7 Delimitación del problema

El presente proyecto se desarrollará en la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil en el Cantón Durán. La comunidad que asiste a la institución posee un

estamento educativo medio-bajo, con escasos conocimientos de la gamificación y su aplicación. Los docentes se encuentran entre las edades de 30 a 50 años y en su mayoría no cuentan con un título registrado en el campo educativo, lo que afecta de manera importante al momento de aplicar esta herramienta en los niños, esto se realizará en el año lectivo 2020-2021.

Tabla 1.
Delimitación del problema

Campo	Educación
Área	Educación inicial
Tiempo	6 meses
Edad	4-5 años
Lugar	Escuela Particular “Golfo de Guayaquil”
Tipo de investigación	Descriptiva de Campo
Periodo de investigación	2020-2021
Unidad de análisis	Niños
Responsable	Alexander Buenaño- Melany Camacho

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

1.8 Idea a defender

La aplicación de la gamificación como recurso tecnológico es importante en el aprendizaje en los niños de 4 – 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil en el periodo 2020 – 2021.

1.9 Línea de Investigación Institucional/Facultad.

El presente trabajo de investigación se relaciona con la línea de investigación de la Facultad de Educación de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil que aporta al presente estudio, la cual es la Formación integral, atención a la diversidad y educación inclusiva, así como a la sublínea de investigación, Inclusión social educativa, atención a la diversidad.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Marco teórico referencial

2.1.1 Antecedentes

Se consultaron diversos autores con trabajos de investigación relacionados a la importancia de la gamificación en el aprendizaje de los niños, se ha encontrado información valiosa en los repositorios de universidades nacionales e internacionales, así como en artículos científicos de revistas indexadas. Es necesario revisar y analizar estos estudios, puesto que contribuyen enormemente al desarrollo del presente trabajo de investigación.

2.1.1.1 Internacionales

Iquise y Rivera (2020) realizaron un estudio titulado *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*, por la Universidad San Ignacio de Loyola, para obtener el título de Licenciado en Educación Secundaria. El objetivo de este trabajo fue analizar la importancia de la gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se aplicó el método documental junto a su herramienta, la ficha de análisis. Adicionalmente, esta investigación tuvo un enfoque cualitativo. De la aplicación de las herramientas de investigación se concluyó que la gamificación beneficia el aprendizaje, debido a que es una fuente de motivación, y brinda a los estudiantes alternativas efectivas para mejorar su rendimiento académico.

Ortiz, et. al (2018) desarrollaron una investigación titulada *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*, en artículo publicado en la revista científica Edu Pesqui. El objetivo de este estudio es revisar el impacto y beneficios de la aplicación de la gamificación en el ámbito educativo, en particular en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta investigación aplica los métodos bibliográficos y documental, mediante los cuales los autores realizaron una revisión amplia de la literatura relacionadas con la aplicación de la gamificación en educación, la motivación e inmersión, además de analizar un conjunto de experiencias gamificadas para estudiar los tres elementos que intervienen en la gamificación: las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Los resultados del análisis permitieron confirmar los elementos de la gamificación y establecer los beneficios con los que aporta a la educación.

Moreno (2017) llevó a cabo el estudio *Gamificación como herramienta para incrementar la motivación y la participación en las destrezas de escritura*, por la Universidad de Jaén, Andalucía, España, como requisito previo a la obtención del título de Máster en Educación. El objetivo de este estudio fue examinar el nivel de motivación y participación que aporta la gamificación en los estudiantes. Se trata de un tipo de estudio práctico y heurístico. Su enfoque es analítico y de naturaleza mixta. Los resultados de la aplicación de las herramientas de investigación permitieron concluir que el uso de actividades basadas en la gamificación tiene un efecto positivo en el aprendizaje de los estudiantes.

2.1.1.2 Nacionales

Lizano y Pinela (2018) realizaron un estudio titulado *La gamificación en el aprendizaje significativo de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura*, por la Universidad de Guayaquil, para obtener el título de Licenciado en Educación. El estudio fue llevado a cabo en la Unidad Educativa República de Francia, y tuvo como objetivo utilizar la gamificación como eje central de un nuevo paradigma permita un aprendizaje motivador e innovador. Para ello, los autores proponen la incorporación de recursos tecnológicos, en base a lo cual se desarrolló un software educativo que motive al estudiante y facilite su aprendizaje. El estudio concluye que la gamificación brinda múltiples beneficios al proceso de enseñanza.

Quishpi y Fernández (2018) llevaron a cabo una investigación con el título *La gamificación en el desarrollo del aprendizaje significativo*, por la Universidad de Guayaquil, para obtener el título de Licenciado en Educación. Este estudio tuvo como objetivo identificar el rol de la gamificación en el mejoramiento de los niveles de aprendizaje significativo en los estudiantes, y propone el diseño de una aplicación multimedia, para apuntalar este objetivo. El estudio tuvo un enfoque mixto con énfasis en la investigación acción. Los resultados obtenidos llevaron a la conclusión que la gamificación favorece el mejoramiento de los niveles de aprendizaje significativo en los estudiantes.

Andrade (2020) desarrolló un trabajo investigativo titulado *Gamification and its influence on the oral production in students of 7th grade EGB at UE Bella Vista, school year 2019-2020* (La gamificación y su influencia en la producción oral en estudiantes de 7mo grado EGB en la UE Bella Vista, año lectivo 2019-2020), por la Universidad Laica Vicente Rocafuerte, previo a la obtención del título de Licenciada en Lengua Inglesa: Mención en

Enseñanza y Administración de Sistemas Educativos en TEFL. El objetivo de este estudio fue describir la influencia de la gamificación en la destreza oral, para lo cual la autora recurrió al diagnóstico del nivel de producción oral de los estudiantes a fin de identificar las causas de su bajo nivel. Se trata de una investigación descriptiva y de campo, con un enfoque mixto. La aplicación de las técnicas y herramientas de investigación diseñadas permitió confirmar la influencia positiva de la gamificación en el desarrollo de la producción oral en los niños de 7mo grado EGB.

Cuenca y Ugalde (2021) llevaron a cabo una investigación titulada *La gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 5 a 6 años de edad* en la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la Parroquia Tarqui del año lectivo 2020-2021, por la Universidad Laica Vicente Rocafuerte, para obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación. El objetivo de este estudio fue analizar la gamificación en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños de 5 a 6 años. Para ello, se establecieron los fundamentos teórico-prácticos de las variables de investigación y se identificaron sus características. Este trabajo aplicó los métodos teórico y empírico, y es presentado como de tipo descriptivo, con un enfoque mixto. Sobre este enfoque se basó el diseño de las herramientas de investigación. Durante su desarrollo, se pudo constatar que la gamificación fortalece el aprendizaje significativo en niños de 5 a 6 años.

Por otra parte, estudios de mayor envergadura como aquellos realizados por Piaget y Vygotsky, coinciden con que el conocimiento se da mediante un proceso constructivo. Pimiento, et. al (2019) afirman que este proceso lo realiza el sujeto mediante su interacción con su entorno, y que la misión del ser humano en este mundo es aprender y descubrir este entorno durante cada una de las etapas de su vida, empezando por lo más simple hasta alcanzar lo más complejo.

Piaget (citado en Pimiento, et. al, 2020), afirmaba que el desarrollo cognitivo se lleva a cabo por etapas, y lo describe como una reorganización progresiva de los procesos mentales que resultan de la maduración y experiencia biológica ambiental. En su criterio, los niños construyen una comprensión del entorno que los rodea, y de este modo, entre experimentar lo que saben y descubrir lo nuevo en su entorno, ajustan el nuevo conocimiento. En otras palabras, para Piaget, el aprendizaje del individuo resulta de un funcionamiento progresivo, el mismo que se modifica gradualmente de acuerdo con la etapa en la que se encuentre.

Vygotsky, en cambio, enfatiza más la cultura y la manera en que está influye en el desarrollo cognitivo de un ser humano debido a las interacciones sociales. Su teoría de la zona de desarrollo próximo afirma que la manera más rápida para construir el conocimiento no es mediante ejecuciones o pruebas individuales, sino con la compañía de sus pares (Guadarrama, 2021). Esta teoría contrasta con la tendencia individualista de Piaget, quien, influenciado por el trabajo de Marx, sostenía que el desarrollo cognitivo se debe en gran parte a las exploraciones independientes que realizan los infantes, quienes de este modo van construyendo el conocimiento por sí mismo (Raynaudo & Peralta, 2017).

2.1.2 Gamificación: definiciones

Guevara (2018) define a la gamificación como una estrategia de aprendizaje basada en la mecánica del juego en la educación. El autor afirma que, para lograr mejores resultados, es necesario que el juego sea atractivo, que involucre al estudiante y que el ambiente de aprendizaje sea divertido, pues los juegos son una oportunidad para estimular la colaboración mediante recompensas, y de este modo ayudar a que el niño se adapte a situaciones diferentes para de este modo transformar el aprendizaje.

En la actualidad, el término gamificación es muy utilizado en el área de la educación, y es considerado muy popular, en particular en el entorno educativo digital. Mallitasig y Freire (2020) explican que el objetivo de la gamificación es hacer interesante para el alumno una actividad académica no lúdica, es decir, los motiva constantemente a participar de manera activa mediante logros o recompensas.

Por su parte, Loján (2017) describe a la gamificación o ludificación como una herramienta que incrementa la motivación de los estudiantes en el entorno educativo y mejora su rendimiento académico. Sin embargo, la autora hace énfasis en que es necesario aplicar una didáctica que enganchen al estudiante de manera tal que participe más activamente y encuentre interesante la asignatura y su aprendizaje,

De acuerdo con lo comentado por los distintos autores mencionados, la gamificación es vista como una tecnología de aprendizaje que puede educar a través del juego, permitiendo absorber conocimientos. El hecho de tener amplia aceptación en los niños es una ventaja innegable, en especial a aquellos en edad temprana, pues son quienes dedican la mayor parte de su tiempo a jugar; por lo tanto, la gamificación puede ser considerada como una oportunidad para inculcar aprendizajes a los niños en esta etapa de la vida. Es importante

mencionar además el criterio de los autores, que uno de los fines más importante de la gamificación es motivar a los estudiantes y engancharlos al contenido de la clase para de este modo sacar el mayor provecho al desarrollo del aprendizaje y valores.

2.1.3 Beneficios de la gamificación

Ortiz, et. al (2018) manifiesta en su estudio que los principales beneficios de la gamificación en el ámbito educativo es la motivación e inmersión que causa en los estudiantes, el compromiso, la socialización y la mayor colaboración e interacción de éstos en el aula, permitiendo la inclusión de las emociones para favorecer el proceso de enseñanza/aprendizaje.

De manera más detallada, los autores señalan entre los beneficios que brinda la inclusión de la gamificación en el aula los siguientes:

- Mayor motivación para aprender.

Según un estudio llevado a cabo por Johnson (2014, citado en Ortiz, 2018), la gamificación es una tendencia y una estrategia didáctica que integra el juego con el contexto del estudiante y lo ayuda a potenciar la motivación y otros valores positivos.

- Favorece el incremento de la atención y la concentración en los niños.

Para Contreras (2016) la gamificación permite que el niño experimente y explore una variedad de opciones y sus consecuencias, así como sus propias limitaciones. En este sentido, la autora manifiesta que el juego no solo desarrolla las habilidades sociales del individuo, sino que también mejora su atención, su concentración, y el pensamiento complejo.

- Crea una visión distinta sobre la enseñanza.

Mero y Castro (2020) mencionan que, por lo general, todo estudiante preconice a la educación como una obligación. Sin embargo, las autoras resaltan que la gamificación permite crear una visión diferente de la enseñanza, al promover un ambiente motivador que vuelve una clase tradicional en más atractiva y contextualizada, con una competencia sana y amistosa, donde los estudiantes participan activamente mediante actividades lúdicas.

- Proporciona nuevos modelos de aprendizaje.

Martínez (2017) explica que, junto al avance de la tecnología, han existido también cambios en el ámbito social y sobre todo en la educación, que se ha transformado para adaptarse a las nuevas realidades. De esta manera, menciona la autora, los modelos de aprendizaje tradicional han evolucionado en nuevas formas que tienen como base del cambio a la tecnología, y que transformaron también el rol del estudiante y del docente.

- Favorece la aceptación de errores en estudiantes.

Para Mateo y Ruiz (2018), la mecánica de la gamificación motiva al estudiante a mantener un rendimiento y una dirección determinada, pero como es natural, llegará el momento en que aparecerán fallas o errores. Sin embargo, en esas instancias, la gamificación permitirá que el estudiante vea los errores de manera lúdica, sabiendo que dispone de nuevas oportunidades.

- Permite que estudiante sea escuchado

Una manera eficaz de lograr que el estudiante recuerde nuevos contenidos es el aprendizaje colectivo. Pertegal y Lorenzo (2019) manifiestan que una ventaja de la gamificación es que el aprendizaje se construye colectivamente. Esto significa que el estudiante tiene la oportunidad de contribuir con sus ideas y conocimientos, ayudando a mejorar el proceso y transmitiendo las lecciones aprendidas a los nuevos integrantes.

- Potencia la interactividad.

Liberio (2019) pondera a la gamificación como una técnica de aprendizaje que utiliza el juego orientado a la educación para lograr el aprendizaje en los estudiantes. La autora explica que haciendo uso de la gamificación se logra una mayor interacción en el aula, pues todos los estudiantes participan y piensan juntos sobre cómo superarán los desafíos presentados.

- Favorece el trabajo colaborativo.

Para Martínez y Ríos (2019), un objetivo primordial de la gamificación es que el niño logre un aprendizaje mientras juega, y para ello, se necesita un nivel de interacción alta que puede lograrse mediante el trabajo en equipo. La contribución de todos los estudiantes es clave en un juego, pues se requiere que todos colaboren de forma organizada para buscar la solución a los desafíos de aprendizaje.

- Promueve la aplicación de las nuevas tecnologías.

Para Heredia, et. al (2020) la gamificación es por sí misma una tecnología innovadora. Los autores afirman que el gran avance de la tecnología del juego ha causado que el docente busque estrategias constantemente para lograr mayor interés en el proceso de enseñanza y aprendizaje. A decir de los autores, el aprendizaje puede lograrse con o sin las nuevas tecnologías; sin embargo, los recursos tecnológicos como los videojuegos o la robótica están inmersos en la manera en que el niño vive y aprende.

- Estimula las relaciones sociales del estudiante con sus pares

Gómez (2020) indica que la gamificación promueve la interacción social y la competencia, por lo que motiva al estudiante y facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje. La mayor parte de las herramientas de gamificación se aplican en grupo. De esta manera, los alumnos y alumnas tienen que aprender a comunicarse y a trabajar conjuntamente para conseguir el objetivo.

2.1.4 Elementos de la gamificación

Werbach y Hunter (2012, citados en Pérez y Gétrudix, 2021) identificaron tres elementos en los sistemas basados en la gamificación:

- a) Las dinámicas, las mismas que forman parte de la estructura implícita del juego.
- b) Las mecánicas, que constituyen los llamados procesos que estimulan el desarrollo de las actividades basadas en el juego.
- c) Los componentes, que se definen como las implementaciones concretas de los dos primeros elementos.

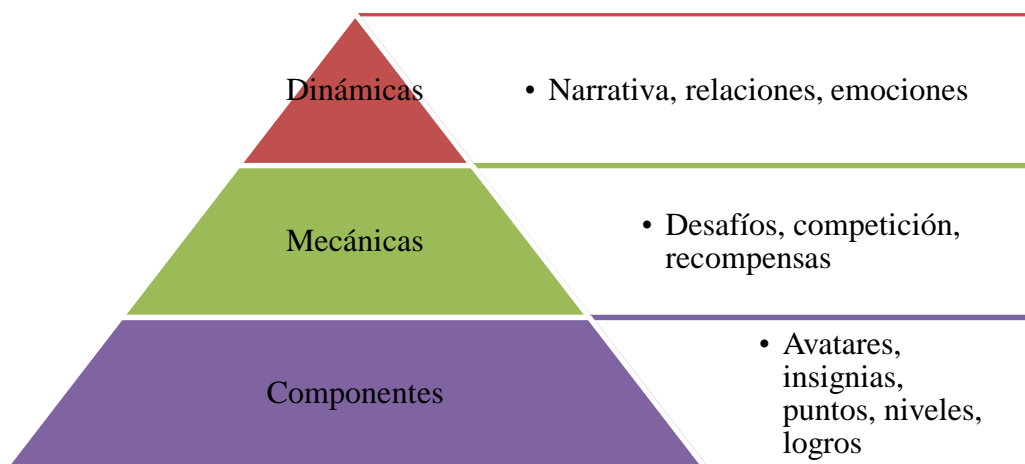


Figura 1. Pirámide de Werbach y Hunter (2012).
Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

Alsawaier (2018) explica que los elementos que componen la gamificación son esenciales para comprender lo que significa el juego, y lista los elementos que considera son los más importantes de la gamificación:

- Narrativas, tematización contexto
- Puntos
- Insignias, medallas, trofeos
- Niveles
- Tabla de clasificación
- Misiones y desafíos
- Logros
- Retroalimentación
- Territorios virtuales
- Estado
- Competencia
- Recompensa
- Barra de progreso
- Tipo de jugadores
- Avatares
- Cuenta regresiva
- Fecha límite
- Regalo virtual
- Autoexpresión
- Altruismo
- Emoción
- Sentido de curiosidad
- Resolución de problemas
- Autonomía
- Dominio

2.1.5 Fases para implementar la gamificación

Ocón (2017) hace referencia a distintas fases por la que la gamificación debe pasar para ser incorporada en la práctica educativa:

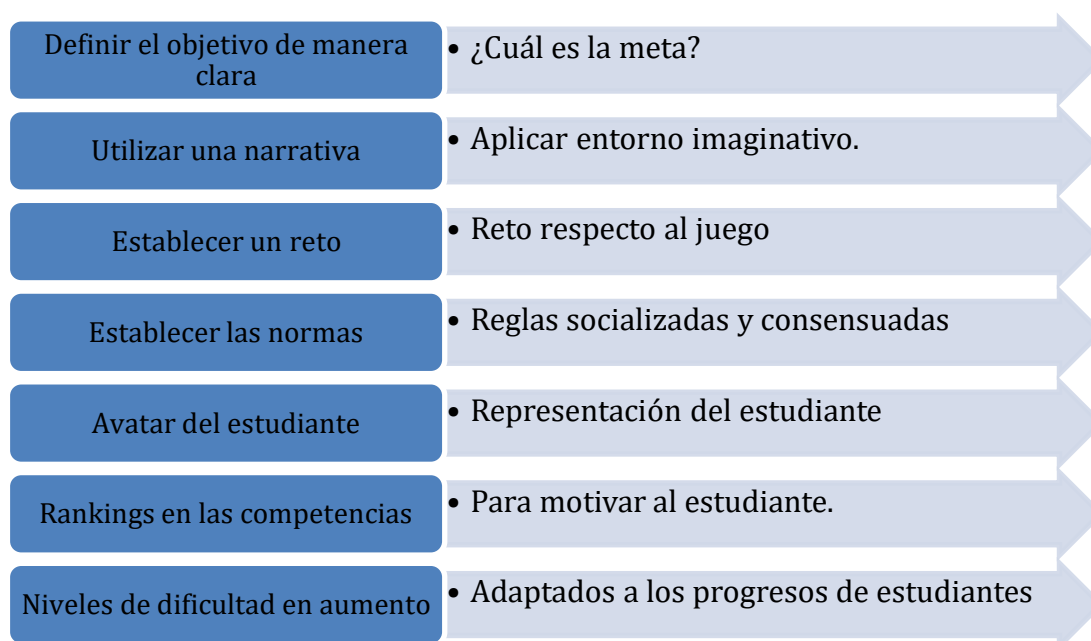


Figura 2. Fases de la gamificación en la práctica educativa.

Fuente: Ocón (2017).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

El autor hace énfasis en la importancia de la planificación de la gamificación en una clase, a pesar de reconocer que no existe un patrón único, pues es necesario que el docente considere las características propias del grupo de estudiantes, el entorno, los recursos y las necesidades, para que con creatividad diseñe una actividad en la que sus estudiantes aprendan jugando.

2.1.6 Técnicas de la Gamificación

Los modelos de juego que se trabajan en la gamificación permiten motivar a los alumnos para desarrollar un mayor compromiso e incentivar el ánimo de superación. Para ello, se utiliza la técnica mecánica para recompensar al usuario de acuerdo con los objetivos alcanzados.

