



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA Y ENTORNOS DIGITALES

TEMA:

**GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ: UNA
EXPERIENCIA CON GENIALLY EN EDUCACIÓN INICIAL**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación.

Autora: Lcda. Viviana Lourdes Martínez Garófalo

Tutor: Ing. José Miguel Ocaña Chiluisa, PhD

AMBATO – ECUADOR

2023

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA
DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Viviana Lourdes Martínez Garófalo declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “Gamificación para el desarrollo psicomotriz: una experiencia con Genially en educación inicial”, como requisito para optar al grado de Maestría en Educación mención Pedagogía en Entornos Digitales y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad Ambato, a los 30 días del mes de agosto del 2023, firmo conforme:

Autora: Viviana Lourdes Martínez Garófalo

Firma:



Número de Cédula: 1718692211

Dirección: Calle Gran Colombia y Guayaquil

Correo Electrónico: vivianamartinez138@gmail.com

Teléfono: 0983804810

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ: UNA EXPERIENCIA CON GENIALLY EN EDUCACIÓN INICIAL” presentado por Viviana Lourdes Martínez Garófalo, para optar por el Título MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA Y ENTORNOS DIGITALES.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 12 de septiembre del 2023



.....
Ing. José Miguel Ocaña, PhD

DIRECTOR

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA Y ENTORNOS DIGITALES, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Ambato, 12 de septiembre del 2023



Viviana Lourdes Martínez Garófalo

CI. 1718692211

AUTORA

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “Gamificación para el desarrollo psicomotriz: una experiencia con Genially en educación inicial”, previo a la obtención del Título de, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 01 de septiembre de 2023



.....
Ing. Hugo Luis Moncayo, Mg.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....
Ing. Hugo Stalin Yáñez Rueda, Mg.
VOCAL



.....
Ing. José Miguel Ocaña, PhD
TUTOR

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios por motivarme y enseñarme a diario la grandeza de las cosas, y por enseñarme a valorar mi proceso de formación académica.

Viviana

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis docentes por inculcarme sus buenas enseñanzas y en especial a mi tutor Doctor José Miguel Ocaña, por ser mi guía clave y sacar adelante mi proyecto de investigación.

Viviana

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,.....	ii
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA	ii
DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
CERTIFICO	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	¡Error! Marcador no definido.
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT	xiv
INTRODUCCIÓN.....	1
Importancia y actualidad	1
Planteamiento del problema	4
Árbol de problemas	5
Análisis crítico.....	5
Prognosis	7
Hipótesis de investigación.....	7
Destinatarios del Proyecto.....	8
Objetivos.....	8

Objetivo general.....	8
Objetivos específicos.....	8
CAPÍTULO I.....	9
MARCO TEÓRICO.....	¡Error! Marcador no definido.
Antecedentes	¡Error! Marcador no definido.
Desarrollo teórico del objeto y campo	¡Error! Marcador no definido.
Gamificación	¡Error! Marcador no definido.
Mecanismos de la gamificación	¡Error! Marcador no definido.
Juegos y la gamificación	¡Error! Marcador no definido.
Tipos de jugadores	¡Error! Marcador no definido.
Juegos interactivos	¡Error! Marcador no definido.
Proceso de enseñanza y aprendizaje.....	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO II	¡Error! Marcador no definido.
DISEÑO METODOLÓGICO	¡Error! Marcador no definido.
Enfoque de la investigación	¡Error! Marcador no definido.
Técnicas e instrumentos	¡Error! Marcador no definido.
Nivel de investigación.....	¡Error! Marcador no definido.
Modalidad de investigación	¡Error! Marcador no definido.
Tipos de investigación	¡Error! Marcador no definido.
Población y muestra	¡Error! Marcador no definido.
Proceso de recolección de datos.....	¡Error! Marcador no definido.
Validez de instrumentos.....	¡Error! Marcador no definido.
Análisis e interpretación de resultados.....	¡Error! Marcador no definido.
Discusión de resultados.....	¡Error! Marcador no definido.

CAPÍTULO III	¡Error! Marcador no definido.
PROPUESTA	¡Error! Marcador no definido.
Definición del tipo de producto	¡Error! Marcador no definido.
Objetivos.....	¡Error! Marcador no definido.
Objetivos específicos	¡Error! Marcador no definido.
Estructura de la propuesta	¡Error! Marcador no definido.
Definición de la aplicación	¡Error! Marcador no definido.
Metodología.....	¡Error! Marcador no definido.
Presentación de la actividad	¡Error! Marcador no definido.
Valoración de la propuesta	¡Error! Marcador no definido.
CAPITULO IV	¡Error! Marcador no definido.
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	¡Error! Marcador no definido.
Conclusiones.....	¡Error! Marcador no definido.
Recomendaciones	¡Error! Marcador no definido.
BIBLIOGRAFÍA	¡Error! Marcador no definido.
ANEXOS	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 1 Encuesta dirigida a los docentes de educación inicial	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 2 Evaluación diagnóstica estudiantes ..	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 3. Resultados de la evaluación diagnóstica	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 4 Link de la propuesta.....	¡Error! Marcador no definido.

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 3. Progreso de enseñanza aprendizaje **¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 4. Actividades gamificadas en clases **¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 5. Herramientas utilizadas **¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 6. Actividades Gamificadas **¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 7. Implementación de estrategias para el desarrollo integral **¡Error!**

Marcador no definido.

Tabla 8. Alcanza los objetivos planteados en las clases;**¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 9. Capacitaciones sobre el uso de herramientas gamificadas **¡Error!**

Marcador no definido.

Tabla 10. Correcto desarrollo psicomotriz **¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 11. Emplea la Gamificación **¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 12. Utiliza Estrategias Nuevas..... **¡Error! Marcador no definido.**

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Proceso de enseñanza y aprendizaje	33
Figura 2. Actividades gamificadas en clases.....	34
Figura 3. Herramientas Utilizadas.....	35
Figura 4. Actividades utilizadas	36
Figura 5. Implementación de estrategias.....	37
Figura 6. Alcanza los Objetivos	38
Figura 7. Capacitaciones	39
Figura 8. Desarrollo Psicomotriz.....	40
Figura 9. Emplea gamificación	41
Figura 10. Utiliza estrategias.....	42

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA Y ENTORNOS DIGITALES

TEMA: “GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ: UNA EXPERIENCIA CON GENIALLY EN EDUCACIÓN INICIAL”

AUTORA: Lcda. Viviana Lourdes Martínez Garófalo

TUTOR: Ing. José Miguel Ocaña Chiluisa, PhD

RESUMEN EJECUTIVO

La psicomotricidad en la primera infancia se ha visto afectada notablemente debido a la pandemia, lo que no ha permitido que los niños jueguen, y que tampoco puedan desarrollarse, experimentar, explorar y aprender en un espacio libre, es por ello que el objetivo de la investigación es implementar estrategias gamificadas, basadas en el uso de herramientas tecnológicas, para el desarrollo psicomotriz en educación inicial, la investigación es de tipo cuali-cuantitativo en la que se utilizó como instrumentos de recolección de información la encuesta y la técnica de la observación, mediante una prueba diagnóstica (pretest) y una evaluación final (postest) se evaluó los conocimientos de los estudiantes, sus resultados indicaron que el uso de estrategias lúdicas como bailes, juegos, los gestos, la interpretación de los sentimientos pasaron en promedio de estar en proceso a ser adquiridos por los 21 estudiantes que participaron durante 4 semanas en la aplicación de la propuesta, permitiendo a los estudiantes relacionarse con los demás compañeros y mejoren la capacidad socio-afectiva, además las técnicas de gamificación favorecen en diferentes disciplinas, tanto física como intelectual, la propuesta con Genially cumplió las expectativas en el proceso de enseñanza porque integra la calidad y la inclusión en cuanto a la participación de los niños con el docente.

Descriptor: Genially; gamificación; estrategias; técnicas; inicial.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

Master's Degree in Education with major in Digital Environments

THEME: “GAMIFICATION FOR PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT: AN EXPERIENCE THROUGH GENIALLY IN ELEMENTARY SCHOOL

AUTHOR: Lcda. Viviana Lourdes Martínez Garófalo

TUTOR: Ing. José Miguel Ocaña Chiluisa, PhD

ABSTRACT

Psychomotor skills in early childhood have been significantly affected due to the pandemic, which has not allowed children to play, develop, experiment, explore, and learn in free space. Thus, the research aims to implement gamification strategies using technological tools for psychomotor development in elementary school. The qualitative-quantitative approach in which the survey and the observation technique were used as instruments to collect information, using a diagnostic test (pretest) and a final evaluation (posttest) to assess the student's knowledge. The results indicated that the use of playful strategies such as dances, games, gestures, and interpretation of feelings went from being in process to being acquired by the 21 students who participated for four weeks in the application of the proposal, allowing students to relate with other classmates and improve the socio-affective skill. In addition, gamification techniques help in different disciplines, physical and intellectual. The proposal with Genially met the expectations in the teaching process because it integrates quality and inclusion regarding children's participation with the teacher.

Descriptors: Elementary, gamification, genially, strategies, techniques

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

En la presente investigación se busca introducir dentro del ámbito educativo, a la gamificación como medio importante para el desarrollo de la psicomotricidad, y también conocer que la misma forma una de las bases fundamentales dentro del proceso enseñanza aprendizaje, tiene una conexión directa entre el cuerpo y mente de los niños facilitando así el desarrollo integral de las áreas de desarrollo de los niños.

En la actualidad, dentro de la importancia del desarrollo psicomotriz, para la psicomotricidad de manera general puede entenderse como un sistema, a través del cual se organizan las actividades, permitiendo a la persona conocerse de manera real, no sólo a su ser en sí mismo, sino también su entorno próximo para adaptarse y poder actuar en armonía con él.

La psicomotricidad en la primera infancia se ha visto afectada notablemente debido a la pandemia, lo que no ha permitido que los niños jueguen, puedan desarrollarse, experimentar, explorar y aprender en un espacio libre.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2022), establece lo siguiente dentro de la relevancia y dimensión educativa; “La educación es esencial para un desarrollo humano, inclusivo y sostenible promovido por sociedades del conocimiento capaces de enfrentar los desafíos del futuro con estrategias innovadoras (p.2)”. Es importante que se puedan implementar estrategias innovadoras dentro de las planificaciones escolares, de esta forma se podrá generar un interés desde los estudiantes en aprender y crear nuevos conocimientos y favoreciendo un desarrollo integral. A nivel mundial, la UNICEF(2017), indica que “A medida que los niños crecen, la capacidad de utilizar la digitalización y las Tics para dar forma a sus experiencias de vida crece con ellos, ofreciéndoles oportunidades aparentemente

ilimitadas para aprender y socializar, y para ser contados y escuchados” (p.10), es así que las Tics deben ser parte del currículo de educación, desde el nivel de educación inicial fomentando el desarrollo de los niños desde su primera infancia para que puedan adaptarse a los cambios que se vayan presentando en su medio social y educativo.

Como expone Romero (2019), quien señala que, la gamificación llama la atención de los estudiantes, puesto que durante el proceso de diseño los estimula, por su dinamismo que ayuda a obtener aprendizajes significativos. Es decir que, la gamificación es una estrategia educativa que sondea la actividad infantil mediante el juego que, proporciona motivación, compromiso y confianza al estudiante, mejora la integración social, explora capacidades, debilidades y fortalezas y se aprende de los errores para convertirlo en un aprendizaje positivo. Cabe señalar que en países europeos y del primer mundo se acentúa el dominio de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC).

Al respecto Liberio (2019), menciona que en este siglo XXI, la tecnología forma parte del proceso enseñanza-aprendizaje, se constituye en una herramienta útil que hace posible que las relaciones sean interactivas, de esta manera cubre los requerimientos que la sociedad de la información lo exige, en consecuencia, tanto el docente, como el estudiante posee una herramienta desarrollada que es la tecnología, misma que al aplicarse y ser utilizada mejora el aprendizaje con métodos innovadores que conllevará a que el estudiante aprenda las materias en forma motivada.

Por otra parte, en Latinoamérica el uso de tecnologías digitales avanzadas ha cambiado la forma en la que las personas se relacionan, comunican, aprenden y realizan actividades de ocio, constituyendo la sociedad del conocimiento y la información. El acceso y uso adecuado a la información es un factor preponderante en el progreso y desarrollo de toda sociedad, por ende, es necesario que docentes y estudiantes utilicen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Tic) con un sentido ético, dejando de lado su uso pragmático o utilitario. Puesto que estas deben emplearse con fines deontológicos permitiendo que su uso contribuya al mejoramiento de actividades educativas, sociales y profesionales con sentido crítico y uso responsable. Por lo tanto,

es imprescindible que los ciudadanos desarrollen las competencias requeridas para el aprendizaje a lo largo de la vida y así contribuyan a mejorar las condiciones sociales y económicas de la sociedad (Escalona, 2021).

Dentro de la región Latinoamericana tenemos también el aporte de Vásquez (2019) quien considera que la formación en las habilidades en el uso de las Tics es una de las competencias que todo ciudadano y ciudadana debe adquirir para considerarse alfabetizado en el siglo XXI, es por ello que resulta de suma importancia conocer si en el contexto latinoamericano se han incorporado en el marco de sus políticas públicas de enseñanza y cuáles son las estrategias implementadas para concretarlo, de manera descriptiva, las políticas públicas de enseñanza y las estrategias utilizadas para concretar la introducción de las Tics en los sistemas educativos de países del continente latinoamericano, han empezado a introducirlo en sus sistemas educativos desde diferentes aristas.

Una investigación realizada por Idrovo (2018) realizada en Lima-Perú respecto a la gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas, expone que el uso de la tecnología, su aplicación con la técnica antes mencionada genera actitudes positivas, crea un ambiente agradable en los estudiantes, contribuye a una educación de calidad y en la actualización de conocimientos de los maestros en su desarrollo profesional.

Un aporte muy importante por parte de Cascales y Carrillo (2018), nos indica que los procesos de enseñanza y aprendizaje en la etapa de Educación Infantil, es el primer escalón educativo, donde el alumnado participa de forma activa mientras aprende, logrando así que su psicomotricidad esté trabajando de la mano, y se puede ver beneficiado en la medida que utilizamos las herramientas educativas y tecnológicas adecuadas.

Dentro del contexto nacional el INEC (Instituto Nacional de Estadística y Censo), actualizó los datos sobre las tecnologías de la información y comunicación en 2020. En el año de la pandemia, más ecuatorianos navegaron por Internet y a través de sus

celulares. La última encuesta de Tecnologías de la Información y Comunicación del Instituto Ecuatoriano de Estadística y Censos (INEC) muestra que el número de personas que usó Internet en 2020 aumentó 11,5% en el país.

Mientras que el uso de teléfonos inteligentes aumentó 5,4%. Al momento, según el INEC el 51,5% de la población de cinco años en adelante tiene un móvil inteligente Dávalos (2020) .Estas estadísticas nos demuestran una vez más que esta nueva generación nace ya con el chip de la tecnología ,ya que para ellos es algo normal el tener a su alcance el uso y manejo si dificultad alguna de las herramientas tecnologías, por ello es fundamental que se dentro de la educación se implemente estrategias y planificaciones en donde se tomen en cuenta la tecnología como una pieza clave en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El concepto de gamificación y aprendizaje, al ser una propuesta innovadora que se está potencializando en la actualidad en las prácticas educativas que están incorporando experiencias de gamificación en sus aulas. Basándonos en diferentes estudios que a lo largo de la historia han reflexionado acerca del papel de la educación y, partiendo de la corriente pedagógica de la escuela nueva, apoyamos su premisa sobre la importancia (Gil y Prieto, 2019).

Planteamiento del problema

Mediante este proyecto se plantea la interrogante, como influye la “Gamificación para el desarrollo psicomotriz, una experiencia con Genially para educación inicial” de la Escuela de Educación Básica Particular Ecuador Soberano, que se encuentra en el Cantón Cayambe, parroquia Ascazubi , puesto que se ha podido evidenciar un problema en desarrollo psicomotriz de los niños de educación inicial, lo que afecta dentro de su desarrollo integral ya que esta edad de 3 y 4 años ,es una edad clave en donde ellos adquieren los conocimientos, y el desarrollo necesario para poder desenvolverse positivamente a lo largo de la vida, lo que se busca es que dentro del ámbito educativo los docentes implementen herramientas tecnológicas, como una nueva metodología de trabajo, y puedan aplicarlos a los niños para que logren

desarrollar sus habilidades y aplicarlas en su aprendizaje, para que ellos puedan desenvolverse de forma positiva, y adaptarse a esta nueva sociedad que nos exige cada día un nivel de formación de excelencia.

