



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: LIDERAZGO E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

TEMA:

**USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA
AUTONOMÍA DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL DE INICIAL II**

Trabajo de titulación previo la obtención del grado de Magíster en Educación,
Mención Innovación y Liderazgo Educativo

Autora:

María Cristina Montiel Villafuerte

Tutor:

Ing. Diana Cevallos Benavides MSc.

QUITO – ECUADOR

2021

**AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, María Cristina Montiel Villafuerte, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMIA DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL DE INICIAL II”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación, 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 de Quito, a los 1 días del mes de julio. de 2021, firmo conforme:

Autor: María Cristina Montiel Villafuerte

Firma:.....

Número de Cédula: 1715740054

Dirección: Pichincha, Quito, Parroquia Chillogallo, Barrio Cdla Ibarra.

Correo Electrónico: cris.montiel@hotmail.es

Teléfono: 0981401971

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMIA DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL DE INICIAL II” presentado por María Cristina Montiel Villafuerte, para optar por el Título de Magister en Educación,

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.

Quito, 26 de noviembre del 2021



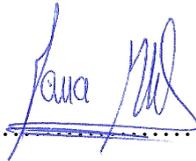
Firmado electrónicamente por:
**DIANA ELIZABETH
CEVALLOS
BENAVIDES**

.....
MSc. Diana Cevallos Benavides

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 Magister en Educación, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 26 de noviembre de 2021

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Cristina', is written over a horizontal dotted line.

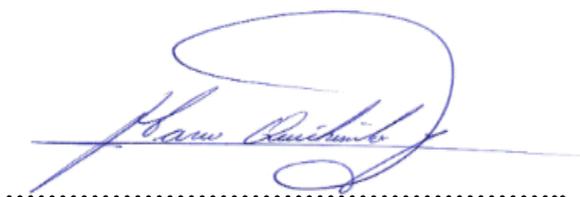
María Cristina Montiel Villafuerte

1715740054

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMIA DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL DE INICIAL II”, previo a la obtención del Título de Magister en Educación, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 4 de diciembre de 2021



MSc. Marco Quichimbo Galarza
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



MSc. Carlos Ramos Galarza
VOCAL



Firmado electrónicamente por:
DIANA ELIZABETH
CEVALLOS
BENAVIDES

MSc. Diana Cevallos Benavides
VOCAL

DEDICATORIA

A mis padres por haberme dado la vida y la oportunidad de compartirla con mis seres queridos, por su apoyo y sus palabras de aliento las cuales me dieron la fortaleza para seguir adelante, no decaer y lograr mis objetivos.

A mis hijos Matías y Gabriel que son mi fuente de inspiración que hicieron posible la culminación de este ciclo académico.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por permitirme haber cumplido una meta más en mi vida, brindándome salud para seguir adelante.

A la Universidad Tecnológica Indoamérica por darme la oportunidad de perfeccionarme y potencializar mis conocimientos profesionales.

También me gustaría agradecer a mi Tutora MSc. Diana Cevallos por su integridad profesional que ayudaron a formarme como persona e investigadora y de esta manera llegar a culminar mi formación profesional.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTOS	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xiii
ÍNDICE GRÁFICOS	xiv
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xvii
RESUMEN EJECUTIVO	xviii
ABSTRACT.....	xix
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y Actualidad.....	1
Planteamiento del Problema.....	5
Formulación del Problema	6
Análisis Crítico.....	8
Preguntas de investigación.....	8
Destinatarios del proyecto.....	9
Objetivo General	9
Objetivo Específicos	9
CAPÍTULO I.....	10

MARCO TEÓRICO.....	10
Antecedentes de la investigación (Estado de Arte).....	10
Organizador Lógico de Variables	13
Fundamentaciones.....	16
Fundamentación Filosófica	16
Fundamentación psicológica.....	16
Fundamentación Pedagógica.....	17
Desarrollo del campo de conocimiento de la variable independiente	17
Escuela Nueva.....	17
Estrategias activas	18
Gamificación.....	20
Importancia de la gamificación.....	21
Características de la gamificación.....	21
La gamificación en los niños de educación inicial.....	22
Elementos de la gamificación	22
Ventajas de la gamificación	25
Gamificación y cooperación	26
Aprender jugando.....	26
Responsabilidad del docente	27
Responsabilidad de los estudiantes	27
Entornos Tecnológicos.....	28
Importancia	28
Ventajas del entorno tecnológico	29
Desarrollo del campo de conocimiento de la variable dependiente	29
Educación Inicial.....	29

Currículum de educación inicial	30
Autonomía del niño.....	31
Definición.....	31
Importancia	32
Características de la autonomía.....	32
Desarrollo de la autonomía del niño	34
Factores que influyen en la autonomía.....	37
Estrategias para el desarrollo de la autonomía del niño	40
CAPÍTULO II	45
DISEÑO METODOLÓGICO	45
Enfoque de la investigación	45
Aspectos cuantitativos.....	45
Modalidad de la investigación	46
Tipo de Investigación.....	46
Diseño de investigación	46
Procedimiento para la búsqueda de datos	46
Técnica	46
Instrumentos.....	47
Validez de los instrumentos	47
Confiabilidad de los instrumentos	48
Población y Muestra.....	49
Población.....	49
Criterio Muestral	49
Muestra no probabilística.....	49
Análisis de los resultados	51

Resultados lista de cotejo en estudiantes	51
Análisis de resultados entrevistas docentes.....	60
Análisis de resultados entrevista a directora	71
Análisis de resultados entrevista a expertos	76
CAPÍTULO III	79
PROPUESTA	79
Datos Informativos:.....	79
Antecedentes de la propuesta	79
Justificación.....	80
Objetivos	81
Objetivo general.....	81
Objetivos específicos	81
Análisis de Factibilidad.....	81
Factibilidad sociopolítica	81
Factibilidad financiera.....	82
Factibilidad Administrativo	82
Factibilidad técnica	82
Factibilidad Legal.....	82
Metodología	82
Fundamentación teórica de la propuesta	85
Programas de aplicaciones móviles	85
Uso educativo de las Aplicaciones móviles	85
CAPÍTULO IV	150
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	150
Conclusiones	150

Recomendaciones.....	152
REFERENCIAS.....	153
ANEXOS.....	166

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N ° 1. Elementos del juego	24
Cuadro N ° 2. Alfa de Cronbach.....	48
Cuadro N ° 3. Coeficiente del Alfa de Cronbach	48
Cuadro N ° 4. Población	50
Cuadro N ° 5. Utiliza recursos dentro de la hora de clases	51
Cuadro N ° 6. El niño presta atención.....	52
Cuadro N ° 7. El niño se expresa de manera autónoma	53
Cuadro N ° 8. El niño acata reglas	55
Cuadro N ° 9. Promover la autovaloración	56
Cuadro N ° 10. Participación de los niños	57
Cuadro N ° 11. El niño culmina las tareas	58
Cuadro N ° 12. Resultados entrevista a expertos	76
Cuadro N ° 13. Plan de acción	84
Cuadro N ° 14. Tabla de resultados.....	147
Cuadro N ° 15. Cuadro de Gratificaciones	148
Cuadro N ° 16. Matriz de la operacionalización de la Variable Independiente y Variable Dependiente.....	167
Cuadro N ° 17. Operacionalización dirigida a la entrevista	173
Cuadro N ° 18. Triangulación de resultados	182