Gaitán (2014) menciona algunas de las técnicas mecánicas más utilizadas son las siguientes:

Acumulación de puntos	<ul style="list-style-type: none">• Se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan.
Escala de niveles	<ul style="list-style-type: none">• Se definen una serie de niveles que el usuario debe ir superando para llegar al siguiente.
Obtención de premios	<ul style="list-style-type: none">• A medida que se consiguen diferentes objetivos se van entregando premios a modo de "colección".
Regalos	<ul style="list-style-type: none">• Bienes que se dan al jugador o jugadores de forma gratuita al conseguir un objetivo.

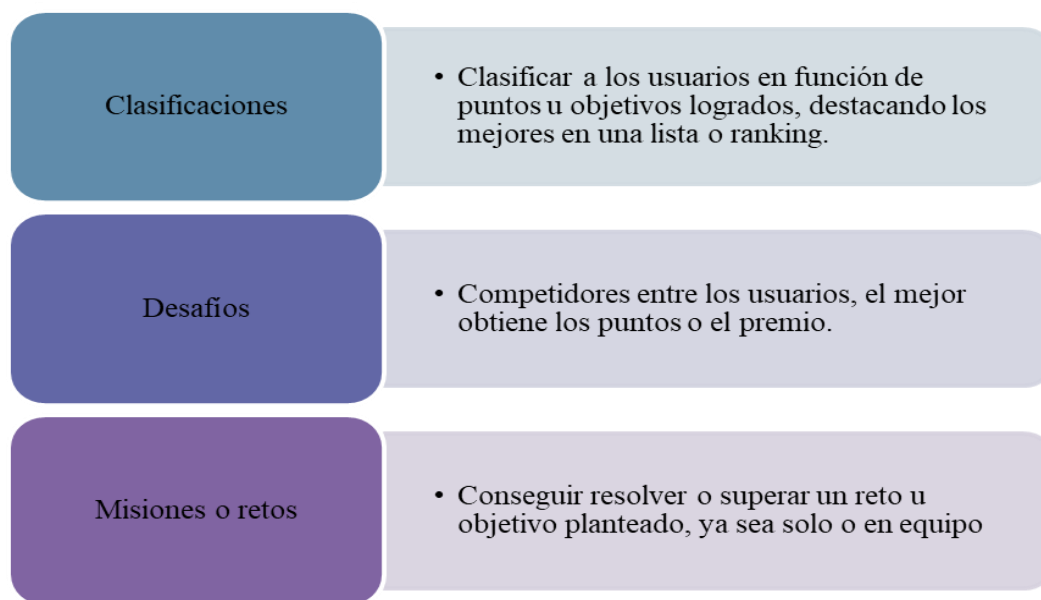


Figura 3. Técnicas de gamificación.

Fuente: Adaptado de Gaitán (2014).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

Una vez que se ha culminado la conceptualización y sustentación teórica de la primera variable, se da paso a la segunda variable denominada aprendizaje.

2.1.7 El juego serio y la gamificación

Los juegos serios fueron catalogados por primera vez por Abt (1985) como juegos digitales que persiguen un fin didáctico y se aplican en el ámbito educativo, en base a la aparición de los videojuegos en 1970. Adicionalmente, Zyda (2005, citado en Caiza, 2021) define al juego serio como un concurso mental, el cual por lo general es realizado a través de un computador siguiendo reglas establecidas, y que utiliza el entretenimiento para promover el aprendizaje.

Para Ochoa y Chalmeta (2020), los juegos serios habitualmente se presentan mediante simuladores para interactuar con el jugador, y al mismo tiempo contienen elementos que motivan y recrean, sobre todo cuando se aplica en la escuela, con el fin de captar la atención de estudiante y la solución de problemas. Los autores resaltan además que un juego serio o videojuego, es un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla que puede variar de tamaño.

Los juegos serios se han convertido en un género trascendental de los medios digitales por su potencial para mejorar el aprendizaje, estos juegos interactivos, se convierten en un importante ámbito de aprendizaje, entrenamiento y desarrollo de habilidades cognitivas especialmente significativas para el ámbito educativo. Bossolasco, Enrico, Casanova, & Enrico (2015) afirman: “Este tipo de juegos transmiten mensajes o ideas sobre determinado tema, buscan intencionalmente generar habilidades, reacciones, interpelar a los jugadores, contribuir a internalizar conceptos” (pág. 3).

Por su parte, Juca et al. (2017) manifiestan que el principal objetivo del juego serio es la interacción de los usuarios con una aplicación de Tecnologías de la Información, lo cual combina la tutoría, enseñanza, capacitación, comunicación e información. Esto, indican los autores, se combina con elementos recreativos y la tecnología que se deriva de videojuegos, por lo que afirman que los juegos serios son en realidad juegos virtuales o videojuegos que tienen como fin el aprendizaje de un aspecto específico.

Una vez definido el concepto de juego serio, es importante establecer entonces la diferencia entre éste y la gamificación. Londoño y Rojas (2020) explican que, en principio, ambos términos tienen un fundamento similar, esto es, motivar y enganchar. Luego, la diferencia más importante que los autores señalan es que gamificación significa convertir el proceso de enseñanza-aprendizaje en un juego, agregando elementos propios de los juegos, mientras de que el juego serio forma parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Londoño y Rojas (2020) detallan con mayor precisión las principales diferencias entre gamificación y juego serio de la siguiente manera:

- Mientras la gamificación está orientada al logro de objetivos mediante la motivación del estudiante, el juego serio se orienta al aprendizaje a través del juego que desarrolle conocimientos y habilidades.
- En la gamificación se requiere que los estudiantes tengan conocimientos adquiridos previamente, mientras que en el juego serio los conocimientos y las habilidades se pueden adquirir mediante el uso del juego como herramienta didáctica.

- La gamificación fomenta la motivación y la competencia, y el juego serio en cambio fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- En la gamificación existen recompensas cuando se culmina una actividad, mientras que en el juego serio existen niveles que avanzan según se vayan adquiriendo y desarrollando los conocimientos y habilidades.
- La gamificación es un recurso más sencillo de implementar en el aula, el juego serio en cambio requiere de mayor investigación y personalización de acuerdo con los objetivos que se persiguen.

La propuesta del presente estudio se realiza en función de la gamificación, basada en una metodología constructivista, brindando al niño la posibilidad de modificar su conducta de forma positiva, al sentir que tienen un desafío y una sana competencia entre compañeros. Eso los ayudará a comprender su entorno como si fuera un juego, y desarrollar habilidades para construir su propio aprendizaje.

2.1.8 El Aprendizaje, definiciones

Porto y Gardey (2008, citado en Fuertes, 2017), definen el aprendizaje como un proceso en el cual se adquiere no solo conocimiento, sino también destrezas, valores y actitudes, lo cual es posible únicamente a través del estudio o la experiencia. Según los autores, en los primeros años de vida es cuando el cerebro está en su máximo potencial de madurez, por lo que debe estimularse el cerebro desde una edad temprana para promover el crecimiento de los niños y fomentar su formación física, social e intelectual.

Piaget (citado en MacCourtney, 2018) refiere que durante los primeros 3 años de vida, el cerebro de los niños es como una esponja que absorbe todo lo que perciben a su alrededor, y como consecuencia, aparece la imitación de los juegos simbólicos, los dibujos, las conductas y el lenguaje oral.

En cuanto al aprendizaje significativo, Moreira (2019) lo define como un enfoque de tipo teórico, en el cual el estudiante es protagonista y quien debe construir su conocimiento mediante un proceso de aprendizaje cambiante y autocrítico. Por este motivo, el autor resalta la importancia de recursos innovadores como la gamificación en conjunto con la tecnología y su relevancia en el campo de la educación. El autor hace énfasis además en que en el aprendizaje significativo, los conceptos nuevos son

aprendidos de forma sustantiva, y no literal como se hacía de manera tradicional. Esto quiere decir que el estudiante relaciona un significado con aspectos relativos a la estructura cognoscitiva.

2.1.9 Los estilos de aprendizaje según Kolb

En relación a los estilos de aprendizaje, Kolb (1976, citado en Cueva, 2017) asegura que existen cuatro estilos de aprendizaje: convergente, divergente, asimilador y acomodador. Las características de cada uno de ellos se describen a continuación:

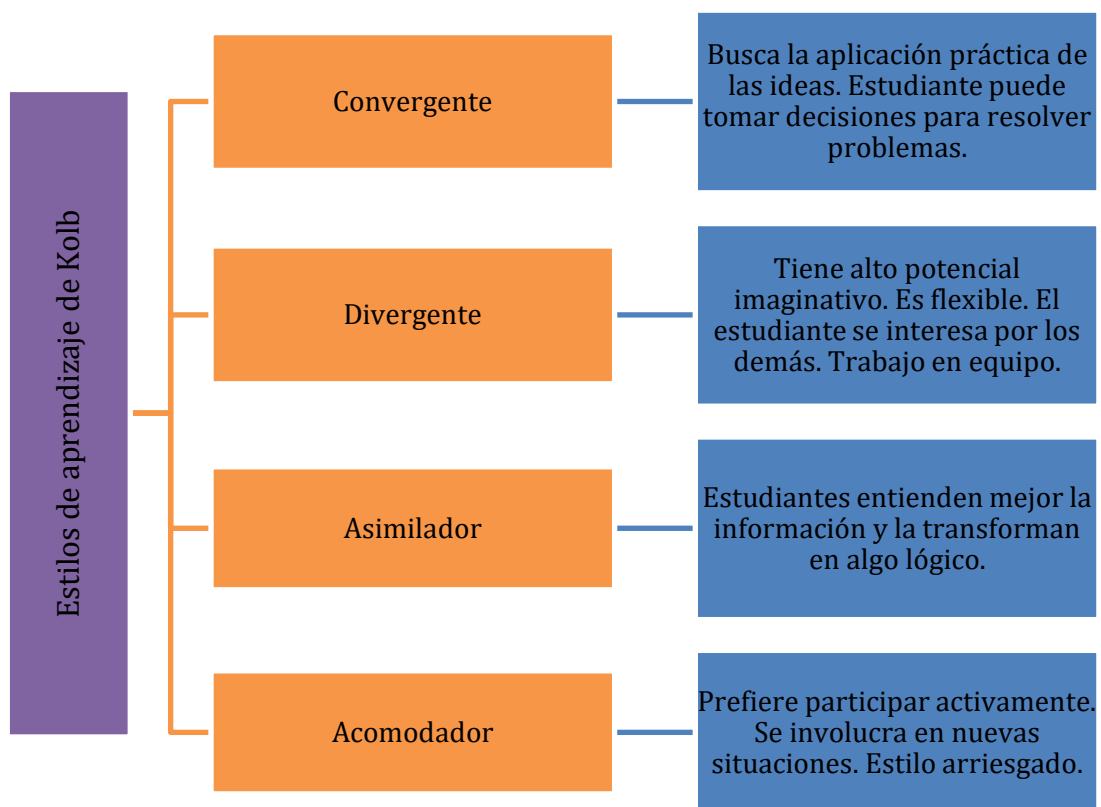


Figura 4. Estilos de aprendizaje de Kolb.

Fuente: Adaptado de Cueva (2017).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

Además de los estilos de aprendizaje, Kolb también desarrolló una teoría del aprendizaje experiencial. Cueva (2017) explica que este modelo se basa en el aprendizaje mediante la experiencia, y que en base a esta teoría, para aprender es necesario disponer de cuatro capacidades básicas: experiencia concreta (EC);

observación reflexiva (OR); conceptualización abstracta (EA); y experimentación activa (EA).

Por su parte, Williams (2017), también analiza el trabajo de Kolb sobre el Aprendizaje Experiencial, y explica que se centra en cómo los humanos procesan la experiencia. El autor señala que, para Kolb, el aprendizaje experimental es un proceso en el que el conocimiento resulta de dar significado en base a la experiencia directa, es decir aprender de la experiencia.

Adicionalmente, Williams (2017) señala que el modelo de aprendizaje descrito en la Teoría del Aprendizaje Experiencial (ELT, por sus siglas en inglés), contiene dos modos distintos de ganar experiencia, los cuales están relacionados entre sí: la experiencia concreta (aprehensión) y la conceptualización abstracta (comprensión). Además, hay dos modos distintos de transformar la experiencia para lograr el aprendizaje: la observación reflexiva (intención) y la experimentación activa (extensión). El autor explica que cuando estas cuatro modalidades se juntan, constituyen un ciclo de aprendizaje de cuatro etapas que los alumnos atraviesan durante el proceso de aprendizaje experiencial.

Baker, Jensen y Kolb (citados en Williams, 2017) sostienen que los estudiantes comienzan con una experiencia concreta, que luego los lleva a observar y reflexionar sobre su experiencia, y que después de este período de observación reflexiva, los estudiantes juntan sus pensamientos para crear conceptos abstractos sobre lo ocurrido, que servirán como guías para acciones futuras. Con estas guías, explican los autores, los alumnos evalúan activamente lo que han construido, lo que lleva a nuevas experiencias y a la renovación del ciclo de aprendizaje.

2.1.10 El Aprendizaje según Witkin

Becerra, et. al (2019), manifestaron que Witkin se interesó en la manera en que el individuo percibe un entorno específico e identificó dos estilos cognitivos, a los que llamó dependiente de campo e independiente de campo. A continuación, se resume la propuesta de los estilos de aprendizaje de Witkin en la siguiente gráfica:

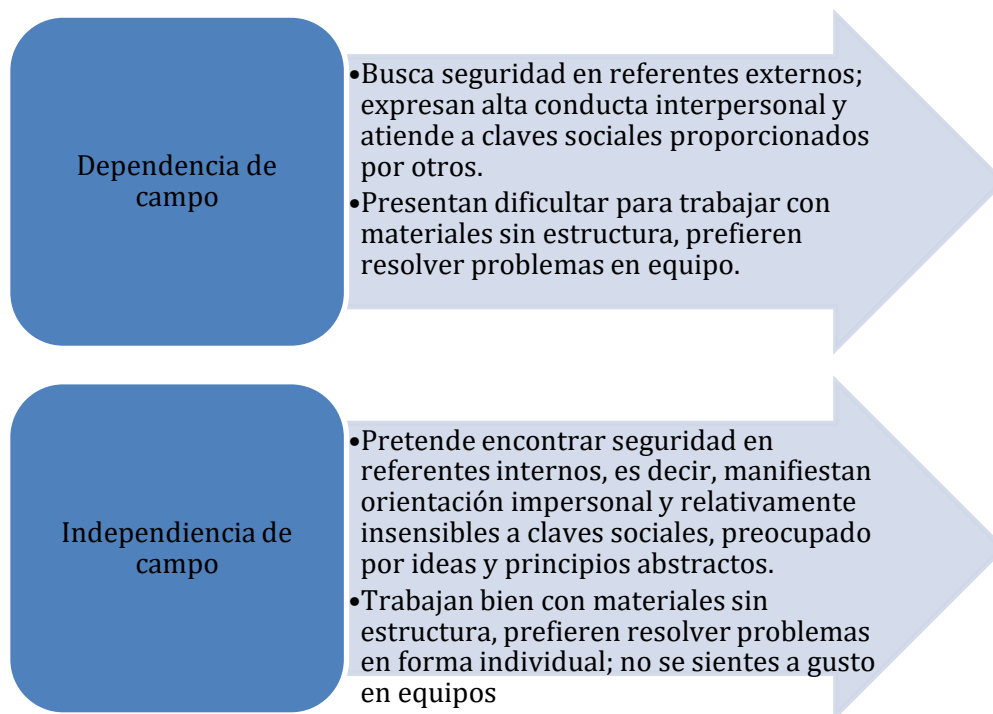


Figura 5. Aprendizaje según Witkin.
Fuente: Adaptado de (Castro y Guzmán, 2005, p. 89)
Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

2.1.11 El Constructivismo

La teoría constructivista hace énfasis en la importancia de la conciencia, el libre albedrío y las influencias sociales en el aprendizaje. Rogers (1969, citado en Bates, 2015) afirmó que cada individuo existe en un mundo de experiencia en continuo cambio en el cual él es el centro. Por tanto, explica el Rogers, el mundo exterior se interpreta dentro del contexto de ese mundo privado.

Los constructivistas, de acuerdo con Bates (2015), creen que el conocimiento es de naturaleza esencialmente subjetiva, construido a partir de percepciones y convenciones mutuamente acordadas. Según este punto de vista, construimos nuevos conocimientos en lugar de simplemente adquirirlos mediante la memorización o mediante la transmisión de quienes saben a quienes no saben. Los constructivistas creen que el significado o la comprensión se logra asimilando información, relacionándola con nuestro conocimiento existente y procesándola cognitivamente. En otras palabras, pensando o reflexionando sobre nueva información.

Para los constructivistas, el aprendizaje se considera esencialmente un proceso social, que requiere la comunicación entre el alumno, el maestro y otros. Este proceso

social no puede ser reemplazado efectivamente por la tecnología, aunque la tecnología también puede facilitar este proceso.

2.1.12 El Conectivismo

El conectivismo es una corriente importante para la actual sociedad digital. Siemens (2004, citado en Bates, 2015), asegura que en el conectivismo son las conexiones colectivas entre todos los nodos que la componen, las mismas que resultan en nuevas formas de conocimiento, el cual cambia constantemente.

Para Corbett (2020), el concepto de conectivismo describe el nexo entre el aprendizaje humano y el acceso al conocimiento habilitado por el entorno tecnológico actual. Aunque el conectivismo se ha asociado en gran medida a la teoría del aprendizaje de adultos, existe la creencia de que también puede considerarse un factor clave en la teoría del liderazgo organizacional.

Downes (2007, citado en Corbett, 2020) manifiesta que el conocimiento se distribuye a través de una red. Esto significaría que el aprendizaje se basa en la capacidad de construir y atravesar esas redes.

Los principios del conectivismo son descritos por Siemens (2005) de la siguiente manera:

El aprendizaje y el conocimiento descansan en la diversidad de opiniones. El aprendizaje es un proceso de conexión de nodos especializados o fuentes de información. El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos. La capacidad de saber más es más crítica de lo que se conoce actualmente. Es necesario fomentar y mantener las conexiones para facilitar el aprendizaje continuo. La capacidad de ver conexiones entre campos, ideas y conceptos es una habilidad fundamental. La vigencia (conocimiento preciso y actualizado) es la intención de todas las actividades de aprendizaje conectivista. La toma de decisiones es en sí misma un proceso de aprendizaje. Elegir qué aprender y el significado de la información entrante se ve a través del lente de una realidad cambiante. Si bien hay una respuesta correcta ahora, puede ser incorrecta mañana debido a alteraciones en el clima de información que afectan la decisión. (p. 3)

Estos principios elaborados por Siemens (2005), no solo describen un modelo de aprendizaje, sino una perspectiva sobre el conocimiento donde se reconocen los cambios que se dan en la sociedad y en las formas de aprendizaje en la sociedad digital.

2.1.13 El Aprendizaje Significativo de Ausubel

Abdul-Rehman (2017) explica que Ausubel estableció una estrategia de aprendizaje basada en teorías centradas en la organización del contenido. Esto significa que dicha teoría se basa en el supuesto de que el factor más importante que influye en el aprendizaje es la cantidad de claridad y organización del conocimiento actual. El autor hace énfasis en que el conocimiento actual, que usualmente el docente pone a disposición del alumno, es lo llamado estructura cognitiva.

El aprendizaje significativo toma en cuenta la esencia de la estrategia de Ausubel. Esto significa que relaciona la nueva información con el conocimiento previo en la estructura cognitiva del estudiante. Así, la nueva información será de la misma calidad, o al menos similar, a la estructura cognitiva. Ausubel (citado en Abdul-Rehman, 2017) brindó una definición de la estructura cognitiva indicando que “todo el conocimiento que hemos adquirido, así como las relaciones entre los hechos, conceptos y principios que conforman ese conocimiento” (p. 283). Para alcanzar el conocimiento basado en un aprendizaje significativo, explica en su artículo el autor, Ausubel sugirió dos principios para organizar el plan de estudios. Explica Abdul-Rehman (2017):

El primero se llama ‘diferenciación progresiva’. Este concepto implica la organización del plan de estudios para proporcionar primero ideas y conceptos más generales e inclusivos, y luego ramificarse constantemente en detalles y especialización. El segundo principio se conoce como ‘Reconciliación integradora’. Esto se refiere a la integración y compatibilidad de nueva información del contenido de la disciplina académica con la información previa aprendida en la misma disciplina. Cabe mencionar que las estrategias docentes aplicadas para lograr que estos dos principios se cumplan juegan un rol esencial. (p. 284)

Zhou y Brown (2017), indican que Ausubel clasificó al aprendizaje en cuatro categorías basadas en dos dimensiones. La primera dimensión tiene que ver con los

métodos y técnicas a través de los cuales se proporcionan materiales educativos a los estudiantes. Por lo tanto, explican los autores, se obtiene conocimiento en dos métodos: el método de recepción, que proporciona información al alumno en su forma final como en las reuniones o conferencias, y el método de exploración, en el que el contenido no se entrega al alumno en la forma final, sino que se le pide al alumno que descubra información de manera parcial o completa. Además, en este método el docente intenta, de forma limitada, incorporar información o asociarla con la estructura cognitiva del alumno en primer lugar.