Árbol de problemas

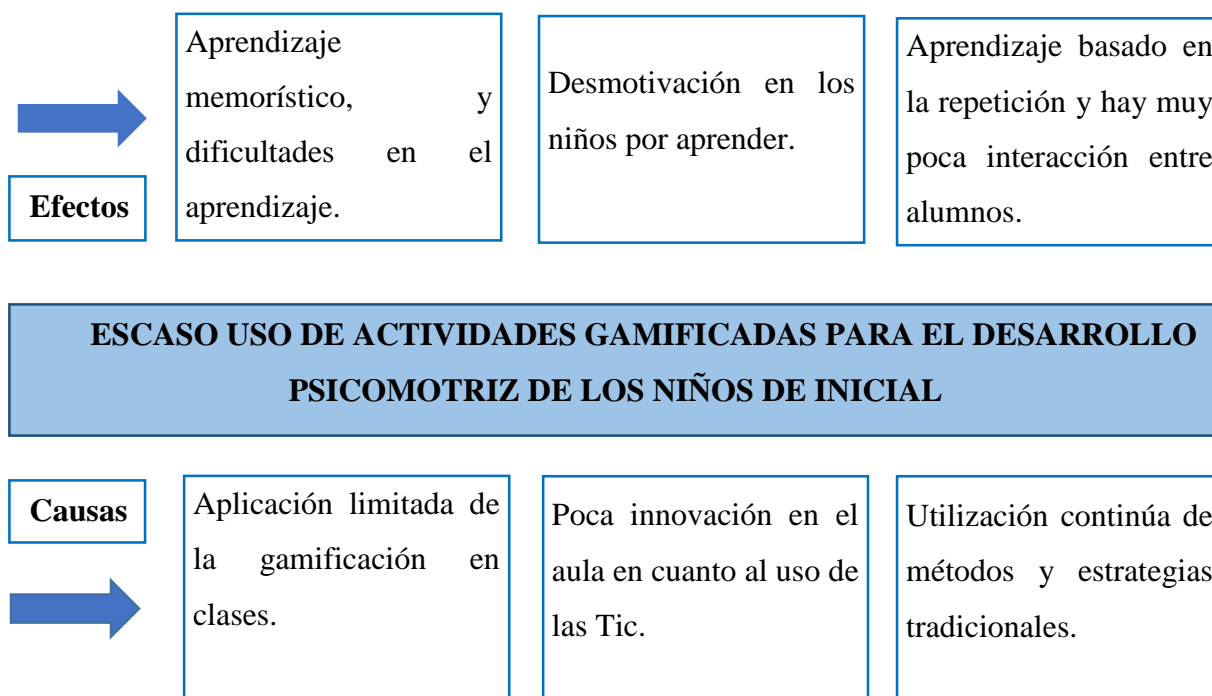


Gráfico No. 1 Árbol de problema: Relación causa - efecto

Elaborado por: Martínez V. (2023)

Fuente: Elaboración propia

Análisis crítico

La problemática sobre el escaso uso de actividades gamificadas para el desarrollo psicomotriz de los niños de inicial ha iniciado con la aplicación limitada de la gamificación en las clases de rutina en los niños produciendo en si un arrendizaje memorístico y con dificultades para arrender, las desventajas que existen por el uso de la gamificación en una aplicación limitada es por la falta de aspectos económicos que existen en los centros educativos como la posibilidad de ser distraídos en las áreas de estudio por los diversos juegos y por esto se produce una pérdida de tiempo en la

actividad y se disminuye productividad de aprendizaje, la gamificación se debe ser muy elaborada.

Sin embargo, esta desarrolla una serie de habilidades por lo que son un poco complicadas en los niños, con esto se puede desarrollar competitividad excesiva en clases entre los niños, la poca innovación en el aula en cuanto al uso de las TIC.

Esto dio como resultado la desmotivación por parte los estudiantes para aprender, además se genera una desmotivación simple y a su vez compleja porque esto produce una pérdida de tiempo y afecta la calidad directa de la educación, las pruebas diagnósticas son una buena técnica para comprobar esto, los métodos que se utilizan actualmente en las escuelas son tradicionales y continuamente utilizados por muchos docentes lo que genera un aprendizaje basado en la repetición y hay muy poca interacción entre alumnos, incluso mientras en la escuela se den clases constructivas, los niños de otras escuelas inician con recursos didácticos más elaborados y divertidos, por lo que lo tradicional como libros cuaderno y pizarra se utilizan más por menos recursos económicos utilizados, pero generan malos entendidos en su enseñanza.

Mediante la elaboración de un árbol de problemas se evidencio que dentro de las aulas de clases de este nuevo periodo académico de forma presencial en la Escuela de Educación Básica Particular “Ecuador Soberano”, ha significado un gran reto puesto que hemos encontrados varios problemas de aprendizaje, entre ellos la falta de psicomotricidad en los niños de educación inicial, lo que conlleva a un retraso en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Este problema académico, lo encontramos después de haber realizado la prueba de diagnóstico acorde a las destrezas esperadas de este nivel educativo. Cabe recalcar que, para poder mejorar estas falencias y lograr alcanzar una psicomotricidad acorde a la edad de los niños es necesario, implementar la gamificación y plantearnos así objetivos, metas, y enfocarnos en las adaptaciones curriculares que se deben realizar acorde a las necesidades educativas encontradas. De esta forma, lograremos que la mente y el cuerpo, que están conectados por la psicomotricidad desarrollen en los niños al

máximo, su área socio afectiva, motora y cognitiva brindándoles así la oportunidad de potencializar sus habilidades.

Prognosis

La gamificación es un importante recurso didáctico que ayuda de manera favorable al desarrollo integral de los niños y niñas y es por ello que debe ser utilizado como una amplia estrategia que sirve de constante aprendizaje y permite que las y los docentes elaboren actividades innovadoras pedagógicas que garantiza una buena educación y un desarrollo integral, sin embargo uno de los problemas en la educación es el uso de estrategias tradicionales en donde existe poca innovación de ideas y por lo consiguiente el aprendizaje se vuelve costumbre y poco factible, además la motivación del estudiantes poco a poco se va perdiendo.

La importancia de la estimulación temprana de los niños en sus primeros años de vida es fundamental porque su cerebro procesa mucha información y esto genera confianza e inteligencia en los niños, cualquier estímulo de enseñanza o juego didáctico permitirá a los estudiantes que sean espontáneos, y su desarrollo físico y psicomotriz aumente, con nuevas técnicas y habilidades ellos recibirán experiencias de aprendizaje amplias y adaptativas.

Hipótesis de investigación

- **H₀**: Diseñar y aplicar estrategias gamificadas con herramientas tecnológicas NO mejorará el desarrollo psicomotriz en educación inicial.
- **H₁**: Diseñar y aplicar estrategias gamificadas con herramientas tecnológicas mejorará el desarrollo psicomotriz en educación inicial.

Destinatarios del Proyecto

La búsqueda de la información y los resultados de la investigación será beneficiosa para los destinatarios directos del proyecto que son los estudiantes de Educación Inicial II de la Escuela de Educación Básica Particular Ecuador Soberano, del Cantón Cayambe, en parroquia Ascázubi. Ellos son quienes aprovecharon los recursos educativos de la presente propuesta, además indirectamente se toma en cuenta a los docentes, mismo que fueron incentivados a generar nuevos conocimientos que sirven para su ámbito profesional y de la vida cotidiana.

Al llevar a cabo este proyecto se plantea generar formas innovadoras de enseñanza-aprendizaje innovando la educación tradicional para obtener un aprendizaje activo acorde a las nuevas necesidades del entorno. Bajo esta premisa se plantea los siguientes objetivos:

Objetivos

Objetivo general

Implementar estrategias gamificadas, basadas el uso de herramientas tecnológicas, para el desarrollo psicomotriz en educación inicial.

Objetivos específicos

- Determinar las estrategias con las que se estimula el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del nivel inicial.
- Identificar el nivel de desarrollo psicomotriz de los estudiantes de inicial II
- Diseñar una propuesta basada en el uso de la herramienta Genially por medio de la utilización de la gamificación.
- Establecer los beneficios del uso de la gamificación para el desarrollo psicomotriz en educación inicial.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Actualmente se buscan implementar nuevas estrategias de gamificación que le permitan a los profesores aplicarlas en sus planificaciones diarias, facilitado el trabajo del docente y mejorando las enseñanzas, todo esto en medio de un ambiente favorable tanto como para el docente y para los estudiantes, el uso de la gamificación ha permitido que el aprendizaje se vuelva importante y corporativo es decir que incluya a diarios nuevas metodologías que faciliten las enseñanzas, y algunos documentos textualmente ya no serían de gran relevancia aplicarlos.

La gamificación es una estrategia que permite mediante juegos dinámicos implementar el aprendizaje en los niños y niñas, incluso estimular su desarrollo desde las edades más tempranas en donde se aprende mejor y más rápido, mediante la gamificación se crean cuestionarios y juegos que evalúan los conocimientos de los estudiantes y con esto se mide el nivel de conocimiento adquirido, esto también permite fortalecer los conocimientos y fomentar a los estudiantes aprender a aprender. El aprendizaje cooperativo es considerado y valorado como una estrategia amplia metodológicamente hablada que incentivan a dar una calidad de aprendizaje y la interacción de niños con niños y también se incluye a los docentes.

Antecedentes

En la investigación realizada por Velasco et al., (2023), quienes en su aporte tienen como objetivo analizar la educación como un enfoque totalmente efectivo para el aprendizaje, se utilizó la base de datos Scopus para el estudio, la metodología empleada fue basada en criterios y conceptos claves y en sus resultados se encontraron que la educación personalizada tiene grandes respuestas positivas en la motivación al aprendizaje.

Los docentes, como agentes importantes de las instituciones educativas, tienen un rol importante en la educación de los estudiantes, el uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial realmente se constituyen en proceso de transformación de las prácticas didácticas, necesarias para la actualización y formación permanente de los docentes.

En el ámbito nacional, Ramón et al., (2022), realizó una importante contribución en la universidad de la península de Santa Elena-Ecuador con su investigación en donde menciona que se ha probado que la gamificación es una técnica de aprendizaje que efectivamente funciona porque logra motivar a los estudiantes, esta estrategia se debe usar en el contexto educativo como parte de su praxis académica. Por ello, los profesores deben reflexionar, y cuestionarse cuál es su rol, y cuando puedan elegir una adecuada metodología, para, de esta manera, colaborar con la educación de los escolares, apoyándolos al desarrollo de destrezas que le sumen para enfrentar su entorno social, estableciendo en la institución una responsabilidad con la formación de los alumnos.

Asimismo, Murillo (2019) en su investigación desarrollada en una escuela de la provincia de Cotopaxi pudo evidenciar que a través de la aplicación y desarrollo de nuevas estrategias con el uso de herramientas de gamificación fomentan una incidencia eficaz en el proceso de aprendizaje, que permite motivar y despertar el interés de los estudiantes de una forma creativa e innovadora.

Dentro de su investigación determinaron que la implementación de la gamificación en los diferentes espacios se hace efectivo cuando se incluyen entrenamientos didácticos reales, con el fin de transformar prácticas estudiantiles que promuevan y el desarrollo de destrezas necesarias para afinar los procesos de aprendizaje.

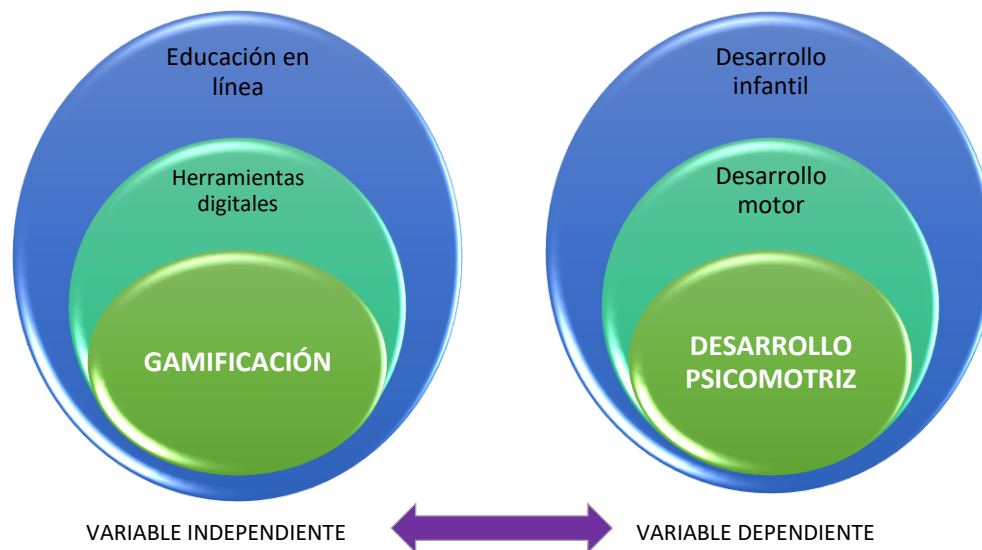
Las actividades gamificadas establecidas de modo adecuado se convierten en una táctica positiva que puede ser asociada de manera individual o grupal. La gamificación no discrimina ni excluye, al contrario, acepta al individuo, porque reconoce la potencialidad y el talento, materializado por medio del descubrimiento oportuno.

Gil y Prieto (2022) indican en su investigación que se realizó en la Universidad Nacional de España, la misma que de forma muy acertada muestra una sociedad hipercambiante, en continua demanda y exigencia a los individuos que conviven en ella. Unas personas nacen y aprenden ciertas habilidades de manera sub-consciente y otras deben adquirirlas una vez en su adultez, de una forma plenamente consciente y con las herramientas necesarias para ello.

Esta característica hace que el profesorado de los centros educativos deba estar al tanto de las propuestas innovadoras y de las necesidades de las nuevas generaciones, apostando por el cambio y la actualización de las prácticas pedagógicas. Surgieron en su momento las tecnologías y con ellas un giro a la enseñanza en las aulas para dar respuesta a la población nativa digital; ahora al tanto del surgimiento de la gamificación a través de nuevos paradigmas, dimensiones alternativas que pueden ayudar a captar la motivación de los individuos que llegan a la clase y se encuentran con una realidad menos parecida a la que viven fuera de ella, pues interactúan de forma continua través de sus dispositivos móviles.

La labor de los docentes se opta más por la práctica que más se ajuste a las capacidades del alumnado, fomentando su motivación y despertando en él las ganas de aprender socializándose con sus semejantes.

Desarrollo teórico del objeto y campo



Elaborado por: Viviana Martínez

Fuente: Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano

Educación en línea

Es aquella forma de educación en la cual docentes y estudiantes interactúan en un entorno digital, usando recursos tecnológicos que viabilizan el proceso de aprendizaje, las bondades del uso del internet permiten de manera sincrónica o asíncrona los estudiantes accedan a los recursos digitales. En este sentido, Reimers y Schleicher (2020), mencionan que las actividades en línea podrían proporcionar a los estudiantes experiencias de aprendizajes auténticas que aporten en gran manera a los conocimientos que se adquieren, ya que es un espacio didáctico y lúdico

Herramientas digitales

Las herramientas tecnológicas actualmente son imprescindibles, ya sea para docentes o estudiantes cumpliendo un rol fundamental en el ámbito educativo porque mejoran el proceso tanto de la enseñanza como el de aprendizaje, por esto se vincula a las diferentes estrategias didácticas que se pueden implementar en las aulas virtuales (Morales et al., 2021).

Gamificación

La gamificación es una metodología pedagógica que permite a los niños conseguir amplios resultados de aprendizaje, con nuevos conocimientos y desarrollando las habilidades necesarias en su crecimiento por medio de juegos divertidos en el ámbito profesional y educativo, los juegos siempre tienen la habilidad de comprometer a los niños debido a su gran capacidad lúdica facilitando la ganancia de conocimientos de manera divertida, generando experiencias positivas para los participantes (Andreu, 2020)

Las técnicas empleadas para lograr motivación a los juegos son ganar recompensas, ser valorado por los demás, una superación personal y el competir hace que los demás cambien sus expectativas en ganar cada que compitan, estas dinámicas deben ir de la mano con estrategias nuevas para que no se vuelva rutinario y aburrido la metodología, la gamificación no solo es crear un juego si no también es crear oportunidades para establecer puntuación, alguna recompensa y un objetivo claro a ganar (Pegalajar, 2021).

Beneficios

Los beneficios de la gamificación es fomentar a la motivación estudiantil, permitiendo que los estudiantes impulsen sus ganas de seguir conociendo retroalimentándose de nuevos conocimientos y aprendiendo a querer ser mejor cada día, otro de los beneficios son los amplios y diversos contenidos atractivos que existen con esta metodología, esto influye mucho en las experiencias de los alumnos haciendo

dinámicas simples en lecciones con temas importantes y divertidos (Holguin et al., 2020).