ÍNDICE GRÁFICOS

Gráfico N ° 1. Árbol de problema.....	7
Gráfico N ° 2. Categorías Fundamentales	13
Gráfico N ° 3. Constelación de ideas variable independiente	14
Gráfico N ° 4. Constelación de ideas variable independiente	15
Gráfico N ° 5. Utiliza recursos dentro de la hora de clases	51
Gráfico N ° 6. El niño presta atención cuando se le presentan	52
Gráfico N ° 7. El niño se expresa de manera autónoma	54
Gráfico N ° 8. El niño es capaz de acata reglas	55
Gráfico N ° 9. A través del proceso de aprendizaje se promueve la autovaloración y cuidado en los niños.....	56
Gráfico N ° 10. Los niños participan en las actividades planificadas.....	57
Gráfico N ° 11. El niño logra culmina la tarea asignada	59
Gráfico N ° 12. Pantalla de inicio autocuidados de José Aprende.....	91
Gráfico N ° 13. Implementos de aseo.....	93
Gráfico N ° 14. Niños saludando	93
Gráfico N ° 15. Pantalla de inicio autocuidados de José Aprende.....	94
Gráfico N ° 16. Figura de jabón.....	96
Gráfico N ° 17. Aplauso	96
Gráfico N ° 18. Pantalla de inicio autocuidados de José Aprende.....	97
Gráfico N ° 19. Niños cantando.....	99
Gráfico N ° 20. Pantalla de inicio autocuidados de José Aprende.....	100
Gráfico N ° 21. Buen trabajo.....	102
Gráfico N ° 22. Pantalla de inicio autocuidados de José Aprende.....	104
Gráfico N ° 23. Cepillo de dientes	105

Gráfico N ° 24. Besitos	105
Gráfico N ° 25. Mano Calcomanía.....	111
Gráfico N ° 26. Carita feliz	111
Gráfico N ° 27. Aplauso	111
Gráfico N ° 28. Inicio actividad de cuento 1	113
Gráfico N ° 29. El torito chispa brava	113
Gráfico N ° 30. Pregunta 1 del cuento 1	114
Gráfico N ° 31. Pregunta 2 del cuento 1	114
Gráfico N ° 32. Pregunta 3 del cuento 1	115
Gráfico N ° 33. Mano Calcomanía.....	117
Gráfico N ° 34. Aplauso	117
Gráfico N ° 35. Inicio Actividad Cuento 2	119
Gráfico N ° 36. Pregunta 1 del cuento 2.....	119
Gráfico N ° 37. Pregunta 2 del cuento 2	120
Gráfico N ° 38. Pregunta 3 del cuento 2.....	120
Gráfico N ° 39. Pregunta 4 del cuento 2	121
Gráfico N ° 40. Mano Calcomanía.....	123
Gráfico N ° 41. Carita feliz	123
Gráfico N ° 42. Inicio Actividad 3.....	125
Gráfico N ° 43. Ejercicio Resuelto	125
Gráfico N ° 44. Carita feliz	129
Gráfico N ° 45. Aplauso	129
Gráfico N ° 46. Puzzle 1	131
Gráfico N ° 47. Ejercicio para resolver	132
Gráfico N ° 48. Carita feliz	134

Gráfico N ° 49. Aplauso	134
Gráfico N ° 50. Puzzle 2	136
Gráfico N ° 51. Ejercicio para resolver	137
Gráfico N ° 52. Carita feliz	139
Gráfico N ° 53. Aplauso	139
Gráfico N ° 54. Puzzle 3	141
Gráfico N ° 55. Ejercicio para resolver	142

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1. AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR LA INVESTIGACIÓN POR PARTE DEL RECTOR	166
ANEXO 2. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	167
ANEXO 3. FICHA DE OBSERVACIÓN	176
ANEXO 4. ENTREVISTA DIRIGIDA A LAS MAESTRAS DEL NIVEL II	177
ANEXO 5. ENTREVISTA A EXPERTOS	180
ANEXO 6. TRIANGULACIÓN DE RESULTADOS.....	182
ANEXO 7. VALIDACIÓN PRIMERA EXPERTA	188
ANEXO 8. VALIDACIÓN SEGUNDA EXPERTA	190
ANEXO 9. VALIDACIÓN TERCER EXPERTO	192
ANEXO 10. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	195
ANEXO 11. FOTOGRAFÍAS DE LA ENTREVISTA A DIRECTORA Y DOCENTES.....	197
ANEXO 12. FOTOGRAFÍAS DE LA ENTREVISTA A EXPERTOS	200

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

**TEMA: USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE
LA AUTONOMIA DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL DE INICIAL II**

AUTOR: María Cristina Montiel Villafuerte

TUTOR: Ing. Diana Cevallos Benavides

RESUMEN EJECUTIVO

En la época actual, marcada por la pandemia de COVID -19, la educación virtual ha obligado a los docentes a buscar estrategias que fortalezcan los procesos de enseñanza aprendizaje a través de herramientas digitales, esta situación, muchas veces implica que se aborden algunas tácticas de manera empírica, lo que ha mitigado de cierta manera, el impacto generado por las mismas. Con base en esta premisa, la gamificación ha sido una aliada invaluable. El presente estudio tuvo como objetivo principal “Analizar la incidencia del uso de la gamificación para el desarrollo de la autonomía de los niños en el nivel de inicial II de la Unidad Educativa Indira Gandhi”; el diseño metodológico, se abordó desde un enfoque semi cuali-cuantitativo de investigación que tomó como actores principales, a los docentes y estudiantes de la institución, a quienes se les aplicó una entrevista y una ficha de observación, respectivamente, las cuales arrojaron como principales resultados, que los niños sí demostraron algunas características fundamentales de autonomía y que esto se debía a las estrategias utilizadas por los docentes, sin embargo, no existía una planificación adecuada de actividades que logran un aprendizaje significativo y desarrollara la autoestima de los estudiantes. Para contrarrestar esta situación, se propuso una guía de actividades a través de tres plataformas virtuales como son José aprende, Educaplay y Puzzle factory, en las que, a través de material audiovisual y dinámico, se hizo uso de la gamificación; cada actividad tuvo su proceso de evaluación y gratificación. La propuesta fue evaluada y aprobada por expertos. Finalmente, las conclusiones apuntaron a que el correcto uso de actividades planificadas a través de las TIC, favorece el aprendizaje significativo y, por ende, impacta la conducta de los niños tanto en el salón de clases, como en su vida cotidiana.