La segunda dimensión mencionada por los autores se refiere a los medios utilizados por el estudiante para recordar el material educado o vinculado a la estructura cognitiva que posee. Esta dimensión se divide en dos tipos: aprendizaje de memoria donde el estudiante memoriza materiales educativos y lo guarda, lo cual se hace sin crear ninguna asociación o relación entre ellos y la estructura cognitiva existente, lo que significa que la retención de material educativo se realiza automáticamente.

Por otro lado, Lawton (citado en Zhou y Brown, 2017), señala que el aprendizaje significativo se conecta al nuevo material educativo de manera organizada y no aleatoria como propiedad del alumno a partir de información previa que puede ser recordada o llamada. El autor manifiesta que Ausubel seleccionó cuatro tipos principales de aprendizaje en el aula que son:

- Aprendizaje de recepción de memoria: los materiales de aprendizaje toman la forma final y el alumno los recuerda a todos sin tener que lidiar con información de su conocimiento previo.
- Aprendizaje significativo en recepción: en esta clase de aprendizaje, el estudiante toma el material organizado en su forma final y lo vincula al material de aprendizaje de su conocimiento previo que existe en la estructura cognitiva.
- Discovery Rote Learning: este aprendizaje se basa en el ensayo y la memorización. Aquí, el alumno alcanza el método para resolver el problema y la información que se utiliza en la solución de forma independiente para retener información en la memoria. Esto se hace sin vincularlos con el conocimiento previo en la estructura cognitiva.

- Aprendizaje significativo de descubrimiento: este aprendizaje ayuda al alumno a alcanzar la solución del problema o a retener el material de aprendizaje para esta tarea de forma independiente en función de la información y el conocimiento presentado.

2.1.14 Etapas del Desarrollo Cognitivo de Piaget

A Piaget se lo conoce por su trabajo sobre el desarrollo de la inteligencia en niños, que han tenido un impacto importante en los campos de la psicología y la educación. Zhou y Brown (2017), explican que Piaget describe el crecimiento mental del niño dividiendo este crecimiento en cuatro etapas, las cuales se explican a continuación:

- En la etapa sensoriomotora, que ocurre desde el nacimiento hasta los 2 años, el niño muestra preocupación por controlar la motricidad y aprender sobre los objetos físicos.
- En la etapa preoperacional, de 2 a 7 años, el niño se preocupa por las habilidades verbales. Es aquí cuando el niño puede nombrar objetos y razonar de forma intuitiva.
- En la etapa de operaciones concretas. Aquí el niño tiene entre 7 a 11 años, y comienza a manejar conceptos abstractos como números y relaciones.
- En la etapa de operaciones formales, desde la adolescencia hasta la edad adulta, el niño comienza a razonar lógica y sistemáticamente.

Los autores resaltan que, si bien Piaget creía que las personas de todas las edades se desarrollan intelectualmente, una vez que ésta alcance la etapa operativa formal, el aprendizaje se tratará más bien de construir el conocimiento, y no de cambiar cómo se adquiere o se comprende (Zhou & Brown, 2017).

2.2 Marco Conceptual

Aprendizaje. Es el proceso mediante el cual el ser humano adquiere o modifica sus habilidades, destrezas, conocimientos o conductas que resulta de la experiencia directa, la observación, la instrucción o el estudio” (Montero, 2017).

Aprendizaje significativo. El aprendizaje se considera significativo cuando es funcional, generalizable y duradero; es decir que la enseñanza está basada en estas ideas, lo cual requiere que se conozcan características claves del proceso de aprendizaje la atención, la práctica y la repetición (Iquise & Rivera, 2020).

Gamificación. Son técnicas de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo que tienen como fin alcanzar mejores resultados, ya sea mejorando diferentes habilidades o absorbiendo conocimientos (Sánchez, 2019).

Juego. Son actividades recreativas en las que se conforma de uno o más participantes y tiene como objetivo proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo (Pyle, 2018).

Videojuegos. Un videojuego es una aplicación interactiva que se orienta al entretenimiento que, mediante ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico (Núñez, Sanz, & Ravina, 2020).

Dinámicas. Son aquellas necesidades e inquietudes humanas que motivan a las personas. Para alcanzarlas se realizan distintas mecánicas de juego (Díaz, 2013).

Mecánicas. Por mecánicas entendemos los mecanismos o sistema de juego que hace que un videojuego sea, o no, atractivo; es decir, el cómo se juega. Es un aspecto crucial que hace que un videojuego triunfe o fracase. Por ello es muy importante tenerlas en cuenta desde un primer momento a la hora de crear nuestro videojuego (Gaitán, 2021).

Componentes. Son aquellos elementos que facilitan la observación del progreso del jugador en el juego. Dentro de las mecánicas se pueden considerar: los puntos, las medallas, las clasificaciones, los retos, los avatares, los niveles y los bienes virtuales (Ortiz D. , 2015).

2.3 Marco Legal

Para todo gobierno es importante mejorar la educación de sus habitantes, ya que es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, debido a que forma parte de un eje estratégico para el desarrollo nacional. Por lo tanto, se establecen las siguientes leyes dentro de la Constitución de la República del Ecuador, que garantice la educación en el país.

Constitución de la República del Ecuador (Asamblea Nacional, 2008)

En la Constitución se garantiza el derecho a la vida plena y el Estado debe procurar que las personas alcancen el buen vivir, en el que la familia y la sociedad en general tienen la obligación de la participación en el proceso educativo (art. 26).

Este artículo promueve el derecho que tienen los sujetos en alcanzar una vida digna, es decir vivir en paz y armonía con quienes conforman la sociedad. Además, el estado debe asesorar que cada individuo cumpla con sus derechos y obligaciones y sea participe en el proceso educativo.

Por otro lado, la educación debe estar centrada en el ser humano y su desarrollo integral de acuerdo a los derechos humanos, la equidad, la inclusión, la construcción de conocimientos, la democracia y la sustentabilidad social y ambiental, además de ser un servicio público (art. 27, 28 y 345).

Es derecho de toda persona poder educarse y desarrollarse de manera integral, relacionarse entre culturas, ser equitativo y democrático ante la sociedad con el fin de tener un bienestar común.

Plan Nacional de Desarrollo Toda Una Vida 2017-2021 (Senplades, 2017)

El objetivo 1 del Plan Nacional de Desarrollo garantiza una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas. En este sentido, el plan favorece el acceso a una educación de calidad y pertinente para jóvenes y adultos, con el fin de potenciar sus capacidades y el desarrollo del talento humano.

Por lo consiguiente, este objetivo tiene como plan brindar una educación de calidad a los que forman parte del proceso educativo, estimulando las capacidades para una mejor adquisición de conocimientos.

El Objetivo 5 del Plan Nacional de Desarrollo describe que la sociedad y el Estado deben impulsar la vida de calidad y las condiciones para el desarrollo integral de todos los ciudadanos, en el que se pueda desarrollar una educación que reconozca la diversidad y las necesidades nacionales, regionales y locales de las comunidades. En el plan también se establece que se debe incorporar las nuevas tecnologías a los procesos de enseñanza-aprendizaje y todas las innovaciones educativas que garanticen una educación de calidad.

La vida de calidad y el desarrollarse de manera plena como individuo debe ser promovida por el estado, garantizando una educación de calidad, el cual estén inmersas las nuevas tecnologías para un mejor avance en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Código de la Niñez y Adolescencia

El Código de la Niñez tipifica en el art. 102 los deberes específicos de los padres para proteger y desarrollar los derechos y garantías de sus hijos e hijas, y explica que están obligados a proveer lo adecuado para atender sus necesidades materiales, psicológicas, afectivas, espirituales e intelectuales, es especial la educación (Congreso Nacional, 2017, p. 22)

Este artículo promueve a que los padres sean responsables en la formación y educación de sus hijos, tomando en cuenta las necesidades que pueda presentar el niño en las diferentes áreas para llevar a cabo su desarrollo.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (Asamblea Nacional, 2016)

La LOEI tiene como referente el Título I de los Principios Generales y Fines de la educación los art 2 y 3, que establecen la educación para el cambio, el esfuerzo individual y la motivación para el aprendizaje, la educación flexible para responder a la diversidad de los contextos socioeducativos, el plurilingüismo y la pertinencia para una educación de calidad.

El artículo nos da a entender que en la educación las transformaciones para un cambio positivo son de gran importancia para las personas, debido a que de esta manera cada sujeto pueda formar parte de una enseñanza que permitan atender las diversidades de los diferentes contextos.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de investigación

Este estudio es de tipo descriptivo porque se enfoca en describir las características que tienen sus variables. En este caso, se define ampliamente tanto la gamificación como el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años, tanto mediante revisión de sus teorías fundamentales como mediante los datos que se recogieron con las herramientas de investigación aplicadas.

De igual manera, esta investigación es también de campo porque la recogida de datos se realizó en un lugar real, como es Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil en el periodo 2020 – 2021, a pesar de que debido a la pandemia por COVID-19, fue necesario aplicar las herramientas de investigación por medios virtuales.

3.2 Enfoque de la investigación

La presente investigación tiene un enfoque mixto, es decir, cualitativo y cuantitativo.

Tiene enfoque cualitativo debido a que los datos recogidos mediante la observación y las entrevistas no se pueden cuantificar, pues son opiniones o percepciones. La observación se aplicó a los niños de 4 a 5 años, y las entrevistas se aplicaron a los docentes y al director de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil.

Por otra parte, tiene enfoque cuantitativo porque se recogen datos medibles aplicando la técnica de la encuesta, con su herramienta, el cuestionario de encuesta. Sus resultados permitieron elaborar tablas y gráficos estadísticos. Esta encuesta fue aplicada a los padres de familia de los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil.

3.3 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

En el desarrollo de este estudio, se aplicaron las técnicas de la observación, entrevista y encuesta, a fin de recoger información sobre la importancia de la gamificación en el aprendizaje de los niños.

3.3.1 La observación

Esta técnica tiene un enfoque cualitativo porque se basa en observar el comportamiento del objeto de estudio. En esta investigación se diseñó una ficha de observación para describir el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil, y también para identificar la aplicación de la gamificación en el aula. Esta ficha incluyó 12 ítems y 3 niveles de medición: iniciado, en proceso y adquirido.

3.3.2 La entrevista

En este trabajo investigativo también se aplicó la técnica de la entrevista, que al igual que la observación es de corte cualitativo, ya que recoge las percepciones de los entrevistados mediante una guía de entrevista. Esta guía incluyó preguntas abiertas tanto para los docentes como para el director de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil para analizar la importancia de la gamificación para el aprendizaje. Debido a la pandemia por COVID-19, esta herramienta fue aplicada mediante la plataforma Google Meet.

3.3.3 La encuesta

En esta investigación también se diseñó una encuesta para recoger datos medibles respecto al objeto del estudio. Esto se hizo mediante su herramienta, el cuestionario de encuesta, que incluyó 10 indicadores y una escala de SI, NO, TAL VEZ. Esta herramienta fue aplicada a los padres de familia de los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil. Debido a la pandemia por COVID-19, su aplicación se realizó a través de Formularios de Google.

3.4 Método de la investigación

Esta investigación aplicó los métodos inductivo y deductivo. El método inductivo fue aplicado para generalizar una idea en base a observaciones específicas. Las

observaciones específicas se refieren a las herramientas que se aplican, como la observación a los niños de 4 a 5 años, las entrevistas a los docentes y al directivo, y la encuesta a los padres de familia de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil. Con los datos recogidos se elaboraron conclusiones generales.

Se aplicó además el método deductivo, el cual se basa en deducciones. En estas deducciones está basada la idea a defender de esta investigación, la misma que afirma que la aplicación de la gamificación como recurso tecnológico influye en el aprendizaje en los niños de 4 – 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil en el periodo 2020 – 2021. Mediante la deducción es posible partir de la idea general y luego probar que se cumple dicha idea con conclusiones específicas.

3.5 Población y Muestra

3.5.1 Población

La población en la cual se basa esta investigación está conformada por 46 niños de 4 y 5 años pertenecientes a los niveles Inicial II y Primero de Básica; 49 padres de familia; 2 docentes de los niveles mencionados, y 1 directivo de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil.

3.5.2 Muestra

Para calcular los datos de la muestra, se aplicó un muestreo aleatorio simple partiendo de la población descrita. La muestra considera 10 niños de 4 y 5 años de los niveles Inicial II y Primero de Básica, 10 padres de familia, 2 docentes y 1 directivo. La Tabla 2 muestra los datos respectivos:

Tabla 2.
Población y Muestra

GRUPO DE INDIVIDUO	POBLACIÓN	TAMAÑO DE MUESTRA	INSTRUMENTO
Docentes	2	2	Entrevista
Directivo	1	1	Entrevista
Estudiantes	46	10	Observación
Padres de familia	46	10	Encuesta

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil.

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

3.6 Análisis y Resultados

3.6.1 La observación a los estudiantes

Se aplicó la técnica de la observación y su herramienta, la ficha de observación a los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil, con el objeto de describir el aprendizaje e identificar la aplicación de la gamificación en el aula.

Tabla 3.
Ficha de observación

INDICADOR	SÍ	NO	A VECES
Aprendizaje			
1. El niño relaciona su conocimiento previo con el nuevo.		X	
2. El niño participa activamente en el aula.			X
3. El niño asocia palabras con su significado.		X	
4. El niño se muestra motivado ante el nuevo aprendizaje.			X
5. El niño descubre por sí mismo nuevos significados.		X	
6. El niño intenta solucionar un problema de manera lógica.			X
Gamificación			
7. Trabaja con actividades basadas en la gamificación.		X	
8. Utiliza recursos tecnológicos (celular, computadora, tablet) para trabajar en clases.		X	
9. Utiliza el juego en el aula para la mejora de su aprendizaje.			X
10. Participa en juegos colaborativos.		X	
11. Participa en juegos donde muestra independencia.		X	
12. Participa en actividades de gamificación que promueven la socialización.		X	

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021)

Análisis. En la aplicación de la ficha de observación se pudo percibir que por lo general el aprendizaje del niño no está basado en actividades que le permitan vincular su conocimiento previo al nuevo, tampoco se pudo observar que asocia significados ni se interesa por descubrir por sí mismo las cosas. En ciertas ocasiones el niño participó de manera activa en el aula y se mostró motivado a solucionar por sí mismo un problema. Por otra parte, se pudo observar que el niño no experimenta con actividades basadas en la gamificación, ni utiliza tecnología en el aula. Solo a veces participó en juegos que intentaron ayudar su aprendizaje, pero que no estuvieron orientados a promover ni su independencia, ni la socialización y la colaboración con sus pares.

3.6.2 La entrevista al directivo

La entrevista aplicada al directivo de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil tuvo como objetivo analizar la importancia de la gamificación y el aprendizaje de los niños de 4 – 5 años. A continuación, se presentan las respuestas obtenidas:

1. **¿Qué conocimiento posee sobre el uso de los juegos en el aprendizaje?**
Bueno, pienso que el juego es muy importante en el aprendizaje del niño ya que los ayuda a experimentar a través de todos sus sentidos.
2. **¿Considera importante emplear la dinámica de juego en el aprendizaje?**
Considero que sí, ya que se ve un mayor desarrollo integral que es lo que se quiere para el aprendizaje del niño, y enriquecimiento para el mismo.
3. **¿Qué beneficios promueve la gamificación en el sistema educativo?**
Promueve y ayuda a ampliar el conocimiento del estudiante, motiva y estimula el desarrollo integral del mismo.
4. **¿Qué metodología de aprendizaje implementa en la institución educativa?**
Nosotros implementamos la metodología constructivista, ya que requerimos a que el estudiante tenga sus experiencias, venga con ellas, y luego de ahí se va construyendo su aprendizaje, que él pueda hacer análisis y razonar de lo que ha vivido y adquirido.
5. **¿Realiza constantemente un monitoreo general para determinar si se lleva a cabo las diferentes estrategias de aprendizaje a través del juego?**

Si, nosotros como institución tenemos nuestras planificaciones, las cuales pueden ser diarias, semanales, mensual o anual, para saber cómo se maneja el salón, aparte tenemos las visitas áulicas, también se les hace un proceso de evaluación para ver cómo va su desarrollo de aprendizaje que adquirido.

6. **¿Los maestros que laboran en el Centro Educativo mantienen capacitaciones constantes acordes a su desempeño laboral?**

Sí, nosotros tratamos de dar por quimestre 1 o 2, siempre nos basamos en diferentes temas y entre esos temas esta la técnica de juego.

7. **¿Su institución brinda capacitaciones acerca de la gamificación y los beneficios que esta trae al aprendizaje de los niños?**

Sí, uno de los temas que se destaca en las capacitaciones son las técnicas del juego.

8. **¿El aplicar actividades lúdicas dentro del salón de clases, permitirá tener mejores resultados en el proceso de aprendizaje?**

Si, permite la buena relación dentro de salón de clase con los compañeros y a su vez la motivación por aprender de una manera más divertida, evitando una clase monótona.

9. **¿Qué beneficio promueve la gamificación en el sistema educativo?**

Beneficia a que el niño realice de una mejor manera las actividades.

10. **¿Prefiere impartir las clases de forma tradicional, o a través del uso de la gamificación? ¿Por qué?**

De las dos maneras, porque los dos estimulan el aprendizaje en los niños.