Descubre los conocimientos nuevos que el alumno desarrolla con autonomía, es decir por su propio interés, ejerciendo un aprendizaje activo, gracias a la variedad de técnicas y juegos establecidos en la gamificación. Además permite a los niños un ambiente seguro en los que hay inclusión y el hábito de realizar las cosas buenas en clases, el trabajo en equipo porque incluyen actividades grupales con un solo objetivo aprender y ayudarse para que se cumpla la meta, se incluyen además niños de todas las edades, y de todos los géneros, cuando existe un seguimiento de estas estrategias los docentes tienen la facilidad de evaluar a sus alumnos y ver su desarrollo con el transcurso de las actividades que se realicen (Ortíz et al., 2018).

Mecanismos de la gamificación

La gamificación tiene elementos que con más frecuencia son utilizados en los juegos, conocidos por la mayoría de los participantes, estos están formados por 3 tipos de los cuales tenemos los puntos que son los que se ganan los que realizan mejor la actividad y crean un gran progreso o avance en el usuario, las insignias que representan un logro claro dentro de la gamificación siendo para los que realizan bien su trabajo, en el cual se representan las destrezas específicas y la validez de la institución en lo que se otorgue la insignia (Covas, 2020).

El sistema basado en puntos que se caracteriza por la proyección de puntos de experiencia, puntos reembolsables de los cuales son los que se pueden cambiar por premios, los puntos de habilidad son ganados por realizar buenas acciones, los puntos de karma son los que se ganan por establecer ciertos límites entre el bien y el mal, y se asocian a las experiencias que se logran, los puntos de reputación son los que el sistema complejo se indica con el participante y se utiliza por la confianza (Becerra y Tacuri, 2022).

Juegos y la gamificación

La gamificación se basa principalmente en juegos, dentro de la gamificación se incluyen tres elementos, de los cuales son:

Dinámicas que están basadas en relacionarse con efectos, diversas motivaciones que los participantes deben experimentar, para ello existen las restricciones del juego que significa llegar a un punto limitado, la competitividad y la curiosidad que surge, y las ideas principales del reto a realizar en el participante. También existe la posibilidad de ver la evolución del juego y si el jugador también presenta cambio de manera positiva o negativa al participar (Carrasco, 2019).

Mecánicas que se caracterizan en una serie de reglas en donde se generan los juegos, y con ello se crea un compromiso al realizar estos juegos, entre las diversas mecánicas encontramos los retos, la competición, colaboración, oportunidades y distintas maneras de interactuar en los juegos, los participantes interactúan entre sí, además se ve la interacción e inclusión en los juegos (Montalbán, 2019).

Componentes que son elementos claves para los dos elementos anteriores porque según esto varía el tipo y la cantidad de los participantes, además la creatividad permite que la actividad sea beneficiosa (Montalbán, 2019).

Tipos de jugadores

Existen los triunfadores los que creen en ganar y se enfocan en esa meta, es difícil conocer si ganaran, pero hacen lo posible por ejecutarlo, están los ambiciosos estos significan que quieren ganar si o si, no importa lo difícil que sea su objetivo es ganar, están los socializadores en donde se basan en estrategias y crean equipos de amplio conocimiento y por último los exploradores en donde estos solo investigan su alrededor y ganan sus propios logros (Vargas et al, 2019).

Juegos interactivos

Los juegos interactivos están asociados a los estudiantes con la finalidad de educar, estos juegos enseñan a guiarse en su desarrollo de técnicas intelectuales, estos juegos interactivos potencian su pensamiento lógico, su desarrollo en los hábitos de razonamiento y a crear un espíritu crítico, algunos juegos sirven como facilitador de conocimiento en la vida cotidiana de ellos niños estos juegos permiten que el niño investigue, cree, evolucione y además interactúe con todos los niños del aula, estos

niños a medida que se asocian a los juegos permiten que el niño aprenda a compartir e interactuar tanto como con sus compañeros como con el docente a cargo (Castillo, 2022).

El uso de juegos interactivos en la educación permite la estimulación a los estudiantes a aprender, y a despertar poco a poco el interés por el aprendizaje, además crea equilibrio entre estímulos de aprendizaje, se ejercitan actitudes psicosociales como aprender a comunicarse y a defender, se reduce el miedo y la inseguridad con la integración de los participantes (Andrade, 2020).

Juegos de memoria permiten desarrollar la concentración de las habilidades cognitivas, y la participación individual en el cual el estudiante se va a asociación con las figuras, letras, gráficos o número.

Los juegos de construcción permiten a los estudiantes desarrollar funciones con secuencia y este tipo de juego permite asociarse con otros niños. Los juegos de dominó son muy conocidos pero su alto potencial de desarrollar habilidades cognitivas es impresionante, porque se combinan con letras imágenes y números. Los juegos de consignas permiten que el niño desarrolle su atención y la memoria establece relaciones con elementos nuevos de manera grupal este tipo de juegos funciona mejor. Los juegos de bloques ayudan al niño hacer más frecuente en cuando al aprendizaje por la participación de los colores, las formas el tamaño y la lógica de los juegos (Rezabala, 2020).

Variable dependiente

Desarrollo infantil

El desarrollo infantil y la educación inicial no deben ser abordados como fragmentaciones etarias sin relación con todo el ciclo de vida. Todo lo que se haga o deje de hacer en los primeros años de una persona, repercute a lo largo de toda su vida. Se entiende que el desarrollo integral infantil es un proceso interactivo de maduración que resulta de una progresión ordenada de desarrollo de habilidades perceptivas, motoras, cognitivas, de lenguaje, socioemocionales y de autocontrol (Ponce, 2016).

Desarrollo motor

El desarrollo motor da lugar al lenguaje y posibilita el acceso a un mundo basado en la comunicación. Mediante la acción, el niño crea las bases para alcanzar el lenguaje y, posteriormente, los requisitos para que la acción se diferencie y mejore (Tejedor et al., 2018).

Desarrollo psicomotriz

El desarrollo psicomotriz es una habilidad que se observa en un niño de manera continua en el que se va formando durante todo el trascurso de su vida, y este se enfoca en la maduración de las estructuras cerebrales, nerviosas y en la estructura esquelética, al igual que el aprendizaje como lo hace de manera parcial, el desarrollo psicomotriz inicia cuando empieza el desarrollo del embrión y del feto, en el cual el sistema nervioso se transforma y las células nerviosas se van multiplicando, luego de esto se desplazan y llegan a ejecutarse desde la tercera semana luego de la concepción hasta el nacimiento, a continuación va la infancia y después la edad adulta (Holguin et al, 2020)

La psicomotricidad es la técnica que permite al niño desarrollar los movimientos corporales, esta permite que sea capaz de controlar los movimientos e impulsos emocionales, con una adaptación integral en donde se incluya la familia, la sociedad y el ambiente escolar, esta psicomotricidad se clasifica en el nivel motor, en donde el niño domina sus movimientos corporales, en el nivel cognitivo que en este se permite modificar la concentración la atención y la creatividad y en nivel social y afectivo que permite a los niños interactuar entre ellos y afrontar sus miedos (Holguin et al, 2020)

Motricidad fina

La motricidad fina es la capacidad que tienen los niños y niñas para controlar y coordinar los movimientos y en esto se abarca menos del propio cuerpo y que se implica el uso de las partes del cuerpo humano del niño como lo son los dedos, las manos y los pies de los niños por ejemplo las actividades de dibujar pinta o escribir o incluso hacer actividades (Pérez, 2017).

La motricidad fina comprende una serie de actividades en el cual los niños necesitan una precisión y el nivel de la coordinación son totalmente importantes, y son requeridos especialmente en las tareas en las que se estimula las partes del cuerpo de los niños, entre las actividades en las que se usan estas partes son la de rasgar, entorchar, enhebrar un hilo en la aguja y también de manera viso-manual. Las estrategias didácticas que son empleadas en los movimientos finos de los niños son el agarre de una pinza, en el cual se coordina el ojo y las manos, además los movimientos deben ser precisos y coordinados en el cual con las manos se realizan estos ejercicios (Pérez, 2017).

La estimulación de motricidad fina es muy importante para que los niños en sus primeros años de vida permitan cumplir con el manejo de las cosas u objetos y desarrollen una buena escritura y buenos movimientos en el que se pueden trabajar correctamente incluido en amarrarse los zapatos.

Motricidad gruesa

La motricidad gruesa es el control de los movimientos y a su vez la coordinación que se implica en todo el cuerpo para realizar las actividades como correr, bailar, saltar y todas las actividades que van de locomoción en los niños (Escobar, 2015).

Estas actividades se refieren a movimientos en los cuales se utilizan los grandes grupos musculares, en el cual se incluye lo que es caminar, saltar y así se desarrollan movimientos y actividades en la utilización de ambas cosas, las habilidades adquiridas se involucran a los niños usando los brazos, las piernas, los pies y en si todo el cuerpo en el cual ayuda a desarrollar las actividades motoras gruesas (Escobar, 2015)

Control de movimiento

Este se refiere a la habilidad que tienen los niños y niñas de forma determinada y manteniendo el ritmo y la ejecución de los movimientos. En los juegos el control del movimiento es esencial por esta razón el entorno se desarrolla las habilidades psicomotoras hasta su máxima capacidad, en los juegos se realizan juegos en los cuales

es imprescindible en el desarrollo de los niños y así con esto explorar la vida (Paucar, 2020)

El control del movimiento permite que los niños evolucionan en la psicomotora e intelectual del niño y así se van desarrollando las destrezas físicas en los primeros juegos sensorio-motor y esto se caracteriza por las actividades de golpear, apilar y tirara los juegos (Paucar, 2020).

Habilidades espaciales

Estas habilidades son conocidas como la capacidad de los niños que tienen como objetivo comprender la relación del cuerpo y el espacio y se ejecuta la relación entre los sujetos y los objetos (Paucar, 2020).

La orientación espacial en los niños se desarrolla mediante las capacidades motoras que existen como lo son gatear, la orientación espacial ayuda a la hora de conducir, interpretar y manejar las herramientas que existen en el diario vivir por eso es bueno reforzarlas en la etapa de inicial (Paucar, 2020).

Equilibrio

Esta capacidad es la que tiene el niño de mantener la postura estable es decir las actividades las hará de forma coordinada y durante la realización de las actividades motrices también lo hacen, la relación que un niño y una niña tienen en el equilibrio significa que él debe experimentar cosas en el mundo para adaptarse al además consigo mismo, el niño debe entrenar sus movimientos a diarios y controlar sus sentidos (Escobar, 2015).

El equilibrio debe ser desde adentro la conciencia de su cuerpo debe ser con direcciones y en el espacio deben ser vitales para el desarrollo cognitivo, emocional y social, en los niños es muy importante estimular el equilibrio con juegos que desempeñen esta función y así el desarrollo cognitivo y emocional se con calidad y gran excelencia (Escobar, 2015).

Beneficios del desarrollo psicomotriz

Para Escobar (2015), dentro de los beneficios podemos diferenciarlos entre el nivel cognitivo, en donde permite a los niños y niñas que se aumenten en la capacidad de la atención en el cual se incluye la concentración, la expresión y la memoria de los niños, en el espacio tiempo y el tamaño permitirá conocer las formas y los colores de las cosas.

En el nivel motor los beneficios son permitir la conciencia de los niños y tomar el control del cuerpo y de los movimientos.

El nivel afectivo y social los beneficios son múltiples porque permite relacionarse con personas y con la capacidad de afrontar los miedos, en cuando al equilibrio afectivo también permite conocerse mejor y sentirse bien en cuanto a su personalidad (Escobar, 2015).

Enseñanza y aprendizaje

La enseñanza es una acción de instruir en donde mediante un método estratégico se forma un conjunto de conocimientos propios con ideas y enseñanzas claves a un grupo de estudiantes, esta implica interacción entre el docente los alumnos y los temarios a aprender, el docente es la fuente de conocimiento en donde imparte temas nuevos e interactivos hacia sus estudiantes, el proceso de enseñanza es un receptor ilimitado en donde las técnicas y medios interactivos permitirán al docente explicarse mejor en sus clases (Archbold et al., 2019)

El aprendizaje interactivo va dependiendo de la metodología pedagógica que el docente efectué para con sus alumnos, el docente es la guía que los alumnos necesitan para estimular la curiosidad y generar confianza con un dialogo fluido y es por ello que el maestro debe ser innovador, dinámico y su forma de enseñanza debe ser reflejada en sus enseñanzas e implementar varios métodos y estilos de aprendizaje, el aprendizaje interactivo crea en el alumno el desarrollo integral en su personalidad, además se fomenta la capacidad de adaptación entre los estudiantes y desarrolla el pensamiento crítico (Palencia, 2020).

Proceso de enseñanza y aprendizaje

La enseñanza tiene un proceso generalizado que trasmite información nueva y esta permite que la percepción sea ejecutada de manera correcta mediante la escritura y oralmente, mientras que el aprendizaje modifica y se adquiere conocimientos, destrezas y el razonamiento. Este proceso permite adquirir una determinada habilidad en donde la información es asimilada y aporta nuevas estrategias sobre acciones y se apropia de nuevos conocimientos en conceptos, dimensiones, valores y actitudes dentro y fuera del aula (Crespo y Weise, 2021).

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque de la investigación

La investigación es de tipo mixto, cualitativo-cuantitativo, ya que su objetivo general es implementar estrategias gamificadas, basadas en el uso de herramientas tecnológicas, para el desarrollo psicomotriz en educación inicial II de la Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano del Cantón Cayambe, Parroquia Ascázubi. El enfoque cualitativo que brindó la información recolectada a los docentes que trabajan en los niveles de educación inicial a quienes se les entrevisto referente al tema de estudio, y dentro del enfoque cuantitativo podremos establecer mediante cantidades o porcentajes el desarrollo psicomotriz de la población que es el objeto de estudio.

La investigación es cualitativa porque permite recopilar información y analizar la información en datos no numéricos para comprender mejor los resultados obtenidos en la investigación, e incluso se incluyen las opiniones que por medio de experiencias y emociones se logran conseguir Conejero (2020). En la investigación utilizaremos el enfoque de tipo cualitativo mediante el uso de las encuestas, y la revisión sistemática de información de sitios web, tesis de maestría, y artículos de revistas.

Además, esta investigación se basa en un enfoque cuantitativo porque busca comprender los resultados en forma de promedios y correlaciones en los cuales se

relacionan las causas con el efecto de la problemática y al final se representa de manera gráfica o numérica para comprender mejor los resultados de manera estadística, Arias (2019). En este tipo de investigación efectuaremos la evaluación que se le realizó a los niños de inicial II para evaluar sus conocimientos.

Técnicas e instrumentos

Técnicas

Es importante utilizar herramientas y métodos en el proceso de recolección de datos e información necesaria para el desarrollo de la investigación, logrando así tener una idea más clara de la problemática expuesta. Es así que al tratar con grados de educación inicial se tiene como métodos la lista de cotejo, observación áulica, y cuestionarios aplicados a los docentes, las técnicas utilizadas en este proyecto de investigación son las encuestas dirigidas a los docentes de educación inicial II y la evaluación diagnóstica a estudiantes de inicial II.

Instrumentos

Es importante conocer que para poder elaborar de forma correcta los instrumentos debemos tener en cuenta los objetivos que se planteen. Dentro del proceso de obtención de datos, consideramos los siguientes aspectos:

La encuesta: es una herramienta que se utiliza dentro de la investigación cuantitativa, y esta permite al investigador recopilar información exacta mediante un cuestionario elaborado dependiendo las variables y los objetivos del estudio, esta herramienta no modifica el entorno y sus resultados se muestran de forma escrita, como tabla o en forma de gráfica (Feria et al, 2020).

Como instrumento de la encuesta se realizó un cuestionario estructurado con 10 preguntas de opción múltiple dirigida a docentes de inicial II, validada por personas con un amplio conocimiento respecto al tema de investigación, la encuesta será realizada de forma virtual a docentes, mediante Google Forms, facilitando la búsqueda de las respuestas.

La observación: esta herramienta consiste en observar las variables de la investigación o un hecho en el cual se va a tomar la información y esta se va a registrar para realizar su análisis correspondiente, la observación es un elemento muy importante y fundamental en una investigación porque en esto se apoya el investigador para tener mayor información (Feria et al, 2020).

También se desarrolló una observación áulica a los estudiantes, utilizando como instrumento la lista de cotejo con las calificaciones de los alumnos en su desempeño académico.

Se recopilará la información obtenida para realizar un análisis e interpretación de los resultados.

Nivel de investigación

El nivel de investigación es de tipo descriptivo, exploratorio porque consigue los resultados esperados y el tema de investigación se complementa de lo general a lo particular, además cada docente incorpora con su información para la recolección de datos (Ficco, 2020)

Modalidad de investigación

Richard y Contreras (2021) mencionan que la modalidad de investigación aplicada es de base científica básica en la cual se logra cooperación con la institución educativa para trabajar en conjunto aportando los conocimientos y permitiendo la recolección de información con el fin de beneficiar a la capacidad científica del autor, es de manera interdisciplinaria porque las actividades que se realizaron fueron investigativas y a su vez formuladas dependiendo las diferentes áreas de conocimiento, fortaleciendo a los grupos de investigación y a la institución estudiada.