DESCRIPTORES: GAMIFICACIÓN, VENTAJAS DE LA GAMIFICACIÓN, AUTONOMÍA, FACTORES DE LA AUTONOMÍA.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**THEME: USE OF GAMIFICATION FOR THE DEVELOPMENT OF
THE AUTONOMY OF THE STUDENTS OF THE INITIAL LEVEL II**

AUTHOR: María Cristina Montiel Villafuerte

TUTOR: Ing. Diana Cevallos Benavides

ABSTRACT

In the current era marked by the COVID -19 pandemic, virtual education has forced teachers to look for strategies that strengthen teaching-learning processes through digital tools, this situation often implies that some tactics are approached empirically, which has somewhat mitigated the impact generated by them. Based on this premise, gamification has been an invaluable ally. The main objective of this study was to analyze the incidence of the use of gamification for the development of the autonomy in children of initial level II in the "Indira Gandhi" High School, the methodological design was approached from a mixed research approach that took as main actors the teachers and students of the institution, to whom an interview and an observation sheet were applied, respectively; which showed as main results that the children did demonstrate some fundamental characteristics of autonomy and that this was due to the strategies used by the teachers; however, there was no adequate planning of activities that would achieve meaningful learning and develop students' self-esteem. To counteract this situation, an activity guide was proposed through three virtual platforms such as José aprenda, Educaplay and Puzzle factory, in which, through audiovisual and dynamic material, gamification was used; each activity had its evaluation and reward process. The proposal was evaluated and approved by experts. Finally, the conclusions pointed out that the correct use of planned activities through ICT favors meaningful learning and therefore impacts the behavior of children both in the classroom and in their daily lives.

**KEYWORDS: GAMIFICATION, ADVANTAGES OF GAMIFICATION,
AUTONOMY, AUTONOMY FACTORS**

INTRODUCCIÓN

Importancia y Actualidad

El presente trabajo de investigación se desarrolla de acuerdo a la línea de investigación de innovación, y en concordancia con la sub línea de aprendizaje, motivado a que la educación representa un proceso en constante cambio para adecuarse a las condiciones sociales y culturales actuales, intentando siempre los mecanismos y herramientas de enseñanza que mejor permitan a los estudiantes aprovechar al máximo las clases, todo ello orientado al objetivo de lograr que las actividades sean suficientemente motivadoras y acordes a las necesidades de la población presente con sus características y posibilidades reales.

En el contexto educativo han venido surgiendo variedad de herramientas acordes a la sociedad de la información y comunicación y las competencias que presentan los niños y niñas actualmente como lo es interactuar con los dispositivos para, este facilita el uso de herramientas como “el juego como estrategia de aprendizaje y recurso pertinente de planificación educativa en el aula, para hacer que el aprendizaje cobre sentido, es decir, tenga significado para el estudiante, quien desempeña un rol o función que debe cumplir” (Peris, 2015, p. 39).

Por lo tanto, durante los últimos años, la gamificación en los sistemas educativos mundiales y en el contexto nacional, ha sido utilizada para múltiples proyectos educativos de enseñanza y aprendizaje, destacándose como una estrategia que motiva a desarrollar actividades que en otro momento podrían haber resultado monótonas; de igual forma, permite instaurar hábitos de trabajo, disciplina, motivando a los estudiantes, propicia la autonomía y participación en la resolución de problemas, promueve un aprendizaje constante, permanente, fortalece el auto concepto, autoconfianza, capacidad de autoevaluación, para que pueda experimentar de manera natural los errores, convirtiéndolos en aprendizaje dentro de su proceso de formación y orientándolo hacia su desarrollo y fortalecimiento de las destrezas (Jiménez y García, 2015).

Con respecto a la autonomía de los niños representa una competencia que comienzan a desplegar desde el momento en que adquieren la marcha autónoma,

pero que amerita el acompañamiento de los padres, representantes y docentes para poder instaurarse de forma adecuada, por lo tanto, su desarrollo depende en gran medida del modelaje y los aspectos que propicien las figura parentales y docentes.

La consolidación de la autonomía es un aspecto fundamental en la personalidad de los niños y como objetivo fundamental del proceso educativo ya que los niños autónomos serán más capaces de asimilar los conocimientos, realizar sus tareas con motivación, desenvolverse adecuadamente, establecer relaciones interpersonales y prestar mayor atención y desenvolvimiento, acorde con su edad y el medio que lo rodea.

El desarrollo de la autonomía en los niños es un proceso progresivo orientado a que pueda valerse por sí mismo, en cada una de las etapas que le corresponde para poder mantenerse y asimilar las bondades del sistema educativa ello implica la instauración de conductas dentro y fuera del hogar, en el primero relacionadas con su autocuidado, vestirse, bañarse, control de esfínter y la capacidad de dirigirse solo al baño, cepillarse y mantener orden en los espacios que utiliza, comer por su propia cuenta, irse a dormir en los horarios establecidos, jugar y disfrutar del juego con sus compañeros.

En el contexto educativo la autonomía comprende la posibilidad de realizar las tareas y rutina definidas, prestar atención al tiempo de estudio, mantenerse sentado durante la jornada de clases, levantar la mano para participar, amoldarse a las rutinas definidas en el aula y las actividades generales de la escuela, ordenar los juguetes, diferenciar las áreas del salón de clase, motivación por participar de forma independiente, disposición por realizar todas sus actividades.

De acuerdo con la UNESCO (2013) las TICs deben ser utilizadas de forma estratégica en el aula enunciando que las tecnologías propician la ubicuidad de los procesos de aprendizaje, a través del uso de plataformas, accesibles desde diferentes lugares y dispositivos. También destaca que las innovaciones educativas se orientan a propiciar el desarrollo de nuevas experiencias de aprendizaje, a través de la introducción de nuevas lógicas, estrategias y recursos educativos como el aprendizaje basado en proyectos, individualizados, la incorporación de los juegos, espacios sociales, videos en línea y demás recursos digitales.

En el ámbito nacional el uso de la gamificación en la educación se sustenta en documentos normativos como la Constitución Política de Ecuador (2008), en su sección primera, Artículos 342 al 356, invita a promover distintas medidas educativas para favorecer la educación. De igual forma en el Reglamento de la Ley de Educación en el Título II, Capítulo I, Artículo 9 presenta: "La educación en los grados iniciales presenta por objetivo propiciar un proceso integral para el desarrollo de la personalidad del niño mediante los programas regulares y novedosos de enseñanza aprendizaje, que lo promuevan en la prosecución al nivel medio" (p. 19).

Por su parte, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011), incentiva la utilización de equipos tecnológicos para el fortalecimiento de los procesos educativos, utilizando las metodologías necesarias e incorporando al estudiante en los procesos de aprendizaje de una forma activa e innovadora.

El término gamificación fue utilizado originalmente en 2008 dentro de la industria de medios digitales, y en términos generales se refiere a la utilización de elementos de diseño de juegos en la no - contextos de juego con el objetivo de promover la participación de los usuarios y a partir de 2010, el interés en el tema se extendió a distintos dominios del conocimiento (p. Ej., Educación, salud y gestión empresarial), y el concepto pasó a ser utilizado en publicaciones científicas, académicas, publicidad, industria y salud. Los propósitos de implementar la gamificación en tales contextos fueron múltiples, como vincular a las personas con las tareas en cuestión, aumentar la productividad y las ganancias financieras, y aumentar el interés general en la tarea (Edwards, 2016).

El tema de la gamificación como herramientas pedagógicas está en proceso de desarrollo, debido a que las mismas se encuentran enfocadas a los avances tecnológicos y el crecimiento de las tecnologías de información y comunicación, pero a pesar de existir logros relevantes también se manifiestan brechas significativas, fundamentalmente al tratarse de las poblaciones de escasos recursos, localizadas en comunidades rurales o de difícil acceso, en consecuencia se ha podido evidenciar en el ámbito nacional la realización de pocos estudios asociados

con respecto a este tema y de su aplicación en contextos rurales y poblaciones de recursos precarios.