3.6.3 La entrevista a las docentes

Se aplicó la entrevista a 2 docentes de los niños de 4 a 5 años de los niveles Inicial II y Primero de Básica, mediante una guía de 10 preguntas orientadas a recoger sus opiniones acerca de la gamificación en el aprendizaje en niños de 4 a 5 años. Las respuestas fueron las siguientes:

Tabla 4.
Entrevista a las docentes

PREGUNTA	DOCENTE 1	DOCENTE 2
1. ¿Qué conocimientos posee sobre el término gamificación?	Para mí la gamificación es el uso de juegos en el aula que hace que el niño esté motivado y participe.	Pienso que es una técnica importante de aprendizaje que ayuda a que el niño aprenda de manera divertida.
2. ¿Cuáles son las plataformas digitales que utiliza en su salón para trabajar una clase gamificada con niños de 4 a 5 años?	Es complicado utilizar plataformas diferentes a la que usamos para las clases virtuales. Tampoco hay recursos suficientes para hacerlo. Por ejemplo, utilizo mi propio computador e internet y no tiene suficiente capacidad para trabajar en varias plataformas.	He intentado aplicar juegos en el aula que ayuden al niño a aprender de forma divertida. Trato de adaptar los juegos de Veo Veo a la clase virtual y por lo general los niños cantan y se mueven. Pienso que es más difícil aplicar juegos en modo virtual porque se podría necesitar más ayuda de los padres y que el niño tenga un mejor computador.
3. ¿Cuán importante piensa usted que es el uso de la realidad virtual y gamificación para el desarrollo del aprendizaje?	Creo que la tecnología es muy importante en el aula. En el caso de la realidad virtual habría que evaluar el costo/beneficio porque existen otras prioridades que podrían cubrirse como por ejemplo una	No conozco mucho sobre la realidad virtual en la educación. Creo que, si la realidad virtual es tecnología, debe ser buena y útil y por lo tanto importante. Pero la institución tendría que ver si es posible aplicarla

	<p>mejor conexión de Internet o equipos de proyección.</p> <p>En cuanto a la gamificación, no creo que pueda aplicarse de modo adecuado mientras las clases sean virtuales.</p>	<p>porque hay que considerar las facilidades que tienen los niños en casa.</p>
<p>4. ¿Con qué frecuencia utiliza la dinámica de la gamificación en horas de clases a fin de captar la atención de los niños por más tiempo?</p>	<p>No la utilizo. Me centro en otras actividades recreativas que requieran menos interferencia con la plataforma que se usa para las clases.</p>	<p>No utilizo con frecuencia juegos educativos. Los que utilizo se basan en actividades lúdicas como cantar o bailar y que obtengo de Educa subidos a Youtube.</p>
<p>5. ¿Cuán necesario cree usted que es la aplicación de la gamificación para promover las diferentes áreas de desarrollo en los niños de 4 a 5 años?</p>	<p>Pienso que la gamificación es importante pero no indispensable para el aprendizaje. Se pueden utilizar otros recursos para motivar al estudiante.</p>	<p>Pienso que es necesario incluir juegos que despierte el interés en los niños en tanto haya condiciones para aplicarlos.</p>
<p>6. ¿Con qué frecuencia utiliza la tecnología como recurso didáctico para fomentar el aprendizaje?</p>	<p>Utilizo tecnología a diario debido a las clases virtuales, pero no suelo aplicar plataformas diferentes a la que uso para las clases.</p>	<p>Por la Pandemia se utiliza Google Meet a diario, y también WhatsApp para la comunicación con los padres. Los otros recursos utilizados son youtube, otros videos o canciones</p>

		digitales los utilizo a diario, pero brevemente al inicio de cada clase.
7. ¿De qué manera considera usted que el juego ayuda al aprendizaje de los menores?	Al niño le gusta mucho jugar. Creo que lo positivo del juego en la educación es que despierta el interés del niño, pero también es un arma de doble filo porque podría causar distracción si no hay un control adecuado.	Dependiendo del juego, el niño se puede beneficiar en su aspecto emocional porque el juego causa alegría, y si el juego requiere movimiento, el niño puede desarrollar mejor su aspecto motriz, por ejemplo.
8. ¿Cuán importante es en su opinión el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje de los infantes?	Creo que sí es importante pero no es un elemento indispensable.	Es importante en especial para los más pequeños porque el niño aprende jugando y se puede tomar esa ventaja en el aula.
9. ¿Cuáles son los beneficios de la aplicación de varios juegos con fines pedagógicos durante la jornada de clase?	Si se aplicaran juegos en el aula el mayor beneficio en mi opinión sería la motivación y el interés que se despertaría en el estudiante.	Creo que el niño adquiriría más fácilmente los aprendizajes. Pero para eso tendría que implementarse un uso frecuente del juego.
10. ¿Cuán positivo piensa usted que sería la implementación de varias dinámicas de	Creo que sería medianamente positivo. Va a depender de cómo se planifique el juego y	Muy positivo si se pudiera implementar con constancia, sobre todo en los más pequeños, más si

juego para el rendimiento académico de los niños? de los recursos con que se cuenta. Para que se refleje el resultado en el rendimiento académico el juego debería estar presente en cada sesión. se combina el juego con las actividades que se realizan en los rincones de aprendizaje.

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

3.6.4 La encuesta a los padres de familia

Se aplicó una encuesta a los padres de familia de los niños de 4 y 5 años de los niveles Inicial II y Primero de Básica de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil. El cuestionario incluyó 10 preguntas, con el fin de obtener información de la opinión de los padres de familia acerca de la gamificación en el aprendizaje de ellos niños de 4 a 5 años. Debido a la pandemia por COVID-19, el cuestionario de preguntas fue aplicado de manera virtual a través de la plataforma Formularios de Google. Los resultados fueron los siguientes:

1. ¿Conoce sobre los juegos que ofrecen las plataformas virtuales para el aprendizaje de su niño?

Tabla 5.
Juegos en plataformas virtuales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	1	10%
No	7	70%
Tal Vez	2	20%
Total	10	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

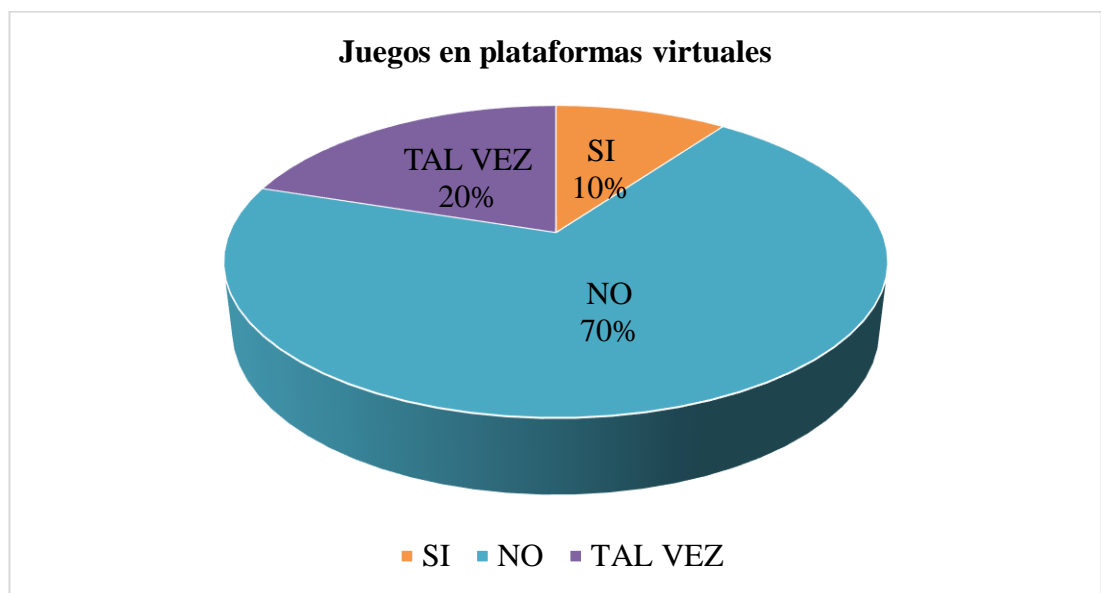


Figura 6. Juegos en plataformas virtuales

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

Análisis.

Los padres de familia encuestados manifestaron en su mayoría que no conocen sobre los juegos que ofrecen las plataformas virtuales para el aprendizaje de su hijo. En menor cantidad respondieron que tal vez conocen algo sobre dichos juegos, y una cantidad menor respondió que sí conocen.

2. ¿Cree conveniente que se les facilite una guía donde encuentre juegos virtuales para la mejora del aprendizaje en el niño?

Tabla 6.
Guía de juegos virtuales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	10	100%
No	0	0%
Tal Vez	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

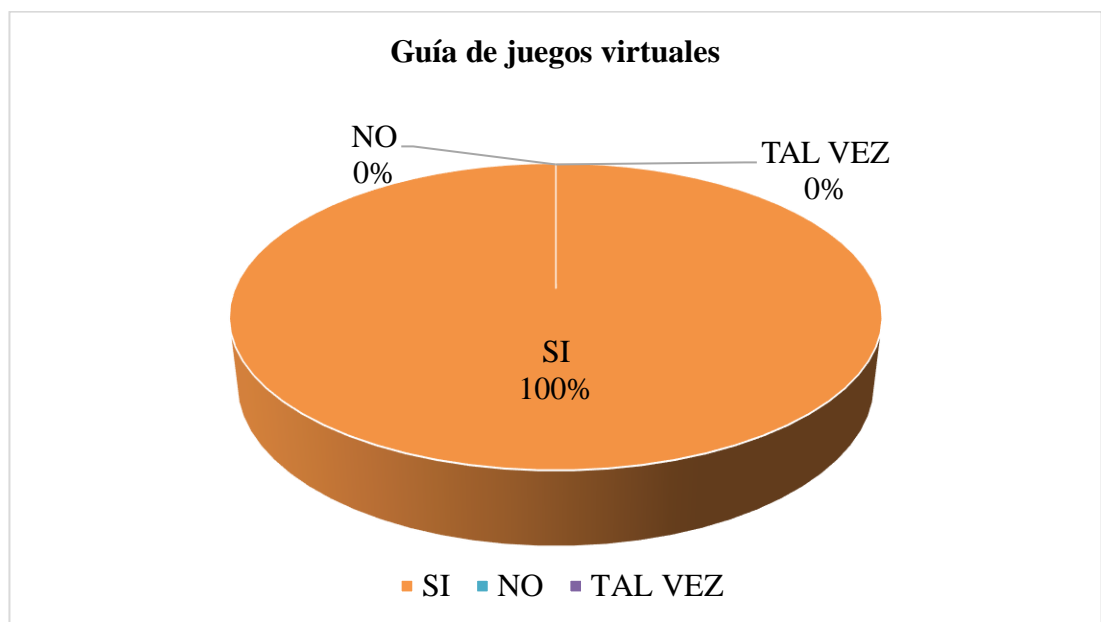


Figura 7. Guía de juegos virtuales.

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

Análisis.

La totalidad de los padres de familia que fueron encuestados respondieron que sí creen conveniente que se les facilite una guía donde puedan encontrar juegos virtuales a ser aplicados en casa para la mejora del aprendizaje en el niño.

3. ¿Cree usted que el uso de los aparatos tecnológicos (celular, laptop), es esencial para el desarrollo del aprendizaje del niño?

Tabla 7.
Uso de aparatos tecnológicos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	3	30%
No	5	50%
Tal Vez	2	20%
Total	10	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

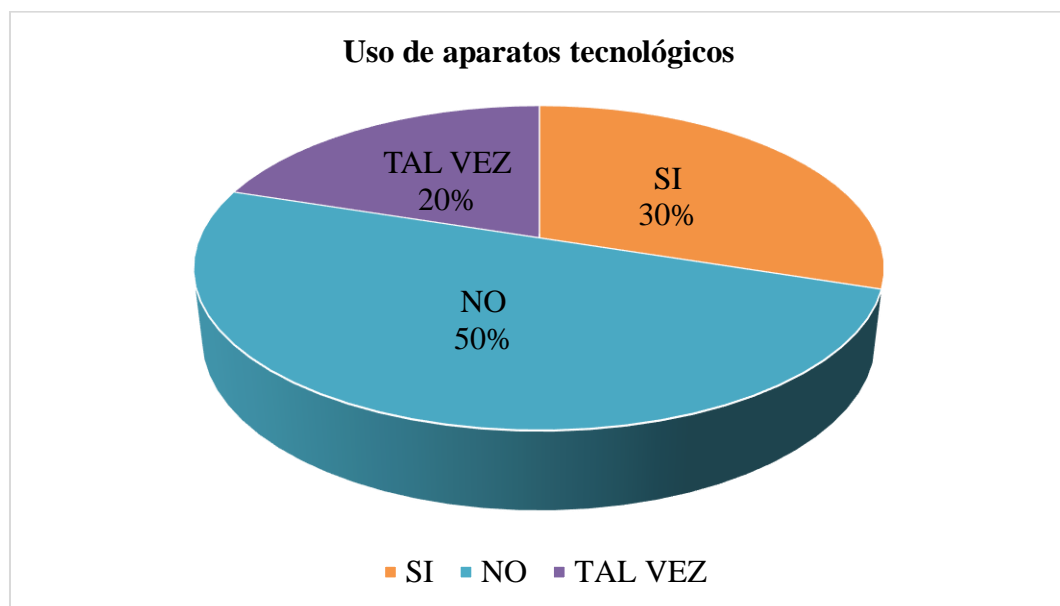


Figura 8. Uso de aparatos tecnológicos.

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

Análisis.

De los padres de familia que fueron encuestados, la mitad respondió que el uso de aparatos tecnológicos como un celular o una laptop, no es esencial para el desarrollo del aprendizaje del niño. Del resto, un número menor respondió que sí es indispensable, y los demás que tal vez es indispensable.

4. ¿La docente facilita alguna plataforma de juego para reforzar el aprendizaje en casa?

Tabla 8.
Plataforma de juegos para reforzar aprendizaje

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	0	0%
No	10	100%
Tal Vez	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

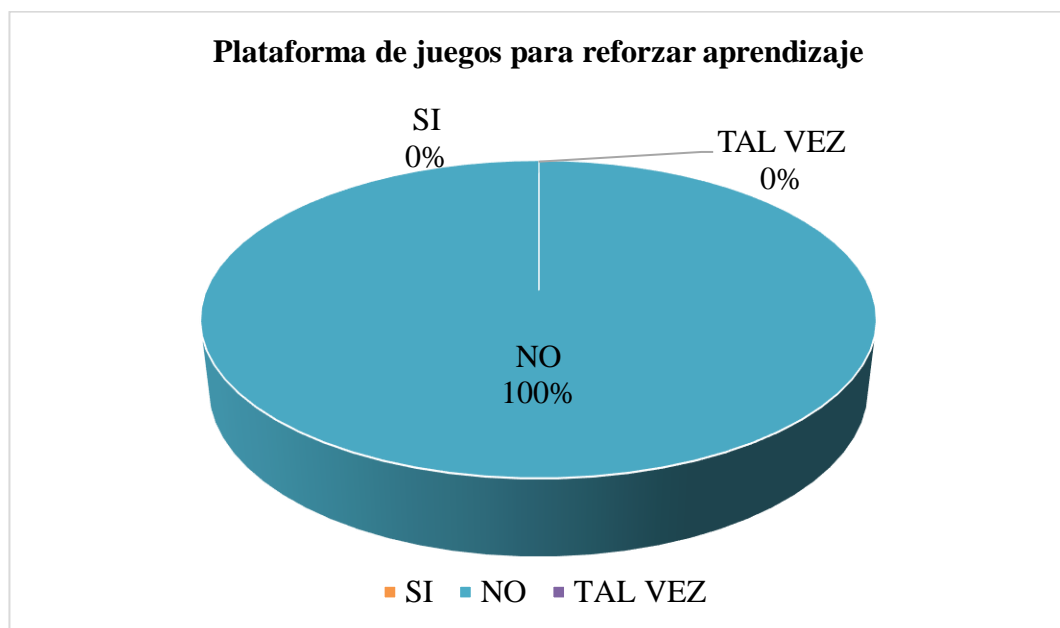


Figura 9. Plataforma de juegos para reforzar aprendizaje.

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

Análisis.

Los padres de familia que fueron encuestados, manifestaron en su totalidad que la docente no les facilita ninguna plataforma de juego para reforzar el aprendizaje de los niños en casa.

5. ¿Considera que los juegos que brinda el docente han generado buenos resultados en el aprendizaje del niño?

Tabla 9.
Resultados de juegos aplicados por docente

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	1	13%
No	2	25%
Tal Vez	5	63%
Total	8	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

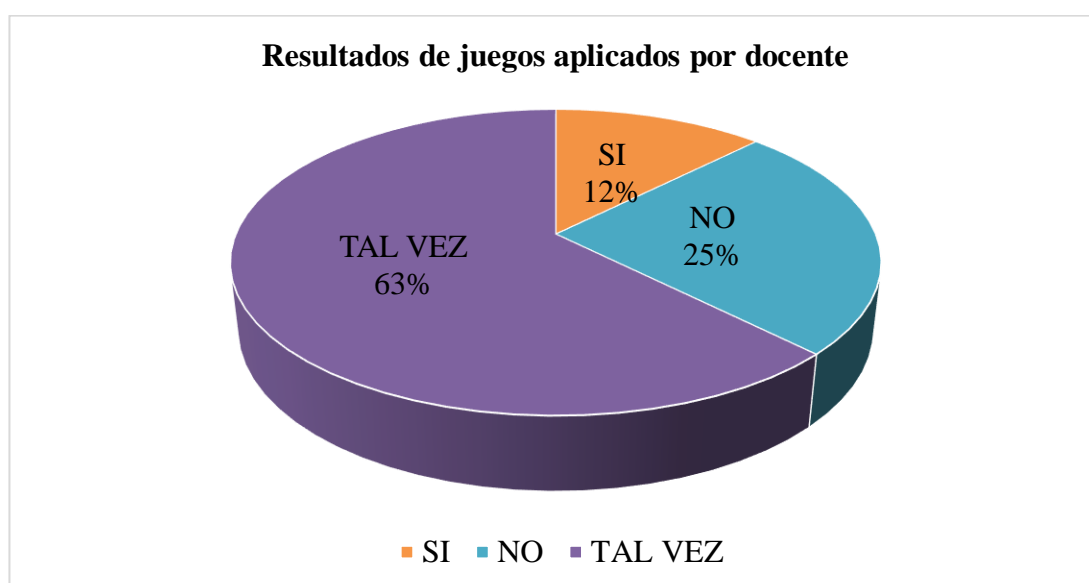


Figura 10. Resultados de juegos aplicados por docente.

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

Análisis.

De los padres de familia encuestados, la mayoría respondió que tal vez los juegos que brinda el docente han generado buenos resultados en el aprendizaje del niño. Del resto, un número menor respondió que no piensan que los juegos generaron buenos resultados y los demás indicaron que sí generaron resultados positivos en el aprendizaje.

6. ¿Participa conjuntamente en casa con el niño de los juegos que propone el docente?

Tabla 10.
Participa en juegos en casa

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	2	20%
No	8	80%
Tal Vez	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

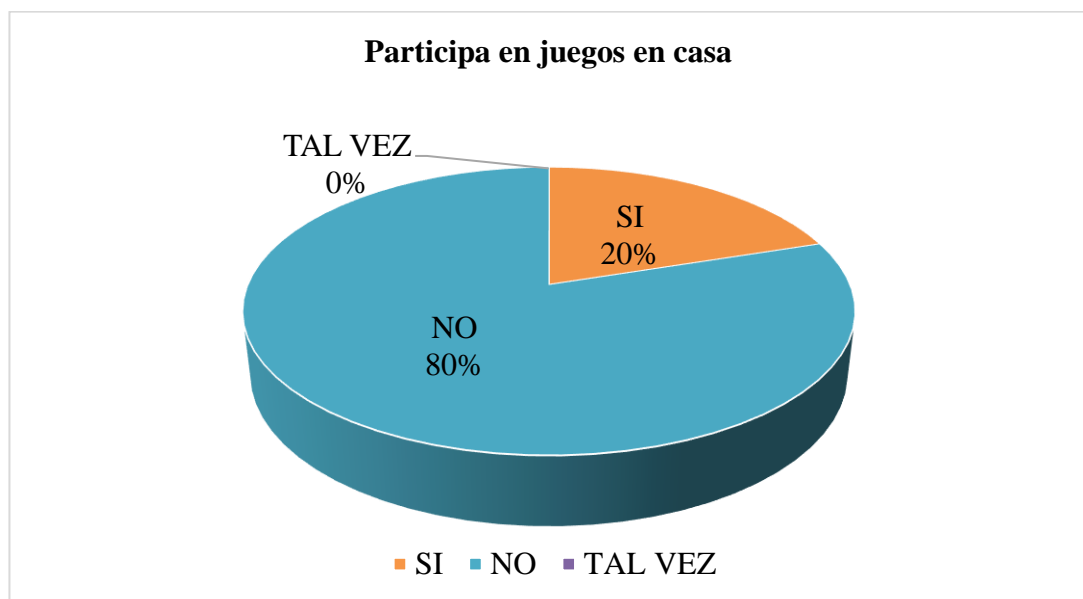


Figura 11. Participa en juegos en casa.

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

Análisis.

La mayor parte de los padres de familia que fueron encuestados manifestaron que no participan conjuntamente en casa con el niño de los juegos que propone el docente, mientras que un número menor respondió que sí participan.

7. ¿Cree usted que los juegos virtuales benefician el aprendizaje del niño?