Tipos de investigación

La investigación es de tipo cuasi experimental según García y Sánchez (2020) porque se realizó una investigación amplia sobre el tema de estudio con una muestra no aleatoria, obteniendo información intencional que se realiza por el investigador y

esta se encuentra dirigida a indagar la realidad de la problemática incluyendo al autor del proyecto, además estudia los datos más importantes de los objetivos y las variables, es de campo-exploratoria porque permitió conocer de más cerca las enseñanzas impartidas por los docentes y los resultados de calificaciones de los estudiantes.

Población y muestra

La población de estudio estuvo constituida por 6 docentes de educación inicial II de la Escuela Educación Básica Particular Ecuador Soberano del Cantón Cayambe, Parroquia Ascázubi, quienes participaron en la encuesta, mientras que la evaluación diagnóstica se les realizó a los estudiantes de educación inicial II, luego se realizó la calificación de las evaluaciones para obtener un promedio y comprobar los resultados.

Cuadro N°1. Criterios de inclusión y exclusión

Criterio de inclusión	Criterios de exclusión
Docentes con más de 1 año de experiencia laboral	Docentes con menos de 1 año de experiencia laboral
Docentes del nivel inicial II	Docentes de otros niveles de educación básica
Docentes con títulos de tercer y cuarto nivel	Docentes contratados sin título de tercer nivel
Docente que pertenezca a la Escuela de educación básica particular Ecuador Soberano	Docente que no pertenezca a la Escuela de educación básica particular Ecuador Soberano

Elaborado por: Viviana Martínez

Fuente: Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano

Cuadro No. 2 Muestra

Unidad de análisis	Número	Porcentaje
Docentes	6	15 %
Estudiantes de educación inicial II	21	85%
Total	27	100%

Elaborado por: Viviana Martínez

Fuente: Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnica Instrumento
<p>Gamificación:</p> <p>La gamificación es una técnica de aprendizaje que utiliza la mecánica de juegos al ámbito educativo-profesional con la finalidad de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar habilidades o recompensar acciones concretas.</p>	<p>Técnica de aprendizaje</p> <p>Proceso de enseñanza aprendizaje</p> <p>Gamificación</p>	<p>Actividades que promuevan un aprendizaje significativo</p> <p>Planificación de actividades</p> <p>Implementación de juegos interactivos</p>	<p>¿Considera que la gamificación es una técnica que promueve positivamente el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de nivel inicial?</p> <p>¿En la planificación que realiza para sus clases, incluye actividades gamificadas como parte del proceso de clases?</p> <p>¿Considera usted que, mediante un correcto desarrollo psicomotriz en los niños, podrán tener un mejor desenvolvimiento en su entorno?</p> <p>¿Cuáles de las siguientes herramientas de gamificación utiliza para implementarlas en sus clases?</p> <p>¿Qué actividades gamificadas son las que utiliza con frecuencia?</p>	<p>Encuesta: cuestionario</p> <p>Entrevista</p> <p>Guía de pregunta</p>

	<p>Trabajo colaborativo</p> <p>Tecnología</p>	<p>Actividades colaborativas, en donde todos puedan aportar positivamente buscando una solución o una meta.</p> <p>Utilización de herramientas digitales</p>	<p>¿La implementación de estrategias gamificadas ayuda a que los niños puedan tener un desarrollo integral?</p> <p>¿La gamificación empleada en el nivel de educación inicial aporta a que los estudiantes puedan interactuar entre ellos y trabajar colaborativamente para alcanzar un objetivo?</p> <p>¿Ha recibido talleres o capacitaciones referentes al uso y aplicación de herramientas para crear actividades gamificadas?</p>	<p>Encuesta: cuestionario</p> <p>Entrevista</p> <p>Guía de pregunta</p>
--	---	--	--	---

Variable dependiente	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnica Instrumento
<p>Psicomotricidad:</p> <p>La psicomotricidad es la técnica que ayuda a los niños a dominar sus movimientos corporales de una forma sana, así como a mejorar su relación y comunicación con los demás. El principal beneficio que tiene la psicomotricidad en la etapa infantil es el fortalecimiento de la salud física y mental del escolar.</p>	<p>Procesar información</p> <p>Resolución de problemas</p> <p>Psicomotricidad</p>	<p>Interacción con su medio social</p> <p>Resolución de problemas en diferentes situaciones</p> <p>Desarrollo Psicomotriz</p>	<p>¿El correcto desarrollo psicomotriz permite que los niños se relacionen positivamente en su entorno?</p> <p>¿Utiliza la gamificación para el desarrollo psicomotriz de los niños?</p> <p>¿Al estimular el desarrollo psicomotriz promovemos en los niños la resolución de los problemas en diferentes situaciones?</p> <p>¿Seleccione que actividad gamificadas utiliza para que los Estudiantes reconozcan su esquema corporal?</p>	<p>Encuesta: cuestionario</p> <p>Entrevista Guía de pregunta</p>

Proceso de recolección de datos

Para el proceso de recolección de datos, mediante la encuesta se consideró los siguientes aspectos:

1. En primer lugar, se realizó las encuestas dirigidas a los docentes de la unidad de la Escuela de Educación Básica Particular Ecuador Soberano
2. La encuesta se realizó por medio de WhatsApp a través de un formulario con 10 preguntas de opción múltiple en Google forms.
3. Una vez obtenida la información se tabula la información en ayuda de unas tablas realizadas en Microsoft Excel y luego realiza análisis para finalizar con la recolección de la información.

Para la recolección de datos mediante la técnica de la evaluación diagnóstica realiza lo siguiente:

1. Para evaluar los conocimientos de los estudiantes de inicial II se realizó una evaluación diagnóstica previa a la presentación de la propuesta que permitirá evaluar el desarrollo psicomotriz de los estudiantes.
2. Una vez obtenida la información de las encuestas se va a realizar un análisis previo a la recolección de esta información.
3. Luego la misma información será presentada en figuras, tablas o gráficos en donde les permita al lector su comprensión y entendimiento, al igual que la información recolectada de la evaluación diagnóstica a los estudiantes.
4. Para la recolección de la información se dio cumplimiento a los objetivos planteados y por ello se elaboró el cuadro de la operacionalización de variables.

Validez de instrumentos

Para la investigación se utilizó la encuesta como técnicas para recolección de datos, cuyos instrumentos fueron validados según lo siguiente:

La evaluación diagnostica según Sánchez y Conterón (2020) indican que la evaluación diagnostica es una técnica muy conocida y ejecutada por docentes en el cual permite la fácil recolección de información y se puede tabular dependiendo de las preguntas ejecutadas, esta técnica es validada por autores en los cuales mencionan su fácil entendimiento y permite evaluar la participación de los niños con el docente.

Validación por medio de las opiniones del tutor quien aportó con observaciones, ideas y sugerencias concretas para la que todas tenga validez, con un trabajo empírico, con el claro propósito de dar respuesta a los objetivos del estudio.


Alfa de Cronbach

COEFICIENTE ALFA DE CRONBACH	
Requiere de una sola aplicación del instrumento y se basa en la medición de la respuesta del sujeto con respecto a los ítems del instrumento.	
$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$	K: El número de ítems
	$\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los Ítems
	S_T^2: Varianza de la suma de los Ítems
	α: Coeficiente de Alfa de Cronbach

Ítems	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	XI	X	Suma de Ítems
Encuestados											
Estudiante 1	3	5	5	3	5	3	5	3	5	3	40
Estudiante 2	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	48
Estudiante 3	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	43
Estudiante 4	4	5	3	4	3	4	5	4	3	4	39
Estudiante 5	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	15
Estudiante 6	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	35
VARP	1,58	1,14	1,47	1,58	1,47	1,58	1,14	1,58	1,47	1,58	S_T^2 : 109,56
(Varianza de la Población)											ΣS_i^2 : 14,61

K : El número de ítems		10
$\sum Si^2$: Sumatoria de las Varianzas de los Items		14,61
Sr^2 : La Varianza de la suma de los Items		109,56
α : Coeficiente de Alfa de Cronbach		
$\alpha = \frac{3}{3-1} \left[1 - \frac{419}{914} \right]$		
		0,13
		1,111111111
		0,87
$\alpha =$		0,96

Entre más cerca de 1 está α , más alto es el grado de confiabilidad

CONFIABILIDAD:	
-Se puede definir como la estabilidad o consistencia de los resultados obtenidos	
-Es decir, se refiere al grado en que la aplicación repetida del instrumento, al mismo sujeto u objeto, produce iguales resultados	
-Ejemplo, si un Test de Inteligencia Emocional se aplica hoy a un grupo de profesores y proporciona ciertos datos; si se aplica un mes después y proporciona valores diferentes y de manera similar en mediciones subsecuentes, tal prueba no es confiable	
CONFIABILIDAD	
	
0	1
0% de confiabilidad en la medición (la medición está contaminada de error)	100% de confiabilidad en la medición (no hay error)

Análisis e interpretación de resultados

Los docentes que imparten sus conocimientos con los niños de inicial II de la Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano Del Cantón Cayambe, Parroquia Ascázubi, ayudaron con sus respuestas en la recolección de la información, a continuación, se detallan sus respuestas y opiniones:

¿Considera que la gamificación es una técnica que promueve positivamente el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de nivel inicial?

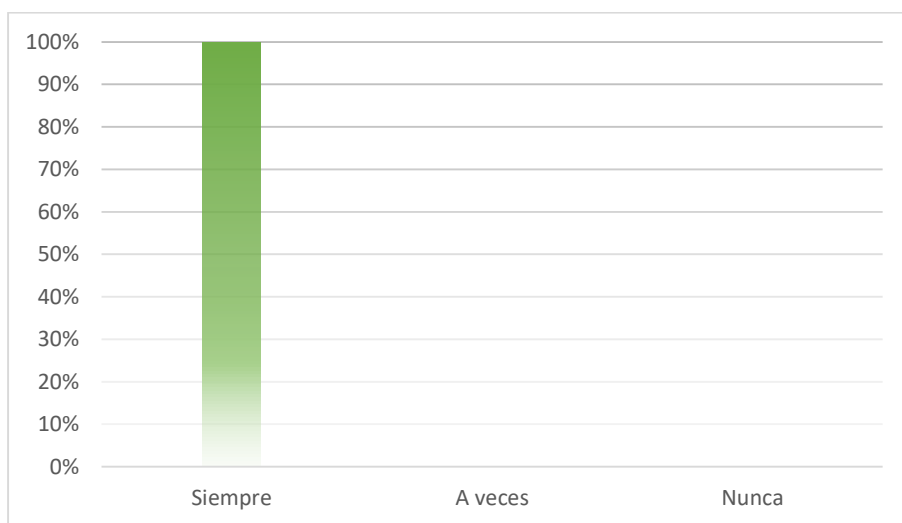


Figura 1. Proceso de enseñanza y aprendizaje

Elaborado por: Viviana Martínez, 2023

Tabla 1. Progreso de enseñanza aprendizaje

VARIABLE	VALOR	FREQ. RELATIVA
POBLACIÓN	6	
INDICADORES		
Siempre	6	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%

Elaborado por: Viviana Martínez

Fuente: Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano

Análisis de los resultados:

En la tabla 3. Donde se indica sobre el progreso de enseñanza si es positivo en los niños de del nivel inicial, los docentes consideran que siempre la gamificación promueve más estrategias y técnicas creativas en donde son de uso gratuito y fácil para los alumnos además de promover positivamente en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

¿En la planificación que realiza para sus clases, incluye actividades gamificadas como parte del proceso de clases?

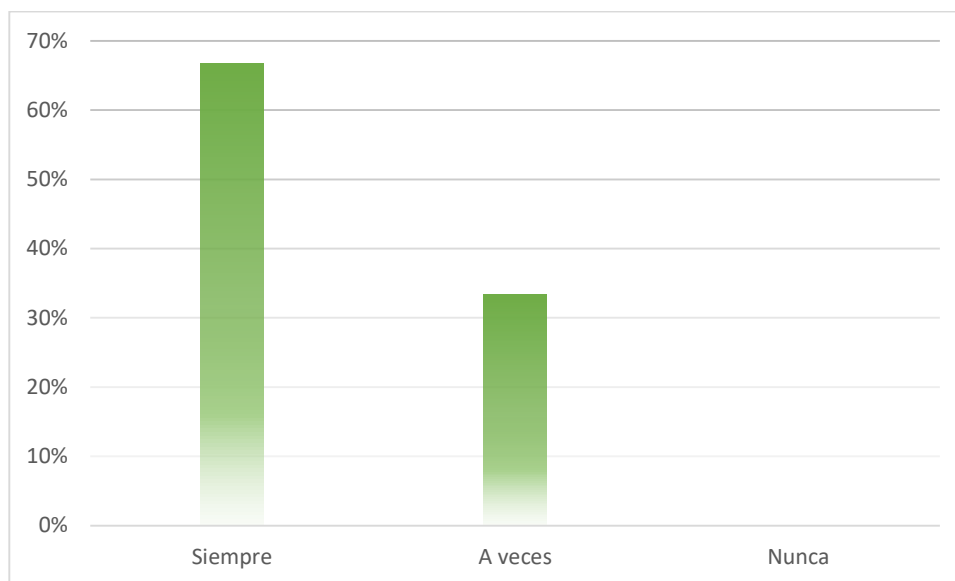


Figura 2. Actividades gamificadas en clases

Elaborado por: Viviana Martínez, 2023

Tabla 2. Actividades gamificadas en clases

VARIABLE	VALOR	FREQ. RELATIVA
POBLACIÓN	6	
INDICADORES		
Siempre	4	67%
A veces	2	33%
Nunca	0	0%

Elaborado por: Viviana Martínez

Fuente: Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano

Análisis de los resultados:

En la tabla 4. Se puede observar que los docentes encuestados manifiestan que en sus clases planificadas utilizan estrategias de gamificación, quizás no por no saber utilizarla o por no tener clara la información, pero estas estrategias son consideradas que son un complemento y no necesariamente deberían usarlas a diario en sus clases.

¿Cuáles de las siguientes herramientas de gamificación utiliza para implementarlas en sus clases?

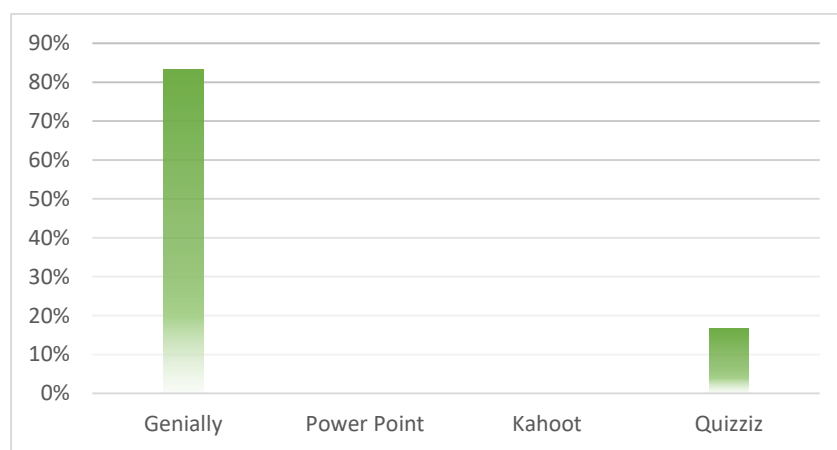


Figura 3. Herramientas Utilizadas

Fuente: Viviana Martínez 2023

Tabla 3. Herramientas utilizadas

VARIABLE	VALOR	FREQ. RELATIVA
POBLACIÓN	6	
INDICADORES		
Genially	5	83%
Power Point	0	0%
Kahoot	0	0%
Quizziz	1	17%

Elaborado por: Viviana Martínez

Fuente: Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano

Análisis de los resultados:

En relación a las herramientas utilizadas de la gamificación en la tabla 5, los encuestados indicaron que utilizan la herramienta de Genially por su fácil acceso y esta implementado con muchos diseños de plantillas en donde se puede fomentar la educación y enseñanza con una alta confianza de calidad.

¿Qué actividades gamificadas utiliza con frecuencia?