Investigaciones efectuadas a nivel mundial como la desarrollada por en la Universidad de Turquía acerca del uso de la gamificación como estrategia pedagógica obtuvo como resultados que los estudiantes de acuerdo a su personalidad e inclinación con las actividades lúdicas manifiestan mayor interés en aprender empleando herramientas en las cuales interviene el juego aun cuando este se desarrolle virtualmente (Claros y Echeverría, 2014).

En el ámbito de Latinoamérica en Colombia se estudió el uso de la gamificación con niños en edad escolar en el aula: las matemáticas en educación infantil (Jiménez y García, 2015), cuyos resultados les permitieron concluir que los cambios efectuados en las clases en las que se utilizó la estrategia, propiciaron la práctica docente en el aula. Para motivar a los estudiantes, las actividades se basaron en un proceso de formación continuo y motivar tomando en cuenta sus preferencias y expectativas. Para los autores, la herramienta constituyó un método innovador que fomenta la enseñanza, debido a que establece factores personales como la motivación, sobre lo cual la participación en la actividad determinó fuertemente en el desarrollo de competencias científicas.

Por su parte Chile, a través del apoyo del Banco Mundial desarrolló el estudio ¿funciona la gamificación en la educación? (Araya, 2019), debido a que en el país se implementó el programa Conecta ideas, mediante el cual se dispuso de una plataforma web para realizar ejercicios de matemáticas. Los resultados evidenciaron que la ejecución del proyecto obtuvo resultados positivos incrementando la preferencia de los estudiantes por utilizar la tecnología para aprender esta ciencia, pero incrementó la ansiedad por el estudio de la materia.

La gamificación es un tema importante en el ámbito mundial y en Ecuador, desde el punto de vista conceptual y tecnológico, por lo tanto presenta todos los avatares de las actividades de innovación y la denominada resistencia al cambio de paradigma; sin embargo, las condiciones actuales, producto de la pandemia por el Covid – 19, ha implicado la necesidad de incorporar las herramientas de tecnologías de información y comunicación a los procesos educativos, adicionalmente, de

acuerdo al contexto mundial que está aconteciendo, han puesto de manifiesto la necesidad imperante de disponer de alternativas de acceso al sistema educativo y garantizar la continuidad académica de los estudiantes que no puede trasladarse hasta el espacio físico de los centros, por tanto el desarrollo de proyectos como el presente son imprescindibles para brindar alternativas a la población estudiantil con dificultades para apersonarse en los espacios.

En la Unidad Educativa Indira Gandhi se ha observado la necesidad de implementar estrategias novedosas para motivar a los niños a consolidar procesos significativos como la autonomía debido a que en su mayoría los niños evidencian un fuerte apego por las figuras parentales y poco ejercicio de actividades independientes ya que dependen de estos para la realización de acciones sencillas en las cuales pueden valerse por sí mismos.

La situación mencionada ha conllevado a que los niños al quedarse en las aulas con las maestras presenten una actitud pasiva con aspectos al aprendizaje, situación que se encuentra lejos del espíritu institucional en el que se intenta forjar personas autónomas, independientes, pensadores críticos, dinámicos y capaces de asumir el liderazgo de su vida para concretar sus proyectos de vida.

Planteamiento del Problema

El desarrollo de la autonomía de los niños representa uno de los objetivos centrales de los sistemas educativos, principalmente durante las primeras etapas de ingreso a la educación ya que provienen de diferentes contextos, regularmente a cargo de los cuidadores, padres y representantes, quienes los apoyan en la realización de la mayoría de sus rutinas para pasar a un medio en el que se requiere de su propio esfuerzo en el logro de nuevos hábitos que sentaran las bases de su funcionamiento organizado y de acuerdo a las normas sociales (Ministerio de Educación, 2021).

El apoyo a la adquisición de la autonomía de los niños se ha visto reforzado en el contexto educativo por diferentes propuestas como por ejemplo el método Montessori (Morales, 2015), desde el cual se promueve que desde el hogar y en las actividades educativas se planifiquen las actividades tendientes a desarrollar la

autonomía de los niños. Adicionalmente, con el advenimiento de los nuevos desarrollos tecnológicos se han creado diferentes herramientas dispuestas a la enseñanza de esta competencia en los niños, es así como al identificar que, en la Unidad Educativa Indira Gandhi, algunos docentes carecían de dichas facilidades se identificó el problema de conocer.

Formulación del Problema

¿Cuál es el aporte de la gamificación en la autonomía de los niños en el nivel de inicial II de la Unidad Educativa Indira Gandhi?