Tabla 11.
Beneficio del juego en aprendizaje

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	4	40%
No	2	20%
Tal Vez	4	40%
Total	10	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

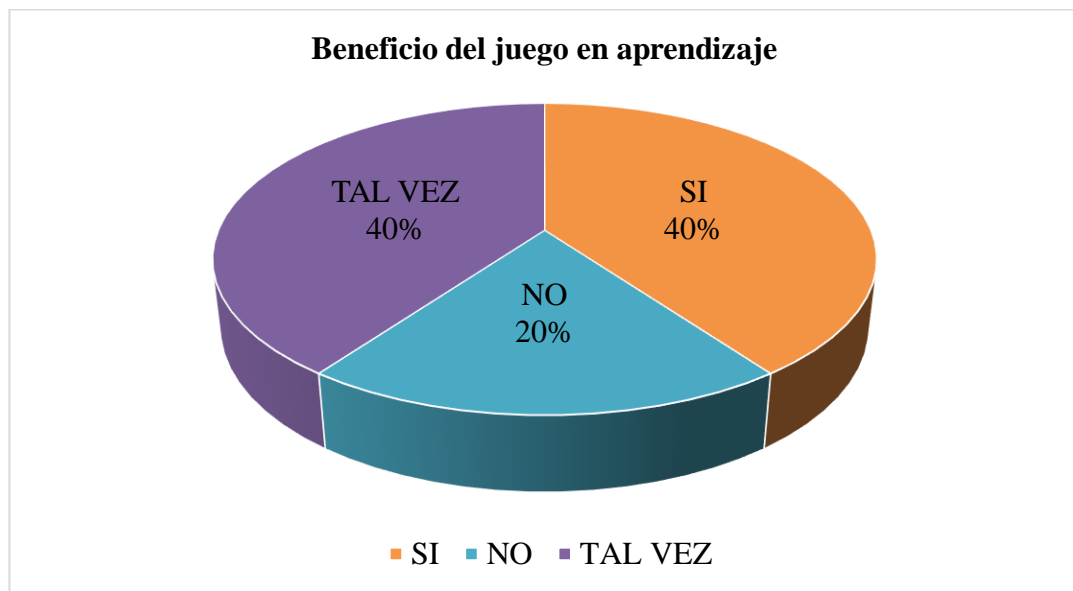


Figura 12. Beneficio del juego en aprendizaje.

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

Análisis.

Una parte importante de los padres de familia encuestados consideran que los juegos virtuales sí benefician el aprendizaje del niño. Un número similar de padres indicaron que en su criterio los juegos virtuales tal vez benefician el aprendizaje y el resto manifestó que no tienen beneficio.

8. ¿Considera importante que la docente aplique juegos virtuales durante las sesiones de clases?

Tabla 12.
Importancia de juegos virtuales en clases

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	5	50%
No	2	20%
Tal Vez	3	30%
Total	10	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

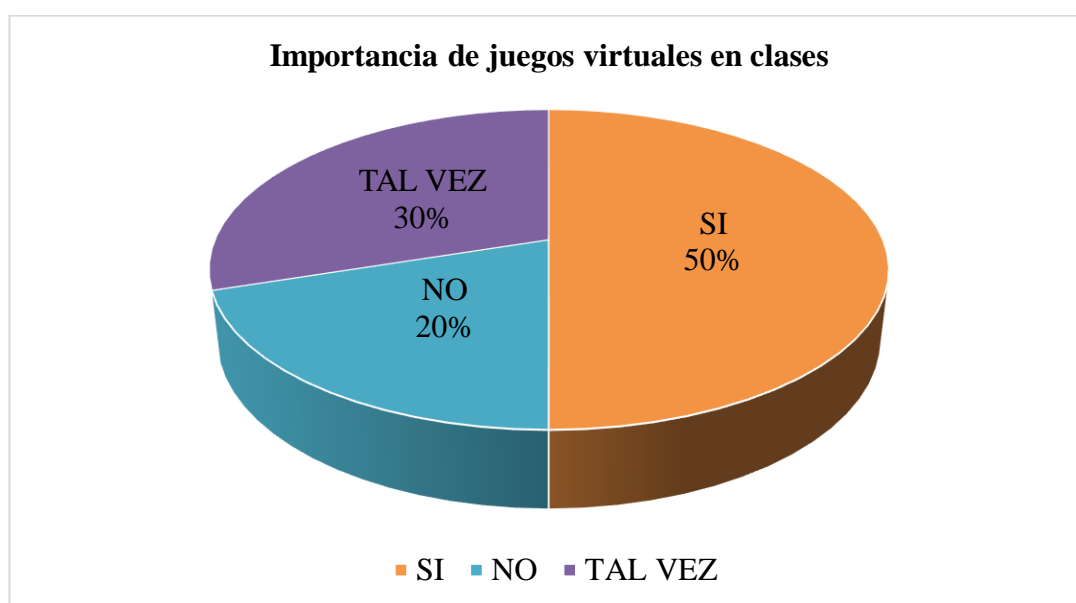


Figura 13. Importancia de juegos virtuales en clases.

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

Análisis.

La mitad de los padres de familia encuestados indicaron que sí consideran importante que la docente aplique juegos virtuales durante las sesiones de clases. Un número menor manifestó que en su criterio tal vez es importante que el docente aplique juegos virtuales, y el resto dijo que no es importante.

9. ¿Dispone de algún recurso tecnológico para que su representado realice las actividades de forma dinámica a través de la plataforma virtual?

Tabla 13.
Recursos tecnológicos disponibles

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	7	70%
No	3	30%
Tal Vez	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

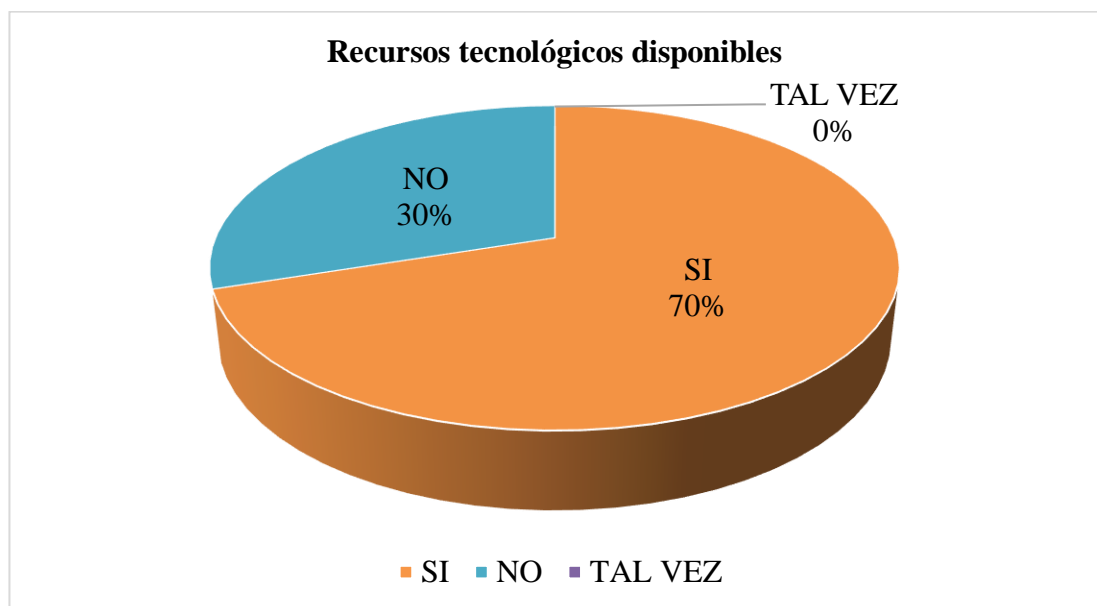


Figura 14. Recursos tecnológicos disponibles.

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

Análisis.

Los padres de familia encuestados respondieron mayoritariamente que sí disponen de algún recurso tecnológico para que su representado realice las actividades de forma dinámica a través de la plataforma virtual. Un número menor manifestó no disponer de ningún recurso tecnológico.

10. ¿Establece horarios para hacer uso de los recursos tecnológicos con fines educativos?

Tabla 14.
Horarios para uso de tecnología

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	7	70%
No	3	30%
Tal Vez	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

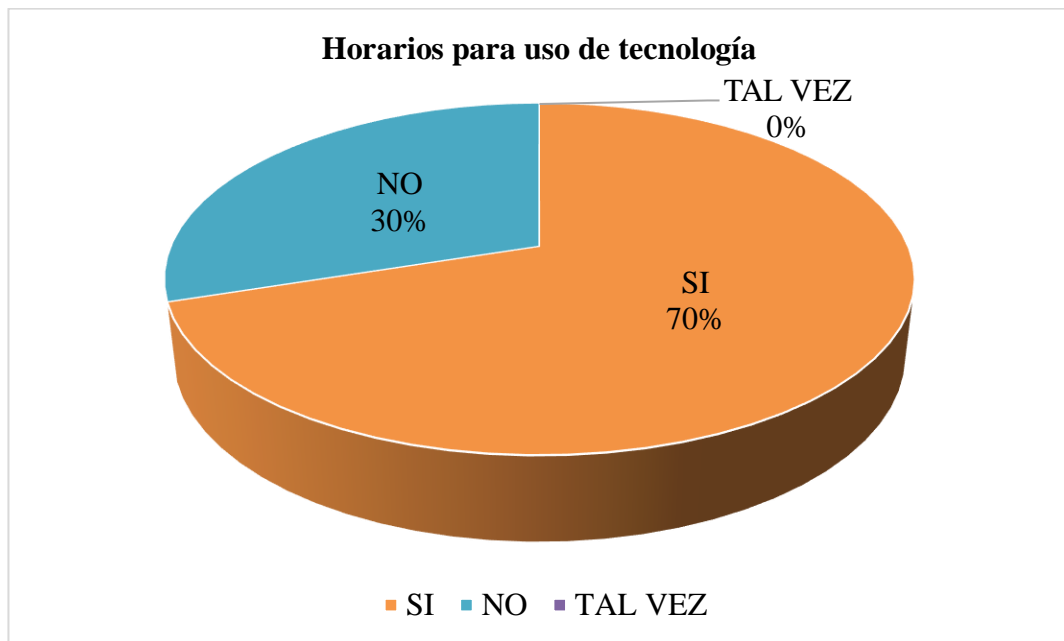


Figura 15. Horarios para uso de tecnología.

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil (2021).

Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

Análisis.

La gran mayoría de los padres de familia que fueron encuestados manifestaron que sí establecen horarios para hacer uso de los recursos tecnológicos con fines educativos. Un número menor de padres indicó que no establecen horarios para la tecnología.

3.6.5 Conclusiones preliminares

De la información recogida en la aplicación de las herramientas de investigación, fue posible llegar a las siguientes conclusiones preliminares:

- La ficha de observación permitió percibir que existe un deficiente proceso de aprendizaje en el niño, pues no se evidenció que se recurra a sus experiencias previas o a la asociación de conceptos para que el niño genere conocimiento. Tampoco se pudo observar en los niños la constante motivación e interés para participar en las actividades propuestas y más bien se percibió que la mayor parte del tiempo el uso de la tecnología se limita a la plataforma utilizada para las clases virtuales.
- En cuanto a la entrevista al directivo, se pudo concluir que existe una idea clara de la importancia del juego en el proceso de aprendizaje, sobre todo para enriquecer el conocimiento del niño, así como para estimular su desarrollo. A decir del director, la institución implementa una metodología constructivista para que el niño construya su propio aprendizaje, sin embargo, no se afirmó que el juego es una de las metodologías aplicadas por los docentes. A pesar de que se indicó que los docentes sí mantienen capacitaciones relacionadas con el juego en el aula, no existe la certeza de que se haga énfasis en la preparación del docente en gamificación, ni que la institución destine recursos suficientes para implementar estas actividades.
- De la entrevista aplicada a las docentes de los niños de 4 a 5 años se pudo percibir que ambas conocen el concepto de gamificación de manera general, sin embargo, no consideran al juego como un elemento indispensable para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por tanto, no es una prioridad para ellas incluir actividades de gamificación en sus clases, sobre todo porque consideran que existen insuficientes condiciones debido a las clases virtuales por la Pandemia de COVID-19. Un inconveniente importante que se pudo notar es que las docentes ven la falta de recursos tecnológicos como el principal motivo para no incluir la gamificación en sus actividades. La falta de un mejor computador y servicio de internet son dos de las razones mencionadas.
- En cuanto a la encuesta a los padres de familia, se puso en evidencia que desconocen si sus hijos experimentan el juego en clases, aunque creen importante

que se aplique tanto en el aula como en casa. No fue posible obtener una respuesta concreta de los resultados del juego en el aprendizaje. Una desventaja que se pudo apreciar en las respuestas es que no todos cuentan con recursos tecnológicos, los que en la actualidad son indispensables para continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje debido a la pandemia por COVID-19. Se podría presumir que quienes no cuenten en casa con tecnología, recurren a recursos limitados como la internet gratuita de la Alcaldía y un celular o computador prestado o alquilado.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 Título de la Propuesta

Aprendo y Soy Feliz. Guía pedagógica de juegos didácticos tecnológicos para motivar la participación de los niños de 4-5 años.

4.2 Objetivo General

Favorecer el aprendizaje de los niños de 4-5 años mediante la aplicación de juegos didácticos tecnológicos.

4.3 Objetivos Específicos

- Orientar al docente y al padre de familia en la aplicación de juegos didácticos tecnológicos que favorezcan el aprendizaje de los niños.
- Promover una mayor motivación y participación de los niños de 4-5 años en actividades lúdicas basadas en juegos didácticos tecnológicos.
- Implementar un conjunto de actividades basadas en juegos didácticos tecnológicos para favorecer el aprendizaje de los niños.

4.4 Esquema de la Propuesta

Aprendo y Soy Feliz. Guía pedagógica de juegos didácticos tecnológicos para motivar la participación de los niños de 4-5 años

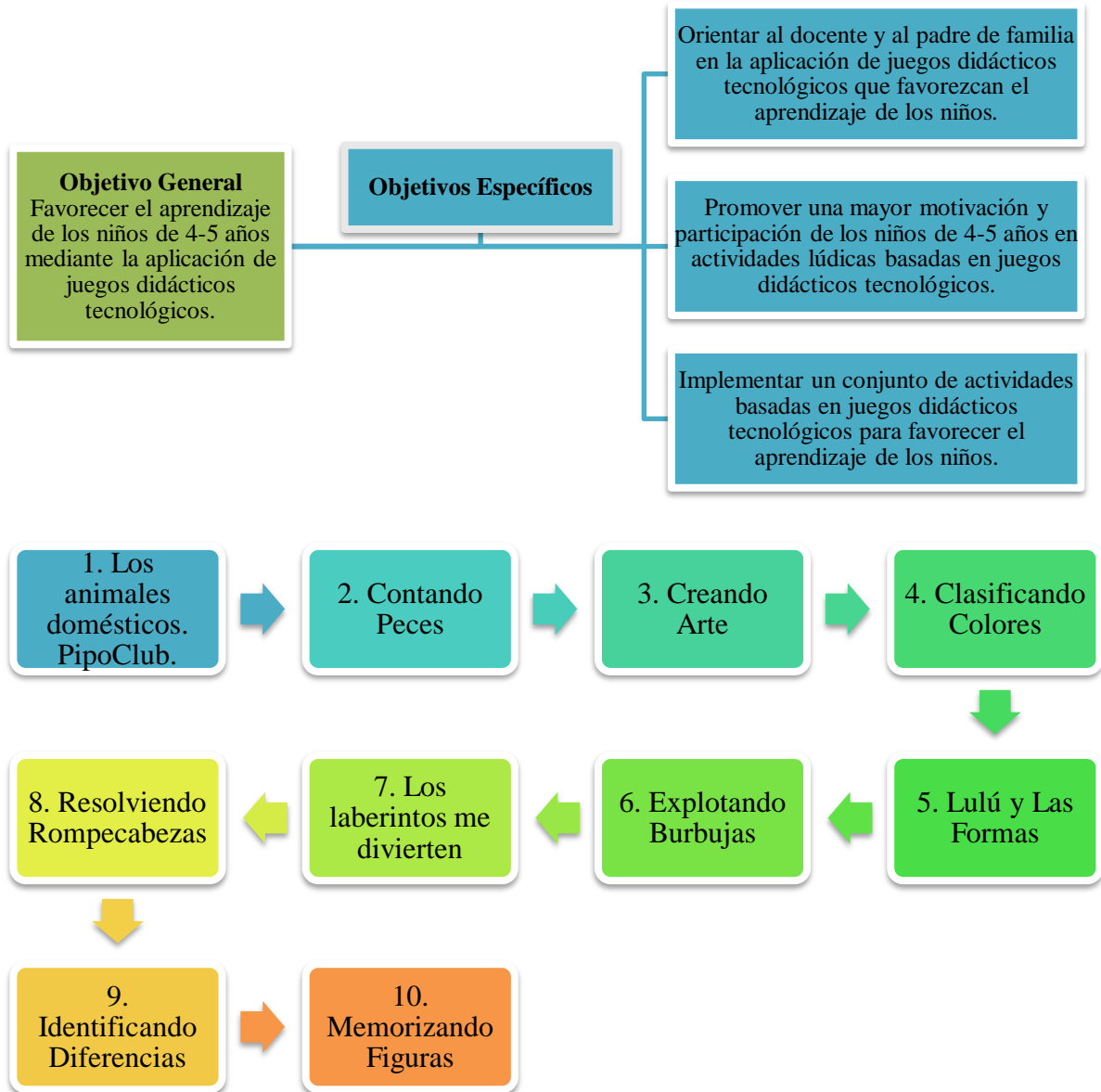


Figura 16. Esquema de la propuesta.
Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

4.5 Desarrollo de la Propuesta

*Aprendo y Soy Feliz.
Guía pedagógica de juegos didácticos
tecnológicos para motivar la participación
de los niños de 4-5 años*



*Alexander Joseph Buenaño Coello
Melany Gabriela Camacho Cajamarca*

2021

Figura 17. Portada
Fuente: Pinterest (2021).

INTRODUCCIÓN

“Aprendo y Soy Feliz” es la guía pedagógica de juegos didácticos tecnológicos para motivar la participación de los niños de 4-5 años. Está constituida por un conjunto de actividades basadas en juegos didácticos tecnológicos a ser aplicados en el ámbito escolar y familiar, y que buscan favorecer el aprendizaje de los niños de 4-5 años. Para esto, la guía pretende ser un elemento orientador para docente y el padre de familia en la aplicación de actividades gamificadas, las cuales están supuestas a incrementar la motivación y la participación del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El diseño de esta propuesta está basado en la metodología constructivista. Uno de los beneficios de su elaboración es que brinda la posibilidad de modificar la conducta del niño de manera positiva, pues al incluir la gamificación, los estudiantes sentirán que tienen un desafío y sana competencia entre pares. Eso los ayudará a comprender su entorno como si fuera un juego, y desarrollar habilidades para construir su propio aprendizaje.

En cuanto a su estructura, se incluyen 10 actividades basadas en juegos didácticos tecnológicos, para las cuales se describe el objetivo, tiempo, recursos, descripción metodológica, procedimiento y evaluación.

El acceso a las tecnologías de información y comunicación (TIC) requiere de un dispositivo con el cual sea posible acceder a los contenidos del juego, tanto el aula como el entorno familiar del menor. Entre los dispositivos más utilizados están el computador, la tableta, el celular inteligente, televisores inteligentes. Se requiere además del servicio de Internet.

La importancia de la gamificación en el aula

Es necesario que el docente esté consciente de la importancia que tiene la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues es una técnica que permite emplear diversos recursos y herramientas en el aula que ayudará a los docentes a motivar a los alumnos, personalizar las actividades y contenidos en función de las necesidades de cada estudiante, favorecer la adquisición de conocimientos y mejorar la atención de niño.

Con la gamificación, las clases se tornan más atractivas y contextualizadas, y los estudiantes podrán explorar nuevos contenidos en el entorno del juego, a la vez que irán descubriendo nueva información con la que ganar bonificaciones, puntos o insignias.

El cuadro de ranking

La presente guía considera un conjunto de materiales áulicos con los que el docente necesita contar para aplicar de manera adecuada las actividades basadas en la gamificación. Estos materiales se desglosan a continuación:

El cuadro de ranking es un recurso de control que contendrá los nombres de los estudiantes y el número de estrellas doradas que cada estudiante ha ganado en las distintas actividades. El docente procurará colocar en un lugar visible del aula y de fácil acceso, pues será necesario actualizar cada vez que se realicen las actividades. Este cuadro deberá constar de por lo menos 3 columnas, tal como se grafica en el ejemplo (Figura 18).



POSICIÓN	NOMBRE DEL ESTUDIANTE	ESTRELLAS DORADAS GANADAS
1er. Lugar	José Antonio	16
2do. Lugar	Carla	10
3er. Lugar	Victoria	7
4to. Lugar	Juan Andrés	5
5to. Lugar	Melissa	4

Figura 18. Tabla de ranking
Elaborado por: Buenaño y Camacho (2021).

Se debe considerar que la actualización de la tabla implica no solo el cambio de los puntos o estrellas doradas ganadas, sino también el nombre del estudiante. Esto significa que al final del día probablemente la maestra deba cambiar la tabla completa. Por este motivo, es recomendable utilizar una pizarra blanca o si el pizarrón de clases es lo suficientemente grande, elaborar la tabla en una de sus esquinas.