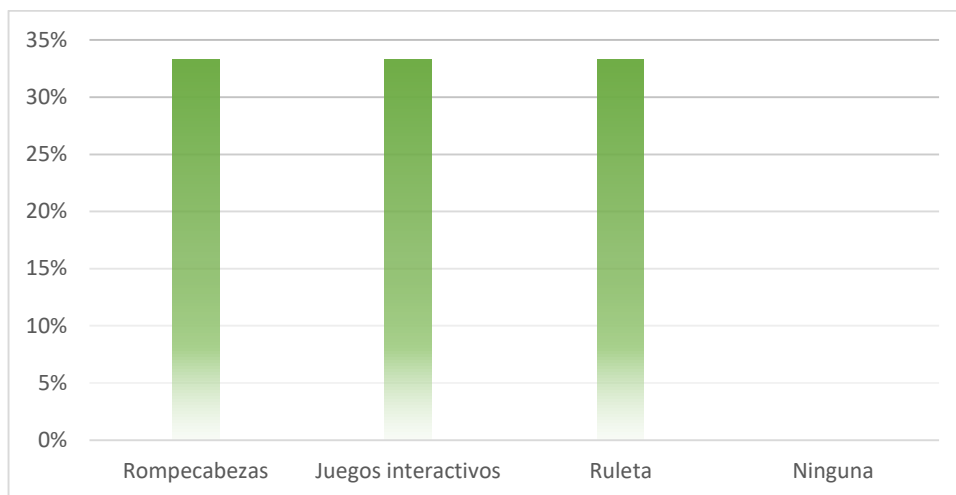


Figura 4. Actividades utilizadas

Elaborado por: Viviana Martínez

Tabla 4. Actividades Gamificadas

VARIABLE	VALOR	FREQ. RELATIVA
POBLACIÓN	6	
INDICADORES		
Rompecabezas	2	33%
Juegos interactivos	2	33%
Ruleta	2	33%
Ninguna	0	0%

Elaborado por: Viviana Martínez

Fuente: Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano

Análisis de los resultados:

En la Tabla 6. Donde indica que actividades gamificadas se utilizan con mayor frecuencia en las clases utiliza juegos interactivos, rompecabezas y ruleta, es decir utilizan todos los juegos mencionados en la pregunta, por su mejor comprensión, por su trabajo didáctico y por la calidad de aprendizaje que imparten los docentes utilizando estas técnicas lúdicas.

¿La implementación de estrategias gamificadas ayuda a que los niños puedan tener un desarrollo integral?

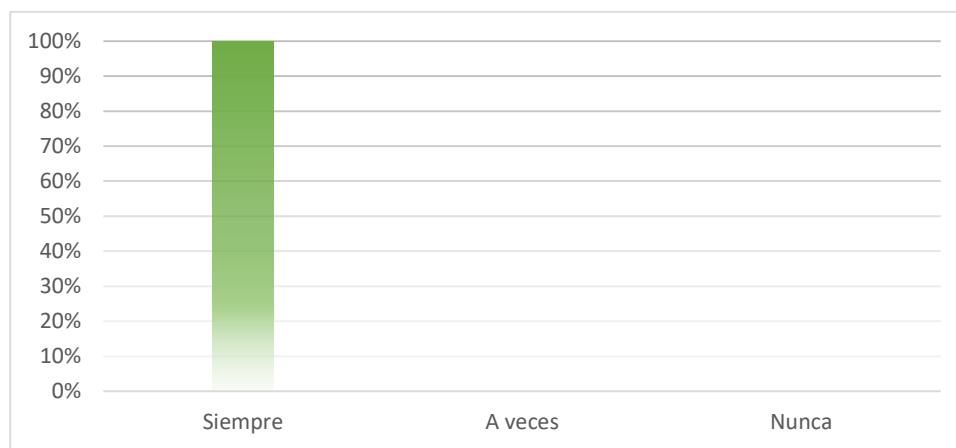


Figura 5. Implementación de estrategias

Elaborado por: Viviana Martínez, 2023

Tabla 5. Implementación de estrategias para el desarrollo integral

VARIABLE	VALOR	FREQ. RELATIVA
POBLACIÓN	6	
INDICADORES		
Siempre	6	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%

Elaborado por: Viviana Martínez

Fuente: Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano

Análisis de los resultados:

En la implementación de las estrategias gamificadas, los docentes encuestados indican que siempre utilizan estas técnicas para impartir sus conocimientos debido al desempeño de los estudiantes que tiene mayor aceptación.

¿La gamificación empleada en el nivel de educación inicial aporta a que los estudiantes puedan interactuar entre ellos y trabajar colaborativamente para alcanzar un objetivo?

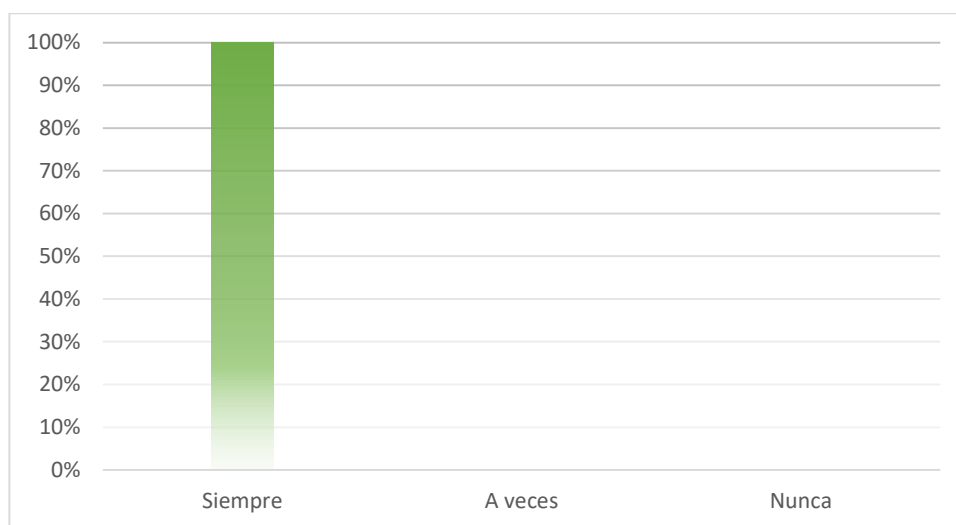


Figura 6. Alcanza los Objetivos

Elaborado por: Viviana Martínez

Tabla 6. Alcanza los objetivos planteados en las clases

VARIABLE	VALOR	FREQ. RELATIVA
POBLACIÓN	6	
INDICADORES		
Siempre	6	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%

Elaborado por: Viviana Martínez

Fuente: Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano

Análisis de los resultados:

Al momento de emplear la gamificación en el nivel de educación inicial los estudiantes interactúan entre ellos y gracias a esta herramienta se logra trabajar en equipo además permite cumplir con los requisitos de los objetivos del estudio, los encuestados indicaron que siempre utilizan la gamificación para cumplir con los objetivos.

¿Ha recibido talleres o capacitaciones referentes al uso y aplicación de herramientas para crear actividades gamificadas?

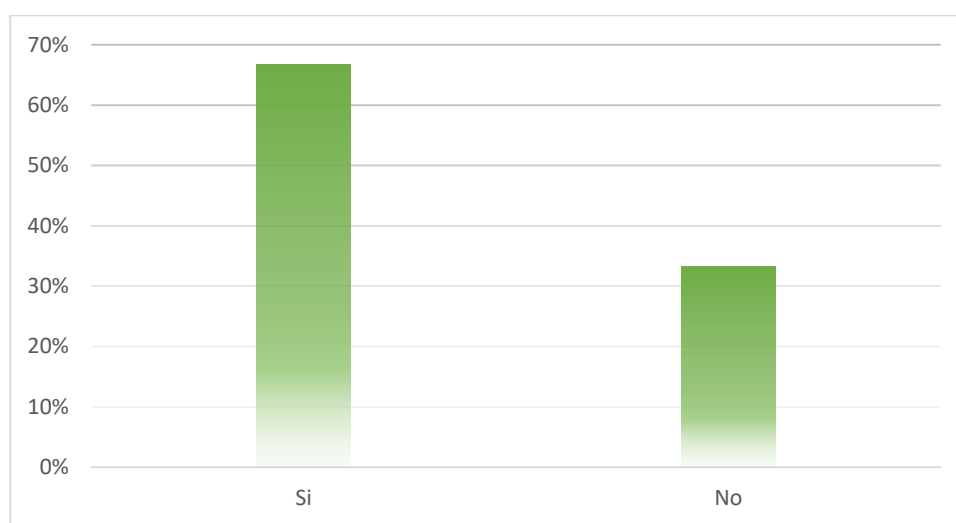


Figura 7. Capacitaciones

Elaborado por: Viviana Martínez

Tabla 7. Capacitaciones sobre el uso de herramientas gamificadas

VARIABLE	VALOR	FREQ. RELATIVA
POBLACIÓN	6	
INDICADORES		
Si	4	67%
No	2	33%

Elaborado por: Viviana Martínez

Fuente: Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano

Análisis de los resultados:

En cuanto a si han recibido capacitaciones o talleres los docentes, en relación con el uso de las actividades gamificadas indico que sí, por lo que se da a considerar que los docentes que, si son aptos y están actualmente capacitados con estas herramientas, si las ejecutan en clases, mejorando la interacción de los alumnos y con el maestro.

¿Considera usted que, mediante un correcto desarrollo psicomotriz en los niños, podrán tener un mejor desenvolvimiento en su entorno?

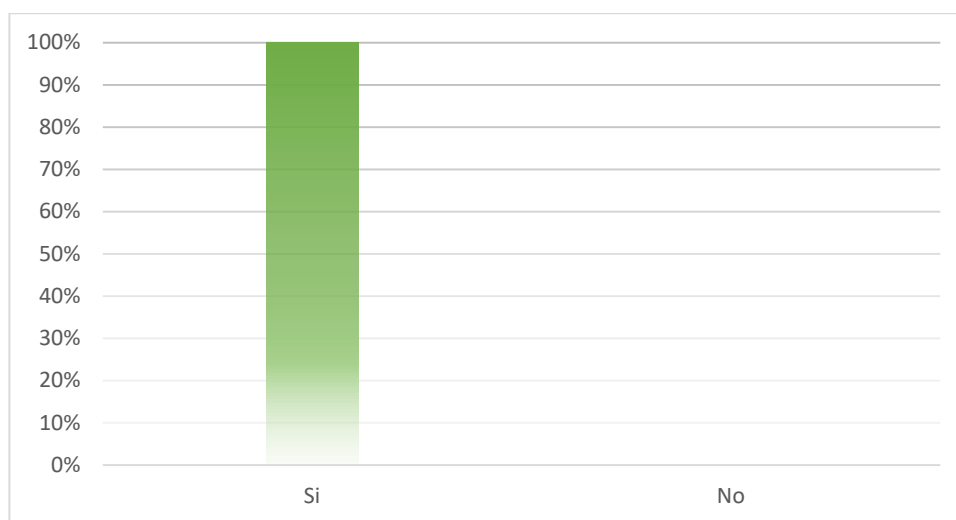


Figura 8. Desarrollo Psicomotriz

Elaborado por: Viviana Martínez

Tabla 8. Correcto desarrollo psicomotriz

VARIABLE	VALOR	FREQ. RELATIVA
POBLACIÓN	6	
INDICADORES		
Si	6	100%
No	0	0%

Elaborado por: Viviana Martínez

Fuente: Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano

Análisis de los resultados:

En la tabla 10. Donde se menciona el correcto desarrollo psicomotriz en los niños indican que el desenvolvimiento de los niños en su aprendizaje, y una vez más corroborando que el uso de estrategias con la gamificación es de manera eficaz de calidad que permite tanto al alumno como al docente a mejorar su capacidad de aprendizaje.

¿Emplea la gamificación para fomentar el desarrollo psicomotriz en los niños de educación inicial?

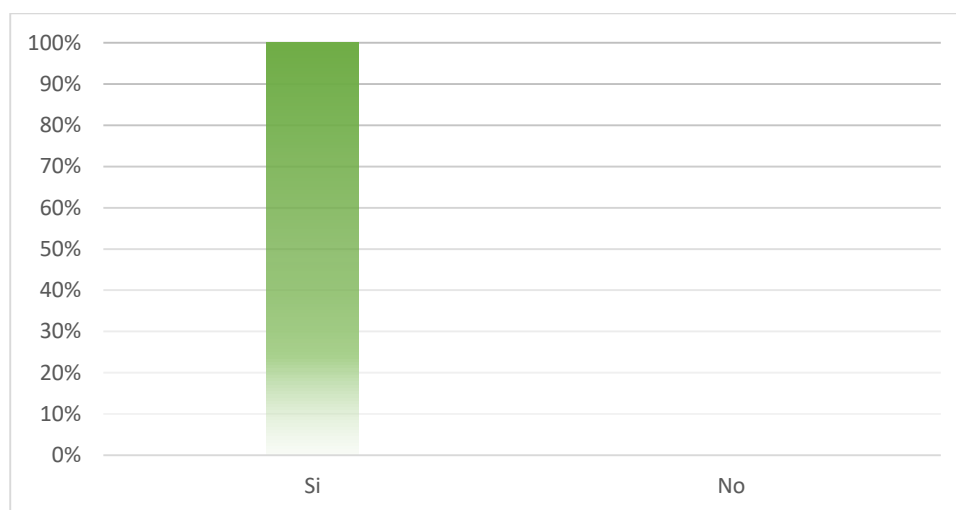


Figura 9. Emplea gamificación

Elaborado por: Viviana Martínez, 2023

Tabla 9. Emplea la Gamificación

VARIABLE	VALOR	FREQ. RELATIVA
POBLACIÓN	6	
INDICADORES		
Si	6	100%
No	0	0%

Elaborado por: Viviana Martínez

Fuente: Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano

Análisis de los resultados:

La gamificación fomenta el desarrollo psicomotriz de los niños en la educación confirmando así que los docentes actualmente usan estas herramientas y logran que exista una mejor interacción entre docentes y alumnos.

¿Utilizar estrategias gamificadas ayudan a captar la atención de los estudiantes, y los motiva para aprender?

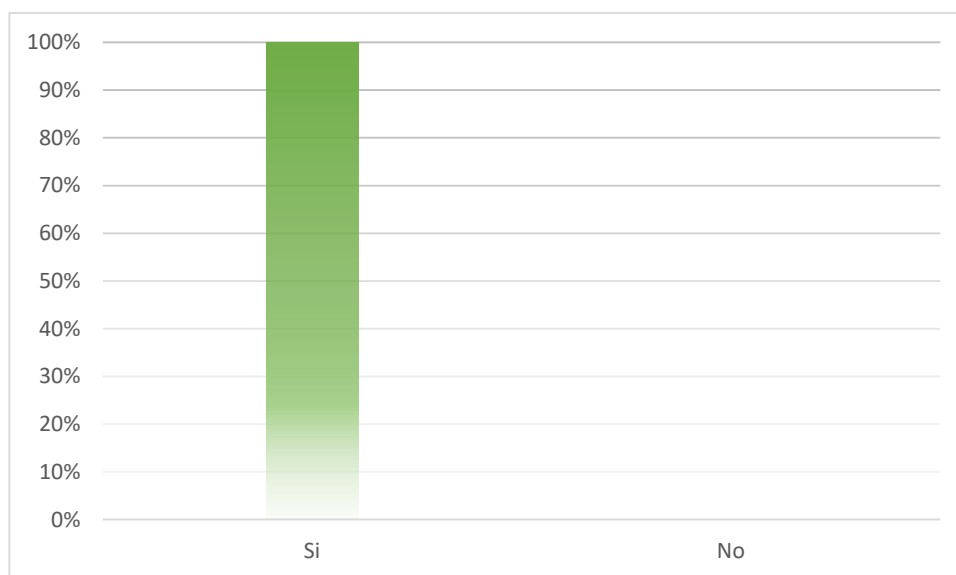


Figura 10. Utiliza estrategias

Elaborado por: Viviana Martínez

Tabla 10. Utiliza Estrategias Nuevas

VARIABLE	VALOR	FREQ. RELATIVA
POBLACIÓN	6	
INDICADORES		
Si	6	100%
No	0	0%

Elaborado por: Viviana Martínez

Fuente: Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano

Análisis de los resultados:

La gamificación mantiene estrategias claras que permiten captando la atención en los niños, gracias a esto los docentes implementar nuevas estrategias a diario con el fin de mejorar el aprendizaje y fomentar atención e inclusión en la educación y en los niños.

Discusión de resultados

El progreso de enseñanza si es positivo en los niños de del nivel inicial, los docentes respondieron siempre con un total de 100%, es decir ellos consideran que siempre la gamificación promueve más estrategias y técnicas creativas en donde son de uso gratuito y fácil para los alumnos además de promover positivamente en su proceso de enseñanza y aprendizaje, estos resultados coinciden con los de Ramón et al., 2022, porque en su estudio indican que se ha probado que la gamificación es una técnica de aprendizaje que efectivamente funciona porque logra motivar a los estudiantes, esta estrategia se debe usar en el contexto educativo como parte de su praxis académica, los docentes deben elegir una adecuada metodología, para, impartir enseñanzas con la educación de los escolares, apoyándolos al desarrollo de destrezas que le sumen para enfrentar su entorno social, estableciendo en el establecimiento educativo una responsabilidad con la formación de los alumnos.