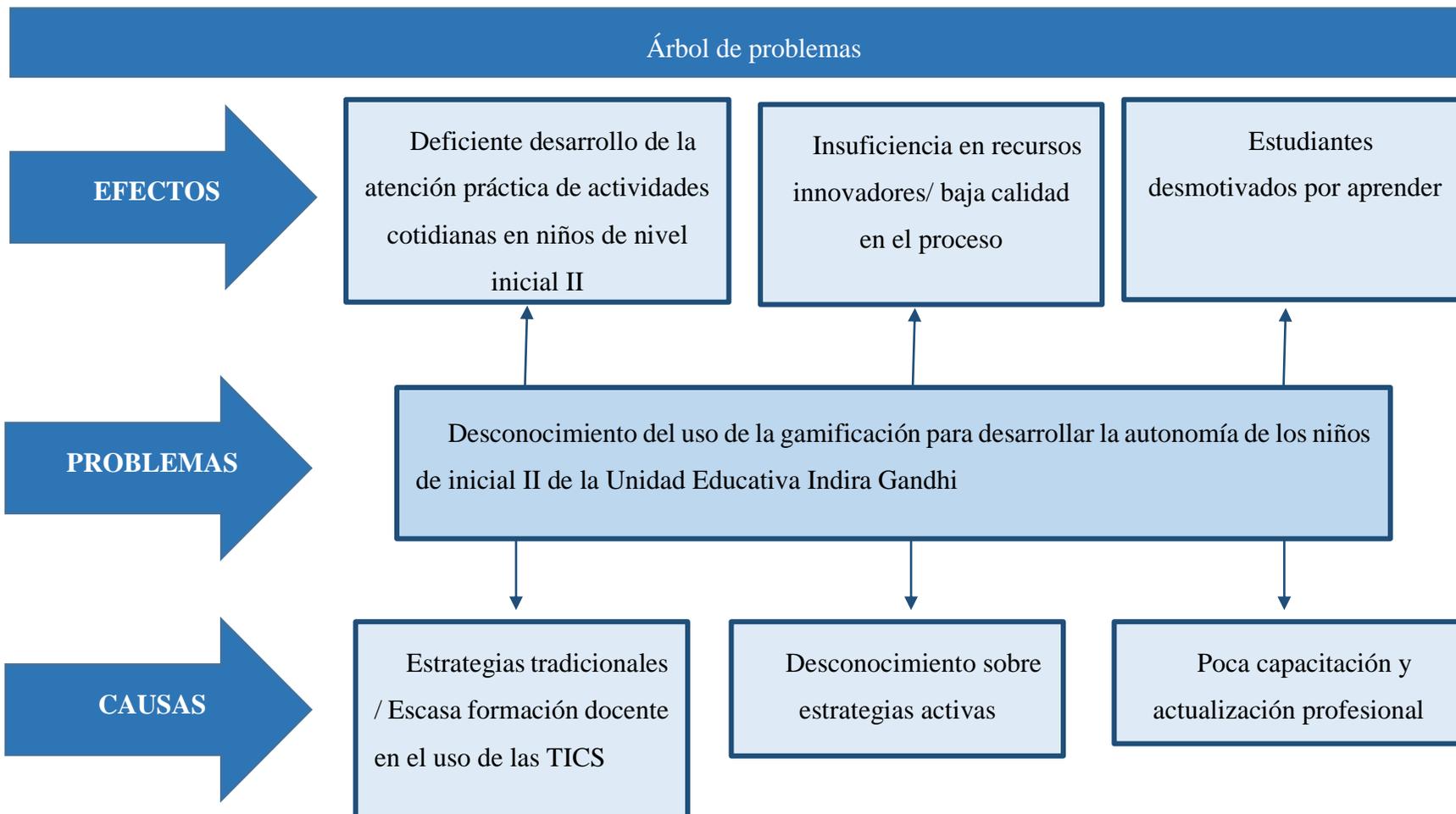


Gráfico N ° 1. Árbol de problema
 Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

Análisis Crítico

En la Unidad Educativa Indira Gandhi se presenta desconocimiento del uso de la gamificación para desarrollar la autonomía de los niños de inicial II de la Unidad Educativa Indira Gandhi. Ocasionado por causas como escasas estrategias tradicionales / Escasa formación docente en el uso de las TICS, desconocimiento sobre estrategias activa y poca capacitación y actualización profesional.

Los factores antes mencionados fomentan efectos como Deficiente desarrollo de la atención práctica de actividades cotidianas en niños de nivel inicial II, Insuficiencia en recursos innovadores/ baja calidad en el proceso y niños Estudiantes desmotivados por aprender.

La escasa formación docente impide el empleo de estrategias didácticas actualizadas e innovadoras, priorizando el uso de material didáctico tradicional, intentando desplegar, aprendizajes receptivos, memorísticos que ocasionan un proceso de enseñanza aprendizaje incorrecto, que afecta negativamente el desarrollo integral del educando, en su progreso educativo y las expectativas hacia la actividad general de aprender.

El desconocimiento sobre la herramienta ha originado una ineficaz aplicación de estrategias didácticas en el aula para el desarrollo de la autonomía, influenciado por la poca estimulación de conductas proactivas, impulso de la autonomía en los niños y en los docentes, dificultad para las adecuaciones tecnológicas, situaciones que presentan como efectos rezago en uso de las TICs en la enseñanza actual, uso inadecuado de la gamificación como herramienta de enseñanza y deficiente implementación de estrategias como estás en el contexto educativo de la institución mencionada.

Preguntas de investigación

- ¿Cómo gamificar en educación inicial?
- ¿Qué estrategias aplican las docentes para el desarrollo de la autonomía en el nivel inicial II?

- ¿Qué nivel de desarrollo de la autonomía presentan los niños de nivel de inicial II de la Unidad Educativa Indira Gandhi?
- ¿Cómo solucionar la problemática a través del uso de la gamificación para el desarrollo de la autonomía de los niños de nivel de inicial II de la Unidad Educativa Indira Gandhi?

Destinatarios del proyecto

En primera instancia, los principales beneficiados con el presente proyecto, son los niños del nivel de inicial II para participar en la propuesta; de la misma manera, la propuesta servirá como guía a los docentes, quienes carecen de estrategias innovadoras que vinculen el uso de las TICs con la gamificación en pro del desarrollo de habilidades en los estudiantes.

Objetivo General

Analizar el aporte de la gamificación para el desarrollo de la autonomía de los niños en el nivel de inicial II de la Unidad Educativa Indira Gandhi

Objetivo Específicos

- Determinar procesos pedagógicos de la gamificación en educación inicial
- Identificar las estrategias aplicadas por los docentes para el desarrollo de la autonomía en el nivel inicial II.
- Diagnosticar el nivel de autonomía de los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel inicial II de la Unidad Educativa Indira Gandhi.
- Diseñar una guía de actividades de la gamificación para el desarrollo de la autonomía en el nivel inicial II

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación (Estado de Arte)

La gamificación ha sido empleada como una estrategia educativa en distintas materias, pero también en la promoción y desarrollo de competencias y comportamientos orientados a la colaboración y las actitudes autónomas en los estudiantes. En ese sentido, Carolei (2016) propone que las investigaciones sobre el tema son significativas y favorecen las necesidades de los estudiantes a través de las condiciones, dinámicas y mecánicas del juego, todo lo cual propicia mayores niveles de responsabilidad de los estudiantes con su propio proceso, en consecuencia, la dinámica misma del proceso conlleva al desarrollo de autonomía.

En consonancia con lo anterior Guillen (2020) desarrolló una plataforma virtual para desarrollar las competencias ciudadanas en el entorno social de los estudiantes de una sede de colegio El Carmen. Los resultados obtenidos le permitieron concluir que la gamificación en el contexto educativo empleando la plataforma Moodle, puede fortalecer el ejercicio de competencias ciudadanas en estudiantes, actitudes colaborativas, conocimiento, motivación y comunicación.

En la misma línea de trabajo, Una investigación realizada en la Universidad de Salamanca acerca del tema “La gamificación en la enseñanza docente: una estrategia para la motivación y la inmersión” Cordero (2018), concluye que:

En el contexto educativo se ha incorporado la gamificación como herramienta de aprendizaje cooperativo, adquisición de características de diseño de juego serio y estrategia de enseñanza. Los juegos en ambientes de

no juegos, presentan objetivos claros; ofreciendo la posibilidad de mitigar el fracaso escolar como aspecto del aprendizaje, debido a que los errores se convierten en una oportunidad para practicar y mejorar. Adicionalmente, los juegos pueden mejorar la capacidad en clase: un elemento importante en la resolución de problemas, creando buenos hábitos. (p. 5)

Tomando en consideración esas indagaciones, se encuentra que, al interior del aula de clases, la gamificación como estrategia didáctica propicia que el proceso de enseñanza aprendizaje, adquiera un valor social de calidad en el que el maestro transmite los programas educativos, brindándole importancia al conocimiento que se está construyendo en pro de las destrezas que se fomentan para el desarrollando del niño.

En el ámbito nacional se ubicó el estudio realizado para la Universidad Casa Grande en Guayaquil por la autora Zambrano (2017), cuyo título fue “La gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas”, a través de la cual logró corroborar que:

La aplicación de la gamificación en el contexto educativo promueve el aprendizaje sustentado en competencias, y en juegos, la cual se alinea a la metodología constructivista, por lo que estas permiten al niño articular sus conocimientos de las situaciones que enfrenta diariamente dentro y fuera del aula, desplegando soluciones autónomas, creativas y efectivas. (p.58)

El análisis del estudio demuestra que es posible desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje con un enfoque en las competencias que integran los elementos de la gamificación, con lo que se fomenta la eliminación de prejuicios entre los estudiantes en que el aprendizaje debe estar inmerso en una rutina tradicional, monótona, aburrida; sino que más bien este proceso puede ser bastante creativo a través de los juegos como estrategia didáctica.