El docente puede utilizar la plataforma Makebadgets para crear una insignia diferente clase a clase, para quien haya alcanzado el primer lugar al final del día, en la que se resalte la posición y el nombre de cada estudiante. Esto mantendrá el interés y la curiosidad del estudiante, quien querrá saber cómo será la próxima estrella que obtendrá quien más puntos tenga.

El premio

Es importante que desde inicio la docente establezca el premio que ganará el o los niños que más puntaje o estrellas doradas obtengan. Una sugerencia para el primer lugar podría ser una corona de cartulina dorada, la cual puede estar exhibida en el aula como motivación para los estudiantes. Entre los premios que se pueden otorgar, podrían estar plantillas para colorear, o cualquier otro objeto simbólico que tenga valor educativo y que propicie una actividad favorable en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Actividad 1

Los Animales Domésticos

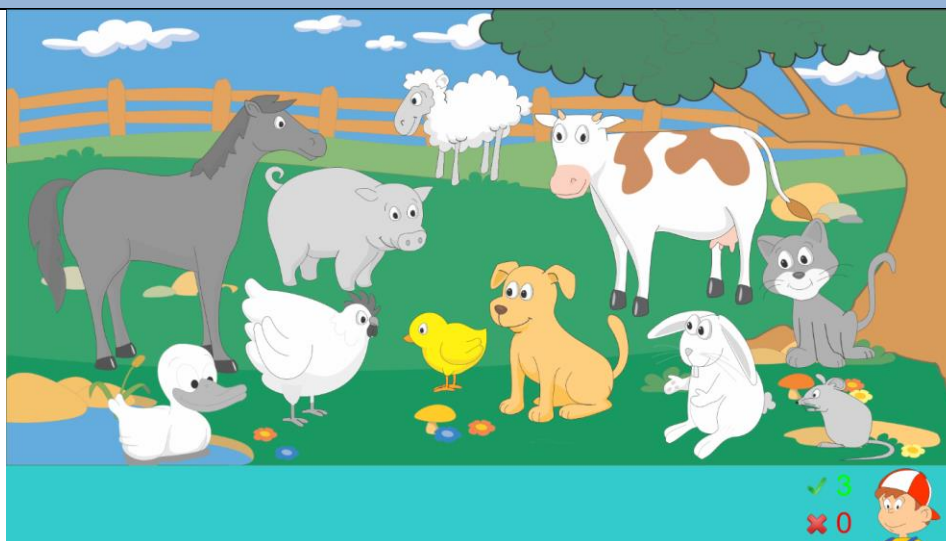


Figura 19: Los animales.
Fuente: Pipo Club (2020).

Objetivos:

- Escuchar y reconocer la grafía de las palabras relacionadas a nombres de animales domésticos y de granja.

Tiempo Estimado:

- 30 Minutos.

Recursos:

- Computador
- Internet
- Plataforma PipoClub
- Youtube

Descripción metodológica:

- Esta actividad consiste en la construcción de vocabulario en el niño mediante la asociación de una imagen con la grafía de su nombre, y la distinción que pueda realizar entre animales domésticos y de granja.
- La maestra debe llevar el control de las estrellas doradas ganadas en el cuadro de ranking que ella mantiene en el aula, el cual será actualizado al final del día.

- El niño que obtenga la primera posición en la tabla de ranking tendrá derecho a llevar la corona dorada durante toda la sesión del siguiente día.

Procedimiento

1. La maestra explica a los niños que proyectará el video de la canción Bartolito de la Granja de Zenón (2021), y los anima a ponerse de pie frente al computador para bailar y cantar la canción. La maestra procurará que los niños se familiaricen con los nombres de los animales y sus sonidos onomatopéyicos.

Empieza el juego

2. Luego, pide a los niños que se sienten frente a sus computadores. Adicionalmente, les pide que estén listos porque empezarán a jugar, y explica las reglas del juego y los anima a ganar la estrella dorada del día y a ser los primeros para obtener la corona.
3. La maestra comparte una ventana de su navegador donde proyecta el juego los animales domésticos, de PipoClub y anima a los estudiantes a observar la imagen de los todos los animales. La maestra realiza las siguientes preguntas:
 - ¿Hay algún gato en la imagen? (los niños responderán No).
 - ¿Hay algún caballo en la imagen? (los niños responderán Sí).
 - ¿Qué sonido hace un pato?
4. Luego, los niños escuchan y observan la grafía de las palabras que aparecen en el video al dar clic sobre cada figura de cada animal.
5. Recompensa: Por cada animal que relaciona de manera adecuada, el niño gana una estrella dorada.

Nota: Esta actividad puede realizarse también en casa enfocándose en un grupo distinto de animales, para reforzar los conocimientos del niño, con el apoyo de los padres o cuidadores.

Evaluación:

	Iniciado	En proceso	Adquirido
➤ Participa con interés en las actividades.			
➤ Asocia la imagen de un animal con Identifica cada animal y su sonido.			
➤ Reconoce los animales domésticos y de granja según el sonido y la imagen.			

Actividad 2

Contando Peces



Figura 20: Peces y números.
Fuente: Freepick (2021).

Objetivos:

- Asociar números del 1 al 3 con cantidades mediante una actividad lúdica basada en el juego.

Tiempo Estimado:

- 30 Minutos.

Recursos:

- Computador
- Internet
- Plataforma PipoClub
- Youtube: Cantando los números
- Hojas de trabajo
- Lápices de colores

Descripción metodológica:

- Esta actividad consiste en facilitar en el niño la habilidad de relacionar números y cantidades mediante un juego interactivo. Adicionalmente, el uso de este juego permitirá al niño fortalecer sus habilidades motoras gruesa, su memoria visual y auditiva y su coordinación visomotriz.
- La maestra debe llevar el control de las estrellas doradas ganadas en el cuadro de ranking que ella mantiene en el aula, el cual será actualizado al final del día.

- El niño que obtenga la primera posición en la tabla de ranking tendrá derecho a llevar la corona dorada durante toda la sesión del siguiente día.

Procedimiento:

1. La maestra explica a los niños que proyectará el video de la canción Cantando los números (El Reino Infantil, 2016), y los anima a cantar la canción.
2. La maestra pide a los niños tomar las hojas de trabajo y empezar a colorear con colores diferentes el número 1, luego el 2 y luego el 3, dibujando los objetos que ellos deseen en cada hoja de acuerdo a la cantidad.
3. Cuando hayan terminado esta actividad, cada niño deberá presentar lo realizado.

Empieza el juego

4. La maestra pide a los niños que se sienten frente a sus computadores porque empezarán a jugar, explica las reglas del juego y los anima a ganar la estrella dorada del día y a ser los primeros para obtener la corona.
5. La maestra comparte una ventana de su navegador donde proyecta el juego Los Peces de PipoClub en el que deberán seleccionar con el mouse el área donde se encuentra el número de peces que Pipo indica. En esta ocasión, los niños deberán jugar dos niveles de dificultad y acumular caramelos.



Figura 21: Pantalla de juego.
Fuente: Pipo Club (2021).

6. Recompensa: El niño que termina ambos niveles con la mayor cantidad de puntos y en menor tiempo, gana una estrella dorada.

Nota: Esta actividad puede realizarse también en casa enfocándose para reforzar los conocimientos del niño, con el apoyo de los padres o cuidadores.

Evaluación:		
	Iniciado	En proceso Adquirido
➤ Participa con interés en las actividades.		
➤ Identifica la forma de los números del 1 al 3.		
➤ Comprende la relación número-cantidad.		

Actividad 3

Creando Arte



Figura 22: Arte con Come galleta.
Fuente: Sésamo (123 Sésamo, 2021).

Objetivo:

- Promover la creatividad en el niño mediante el uso de colores y formas a través de la plataforma 123 Sésamo.

Tiempo Estimado:

- 30 Minutos.

Recursos:

- Computador
- Internet
- Plataforma 123 Sésamo
- 3 botellas plásticas con agua hasta la mitad.
- Colorantes amarillo, azul y rojo.

Descripción metodológica:

- Esta actividad consiste en la aplicación de la creatividad del niño para utilizar los colores primarios y crear un dibujo con ayuda de personajes infantiles y utilizando una plataforma en línea.
- Es necesario que los computadores que manejarán los niños tengan cargado el sitio web https://sesamo.com/?art_maker=crear-arte-con-comegalletas con anticipación.

- Esta sesión asume que los niños ya conocen los colores primarios. Será necesario que la maestra los ayude recordar dichos colores antes de iniciar la actividad.
- La maestra debe llevar el control de las estrellas doradas ganadas en el cuadro de ranking que ella mantiene en el aula, el cual será actualizado al final del día.
- El niño que obtenga la primera posición en la tabla de ranking tendrá derecho a llevar la corona dorada durante toda la sesión del siguiente día.

Procedimiento:

Reconociendo los colores primarios:

1. La maestra pide a los niños observar con atención y tomar una de las botella con agua, la cual debe estar abierta. En ella pondrá una gotas del colorante amarillo, tapa la botella y la agita, y pide a los niños identificar el color que aparece.
2. Luego, realiza la misma actividad con el colorante azul y con el colorante rojo.

Empieza el juego: creando una obra de arte

3. La maestra pide a los niños que se sienten frente a sus computadores. Adicionalmente, les pide que estén listos porque empezarán a jugar con los colores y el Monstruo come galletas para crear una obra de arte, explica las reglas del juego y los anima a ganar la estrella dorada del día y a ser los primeros para obtener la corona.
4. Explica que el dibujo que crearán debe incluir los colores amarillo, azul y rojo y que pueden incluir como ellos deseen las figuras del Monstruo come galletas y sus amigos. Los niños tendrán 10 minutos para crear su obra maestra.

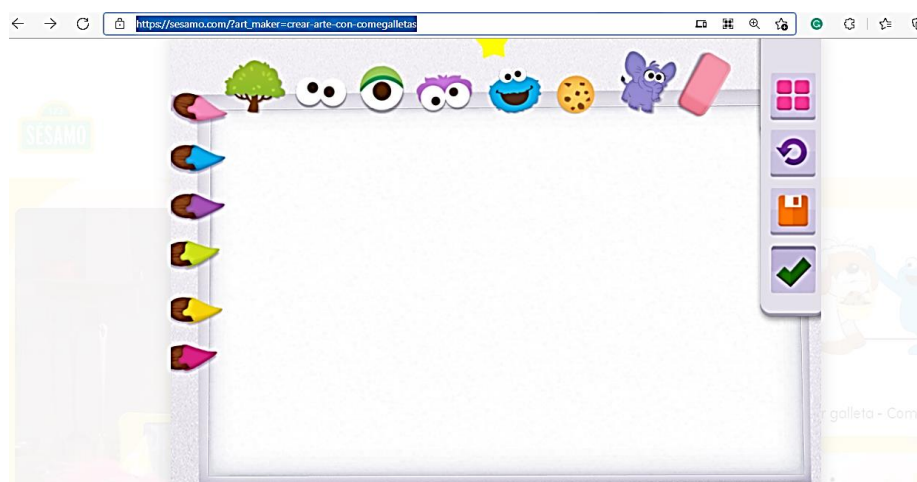


Figura 23: Pizarra Sésamo.
Fuente: Sésamo (123 Sésamo, 2021).

5. Cuando se cumpla el tiempo establecido, la maestra revisará los trabajos realizados y procederá a escoger al ganador.
6. Recompensa: El niño que haya utilizado correctamente los colores primarios y haya elaborado un dibujo creativo será el ganador de la estrella dorada del día.

Nota: Esta actividad puede realizarse también en casa para reforzar los conocimientos de los colores del niño, con el apoyo de los padres o cuidadores.

Evaluación:

	Iniciado	En proceso	Adquirido
➤ Interviene con interés en las actividades.			
➤ Reconoce los colores primarios.			
➤ Muestra creatividad para utilizar colores y formas.			

Actividad 4

Clasificando Colores

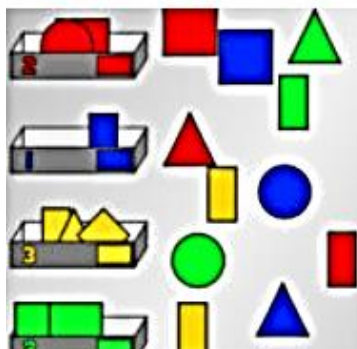


Figura 24: Los colores.

Fuente: Cokitos - Juegos educativos (2021).

Objetivo:

- Establecer semejanzas y diferencias para promover el razonamiento lógico el niño a través de la plataforma Cokitos.

Tiempo Estimado:

- 30 Minutos.

Recursos:

- Computador
- Internet
- Plataforma Cokitos – Juegos Educativos.
- Youtube. Video Relaciones (Patiko de Hule, 2018)

Descripción metodológica:

- Esta actividad consiste en la clasificación de objetos del mismo color, con lo que se persigue que el niño desarrolle su lógica. Adicionalmente, se desarrollará las habilidades visomotriz, la de discriminación, y la de asociación.
- Es necesario que los computadores que manejarán los niños tengan cargado el sitio <https://www.cokitos.com/juego-clasificar-por-colores/> con anticipación.
- La maestra debe llevar el control de las estrellas doradas ganadas en el cuadro de ranking que ella mantiene en el aula, el cual será actualizado al final del día.
- El niño que obtenga la primera posición en la tabla de ranking tendrá derecho a llevar la corona dorada durante toda la sesión del siguiente día.

Procedimiento

1. La maestra comparte su pantalla para presentar varias diapositivas con objetos. Pide a los niños observar y escuchar con atención las preguntas:

¿Qué come el mono?

¿Qué come el perro?

¿Qué come el gato?

¿Qué come el ratón?

Cada pregunta presenta 4 opciones de alimentos, 3 equivocadas y 1 correcta.



Figura 25: Relaciones – Pantalla 1.

Fuente: Pinterest (2022).



Figura 26: Relaciones – Pantalla 2.

Fuente: Pinterest (2022).

Empieza el juego

1. La maestra pide a los niños que se sienten frente a sus computadores porque empezarán a jugar el juego de Las Relaciones, para lo cual, con ayuda de sus padres, los niños deberán ingresar a la plataforma indicada por la maestra (Cokitos - Juegos educativos, 2021).

2. Explica que durante el juego deberán clasificar objetos de acuerdo a 4 colores diferentes. Los niños tendrán 10 minutos para terminar el juego.

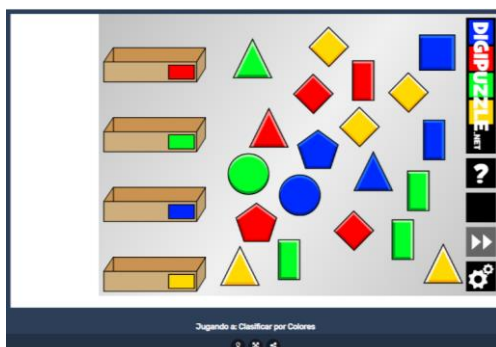


Figura 27: Relaciones – Pantalla 3.
Fuente: Pinterest (2022).



Figura 28: Relaciones – Pantalla 4.
Fuente: Pinterest (2022).

3. Cuando se cumpla el tiempo establecido, la maestra revisará los puntajes y procederá a nombrar al ganador.
4. Recompensa: El niño que haya clasificado correctamente los objetos de acuerdo al color en el menor tiempo posible será el ganador de la estrella dorada del día.

Nota: Esta actividad puede realizarse también en casa para reforzar los conocimientos de los colores del niño, con el apoyo de los padres o cuidadores.

Evaluación:

Iniciado En proceso Adquirido

- Participa con interés en las actividades.
- Reconoce los colores en objetos.
- Agrupa objetos según semejanzas y diferencias.

Actividad 5

Lulú y Las Formas



Figura 29: Las formas.
Fuente: ÁrbolABC (2021).

Objetivo:

- Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en representaciones gráficas.

Tiempo Estimado:

- 30 Minutos.

Recursos:

- Computador
- Internet
- El cuento de las figuras geométricas (Muñoz, 2021).
- Objetos pequeños de colores
- Marcadores de colores
- 1 hoja de trabajo
- Cinta adhesiva doble faz fina
- Plataforma ÁrbolABC.

Descripción metodológica:

- Esta actividad consiste en la identificación de las figuras geométricas básicas a través de actividades lúdicas. Partes de la actividad requerirá la ayuda de los padres o cuidadores.
- La maestra debe llevar el control de las estrellas doradas ganadas en el cuadro de ranking que ella mantiene en el aula, el cual será actualizado al final del día.

- El niño que obtenga la primera posición en la tabla de ranking tendrá derecho a llevar la corona dorada durante toda la sesión del siguiente día.

Procedimiento:

1. Previo al inicio de la actividad, los niños deben tener preparada una hoja de trabajo donde se encuentren dibujado un triángulo, un círculo y un cuadrado con líneas punteadas. Esta hoja de trabajo será enviada por la maestra a los padres, quienes deberán imprimirla para que los niños la utilicen durante la clase.



Figura 30: Las formas básicas.

Fuente: ÁrbolABC (2021).

2. Para iniciar la actividad, la maestra comparte la pantalla con “el cuento de las figuras geométricas” y pide a los niños observar y escuchar con atención. Al final del cuento, la maestra pide a los niños mencionar una figura geométrica que se incluyó en el cuento y buscar en su casa qué objeto tiene la misma forma.
3. Luego los niños pegan cinta adhesiva sobre los puntos trazados en la hoja de trabajo y pegan con goma los objetos pequeños de colores que pudieron conseguir en casa para formar las figuras geométricas. Cuando hayan formado las figuras geométricas, cada niño presentará su trabajo y mencionará las figuras geométricas que ha formado.

Empieza el juego

4. La maestra pide a los niños que se sienten frente a sus computadores y que estén listos porque empezarán a jugar con las formas geométricas de Lulú, para lo cual, con ayuda de sus padres, los niños deberán ingresar a la plataforma indicada por la maestra (ArbolABC, 2021).

5. La maestra explica las reglas del juego y anima a los niños a ganar la estrella dorada del día y a ser los primeros para obtener la corona: cada niño deberá iniciar el juego Lulú y las formas geométricas.



Figura 31: Las formas – Pantalla 1.
Fuente: Pinterest (2022).



Figura 32: Relaciones – Pantalla 2.
Fuente: Pinterest (2022).



Figura 33: Relaciones – Pantalla 3.
Fuente: Pinterest (2022).



Figura 34: Relaciones – Pantalla 4.
Fuente: Pinterest (2022).

6. Explica que el juego consiste en identificar las figuras geométricas que pide Lulú y llevar con el mouse de la computadora cada forma a la figura punteada en el tablero. Los niños tendrán 10 minutos para participar en este juego.
7. Cuando se cumpla el tiempo establecido, la maestra finalizará la actividad y constará quién terminó primero de manera correcta.
8. Recompensa: El niño que haya identificado correctamente y en menor tiempo las figuras geométricas será el ganador de la estrella dorada del día.

Nota: Esta actividad puede realizarse también en casa para reforzar los conocimientos de las figuras geométricas del niño, con el apoyo de los padres o cuidadores.

Evaluación:			
	Iniciado	En proceso	Adquirido
➤ Participa activamente en el juego.			
➤ Distingue las figuras geométricas básicas.			
➤ Agrupa las formas de los objetos del entorno según las figuras geométricas.			

Actividad 6

Explotando Burbujas

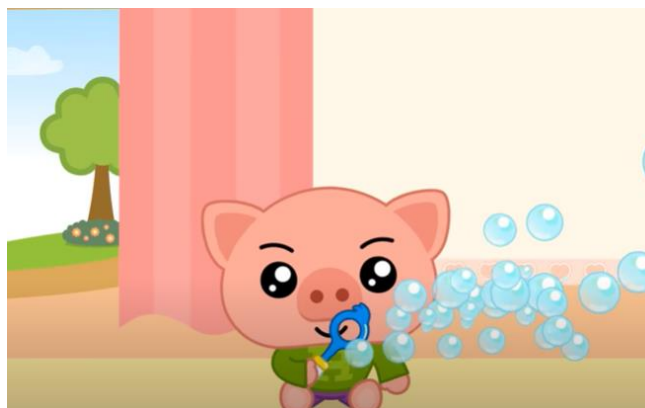


Figura 35: Las burbujas.
Fuente: ÁrbolABC (2021).

Objetivo:

- Reconocer la grafía de las vocales para mejorar la conciencia léxica mediante un juego interactivo.

Tiempo Estimado:

- 40 minutos.

Recursos:

- Computador
- Internet
- Video La risa de las vocales (Toy Cantando, 2016).
- Plataforma ÁrbolABC (ÁrbolABC, n.d.).