La gamificación fomenta el desarrollo psicomotriz de los niños en la educación inicial un 100% de los resultados lo confirmó, es por ello que los docentes actualmente usan estas herramientas y logran que exista una mejor interacción entre docentes y alumnos, Asimismo, lo indica Murillo en el año 2019 en el cual realizó una investigación desarrollada en una escuela de la provincia de Cotopaxi y en esta se puede evidenciar que a través de la aplicación y desarrollo de nuevas estrategias con el uso de herramientas de gamificación fomentan una incidencia eficaz en el proceso de aprendizaje, que permite motivar y despertar el interés de los estudiantes de una forma creativa e innovadora.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Título: “Jugando para aprender”



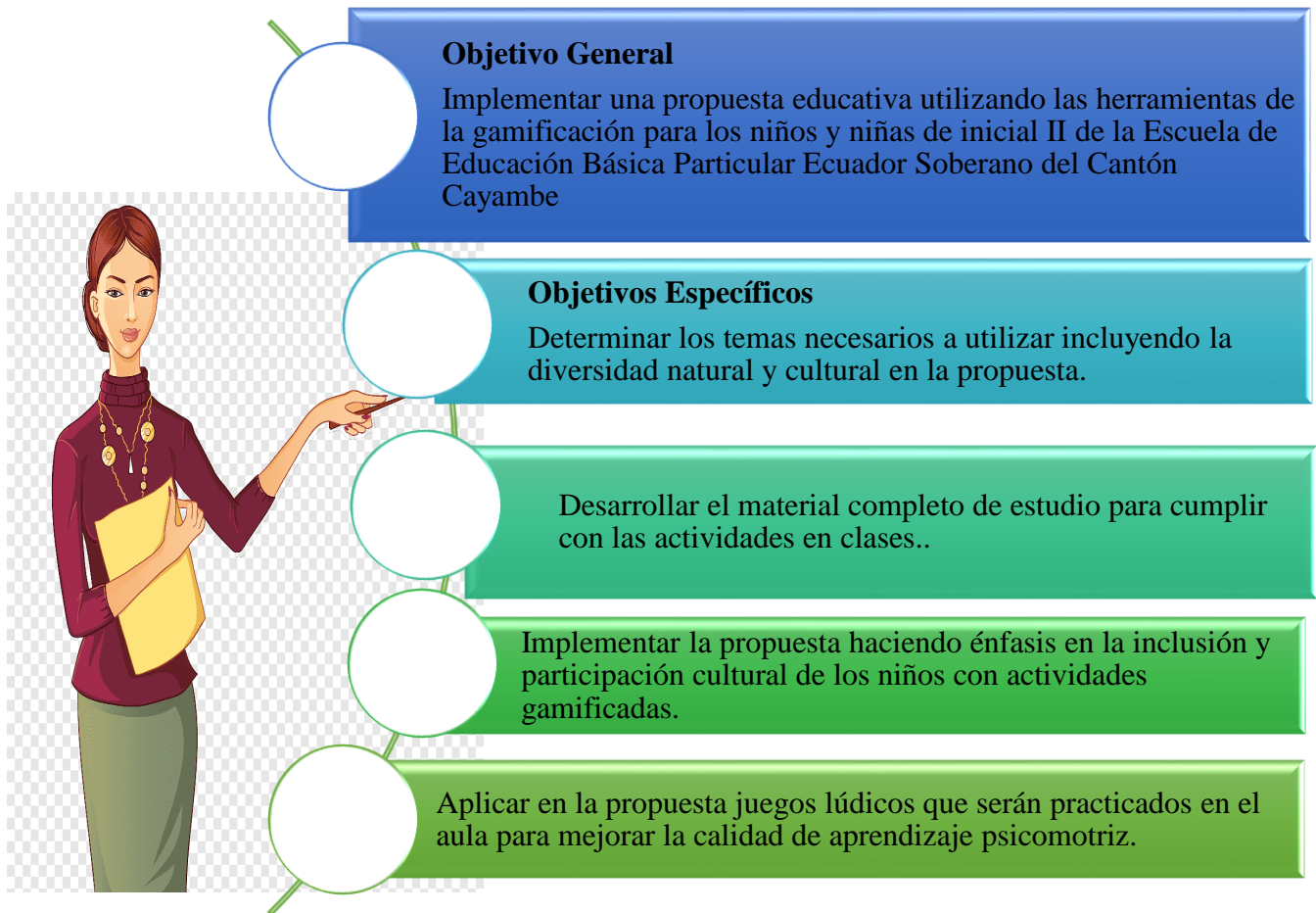
Definición del tipo de producto

La importancia de realizar una propuesta en el cual se busca fortalecer los conocimientos autónomos y el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de inicial II de la Escuela Soberano, en el cual se establecieron objetivos específicos y actividades importantes que gracias a estos se buscaron las técnicas y estrategias adecuadas para que los beneficiarios del proyecto sean los niños y niñas de esta escuela.

Esta propuesta gamificadas con Genially, permitirá la correlación entre los estudiantes y docentes de este nivel, en los cuales se generan las actividades en diferentes ambientes, en el cual se considera que permitirá el desarrollo cognitivo, psicomotriz y social.

La educación a diario sufre constantes cambios tecnológicos, implementando estrategias que sirven de apoyo para las enseñanzas, dentro de la gamificación se encuentran los juegos dinámicos y actividades lúdicas que son factibles para que los niños se diviertan aprendiendo.

Objetivos



Se seleccionó la metodología ADDIE, para el desarrollar el análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación de cada una de las etapas de la propuesta.



Estructura de la propuesta

La estructura de esta propuesta metodológica se enfoca en el uso de la herramienta tecnológica de Genially, en donde esta propone juegos divertidos y creativos a los estudiantes, considerada como la más efectiva en cuanto al desarrollo de creatividad. En esta estructura de la propuesta se destaca los temas a tratar y se muestran imágenes coloridas y entretenidas para que los niños se diviertan mientras aprenden, la presentación de las imágenes y los juegos serán fáciles.



Las características de los juegos serán:

- Audios creativos basados en los juegos.
- Videos demostrativos con imágenes claras
- Las presentaciones serán con animaciones y sonidos.
- Juegos lúdicos mediante la plataforma digital.

Metodología

La metodología de la propuesta se basa en la motivación, la crítica y la exposición de saberes y enseñanzas en donde los estudiantes de inicial II deben participar en las actividades planteadas en las clases.

La metodología motivacional se aplicará en las actividades planteadas que están basadas en la intención de hacer participar a los estudiantes de forma intelectual y emocional a través de la gamificación, una herramienta tecnológica utilizada por muchos profesionales.

Definición de la aplicación



Esta propuesta está diseñada para fortalecer e implementar estrategias tecnológicas que mejore el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de inicial II, y estimular las diferentes inteligencias que a esta edad se desarrollan, estas actividades a realizar fomentan el uso de la gamificación ayudando en el desarrollo psicomotriz de los niños.



Es necesario destacar que la propuesta ejecutada se enfoca en mejorar la calidad del aprendizaje, y que los juegos sean la primordial y más utilizada estrategia, igualmente el docente debe ser integrador y flexible con los niños para que se desarrollen grandes destrezas y habilidad.



La gamificación de manera simultánea en su ejecución produce un efecto positivo, además de ser una herramienta muy bien utilizada en los ambientes de aprendizaje y enseñanza, y el docente es el encargado de planificar y ejecutar todas las actividades para que se incluyan en las enseñanzas los aspectos psicomotriz, social, cognitivo y de identidad.

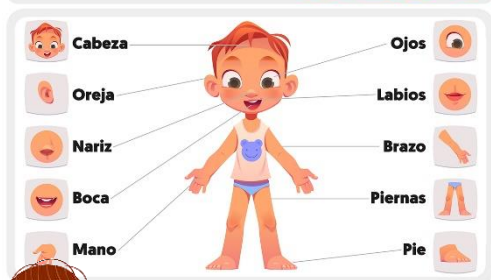


A diario en la educación se van implementando un sinnúmero de estrategias que buscan la calidad de educación en los niños y niñas, enfocándose en el aprendizaje determinando que son de gran ayuda y permiten el desarrollo de la inteligencia.








TEMAS A INCLUIR EN LA PROPUESTA

PARTES DEL CUERPO



PLANIFICACIÓN				
Tema generador	Jugando para Aprender			
Grupo/edad	3 y 4 años			
Descripción de la experiencia	Implementar una propuesta educativa utilizando las herramientas de la gamificación para los niños y niñas de inicial II de la Escuela de Educación Básica Particular Ecuador Soberano del Cantón Cayambe			
Elemento integrador	<p>Audios creativos basados en los juegos.</p> <p>Videos demostrativos con imágenes claras para mejorar su calidad de aprendizaje.</p> <p>Las presentaciones serán con animaciones y sonidos.</p> <p>Juegos lúdicos mediante la plataforma digital.</p>			
Ámbito	Destrezas	Actividades	Materiales	Indicador
Relaciones con el medio natural y cultural	Conocer las partes del cuerpo humano	<p>Identificar las partes de la cara.</p> <p>Con el uso de una caja mágica que en su</p>	<p>Cartulina</p> <p>Hoja de trabajo</p> <p>Colores</p>	

		<p>interior contendrá las partes de una cara.</p> <p>Una vez que el docente indique que saquen una parte de la caja.</p> <p>Los niños deben dirigirse a la pizarra y ubicar las figuras en el lugar correspondiente.</p>	<p>Material tecnológico (laptop, televisión e infocus)</p>	<p>Reconocer las partes del cuerpo humano</p> 
<p>Relaciones con el medio natural y cultural</p>	<p>Interpretar los integrantes de la familia</p>	<p>En el juego didáctico los estudiantes deben prestar atención al teatro con títeres que presentará la maestra.</p> <p>Una vez presentada la obra deben identificar el papa, la mamá y los abuelos.</p> <p>Mediante el material educativo entregado a los estudiantes deben pintar la familia.</p>	<p>Cuento</p> <p>Hoja de trabajo</p> <p>Colores</p> <p>Láminas educativas</p> <p>Material tecnológico (laptop, televisión e infocus)</p>	<p>Colorea la familia</p> 
<p>Relaciones con el medio natural y cultural</p>	<p>Definir los medios de transporte terrestre, acuático y aéreo.</p>	<p>Una vez explicada la clase de los medios de transporte los estudiantes, deben elegir un automóvil en el cual imitaran el sonido de este medio.</p> <p>Se formarán grupos de 3 estudiantes y estarán pendiente de las indicaciones del maestro.</p> <p>Después la docente dictará los medios que van de manera terrestre y los niños deben acercarse los que pertenecen a esta vía.</p>	<p>Laminas educativas</p> <p>Material tecnológico (laptop, televisión e infocus)</p>	<p>Identificar la vía de cada transporte</p> 
<p>Relaciones con el medio natural y cultural</p>	<p>Identificar las características de los animales de la granja</p>	<p>Conocer los animales de granja</p> <p>En una rayuela dibujada en el piso los estudiantes jugarán y</p>	<p>Audios</p> <p>Hoja de trabajo</p> <p>Colores</p>	<p>Identificar el habitat de los animales</p>

		<p>cuando el docente indique que paren ellos tendrán que escoger los animales que les fue asignado en la rayuela.</p> <p>Una vez que tengan el animal asignado por el juego de la rayuela deben dirigirse hasta la pizarra y clasificar de manera correcta si el animal es salvaje o si es doméstico.</p>	<p>Material tecnológico (laptop, televisión e infocus)</p>	
<p>Relaciones con el medio natural y cultural</p>	<p>Identificar las regiones del Ecuador y sus características</p>	<p>El docente impartirá la clase de las regiones del Ecuador y las características.</p> <p>La docente empezará hacer preguntas del tema, luego se compartirá material educativo en el cual deben pintar las regiones del Ecuador según corresponda.</p> <p>Como actividad extra los niños deben colocar recortes de las comidas típicas y la vestimenta en las regiones del Ecuador según corresponda.</p>	<p>Vestimenta Canciones Hoja de trabajos Material tecnológico (laptop, televisión e infocus)</p>	<p>Ver la vestimenta de cada región</p> 

Implementación de la propuesta

Presentación de la actividad

Actividad 1: Partes del cuerpo humano

En la actividad 1. Hablaremos sobre las partes del cuerpo humano, en el cual en el diseño presentado encontraremos un ejemplo de las partes del cuerpo humano





1. La actividad en clases consiste en realizar los siguientes pasos;
2. Identificar las partes de su cara, mediante el uso de una cajita mágica que en su interior contendrá las partes de una cara.
3. Para esta actividad los estudiantes deberán escuchar las indicaciones del docente.
4. Los niños deben correr hacia donde está la cajita mágica.
5. Deberán sacar las imágenes que se encuentran en la cajita y regresar hacia la pizarra
6. Una vez que esté en la pizarra deberá visualizar la cara y cada parte de las que tiene deberá ubicarlas donde corresponda.

Una vez que estén las partes ubicadas en el lugar correspondiente los estudiantes deben regresar a su lugar de trabajo mientras el docente revisa la participación del estudiante en la actividad.



Link de la presentación:

<https://view.genial.ly/6407b50c39e69900126cba13/interactive-content-juego-partes-del-cuerpo>



Actividad 2: La Familia

1. En esta actividad los niños y niñas de inicial conocerán los integrantes de su familia, mediante la proyección de un cuento sencillo sobre los integrantes de la familia.



2. En esta actividad se realizará un juego didáctico con títeres.



3. El docente encargado improvisará un pequeño teatro con títeres demostrativos identificados con la familia.
4. En la demostración de los títeres se comentará el cuento de la familia feliz.
5. Luego les va identificando quien es el papá, la mamá los abuelos.

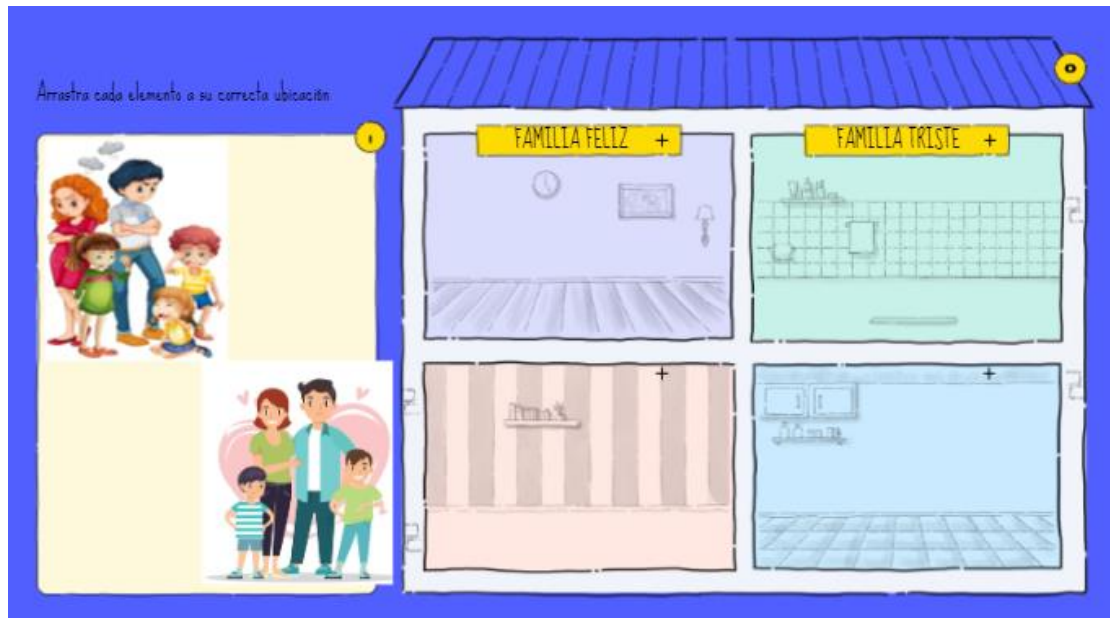


6. Una vez que termine con la demostración de los títeres y el cuento de la familia feliz los niños podrán identificar cada uno de los integrantes de su familia.



7. Luego la docente les preguntará a los niños quien y como se llama el papá, la mamá y todos los títeres integrantes que participaron en la obra. Los niños y niñas deben nombrar a sus abuelitos, sus padres y sus hermanos, tíos y primos si recuerdan también.
8. Además con una actividad adicional en el cual los niños y niñas deben pintar la familia.
9. Se utilizará el material educativo entregado a los estudiantes, dependiendo cuantos integrantes tenga su familia.
10. Adicional a esto se realizará otra actividad que será evaluada mediante Genially en la plataforma utilizando la gamificación en el cual el estudiante debe arrastrar la familia al cuadro que corresponda en este caso si ve una familia feliz debe ubicarla en el cuadro de la familia feliz.