En la misma línea de trabajo, un estudio realizado para la Universidad Técnica de Ambato, con el tema de “Patrones en gamificación y juegos serios, aplicados a la educación” realizado por Loján (2017) menciona, que:

La aplicación de la gamificación debido a su influencia en los procesos neurocerebrales en estudiantes, presenta características que benefician la comprensión de diferentes métodos para explicar un tema de especialización, enseñando, experimentando, manipulando, entreteniéndolo a través de un contenido como sus características principales: ser interactivo, divertirse, dinámico, práctico. Se describe la forma en que se desarrollan las actividades esenciales para el uso de herramientas TIC amigables para los maestros, teniendo en cuenta el área de conocimiento en la que desea aplicar y los objetivos educativos alcanzables.

Este estudio permite corroborar que la gamificación es una estrategia potencial que proporciona un alto grado de aprendizaje o conocimiento significativo, dinámico e interactivo que favorece la formación del educando en aumento de la calidad educativa.

En otra investigación efectuada en la Universidad Central de Ecuador titulado “La gamificación como estrategia correctiva para la interferencia sintáctico-morfológica del español en la producción escrita del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior”, realizada por Cerda (2018); logró comprobar:

La eficacia de la gamificación como estrategia correctiva en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que le permitió proponer una propuesta para contribuir con el mejoramiento ayudar a la mejora metodológica, en la estrategia didáctica, la interacción, innovación, aprendizaje colaborativo, en un entorno motivado con el único propósito de alcanzar un aprendizaje que sea significativo, que pueda usarlo cuando lo necesite más tarde en la vida cotidiana (p. 47).

En tal sentido el uso de la gamificación presenta un impacto esperado al garantizar que los estudiantes desarrollen una mayor fluidez, dinamismo y eficacia las actividades a realizar dentro del proceso de aprendizaje en general, de manera que lo aprendido se convierte en significativo y duradero dentro del cumplimiento de los objetivos y destrezas que consta en el Currículo de Educación Inicial y al mismo tiempo se refleja en el desarrollando de las actividades cotidianas y las

experiencias diarias representando un mayor valor y menos probabilidades de limitar el desarrollo de memorísticos de todas las tareas o deberes académicos. De la misma manera, la presente investigación se basa en los resultados evidenciados en los instrumentos de recopilación de información, es por esto que, al basarse en la realidad del fenómeno estudiado, representará una solución óptima y única ante el adecuado desarrollo de la autonomía con niños de educación inicial, la cual constituye en la base para que los estudiantes puedan desenvolverse y posesionarse de mejor manera en el entorno.