Descripción metodológica:

- Esta actividad consiste en la identificación de la grafía de las vocales discriminándolas entre otras letras, a través de actividades lúdicas. Partes de la actividad requerirá la ayuda de los padres o cuidadores.
- Se asume que los niños fueron introducidos en sesiones anteriores a la forma y sonido de las vocales.
- La maestra debe llevar el control de las estrellas doradas ganadas en el cuadro de ranking que ella mantiene en el aula, el cual será actualizado al final del día.

- El niño que obtenga la primera posición en la tabla de ranking tendrá derecho a llevar la corona dorada durante toda la sesión del siguiente día.

Procedimiento:

1. Para iniciar la actividad, la maestra comparte la pantalla el video “La risa de las vocales” y pide a los niños cantar y bailar. Al final del cuento, la maestra pide a los niños mencionar las vocales que escucharon.
2. Luego, la maestra muestra 5 figuras de objetos, y les pide identificar las vocales con las que empiezan.

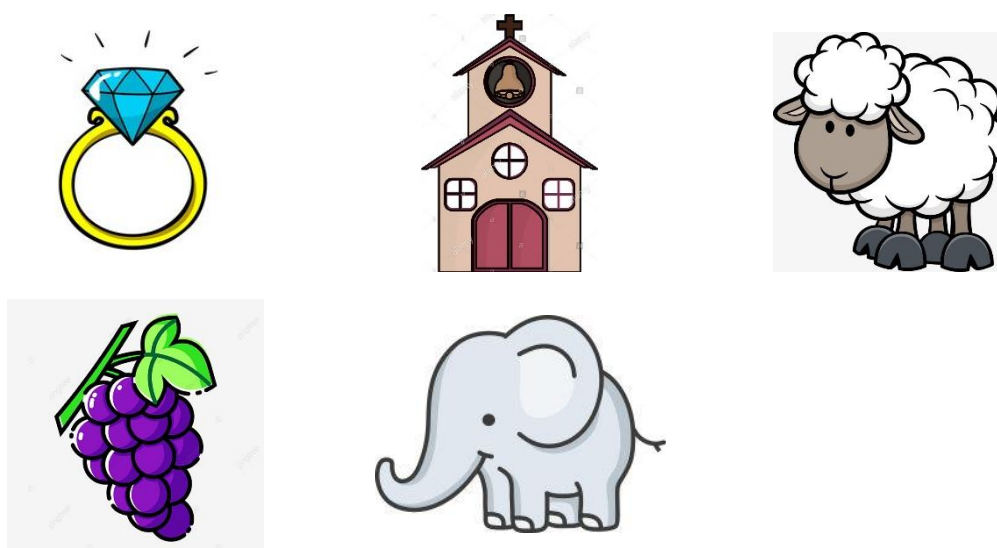


Figura 36: Objetos del juego.
Fuente: ÁrbolABC (2021).

3. A continuación pide a los niños buscar 5 objetos en sus casas que empiecen con cada una de las vocales y mostrarlos.

Empieza el juego

4. La maestra pide a los niños que se sienten frente a sus computadores y porque el juego va a empezar. Con ayuda de sus padres o cuidadores, los niños deberán ingresar a la plataforma indicada por la maestra (ArbolABC, 2021).
5. La maestra explica las reglas del juego y anima a los niños a ganar la estrella dorada del día y a ser los primeros para obtener la corona: cada niño deberá iniciar el juego Juguemos con Burbujas.
6. Explica que el juego consiste en reconocer las vocales que viajan en burbujas y reventarlas con un clic sobre ellas utilizando el mouse. Les dice también que habrá

otras letras que no son vocales que no deben reventar. Los niños tendrán 10 minutos para participar en este juego.



Figura 37: Las burbujas – Pantalla 1.
Fuente: ÁrbolABC (2021).



Figura 38: Las burbujas – Pantalla 2.
Fuente: ÁrbolABC (2021).

7. Cuando se cumpla el tiempo establecido, la maestra finalizará la actividad y constará quién obtuvo el puntaje más alto en menor tiempo.
8. Recompensa: El niño que haya reventado correctamente las burbujas y en menor tiempo será el ganador de la estrella dorada del día.

Nota: Esta actividad puede realizarse también en casa para reforzar los conocimientos de la grafía de las vocales, con el apoyo de los padres o cuidadores.

Evaluación:

	Iniciado	En proceso	Adquirido
➤ Participa con interés en las actividades.			
➤ Reconoce las vocales de acuerdo con el sonido emitido.			
➤ Discrimina los sonidos de las vocales en las palabras mencionadas.			

Actividad 7

Los laberintos me divierten



Figura 39: Los laberintos.
Fuente: 123rf (2021).

Objetivo:

- Promover el desarrollo del pensamiento lógico y la resolución de problemas en el niño mediante un juego interactivo.

Tiempo Estimado:

- 30 minutos.

Recursos:

- Computador
- Internet
- Plataforma Educanave (2021).

Descripción metodológica:

- En esta actividad el niño deberá encontrar el camino desde la entrada hasta la salida en 4 diferentes laberintos que van incrementando su dificultad, utilizando sus habilidades visoespaciales, de coordinación viso-espaciales y coordinación psicomotriz, a través de actividades lúdicas. Partes de la actividad requerirá la ayuda de los padres o cuidadores.
- La maestra debe llevar el control de las estrellas doradas ganadas en el cuadro de ranking que ella mantiene en el aula, el cual será actualizado al final del día.

- El niño que obtenga la primera posición en la tabla de ranking tendrá derecho a llevar la corona dorada durante toda la sesión del siguiente día.

Procedimiento:

Empieza el juego

1. La maestra pide a los niños que se sienten frente a sus computadores porque el juego va a empezar. Con ayuda de sus padres o cuidadores, los niños deberán ingresar a la plataforma indicada por la maestra (Educanave, 2021).
2. La maestra explica las reglas del juego y anima a los niños a ganar la estrella dorada del día y a ser los primeros para obtener la corona: cada niño deberá iniciar el juego Los laberintos.
3. Se explica que el juego consiste en encontrar el camino trazado desde un extremo a otro. Los niños deberán resolver 4 niveles diferentes de laberintos, y tendrán 15 minutos para participar en este juego.

Seguimos jugando con el PC



Figura 40: Los laberintos – Pantalla 1.
Fuente: 123rf (2021).



Figura 41: Los laberintos – Pantalla 2.
Fuente: 123rf (2021).



Figura 42: Los laberintos – Pantalla 3.
Fuente: 123rf (2021).



Figura 43: Los laberintos – Pantalla 4.
Fuente: 123rf (2021).

4. Cuando se cumpla el tiempo establecido, la maestra finalizará la actividad y constará quién obtuvo el puntaje más alto en menor tiempo.
5. Recompensa: El niño que haya descifrado correctamente los laberintos y el menor tiempo será el ganador de la estrella dorada del día.

Nota: Esta actividad puede realizarse también en casa para facilitar el pensamiento lógico del niño, con el apoyo de los padres o cuidadores.

Evaluación:

	Iniciado	En proceso	Adquirido
➤ Muestra interés para realizar las actividades.			
➤ Reconoce la ubicación de objetos en relación a diferentes puntos de referencia.			
➤ Resuelve problemas.			

Actividad 8

Resolviendo Rompecabezas



Figura 44: El rompecabezas.
Fuente: 123rf (2021).

Objetivo:

- Motivar al estudiante a formar una figura combinando correctamente las partes, para el desarrollo de su capacidad de concentración y el pensamiento lógico, mediante un juego interactivo.

Tiempo Estimado:

- 30 minutos.

Recursos:

- Computador
- Internet
- Plataforma Educanave (2021).

Descripción metodológica:

- En esta actividad el niño deberá armar rompecabezas digitales, en un juego interactivo que contiene 4 niveles, para lo cual utilizará sus habilidades de coordinación viso-espaciales y coordinación psicomotriz, a través de actividades lúdicas. Partes de la actividad requerirá la ayuda de los padres o cuidadores.
- La maestra debe llevar el control de las estrellas doradas ganadas en el cuadro de ranking que ella mantiene en el aula, el cual será actualizado al final del día.
- El niño que obtenga la primera posición en la tabla de ranking tendrá derecho a llevar la corona dorada durante toda la sesión del siguiente día.

Procedimiento:

Empieza el juego

1. La maestra pide a los niños que se sienten frente a sus computadores porque el juego va a empezar. Con ayuda de sus padres o cuidadores, los niños deberán ingresar a la plataforma indicada por la maestra
2. La maestra explica las reglas del juego y anima a los niños a ganar la estrella dorada del día y a ser los primeros para obtener la corona: cada niño deberá iniciar el juego Los laberintos.
3. Se explica que el juego consiste en armar rompecabezas para descubrir las figuras que representa. Los niños deberán resolver 4 niveles diferentes de rompecabezas, y tendrán 15 minutos para participar en este juego.



Figura 45: El rompecabezas – Pantalla 1.
Fuente: 123rf (2021).

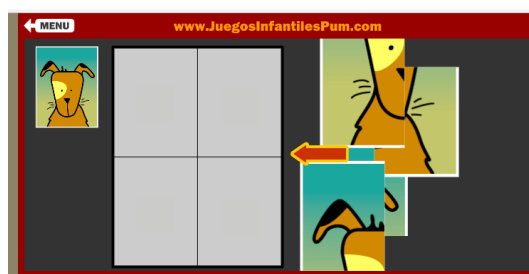


Figura 46: El rompecabezas – Pantalla 2.
Fuente: 123rf (2021).

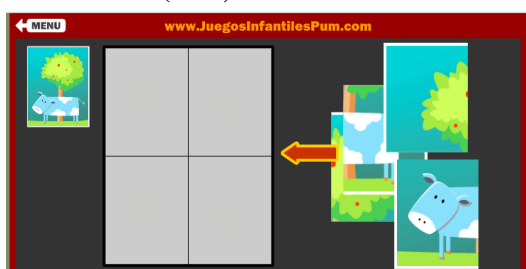


Figura 47: El rompecabezas – Pantalla 3.
Fuente: 123rf (2021).

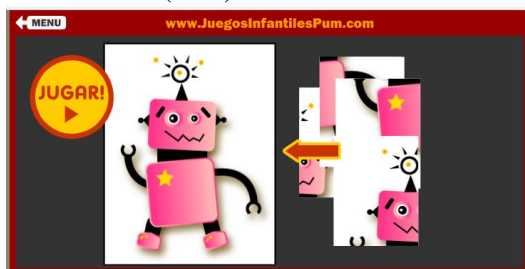


Figura 48: El rompecabezas – Pantalla 4.
Fuente: 123rf (2021).

4. Cuando se cumpla el tiempo establecido, la maestra finalizará la actividad y constará quién obtuvo el puntaje más alto en menor tiempo.
5. Recompensa: El niño que haya armado correctamente los rompecabezas y el menor tiempo será el ganador de la estrella dorada del día.

Nota: Esta actividad puede realizarse también en casa para facilitar el pensamiento lógico del niño, con el apoyo de los padres o cuidadores.

Evaluación:

Iniciado En proceso Adquirido

- Participa con interés en las actividades.
- Ordena un objeto en secuencia lógica.
- Resuelve problemas sin ayuda en base a la actividad.

Actividad 9

Identificando Diferencias

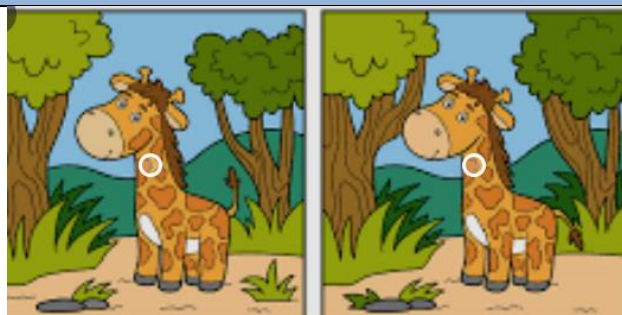


Figura 49: Las diferencias.
Fuente: 123rf (2022).

Objetivo:

- Potenciar la percepción visual y la atención en el niño a través de juegos interactivos.

Tiempo Estimado:

- 30 minutos.

Recursos:

- Computador
- Internet
- Plataforma Mundo Primaria (2021)

Descripción metodológica:

- En esta actividad el niño deberá encontrar las diferencias entre objetos, en un juego interactivo que contiene 6 niveles, para lo cual utilizará su memoria visual, agilidad mental y capacidad de análisis, a través de actividades lúdicas. Partes de la actividad requerirá la ayuda de los padres o cuidadores.
- La maestra debe llevar el control de las estrellas doradas ganadas en el cuadro de ranking que ella mantiene en el aula, el cual será actualizado al final del día.
- El niño que obtenga la primera posición en la tabla de ranking tendrá derecho a llevar la corona dorada durante toda la sesión del siguiente día.

Procedimiento:

Empieza el juego

1. La maestra pide a los niños que se sienten frente a sus computadores porque el juego va a empezar. Con ayuda de sus padres o cuidadores, los niños deberán ingresar a la plataforma indicada por la maestra (Mundo Primaria, 2021).
2. La maestra explica las reglas del juego y anima a los niños a ganar la estrella dorada del día y a ser los primeros para obtener la corona: cada niño deberá iniciar el juego Encuentra el dibujo diferente.
3. Se explica que el juego consiste en encontrar el objeto diferente entre un grupo presentado, con lo que los niños deberán resolver 6 niveles diferentes, y tendrán 15 minutos para participar en este juego.



Figura 50: Las diferencias – Pantalla 1.
Fuente: 123rf (2022).



Figura 51: Las diferencias – Pantalla 2.
Fuente: 123rf (2022).



Figura 52: Las diferencias – Pantalla 3.
Fuente: 123rf (2022).



Figura 53: Las diferencias – Pantalla 4.
Fuente: 123rf (2022).

4. Cuando se cumpla el tiempo establecido, la maestra finalizará la actividad y constará quién obtuvo el puntaje más alto en menor tiempo.
5. Recompensa: El niño que haya encontrado todas las diferencias correctamente y el menor tiempo será el ganador de la estrella dorada del día.

Nota: Esta actividad puede realizarse también en casa para facilitar el pensamiento lógico del niño, con el apoyo de los padres o cuidadores.

Evaluación:

	Iniciado	En proceso	Adquirido
➤ Participa con interés en las actividades.			
➤ Encuentra las diferencias en objetos.			
➤ Busca solución por sí mismo.			

Actividad 10

Memorizando Figuras



Figura 54: Memotest.
Fuente: Juegos Infantiles Pum (2021).

Objetivo:

- Motivar al estudiante a identificar figuras iguales en un conjunto de objetos a fin de facilitar el desarrollo sensorial y mental del niño a través de juegos interactivos.

Tiempo Estimado:

- 30 minutos.

Recursos:

- Computador
- Internet
- Plataforma Juegos infantiles (Juegos Infantiles Pum, 2021).

Descripción metodológica:

- En esta actividad el niño deberá armar rompecabezas digitales, en un juego interactivo que contiene 4 niveles, para lo cual utilizará sus habilidades de coordinación viso-espaciales y coordinación psicomotriz, a través de actividades lúdicas. Partes de la actividad requerirá la ayuda de los padres o cuidadores.
- La maestra debe llevar el control de las estrellas doradas ganadas en el cuadro de ranking que ella mantiene en el aula, el cual será actualizado al final del día.
- El niño que obtenga la primera posición en la tabla de ranking tendrá derecho a llevar la corona dorada durante toda la sesión del siguiente día.

Procedimiento:

Empieza el juego

6. La maestra pide a los niños que se sienten frente a sus computadores porque el juego va a empezar. Con ayuda de sus padres o cuidadores, los niños deberán ingresar a la plataforma indicada por la maestra (Juegos Infantiles Pum, 2021).
7. La maestra explica las reglas del juego y anima a los niños a ganar la estrella dorada del día y a ser los primeros para obtener la corona: cada niño deberá iniciar el juego Los laberintos.
8. Se explica que el juego consiste en armar rompecabezas para descubrir las figuras que representa. Los niños deberán resolver 4 niveles diferentes de rompecabezas, y tendrán 15 minutos para participar en este juego.



Figura 55: Memotest – Pantalla 1.
Fuente: Juegos Infantiles Pum (2021).

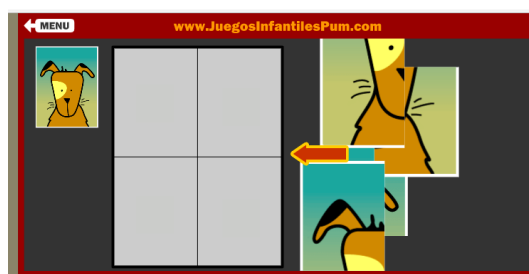


Figura 56: Memotest – Pantalla 2.
Fuente: Juegos Infantiles Pum (2021).

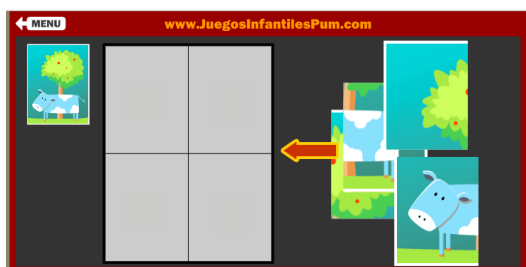


Figura 57: Memotest – Pantalla 3.
Fuente: Juegos Infantiles Pum (2021).

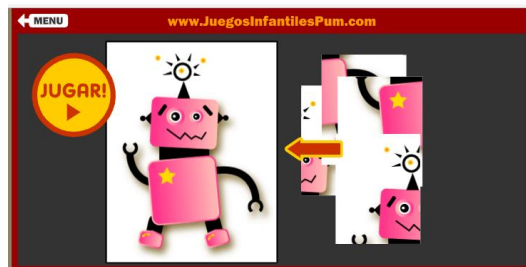


Figura 58: Memotest – Pantalla 4.
Fuente: Juegos Infantiles Pum (2021).

9. Cuando se cumpla el tiempo establecido, la maestra finalizará la actividad y constará quién obtuvo el puntaje más alto en menor tiempo.
10. Recompensa: El niño que haya resuelto correctamente y el menor tiempo los 4 memorytest será el ganador de la estrella dorada del día.

Nota: Esta actividad puede realizarse también en casa para facilitar el pensamiento lógico del niño, con el apoyo de los padres o cuidadores.

Evaluación:

Iniciado En proceso Adquirido

- Participa en las actividades.
- Observa y memoriza las figuras en la actividad.
- Construye figuras de manera lógica.

CONCLUSIONES

En este estudio se promovió el uso de la gamificación en las actividades de enseñanza y se pudo evidenciar que ésta es una herramienta importante para favorecer el aprendizaje del niño. El presente estudio se llevó a cabo de manera organizada y sistemática. Por ello, los fundamentos teóricos que se incluyen se constituyen en las bases científicas que lo respaldan, pues se consultaron trabajos relevantes relacionados al tema de investigación, con los que fue posible establecer su pertinencia y validez. De igual manera, se analizó a la gamificación como innovación educativa con fundamento en los principios del aprendizaje de Ausubel, que establece que el proceso del aprendizaje significativo es progresivo y pasa de la asimilación por un proceso de acomodación y andamiaje posteriormente

Los resultados obtenidos de la aplicación de las herramientas de investigación permitieron confirmar la importancia de la gamificación en el aprendizaje en los niños de 4 – 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil en el periodo 2020 – 2021. La aplicación de la ficha de observación mostró el deficiente proceso de aprendizaje existente en el niño. Se percibió que los niños sentían desmotivación y desinterés durante la clase, y una insuficiente aplicación de estrategias que permitan un aprendizaje duradero y significativo, basado en métodos tradicionales y limitado uso de la tecnología.

Las entrevistas tanto al directivo como a los docentes dejaron ver que a pesar de que conocen ciertos fundamentos teóricos respecto a la importancia de la gamificación en el proceso de aprendizaje, no es un elemento presente entre los recursos que utiliza a diario, ni es considerado indispensable para el aprendizaje del niño. Existieron ciertas inconsistencias entre varias respuestas obtenidas y la realidad observada en cuanto a la metodología, pues se afirmó reconocer la importancia de la gamificación, pero no se aplica como una metodología fundamental, considerando que a la edad de 4-5 años el niño aprende jugando.