Link de la presentación: <https://view.genial.ly/6485e83c509133001b9aaef4/interactive-content-quiz-historia>

Actividad 3: Medios de transporte

1. En esta actividad el docente les explicará a los estudiantes sobre los medios de transporte.
2. Luego hablará de cada uno según su clasificación, si son medios de transporte terrestre, aéreos y acuáticos.



TRANSPORTE TERRESTRE

Los medios de transporte terrestre son vehículos que se mueven por medio de ruedas como autos, bicicletas, buses.



TRANSPORTE ACUATICOS

Son aquellos vehículos que se utilizan en el mar, en los ríos y transportan a personas u objetos

moto acuática



lancha



Submarino



Barco



Canoa



TRANSPORTE AEROS

Viajan por el aire y transportan a las personas animales y objetos



Instrucciones de la actividad

1. En la plataforma Genially los estudiantes deben prestar atención a la clase y al final realizar la actividad que está en la plataforma



Deben diferenciar los medios de transporte y sus vías de acceso en el cual al final de la presentación los estudiantes deben identificar el automóvil a que vía de acceso pertenece. Y señalar la respuesta correcta.



Link de la presentación:

<https://view.genial.ly/64860e0b07eb9a0012eb30fe/interactive-content-quiz-libreta>

Actividad 4: Los animales



2. En esta actividad el docente impartirá una breve clase sobre los animales y su habitad a la que pertenecen para ello se debe explicar bien minucioso el

tema esperando que todos los niños del aula comprendan el tema a continuación se muestra la actividad realizada con Genially.

Una vez entendida la clase, los estudiantes realizarán una actividad:

1. La actividad consiste en ubicar los animales de acuerdo a su habitad ya sean en la granja en caso de ser domésticos o en la selva si son animales salvajes.

Aparte de esto se efectuará una clase dinámica con los estudiantes en el cual consiste en:

En el piso estará dibujada una rayuela con animales de granja y los animales salvajes.

Luego los estudiantes deberán saltar obedeciendo las indicaciones del docente.

Cuando la docente indique que paren ellos quedarán en un cuadro indicando un animal, este podrá ser salvaje o doméstico (es decir de granja).

2. Una vez que los niños identifiquen el animalito que les toco.
3. Los niños deben ir hacia la pizarra a pegar el animalito en el habitad que corresponde, por ejemplo, si un niño le salió saltando la rayuela un gallo el niño deberá conocer el habitada de este que sería la granja y por ultimo debe pegarlo donde corresponda.



Link de la presentación:

<https://view.genial.ly/63fd72728aaf570019904dfb/interactive-content-animales-del-a-granja>

Actividad 5: Las regiones del Ecuador y sus características

1. En esta actividad el docente tiene que compartir el tema sobre las regiones del Ecuador y sus características y explicarle sobre el clima de cada región y los platos típicos de cada región.

¿Cuánto sabes de

ECUADOR Y SUS REGIONES

EMPEZAR



REGION COSTA

La region costa tiene un clima muy calido, tropical, se preparan platos tipicos como encocado, ceviche, corviches y su vestimenta es fresca



Vestimenta Región Costa

REGION SIERRA

En la region sierra el clima es frio, la comida tradicional es el hornado, cuy azado, mote pillo y la ropa es mas pesada y permite mantener la calentura de las personas



Vestimenta Región Sierra





REGION ORIENTE O AMAZONIA

El clima de esta región es muy humedo por lo bosques que existen, su comida tradicional son los chontaquros, la tilapia azada




Vestimenta Región Amazonia





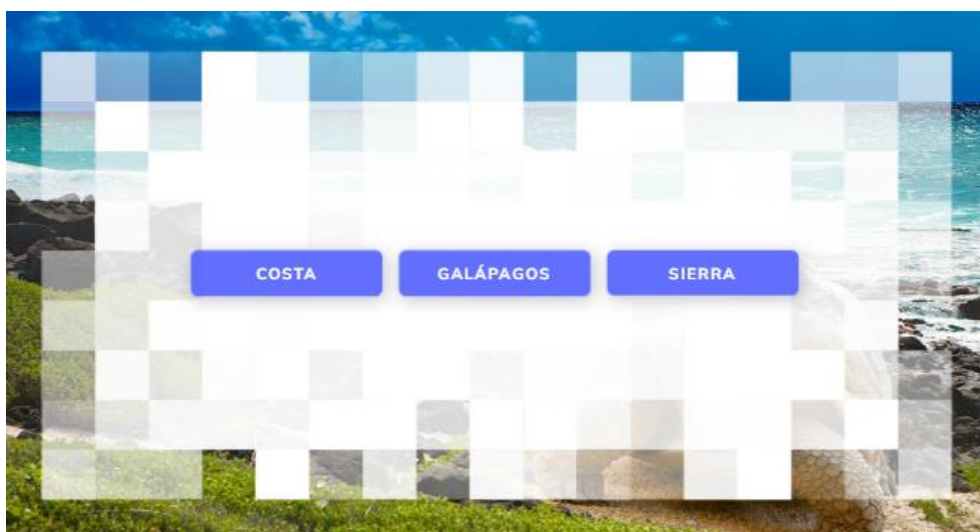



2. Una vez explicada la clase sobre las regiones del Ecuador el docente debe realizarles algunas preguntas a los niños en el cual evaluará sus conocimientos y la atención que prestaron en clases.
3. El docente compartirá material educativo para que los estudiantes realicen





4. Luego de realizar esta actividad, el docente reforzará los conocimientos en el cual los niños deben seleccionar la región de acuerdo a la imagen que corresponda.



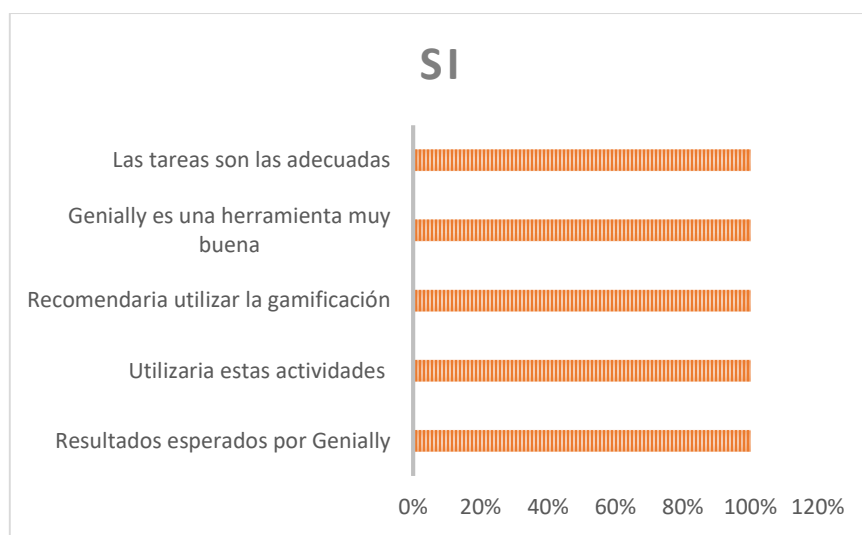
Link de la presentación:

<https://view.genial.ly/64863efe07eb9a0012eb8dfa/interactive-content-quiz-cuanto-sabes>

Valoración de la propuesta

La valoración de la propuesta estará a cargo de los docentes de inicial II, en donde se ejecutó una encuesta breve con 5 preguntas cerradas en las cuales se trata de determinar si el material que se desarrolló para los niños y niñas es funcional y practico, además de cumplir con los objetivos planteados de la propuesta.

Preguntas	Si	No
¿Considera Ud. que las actividades ejecutadas en la herramienta Genially dieron resultado a los objetivos planteados en la propuesta?		
¿Le gustaría utilizar al menos una de estas actividades desarrolladas por Genially en sus clases?		
¿Ud. recomendaría utilizar la estrategia de gamificación en el aula de clases?		
¿Considera Ud. que la gamificación en Genially es una herramienta muy buena?		
¿Las tareas desarrolladas en esta herramienta han sido las adecuadas para los niños y niñas de inicial II?		



Evaluación:

En la parte cualitativa, se procedió a valorar los indicadores de aprendizaje de los estudiantes, asignando puntuaciones a cada una de las escalas a fin de obtener un promedio general del aprendizaje de los indicadores seleccionados en la propuesta.

Tabla 11. Escala de evaluación para educación inicial y preparatoria

ESCALA	SIGNIFICADO	PUNTUACIÓN	CARACTERÍSTICAS DEL PROCESO
I	Inicio	4	El niño o niña, está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades.
EP	En proceso	7	El niño o niña está en proceso para lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento.
A	Adquirida	10	El niño o niña evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
N/E	No evaluado	-	Este indicador no ha sido evaluado en el quimestre.

Elaborado por: Viviana Martínez

Fuente: Decreto Ejecutivo N° 366, publicado en el Registro Oficial N°286

Tabla 12. Indicadores de aprendizaje

ORD	CODIGO	INDICADOR
1	IN-1	Se identifica con o niño o niña, según corresponda
2	IN-2	Reconoce y grafica las artes de la cara
3	IN-3	Dibuja las partes de su cuerpo.
4	IN-4	Describe las características físicas de su cuerpo.
5	IN-5	Describe los valores que deben tener dentro de una familia
6	IN-6	Identifica los medios de transporte y el lugar por donde transitan
7	IN-7	Clasifica a los animales salvajes y domésticos
8	IN-8	Se comunica con espontaneidad.
9	IN-9	Se expresa ideas claras
10	IN-10	Identifica la vestimenta tradicional de cada región del Ecuador
11	IN-11	Reconoce y pinta las regiones del Ecuador.

Elaborado por: Viviana Martínez

Fuente: Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano

En este sentido, el experimento cuasi experimental inicio con los 21 estudiantes de Inicial II, a los cuales se les aplico una valoración inicial (pretest) y luego de la aplicación de la propuesta la valoración final (postest), obteniendo los resultados que se muestran en las Tablas 13 y 14 respectivamente.

Tabla 13. Evaluación diagnóstica (Pretest)

ESTUDIANTES	IN-1	IN-2	IN-3	IN-4	IN-5	IN-6	IN-7	IN-8	IN-9	IN-10	IN-11	LOGRO	PUNTAJE
Estudiante 1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9,17
Estudiante 2	EP	A	EP	A	EP	EP	EP	EP	A	A	A	EP	7,67
Estudiante 3	EP	A	EP	A	EP	EP	EP	EP	A	A	A	EP	7,67
Estudiante 4	EP	A	EP	A	EP	EP	EP	EP	A	A	A	EP	7,67
Estudiante 5	A	I	A	EP	I	EP	I	I	I	I	A	I	6,17
Estudiante 6	EP	EP	A	EP	A	EP	EP	EP	EP	A	A	EP	7,42
Estudiante 7	EP	A	EP	A	EP	EP	EP	EP	A	A	A	EP	7,67
Estudiante 8	EP	A	EP	A	EP	EP	EP	EP	A	A	A	EP	7,67
Estudiante 9	EP	A	EP	A	EP	EP	EP	EP	A	A	A	EP	7,67
Estudiante 10	EP	A	EP	A	EP	EP	EP	EP	A	A	A	EP	7,67
Estudiante 11	EP	A	EP	A	EP	EP	EP	EP	A	A	A	EP	7,67
Estudiante 12	EP	A	EP	A	EP	EP	EP	EP	A	A	A	EP	7,67
Estudiante 13	EP	A	EP	A	EP	EP	EP	EP	A	A	A	EP	7,67
Estudiante 14	EP	A	EP	A	EP	EP	EP	EP	A	A	A	EP	7,67
Estudiante 15	EP	A	EP	A	EP	EP	EP	EP	A	A	A	EP	7,67
Estudiante 16	EP	A	EP	A	EP	EP	EP	EP	A	A	A	EP	7,67
Estudiante 17	EP	A	EP	A	EP	EP	EP	EP	A	A	A	EP	7,67
Estudiante 18	EP	A	EP	A	EP	EP	EP	EP	A	A	A	EP	7,67
Estudiante 19	EP	A	EP	A	EP	EP	EP	EP	A	A	A	EP	7,67
Estudiante 20	EP	A	EP	A	EP	EP	EP	EP	A	A	A	EP	7,67
Estudiante 21	EP	A	EP	A	EP	EP	EP	EP	A	A	A	EP	7,67

Elaborado por: Viviana Martínez

Fuente: Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano

Tabla 14. Evaluación final (Postest)

Estudiante 1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10,00
Estudiante 2	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10,00
Estudiante 3	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10,00
Estudiante 4	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10,00
Estudiante 5	A	A	A	A	EP	A	A	EP	A	A	A	A	9,45
Estudiante 6	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10,00
Estudiante 7	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10,00
Estudiante 8	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10,00
Estudiante 9	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10,00
Estudiante 10	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10,00
Estudiante 11	A	EP	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9,73
Estudiante 12	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10,00
Estudiante 13	A	A	A	A	A	A	EP	A	A	A	A	A	9,73
Estudiante 14	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10,00
Estudiante 15	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10,00
Estudiante 16	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10,00
Estudiante 17	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10,00
Estudiante 18	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10,00
Estudiante 19	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10,00
Estudiante 20	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10,00
Estudiante 21	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10,00

Elaborado por: Viviana Martínez

Fuente: Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano

Una vez obtenidos los resultados de las puntuaciones del pretest y postest, se procedieron a determinar los estadísticos más relevantes y en dado que la muestra es menor a 50 se trabajó con Shapiro Wilk para determinar la normalidad de los datos.

Tabla 15. Estadísticos descriptivos

	Pretest	Postest
N	21	21
Perdidos	0	0
Media	8.44	9.95
Error est. Media	0.0781	0.0305
Mediana	8.36	10.0
Desviación estándar	0.358	0.140
Mínimo	8.36	9.45
Máximo	10.0	10.0
W de Shapiro-Wilk	0.228	0.433

Elaborado por: Viviana Martínez

Fuente: Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano

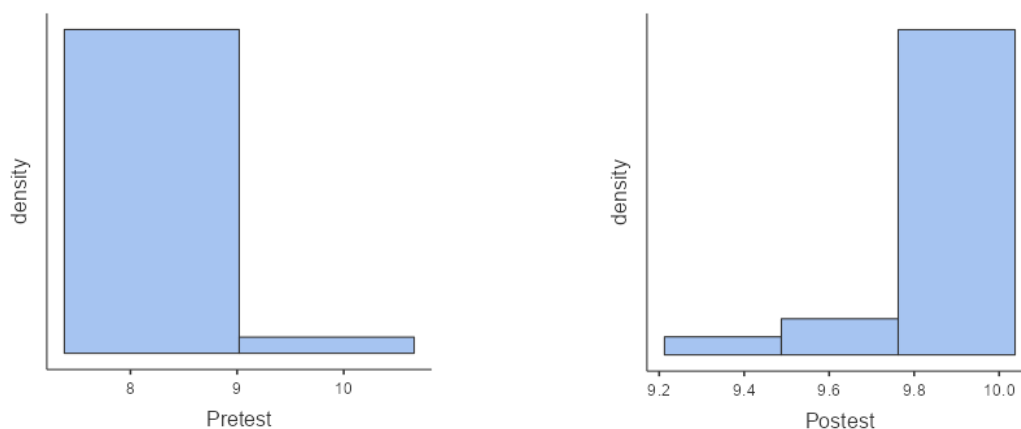


Figura 11. Diagramas de barras (pre y postest)

Elaborado por: Viviana Martínez

Fuente: Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano

Tabla 16. Prueba T para muestras apareadas

Prueba T para Muestras Apareadas

			estadístico	gl	p	Diferencia de medias	EE de la diferencia
Postest	Pretest	T de Student	18.6	20.0	< .001	1.51	0.0814

Nota. $H_a \mu_{\text{Medida 1}} - \mu_{\text{Medida 2}} \neq 0$

Elaborado por: Viviana Martínez

Fuente: Escuela De Educación Básica Particular Ecuador Soberano

Una vez verificada la normalidad del pretest y postest, se aplica el estadístico de T de Student para muestras apareadas, el mismo que determina con un 95% de confianza que la diferencia de medias se de las valoraciones un p-valor<0.01, identificando una diferencia significativa de las puntuaciones de aprendizaje.

Por tanto, se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 : “Diseñar y aplicar estrategias gamificadas con herramientas tecnológicas mejorará el desarrollo psicomotriz en educación inicial”

Recomendaciones

El personal docente encargado de los grados de inicial II deben utilizar estrategias gamificadas con el fin de tener mayor creatividad y poder desarrollar la atención de los estudiantes, para estimular el desarrollo psicomotriz de los niños, la propuesta presentada en el proyecto sirve como un recurso de apoyo en el cual los niños y niñas de inicial podrán realizarlo en conjunto con el docente encargado.