Organizador Lógico de Variables

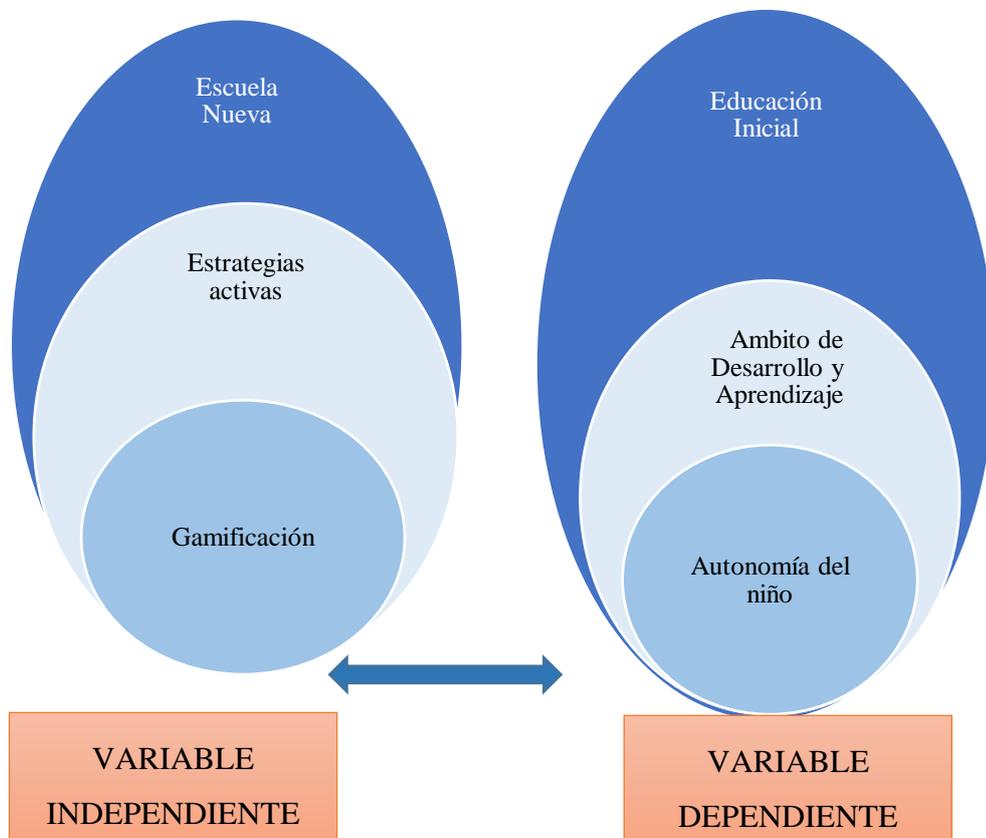


Gráfico N ° 2. Categorías Fundamentales

Elaborado por: Cristina Montiel

Constelación de Ideas Variable Independiente

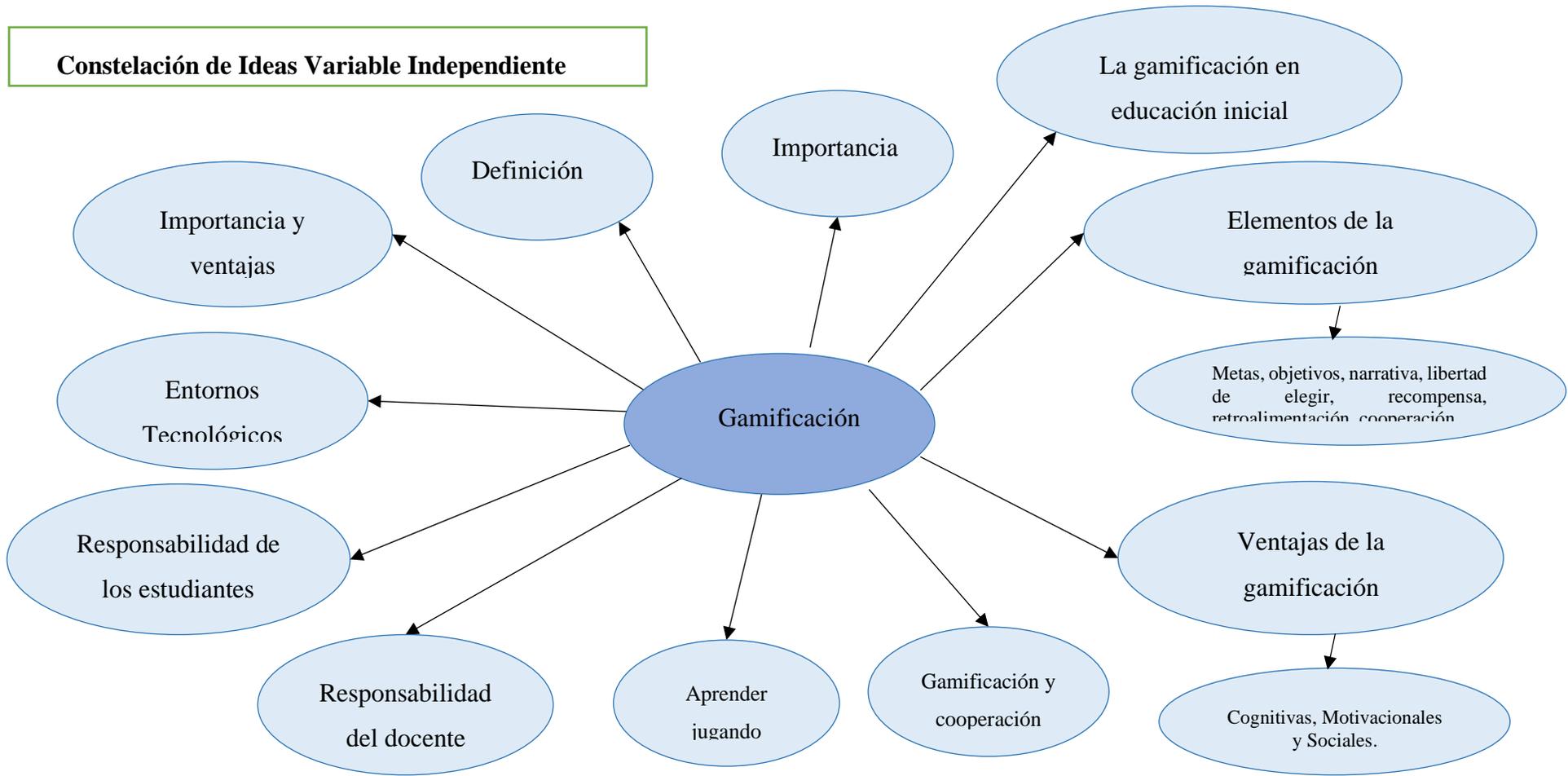


Gráfico N ° 3. Constelación de ideas variable independiente

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

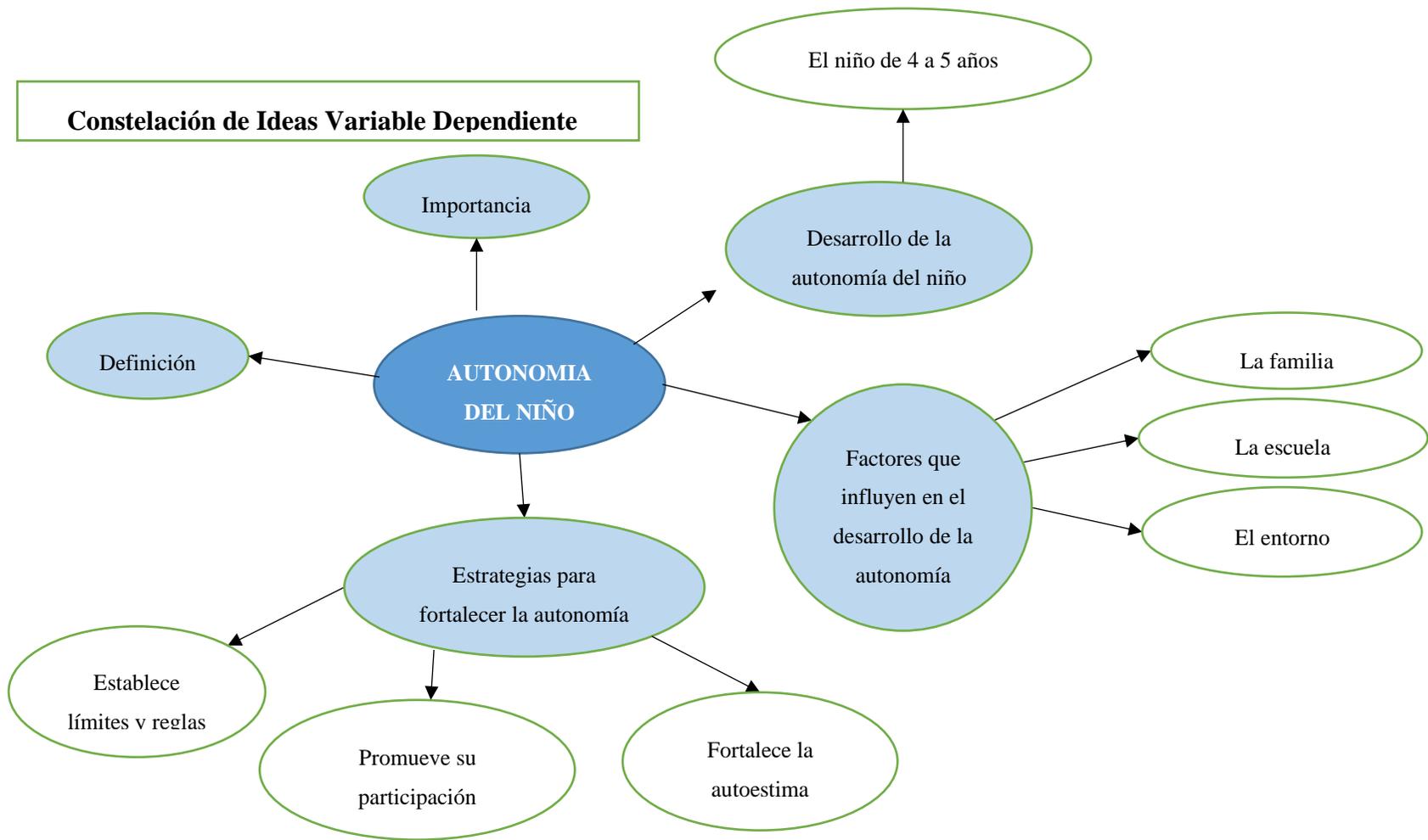


Gráfico N ° 4. Constelación de ideas variable independiente

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

Fundamentaciones

Fundamentación Filosófica

El presente trabajo se desarrolla alineado al paradigma constructivista, mismo que plantea y fomenta la capacidad creadora de los niños partiendo de sus conocimientos previos y cuyo acento se coloca en la participación proactiva de los niños en la construcción de sus conocimientos, el cual se efectúa en un ambiente colaborativo. Para Vigotsky (1978) el aprendizaje se desarrolla, mediante la interacción social y desde esta perspectiva se incentivan las habilidades cognitivas como un proceso que transcurre desde la inmersión del modo de vida.

Desde la concepción del autor toda persona al nacer trae consigo un “código genético o línea natural del desarrollo”, denominado “código cerrado, la cual está en función de aprendizaje, en el momento en que el individuo interactúa con el medio ambiente”. Esta corriente teórica considera que la participación proactiva en el ambiente que rodea a las personas es fundamental para el desarrollo cognitivo. Y el aprendizaje se desarrolla mediante la interacción social. Las personas obtienen conocimiento, ideas, actitudes y valores cuando se interrelacionan con otras personas (Coello y Gavilanes, 2019).