Por su parte, los padres de familia o cuidadores evidenciaron desconocimiento en cuanto a lo que sus hijos experimentan en la escuela respecto al gamificación educativo, y no fue posible establecer con claridad su posición respecto al gamificación en el aprendizaje. Por otra parte, fue posible verificar que no todos los padres cuentan con recursos tecnológicos en casa para facilitar las clases de sus hijos.

La Guía pedagógica de juegos didácticos tecnológicos tuvo como finalidad motivar la participación de los niños de 4-5 años y brindar a los docentes acceso a las plataformas digitales basadas en gamificación para que puedan ser implementadas en el aula. La guía será de utilidad tanto para los docentes como para los padres que deben hacer seguimiento en casa de las actividades de los niños.

RECOMENDACIONES

Se recomienda ampliar la presente investigación en el futuro para profundizar en los beneficios y ventajas que tiene la gamificación en el aprendizaje de los niños en edades tempranas, para poder ir de la mano con el mundo cambiante en que vivimos.

Es indispensable que los docentes implementen la metodología del gamificación en el aula como un requisito que no debe faltar en sus actividades diarias ni en su planificación para motivar la niño al aprendizaje en los niños de 4 – 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil en el periodo 2020 – 2021.

El docente debe recordar que aún en modalidad virtual es posible implementar una serie de recursos basados en el gamificación basados en la tecnología, que permitan enriquecer los contenidos, motivar a los estudiantes, y lograr un aprendizaje a través de actividades que les causa alegría y placer realizar.

El necesario que la institución brinde un mayor apoyo a docente, sobre todo en cuanto a capacitaciones sobre métodos de enseñanza y elaboración de recursos basados en la gamificación basada en la enseñanza virtual y presencial, puesto que aún es incierto el retorno a las instituciones debido a la Pandemia de COVID-19.

La institución debe considerar fortalecer el conocimiento y experiencia del docente en cuanto a la gamificación, mediante la creación de comunidades de intercambio de experiencias y diseños de actividades de gamificación con pares de otras instituciones para el fortalecimiento de uso en las distintas áreas de aprendizaje.

Es importante la aplicación de la presente propuesta de una guía de actividades para docentes que motive la participación de los niños de 4-5 años de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil en el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta que la misma puede mejorar dependiendo de las necesidades del grupo, y la aparición de nuevos recursos tecnológicos y de gamificación, por lo que debe actualizarse regularmente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 123 Sésamo. (2021). *Crear Arte con Comegalletas*. Obtenido de <https://sesamo.com/>
- Abdul-Rehman, A. T. (2017). The Effect of Using Ausubel's Assimilation Theory and the Metacognitive Strategy (K.W.L) in Teaching. *European Scientific Journal, Vol. 13, No. 1857*, 276-303. doi:10.19044/esj.2017.v13n1p276
- Alsawaier, R. (2018). The International Journal of Information and Learning Technology. The effect of gamification on motivation and engagement. *The International Journal of Information and Learning Technology, 35(1)*, 56-79.
- Andrade, G. (2020). *Gamification and its influence on the oral production in students of 7th grade EGB at UE Bella Vista, school year 2019-2020*. Tesis de grado. ULVR, Guayaquil.
- ÁrbolABC. (s.f.).
- ArbolABC. (2021). *Aprendamos las formas*. Obtenido de <https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/aprendamos-las-formas>
- ÁrbolABC. (2021). *Aprendamos las formas*. Obtenido de <https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/aprendamos-las-formas>
- Asamblea Nacional. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion_de_bolsillo.pdf
- Asamblea Nacional. (30 de 45 de 2016). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Official Register. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- Bates, A. (2015). *Enseñar en la Era Digital*. Creative Commons.
- Becerra, F., Vargas, M., & Trujillo, L. (2019). Estilos cognitivos dependencia e independencia de campo en profesores universitarios de nutrición humana. Bogotá

- D.C., Colombia. 2016. *Rev. Fac. Med.*, 67(3), 271-276. doi: <http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v67n3.68277>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación* (Tercera ed.). Colombia: Prentice Hall. Recuperado el 15 de Diciembre de 2016
- Coello, L., & Gavilanes, B. (2019). *La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo. Diseño de aplicación lúdica*. Tesis de grado. Universidad de Guayaquil, Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40728>
- Cokitos - Juegos educativos. (2021). *Clasificar colores*. Obtenido de <https://www.cokitos.com/juego-clasificar-por-colores/>
- Colón, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educación Pesqui.*
- Congreso Nacional. (2017). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Quito: Registro Oficial. Retrieved from <https://www.gob.ec/regulaciones/737-codigo-ninez-adolescencia>
- Contreras, R. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27-33. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3314/331445859002/html/>
- Corbett, F. (2020). Connectivism and leadership: harnessing a learning theory for the digital age to redefine leadership in the twenty-first century. *Heliyon*, Vol. 6, Núm. 1, 1-9.
- Cueva, D. (2017). *Estilos de aprendizaje de David Kolb para el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de primero a quinto semestre de la Carrera de Inglés en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Central del Ecuador*. Tesis de grado. UCE, Quito. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/11036>
- Díaz, L. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación educ. médica vol.2 no.7*.
- Educanave. (2021). *Laberintos*. Obtenido de https://www.educanave.com/infantil/alumnos_archivos/juegoseducativos.htm

- El Reino Infantil. (12 de marzo de 2016). *Cantando los números*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=pSqn12eSu9Y>
- Fuertes, J. (2017). *Facebook y el rendimiento académico en la asignatura de Ciencias Naturales de los estudiantes de 9no. grado EGB en la UE Tumbaco*. Tesis de grado. UCE, Quito. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11585/1/T-UCE-0010-1878.pdf>
- Gaitán, V. (noviembre de 2021). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Obtenido de Educativa: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Garland, C. (2015). *Gamification and Implications for Second Language Education: A Meta Analysis*. St. Cloud, Minnesota: St. Cloud State University .
- Gloria, M., & Castro, I. (2020). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*, VI(2), 111-125. doi:<https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i2.2902>
- Gómez, J. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad & Empresa*, 22(38), 8-39. doi:<http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>
- Guadarrama, E. (2021). Impacto en la Zona de Desarrollo Próximo por Pandemia COVID-19. *ResearchGate*, 1-8. doi:10.13140/RG.2.2.34674.12487.
- Guevara, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes*. Tesis de grado. Universidad Casa Grande, Guayaquil. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>
- Heredia, B., Pérez, D., Cocón, J., & Zavaleta, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docenes 2.0*, 9(2). doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>
- Iquise, M., & Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Tesis de grado. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima,

- Perú. Obtenido de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020_Iquise%20Aroni.pdf
- Juegos Infantiles Pum. (2021). *Memotst.* Obtenido de <https://www.juegosinfantilespum.com/memoria/index.php>
- La granja de Zenón. (3 de diciembre de 2021). *Bartolito.* Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=ebVVuJN1WFM>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2017). Obtenido de https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de la gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de educación inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 392-397. Obtenido de <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Lizano, K., & Pinela, E. (2018). *La gamificación en el aprendizaje significativo de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura.* Tesis de grado. Universidad de Guayaquil, Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/35152>
- Loján, M. (2017). *Patrones en gamificación y juegos serios, aplicados a la educación.* Tesis de grado. Universidad Técnica de Ambato, Ambato. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26793/1/Tesis_Mar%C3%ADa_del%20Cisne_Loj%C3%A1n.pdf
- Mallitasig, A., & Freire, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova Research Journal*, 5(3), 161-181. doi:<https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Revista Opción*, 33(83), 252-277. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31053772009.pdf>
- Martínez, G., & Ríos, J. (2019). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la formación de estudiantes de Ingeniería. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 45(3).

- Mata, L. (2019). *El enfoque cualitativo de investigación*. Obtenido de <https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-cualitativo-de-investigacion/>
- Mateo, C., & Ruiz, G. (2018). Terapias de errores con aprendizaje móvil y gamificación: estudio comparativo en español de los negocios. *Folios*(48), 121-135.
- Mineduc. (2015). *Plan decenal de educación 2016-2025*. Quito: Mneduc.
- Montero, B. (2017). Aplicación de Juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*.
- Moreira, P. (2019). Las TICs en el aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo cognitivo de los adolescentes. *ReHuSo Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, vol. 4, núm. 2, 1-12.
- Moreno, M. (2017). *Gamification as a Tool to Enhance Motivation and Participation towards Writing*. (Master Degree work). Jaen, Andalucía: Universidad de Jaen. Obtenido de tauja.ujaen.es/jspui/bitstream/10953.1/6495/1/Moreno%20Jimenez%20Mercedes.pdf
- Morone, G. (2013). Métodos y técnicas de la investigación científica. *Doc Player*.
- Mundo Primaria. (2021). *Encuentra el dibujo diferente*. Obtenido de <https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos/juegos-de-atencion-infantil/dibujo-diferente-02>
- Muñoz, Y. (2021). *El cuento de las figuras geométricas*. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=TqZXaBa0_B4
- Navarro, N., & Falconí, A. (2017). El mejoramiento del proceso de la evaluación de los estudiantes de la Educación Básica. *Universidad y Sociedad*.
- Ocón, G. (2017). La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico. *Revista para el Aula - IDEA*.
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista Educação, Pesquisa e Inclusão*, 1-17. doi:10.1590/S1678-4634201844173773

- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 93-110.
- Patico de Hule. (20 de noviembre de 2018). *Razonamiento lógico (asociación) - relaciones*. Obtenido de <https://www.cokitos.com/juego-clasificar-por-colores/>
- Pérez, E., & Gétrudix, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el período 2015-2020. *Contextos Educativos*, 203-227.
- Pertegal, M., & Lorenzo, G. (2019). Gamificación en el aula a través de las TIC. *INFAD. Revista de Psicología*, 3(1), 553-562. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7376150>
- Pimiento, D., Jaramillo, M., Campoverde, E., & Salgado, L. (2019). fundamentos biológicos de los procesos cognitivos desde el paradigma epistemológico. *Journal of Academy*(2), 46-56. doi:<https://doi.org/10.47058/joa2.5>
- Pipo Club. (1 de diciembre de 2020). *Las Arañas*. Obtenido de <http://www.pipoclub.com/juegos-para-ninos-gratis/juego-aranas.html>
- Pyle, A. (2018). Aprendizaje basado en el juego. *Enciclopedia sobre el Desarrollo de Primera Infancia*.
- Quishpi, J., & Fernández, N. (2018). *La gamificación en el desarrollo del aprendizaje significativo*. Tesis de grado. Universidad de Guayaquil, Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/33530>
- Raynaudo, G., & Peralta, O. (2017). Cambio conceptual: una mirada desde las teorías de Piaget y Vygotsky. *Revista Liberabit*, 23(1), 137-148. doi:10.24265/liberabit.2017.v23n1.10
- Sampieri, R., & Fernández. (2010). *Metodología de la investigación* (5ta edición ed.). México: McGraw Hill. Obtenido de http://jbposgrado.org/material_seminarios/HSAMPIERI/Metodologia%20Sampieri%205a%20edicion.pdf
- Sánchez, C. (2019). *La sociomotricidad para el fortalecimiento de las habilidades sociales en niños de Básica primaria*. Tesis de Grado. Unillanos. Obtenido de

<https://repositorio.unillanos.edu.co/bitstream/001/1525/1/LA%20SOCIOMOTRICIDAD%20PARA%20EL%20FORTALECIMIENTO%20DE%20LAS%20HABILIDADES%20SOCIALES%20EN%20NI%C3%91OS%20DE%20BASICA%20PRIMARIA.pdf>

Senplades. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo Toda Una Vida 2017-2021*. Quito: Senplades. Obtenido de <https://www.planificacion.gob.ec/plan-nacional-de-desarrollo-2017-2021-toda-una-vida/>

Siemens, G. (2005). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. Retrieved.

Tamayo, & Tamayo. (2006). *El proceso de la Investigación*. Limusa.

Tigse, C. (2019). El constructivismo, según bases teóricas de César Coll. *Revista Andina de Educación*, 25-28.

Toral, A. (2019). *Detección y atención temprana de las dificultades en el aprendizaje de niños y niñas de segundo grado de la básica elemental*. Tesis de grado. ULVR, Guayaquil.

Toy Cantando. (2016). *La risa de las vocales*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=OHUktPPdTAM>

UNESCO. (2020). *Inclusión y Educación*. UNESCO. Obtenido de <https://es.unesco.org/gem-report/report/2020/inclusion>

Williams, P. (2017). Experiential learning within Design and Technology. *Research Gate*, 1-23. doi:10.13140/RG.2.2.17205.88807.

Youtube. (18 de mayo de 2019). *Como los animalitos*. Obtenido de El Payaso Plim Plim. Canciones Infantiles: <https://www.youtube.com/watch?v=6fO2l9AgTnw>

Zhou, M., & Brown, D. (2017). *Educational Learning Theories*. Georgia: Education Open Textbooks.

Anexos

Anexo 1: Ficha de Observación a los Niños

UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

Ficha de Observación a los niños de entre 4 y 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil

Objetivo: Describir el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil, e identificar la aplicación de la gamificación en el aula.

INDICADOR	SÍ	NO	A VECES
Aprendizaje			
1. El niño relaciona su conocimiento previo con el nuevo.			
2. El niño participa activamente en el aula.			
3. El niño asocia palabras con su significado.			
4. El niño se muestra motivado ante el nuevo aprendizaje.			
5. El niño descubre por sí mismo nuevos significados.			
6. El niño intenta solucionar un problema de manera lógica.			
Gamificación			
7. Trabaja con actividades basadas en la gamificación.			
8. Utiliza recursos tecnológicos (celular, computadora, tablet) para trabajar en clases.			
9. Utiliza el juego en el aula para la mejora de su aprendizaje.			
10. Participa en juegos colaborativos.			
11. Participa en juegos donde muestra independencia.			
12. Participa en actividades de gamificación que promueven la socialización.			

Anexo 2: Entrevista al Directivo

UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

Entrevista dirigida al Directivo de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil

La entrevista al directivo de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil tuvo como objetivo analizar la importancia de la gamificación y el aprendizaje de los niños de 4 – 5 años. A continuación, se presenta la tabulación de los resultados obtenidos:

1. ¿Qué conocimiento posee sobre el uso de los juegos en el aprendizaje?
2. ¿Considera importante emplear la dinámica de juego en el aprendizaje?
3. ¿Qué beneficios promueve la gamificación en el sistema educativo?
4. ¿Qué metodología de aprendizaje implementa en la institución educativa?
5. ¿Realiza constantemente un monitoreo general para determinar si se lleva a cabo las diferentes estrategias de aprendizaje a través del juego?
6. ¿Los maestros que laboran en el Centro Educativo mantienen capacitaciones constantes acordes a su desempeño laboral?
7. ¿Su institución brinda capacitaciones acerca de la gamificación y los beneficios que esta trae al aprendizaje de los niños?
8. ¿El aplicar actividades lúdicas dentro del salón de clases, permitirá tener mejores resultados en el proceso de aprendizaje?
9. ¿Qué beneficio promueve la gamificación en el sistema educativo?
10. ¿Prefiere impartir las clases de forma tradicional, o a través del uso de la gamificación? ¿Por qué?

Anexo 3: Entrevista a Docentes

UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

Entrevista dirigida a los docentes de los niños de 4 y 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil

Objetivo: Recolectar información de la opinión de los docentes acerca de la gamificación en el aprendizaje en niños de 4 a 5 años.

1. ¿Qué conocimientos posee sobre el término gamificación?
2. ¿Cuáles son las plataformas digitales que utiliza en su salón para trabajar una clase gamificada con niños de 4 a 5 años?
3. ¿Cuán importante piensa usted que es el uso de la realidad virtual y gamificación para el desarrollo del aprendizaje?
4. ¿Con qué frecuencia utiliza la dinámica de la gamificación en horas de clases a fin de captar la atención de los niños por más tiempo?
5. ¿Cuán necesario cree usted que es la aplicación de la gamificación para promover las diferentes áreas de desarrollo en los niños de 4 a 5 años?
6. ¿Con qué frecuencia utiliza la tecnología como recurso didáctico para fomentar el aprendizaje?
7. ¿De qué manera considera usted que el juego ayuda al aprendizaje de los menores?
8. ¿Cuán importante es en su opinión el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje de los infantes?
9. ¿Cuáles son los beneficios de la aplicación de varios juegos con fines pedagógicos durante la jornada de clase?
10. ¿Cuán positivo piensa usted que sería la implementación de varias dinámicas de juego para el rendimiento académico de los niños?

Anexo 4: Encuesta a Padres

UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

Encuesta dirigida a los padres de familia de la Escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil

Objetivo: Obtener información de la opinión de los padres de familia acerca de la gamificación en el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años.

Le solicitamos que colabore respondiendo las preguntas que se le van a realizar. Agradecemos su sinceridad y ajuste a la realidad. Sus respuestas no son buenas o malas, acertadas o descartadas. Solo nos van a dar información acerca de las características que se indagan. Muchas gracias por su ayuda y el tiempo que dedica a esta actividad.

Orientación: Lea detenidamente las siguientes preguntas, seleccionado la opción que considere más cercana a su criterio.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
SÍ	NO	TAL VEZ
1	2	3

1. ¿Conoce sobre los juegos que ofrecen las plataformas virtuales para el aprendizaje de su niño?

SÍ NO TAL VEZ

2. ¿Cree conveniente que se le facilite una guía donde encuentre juegos virtuales para la mejora del aprendizaje en el niño?

SÍ NO TAL VEZ

3. ¿Cree usted que el uso de los aparatos tecnológicos (Celular, laptop), es esencial para el desarrollo del aprendizaje del niño?

SÍ NO TAL VEZ

4. ¿La docente facilita alguna plataforma de juego para reforzar el aprendizaje en casa?

SÍ

NO

TAL VEZ

5. ¿Considera que los juegos que brinda el docente han generado buenos resultados en el aprendizaje del niño?

SÍ

NO

TAL VEZ

6. ¿Participa conjuntamente en casa con el niño de los juegos que propone el docente?

SÍ

NO

TAL VEZ

7. ¿Cree usted que los juegos virtuales benefician el aprendizaje del niño?

SÍ

NO

TAL VEZ

8. ¿Considera importante que la docente aplique juegos virtuales durante las sesiones de clases?

SÍ

NO

TAL VEZ

9. ¿Dispone de algún recurso tecnológico para que su representado realice las actividades de forma dinámica a través de la plataforma virtual?

SÍ

NO

TAL VEZ

10. ¿Establece horarios para hacer uso de los recursos tecnológicos con fines educativos?

SÍ

NO

TAL VEZ

Anexo 5: Validaciones de la Propuesta



Validación de la Propuesta

Yo, MSc. **María Fernanda Mera Cantos** con cédula de ciudadanía **1306941244**, en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas:

BUENAÑO COELLO ALEXANDER JOSEPH
CAMACHO CAJAMARCA MELANY GABRIELA

De la Carrera de Ciencias de la Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica “VICENTE ROCAFUERTE” de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

“La Gamificación en el Aprendizaje de niños de 4 – 5 años de la escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil en el periodo 2020 -2021”

Después de haber leído y analizado el documento, puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.

A handwritten signature in blue ink that reads 'Ma. Fernanda Mera' with a stylized flourish below it.

MSc. María Fernanda Mera

C.I. N.º 1306941244

Validación de la Propuesta

Yo, MSc. **Campoverde Méndez Mélida Rocio** con cédula de ciudadanía **0922846662**, en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas:

BUENAÑO COELLO ALEXANDER JOSEPH
CAMACHO CAJAMARCA MELANY GABRIELA

De la Carrera de Ciencias de la Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica “VICENTE ROCAFUERTE” de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

“La Gamificación en el Aprendizaje de niños de 4 – 5 años de la escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil en el periodo 2020 -2021”

Después de haber leído y analizado el documento, puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



MSc. Campoverde Méndez Mélida Rocio
C.I. N.º 0922846662

Validación de la Propuesta

Yo, MSc. **Norma Alexandra Hinojosa Garcés** con cédula de ciudadanía **0923508782**, en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas:

BUENAÑO COELLO ALEXANDER JOSEPH
CAMACHO CAJAMARCA MELANY GABRIELA

De la Carrera de Ciencias de la Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica “VICENTE ROCAFUERTE” de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

“La Gamificación en el Aprendizaje de niños de 4 – 5 años de la escuela de Educación Básica Particular Golfo de Guayaquil en el periodo 2020 -2021”

Después de haber leído y analizado el documento, puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



MSc. Norma Alexandra Hinojosa Garcés
C.I. N.º 0923508782