Los docentes deben estar en capacitaciones constantemente por la implementación de estrategias nuevas tecnológicas que a diario van mejorando, esto permitirá su mejor desempeño y se verá reflejado en las calificaciones de los niños.

Se recomienda a los docentes llevar el control de su experiencia educativa y a través de estrategias creativas que mejoren el desempeño didáctico en los niños y niñas, con la correcta organización tanto de las actividades en el aula como del material que se va a utilizar para cumplir con la actividad de forma correcta, logrando conseguir mayor atención en los estudiantes y por lo consiguiente un aprendizaje óptimo.

Se propone al personal educativo a realizar estudios sobre el manejo de las técnicas de gamificación para que se puedan relacionar y explicar cuáles son las funciones y el manejo de estas estrategias combinando con el desempeño y el desarrollo de las competencias de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Andrade-Carrión, L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2).
- Andreu, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Ediciones Universidad de Salamanca*, 31(1), 73-99.
- Archbold-May, F., Núñez-García, L., & Padilla-Delgado, L. (22 de Noviembre de 2019). *Aula invertida: análisis de una experiencia disruptiva en la práctica de enseñanza y aprendizaje desde la mirada docente*. <http://hdl.handle.net/10554/46606>
- Arias, F. (2019). *Citación de fuentes documentales y escogencia de informantes: un estudio cualitativo de las razones expuestas por investigadores venezolanos*. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1659-41422019000100020
- Becerra-Garcia, E., & Tacuri-Ninacuri, E. (2022). *Gamificación como estrategia educativa del proceso de enseñanza-aprendizaje de mecanismos de transmisión, en bachillerato*. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3627>
- Carrasco-Rodríguez, A. (2019). *Gamificación y dinámicas grupales en la docencia universitaria de la Historia Moderna*. <http://hdl.handle.net/10045/99129>
- Cascales-Martínez, A., & Carillo-García, M. (2018). Aprendizaje basado en proyectos en educación infantil: cambio pedagógico y social. *Revista Ibero Americana de Educación*, 76, 79-98. <https://doi.org/https://doi.org/10.35362/rie7602861>

- Castillo-Miyasaki, I., & Sandoval-Figueroa, C. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. *Revista Andina de Educación*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.1>
- Conejero, J. (2020). *Una aproximación a la investigación cualitativa*. <https://www.neumologia-pediatrica.cl/index.php/np/article/view/57>
- Covas-Alves, V. (2020). Estudio sobre el uso de la gamificación en plataformas de e-learning: teorías de comportamiento, tasas de participación y experiencias de uso. *Sintaxis*, 1(5), 128-147. <https://doi.org/https://doi.org/10.36105/stx.2020n5.07>
- Crespo-Andrade, J., & Weise, C. (2021). Gestión y liderazgo del docente frente al proceso enseñanza-aprendizaje en el aula del bachillerato. *RECIMUNDO: Revista Científica de la Investigación y el Conocimiento*, 5(2), 358-375.
- Dávalos, N. (19 de 04 de 2020). *Ecuador: uso de Internet creció 11,5% debido al teletrabajo y clases virtuales*. : <https://www.primicias.ec/noticias/tecnologia/uso-internet-ecuador-aumento/>
- Escobar-Morales, P. (2015). “Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” del cantón Ambato”. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/10006>
- Feria-Avila, H., Matilla-González, M., & Mantecón-Licea, S. (2020). Entrevista y Encuesta; métodos o técnicas de indagación empírica. *Didáctica y educación*.
- Ficco, C. (2020). *Una revisión del concepto de capital intelectual y de las principales alternativas para su identificación y medición*. <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/activos/article/view/6162>
- García-González, J., & Sánchez-Sánchez, P. (2020). *Diseño teórico de la investigación: instrucciones metodológicas para el desarrollo de propuestas y*

proyectos de investigación científica.

<https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718->

[07642020000600159&script=sci_arttext](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07642020000600159&script=sci_arttext)

Holguin-García, F., Holguin-Rangel, E., & Garcia-Mera, N. (1 de Enero de 2020).

Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática.

<https://doi.org/10.36390/telos221.05>

Idrovo-Naranjo, E. (Julio de 2018). *La gamificación y su aplicación pedagógica en el*

área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa

CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018.

<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/16335>

Montalbán-Martínez, N. (19 de Junio de 2019). *Gamificación y Aula invertida. Una*

experiencia motivadora para el estudio de las unidades fraseológicas.

https://cvc.cervantes.es/lengua/paremia/pdf/028/007_montalban.pdf

Morales-Urrutia, E. K., Ocaña, J. M., Yáñez-Rueda, H., & Naranjo, A. F. N. (2021).

Innovación metodológica para la enseñanza de TIC en educación superior.

Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação, (E46), 507-517.

Ortíz-Colón, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una*

panorámica sobre el estado de la cuestión. <https://doi.org/10.1590/S1678->

[4634201844173773](https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773)

Palencia-Sarmiento, A. (2020). Aportes del aula invertida en el proceso de enseñanza

y aprendizaje: Una experiencia a nivel de maestría. *Acción Y Reflexión*

Educativa, 45, 86-101. <https://doi.org/https://doi.org/10.48204/j.are.n45a4>

Paucar-Vega, E. (15 de Diciembre de 2020). *La psicomotricidad fina en estudiantes*

del nivel inicial: Una revisión teórica.

<https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/3872>

- Pegalajar-Palomino, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Pérez-Constante, M. (2017). Habilidades del área motriz fina y las actividades de estimulación temprana. *ESTUDIOS CULTURALES Y SOCIALES*.
- Ponce, J. (2016). Desarrollo Infantil: situación actual y recomendaciones de política. Quito, Ecuador. BID
- Rezabala-Ipince, A. (31 de Octubre de 2020). *El juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial San José Juliaca del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2018*.
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/18359>
- Richard, E., & Contreras-Zapata, D. (31 de Enero de 2021). *El círculo lógico vivencial de la investigación científica como estrategia de enseñanza y modalidad de aprendizaje de metodología de la investigación. Estudio de caso (Ecuador)*.
<https://is.uv.mx/index.php/IS/article/view/2666>
- Reimers, F., y Schleicher, A. (2020). Un marco para guiar una respuesta educativa a la pandemia del 2020 del COVID-19. Perú: Enseña.
- Sánchez, I., & Conterón-Chicaiza, E. (1 de Marzo de 2020). *Los momentos de la evaluación y la toma de decisiones en los docentes de Nivel Inicial y Preparatoria en la Unidad Educativa Guayaquil*.
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/30984>
- Tejedor, M. C., & Pérez, M. M. (2018). La evolución del lenguaje y la motricidad y la conexión entre ellas en el niño de 0 a 6 años. In Comunicación presentada en el Congreso de Córdoba.

- Vargas-Macías, Z., Rodríguez-Hernández, A., & Mnedoza-Moreno, M. (15 de Abril de 2019). *Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. Caso: Sogamoso-Colombia*. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n12/a19v40n12p12.pdf>
- Vázquez-Uscanga, E., Bottamedi, J., & Luz-Brizuela, M. (23 de Diciembre de 2019). *Pensamiento computacional en el aula: el desafío en los sistemas educativos de Latinoamérica*. <https://doi.org/10.6018/riite.397901>
- Velasco-Suárez, G., Guerrero-Medina, M., Fonseca-Fonseca, I., Basantes-Jara, J., & Sanclemente-Soriano, P. (2023). La Educación Personalizada. Un Enfoque Efectivo Para el Aprendizaje. *Ciencia latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1-14. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5675

ANEXOS

Anexo 1 Encuesta dirigida a los docentes de educación inicial

Objetivo general: Diseñar estrategias gamificadas, implementando el uso de herramientas tecnológicas, para el desarrollo psicomotriz en educación inicial.

Instrucciones: Leer cada pregunta, marcar o encerrar la respuesta seleccionada
Gracias por su colaboración

<u>ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES</u>	
1. ¿Considera que la gamificación es una técnica que promueve positivamente el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de nivel inicial?	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • A veces • Nunca
2. ¿En la planificación que realiza para sus clases, incluye actividades gamificadas como parte del proceso de clases?	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • A veces • Nunca
3. ¿Cuáles de las siguientes herramientas de gamificación utiliza para implementarlas en sus clases?	<ul style="list-style-type: none"> *Genially *PowerPoint *Kahoot *Quizziz
4. ¿Qué actividades gamificadas con las que utiliza con frecuencia?	<ul style="list-style-type: none"> • Rompecabezas • Juegos interactivos *Ruleta • Ninguna
5. ¿La implementación de estrategias gamificadas ayuda a que los niños puedan tener un desarrollo integral?	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • A veces • Nunca

<p>6. . ¿La gamificación empleada en el nivel de educación inicial aporta a que los estudiantes puedan interactuar entre ellos y trabajar colaborativamente para alcanzar un objetivo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • A veces • Nunca
<p>7. ¿Ha recibido talleres o capacitaciones referentes al uso y aplicación de herramientas para crear actividades gamificadas?</p>	<p><input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No</p>
<p>8. ¿Considera usted que, mediante un correcto desarrollo psicomotriz en los niños, podrán tener un mejor desenvolvimiento en su entorno?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
<p>9. ¿Emplea la gamificación para fomentar el desarrollo psicomotriz en los niños de educación inicial?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
<p>10. ¿Utilizar estrategias gamificadas ayudan a captar la atención de los estudiantes, y los motiva para aprender?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No

Anexo 2 Evaluación diagnóstica estudiantes

Evaluación de Aprendizajes - Desarrollo del Entorno Inmediato

Nombre:

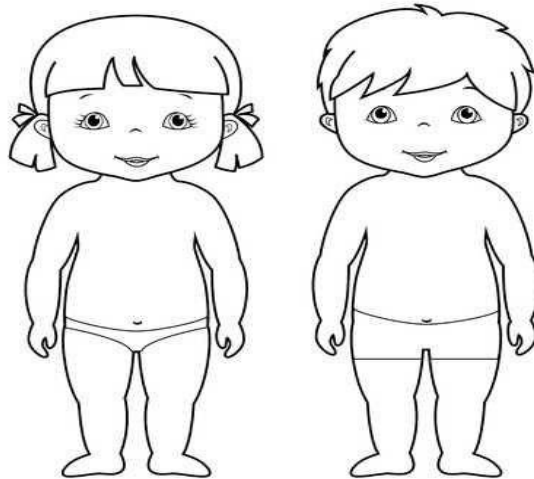
Fecha:

INSTRUCCIONES:

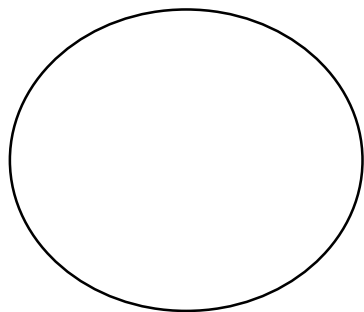
- Escucha las indicaciones de tu maestra para que tengas éxito en tu evaluación.

Objetivo Explorar y descubrir características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulan su curiosidad, el respeto a la diversidad natural y cultural.

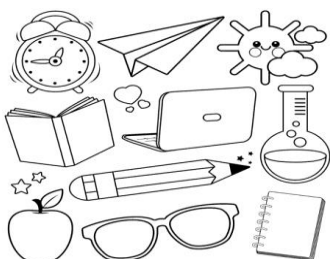
1. Colorea al niño con el que te identificas.



- 2.-Dibujar las partes de la cara.



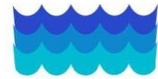
4.- Pintar los utiles escolares.



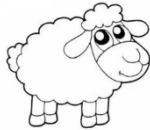
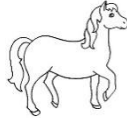
5.- Observa detenidamente las imágenes. Y encierra en un círculo a la familia que muestre respeto y amor.



7.- Unir con una línea los medios de transporte, por el lugar en donde transitan.



8.-Ayuda a los animales a llegar a su hábitat, uniendo con una línea.



9.- Encerrar la vestimenta típica de la región sierra



10.-Pintar las regiones del Ecuador de acuerdo al color que corresponde.



Lcdo. Aníbal Gordon

Director

Lcda. Viviana Martínez

Tutora

Anexo 4 Link de la propuesta

<https://heyzine.com/flip-book/756b97b016.html>

Anexo 5. Planificación de las actividades

Actividad	Horarios	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
1	09:00 a 09:40 am	Actividad 1				
2	09:00 a 09:40 am		Actividad 2			
3	09:00 a 09:40 am			Actividad 3		
4	09:00 a 09:40 am				Actividad4	
5	09:00 a 09:40 am					Actividad 5
6	09:00 a 09:40 am					Evaluación

Se tiene programado llevar a cabo las distintas actividades dentro de la primera semana de Junio (5 Jun – 30 Jun) del presente año. En la Tabla 11, se puede observar la temporalización para la presente propuesta.

Evaluación a estudiantes



Anexo 6. Autorización de la propuesta



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ECUADOR
SOBERANO
Telf.: 02784154
Email: epessoberano@hotmail.com Ascázubi – Ecuador



Msc. ANÍBAL GORDON FLORES

**RECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PARTICULAR ECUADOR
SOBERANO DEL CANTÓN CAYAMBE, PARROQUIA ASCÁZUBI.**

AUTORIZACIÓN

La propuesta “Jugando para aprender” realizada por parte de la docente Viviana Lourdes Martínez Garófalo, es innovadora y presenta buenos resultados porque incluye estrategias y técnicas nuevas en las actividades gamificadas, con estos resultados es necesario incluir estas estrategias didácticas que se emplearan en las horas académicas, con herramientas digitales y las plataformas se logrará mejorar la participación e integración de los estudiantes con los docentes.

La plataforma digital de GENIALLY permite la interacción digital de contenidos creativos con imágenes, infografías, músicas, y juegos en donde se logra la participación de los estudiantes, del docente y como resultado un buen aprendizaje y desarrollo psicomotriz.

La propuesta está estructurada de manera completa y clara, es viable y presenta impacto con la innovación de las ideas, además resultará beneficiosa para los estudiantes de la unidad educativa. Ante lo expuesto se considera válida para el proceso de enseñanza de los estudiantes de acuerdo a la temática de aprendizaje.

Cayambe, 14 de julio del 2023.

Atentamente

Msc. ANÍBAL GORDON FLORES
C.I. 1711703718
**RECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ECUADOR
SOBERANO**



Anexo 7. Validación de la propuesta por expertos



DIRECCIÓN DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA: "GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ: UNA EXPERIENCIA CON GENIALLY EN EDUCACIÓN INICIAL"

La valoración de la propuesta estará a cargo de los docentes de inicial II, en donde se ejecutó una encuesta breve con 5 preguntas cerradas en las cuales se trata de determinar si el material que se desarrolló para los niños y niñas es funcional y práctico, además de cumplir con los objetivos planteados de la propuesta.

Crterios a evaluar	Si	No	Observaciones
Se cumple con la planificación de la propuesta (objetivos , actividades, planificación, resultados)	x		
Redacción completa (claridad del tema)	x		
Viabilidad, impacto y difusión del documento	x		
Calidad de la propuesta e implementación del proyecto	x		
Observaciones: La propuesta desarrollada se ha revisado detenidamente para observar cada criterio a evaluar, en tal virtud, se procede a evidenciar todo el proceso investigativo y el desarrollo de la propuesta en la unidad educativa, presentando resultados de excelencia en los estudiantes de inicial.			

Leda. Rosanita Gesmin Gordón Oña
C.I. 1002111555
DOCENTE DE INICIAL



Universidad
Indoamérica

DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES

TEMA: "GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ: UNA EXPERIENCIA CON GENIALLY EN EDUCACIÓN INICIAL"

La valoración de la propuesta estará a cargo de los docentes de inicial II, en donde se ejecutó una encuesta breve con 5 preguntas cerradas en las cuales se trata de determinar si el material que se desarrolló para los niños y niñas es funcional y práctico, además de cumplir con los objetivos planteados de la propuesta.

Criterios a evaluar	Si	No	Observaciones
Se cumple con la planificación de la propuesta (objetivos, actividades, planificación, resultados)	x		
Redacción completa (claridad del tema)	x		
Viabilidad, impacto y difusión del documento	x		
Calidad de la propuesta e implementación del proyecto	x		
Observaciones: La propuesta desarrollada se ha revisado detenidamente para observar cada criterio a evaluar, en tal virtud, se procede a evidenciar todo el proceso investigativo y el desarrollo de la propuesta en la unidad educativa, presentando resultados de excelencia en los estudiantes de inicial.			

Leda. Ana Silvia Almeida Galarza
C.I. 1712463296

DOCENTE Y DIRECTORA DEL GRUPO DE INICIAL.