Fundamentación psicológica

Los planteamientos de Vigotsky (1978) marcaron un hito en la psicología educativa, hasta la actualidad, desde donde se tomaron principios como el habla privada, constituyendo el proceso mediante el cual el adulto orienta a los niños en su estilo de pensar y actuar; enseñanza recíproca y aprendizaje colaborativo. Concepciones desde las cuales se promueve una interacción afectiva y se reemplaza la figura del docente – experto, convirtiéndose en un facilitador del aprendizaje, generando una atmósfera educativa más interactiva.

De acuerdo con Vigotsky (1978) la psicología y el aprendizaje comprenden más que la asociación entre estímulos y respuestas así también formuló sus planteamientos en torno a que el conocimiento se construye de acuerdo a las habilidades mentales que se fortalecen mediante la interacción social. Para el autor las funciones cognitivas se asientan primero en el ámbito social y luego en el

individual y es a través de las operaciones mentales que ocurren durante la interacción de la persona con el mundo donde se cristaliza el aprendizaje.

Fundamentación Pedagógica

De acuerdo a los planteamientos antes expuestos se considera el desarrollo del presente trabajo se fundamenta en los postulados del constructivismo desarrollado por Vigotsky (1978), debido a que constituye un sistema coherente entre los planteamientos teóricos e instrumentales para realizar el proceso de enseñanza aprendizaje ya que propone al docente un marco para estudiar, analizar y sustentar buena parte de las decisiones en la planificación educativa y en el desenvolvimiento de la enseñanza aportando elementos específicos para comprender lo que ocurre dentro del aula como por ejemplo, qué le sucede a un estudiante que no aprende, cuál es el contexto que lo rodea, a qué tipo de familia pertenece, cuáles son sus intereses, por qué determinada planificación no funciona, qué situaciones escapan del control del docente en un momento determinado, de allí la importancia de emplearlo como herramienta pedagógica.

Desarrollo del campo de conocimiento de la variable independiente

Escuela Nueva

La escuela nueva comprende el sistema cuya filosofía se encuentra sustentado en herramientas innovadoras de la moderna teoría del aprendizaje, mediante la cual se ha conceptualizado que las actividades pedagógicas del tipo pasivas, verticales y tradicionales podían transformarse en un paradigma nuevo sustentado en el aprendizaje cooperativo, comprensivo y personalizado (Jiménez, 2009).

Los eventos internacionales como la Séptima Reunión de Ministros de Educación de América Latina y El Caribe (2020), realizado en Jamaica (1996), La Conferencia Mundial de Educación para Todos, Tailandia (WCEFA, 1990) los gobiernos acordaron mantener la meta de garantizar la educación básica y en el contexto ecuatoriano la reunión de Ministros de Educación efectuada en Quito en el año 1991, reconoció la necesidad de sustituir el modelo tradicional por uno que permitiera superarlo incorporando aspectos básicos como que los estudiantes aprendan la lectura comprensiva, comunicarse oral y escrita, comprender, resolver y utilizar operaciones aritméticas básicas, desplegar comportamientos

democráticos, atender y aprender sobre su realidad y resolver problemas de la vida cotidiana.

De acuerdo a los planteamientos anteriores se perfiló el nuevo paradigma, orientado por una nueva forma de asumir la educación del presente siglo integrando y aplicando de manera práctica y concreta en las escuelas, especialmente aquellas en las cuales se dispone de menor cantidad de recursos (Contreras, 2015).

Estrategias activas

La era actual de la sociedad de información se caracteriza por los cambios continuos y la actitud activa de los aprendices, ante lo cual se presenta la necesidad de maestros innovadores que empleen actividades creativas y activas dirigidas al cambio. Un ejemplo de ello son las denominadas estrategias activas en las cuales se hace uso del aprendizaje significativo, juego asociado a las herramientas tecnológicas que dan paso a métodos novedosos a partir de los cuales se aborda el aprendizaje, contribuyendo a transformar los procesos educativos que son conspicuos e innovadores, que al mismo tiempo crean una sinergia entre la práctica diseñada y la existente (Parente, 2016).

Como resultado de las innovaciones en educación, distintas estrategias han evolucionado, como la gamificación, los juegos serios, el aprendizaje basado en proyectos, todos los cuales se han interrelacionado desde que comenzaron a funcionar como un mecanismo para motivar o adquirir conocimiento, pero al mismo tiempo pueden llegar a no ser equivalentes cuando los instrumentos y las reglas utilizadas no son los mismos.

Aprendizaje significativo

Entre los diferentes tipos de aprendizaje, se localiza una tipología y metodología a la cual se le ha denominado “significativo”, misma que puede ser entendida como aquella a través de la cual se ayuda al estudiante a construir su propio aprendizaje, dotándolo, además de significado. Es decir, los aprendices se responsabilizan de su propio aprendizaje, pasando a desempeñar un papel activo y participativo en todo el proceso. Esta concepción fue desarrollada por Ausubel (citado por Ramírez, 2015) quien estableció que el aprendizaje, ocurre realmente, cuando el niño/a asocia

los nuevos datos con informaciones con la cual ya ha tenido interacción. Dicho de otra forma, se relacionan los conocimientos nuevos con los anteriores.

A partir de los planteamientos de Ausubel (citado por Ramírez, 2015) se han desarrollado números proyectos mediante los cuales se intenta propiciar que los estudiantes puedan relacionar los nuevos conocimientos con los ya presentes en su contexto, vinculándolos con las actividades de su cotidianidad, entorno, condiciones culturales y personales. En tal sentido las actividades gamificadas pueden considerarse estrategias del aprendizaje significativo.

Inclusión educativa

De acuerdo con la UNESCO (2020) la educación inclusiva se entiende como “los procesos educativos orientados a aceptar y responder a las distintas necesidades que manifiestan todos los estudiantes, propiciando la participación en las actividades de aprendizaje, colectivos y culturales, incidiendo y disminuyendo la exclusión educativa” (p. 13).

En correspondencia con la concepción antes expuesta, la educación inclusiva puede entenderse como un proceso emancipatorio, en los sistemas educativos tradicionales que incentivan la posibilidad de que todos disfruten de educación, implica adecuaciones significativas a diferentes niveles como el sistema, escuelas y las instancias de aprendizaje para que los niños y adolescentes disfruten de la educación necesaria.

La educación inclusiva comprende un proceso orientado a garantizar el derecho a la educación para todas las personas en igualdad de condición, oportunidades, de calidad y prestando atención a las necesidades particulares a quienes pueden ser objeto de algún tipo de exclusión, riesgos o vulneración, como consecuencia de condiciones biológicas, individuales, familiares o sociales.

De acuerdo con el Ministerio de Educación ecuatoriano, la educación en el país es fundamentalmente inclusiva para lo cual se requiere que el nivel central, bajo la rectoría de ese organismo sea el responsable de desarrollar la rectoría, regulación planificación, seguimiento y control al cumplimiento de las políticas, planes y programas. A nivel zonal, se desempeñan las funciones de planificación, coordinación, control administrativo y educativo y en el distrital, se ejecutan las

actividades anteriores a las cuales se añaden la de gestión y por último en el nivel circuital se presentan, las misas que en el distrital (Arguello, y otros, 2019).

Adaptaciones Curriculares

Las adaptaciones curriculares comprenden todos los arreglos necesarios para disponer los contenidos educativos y materiales, considerando las diferentes modalidades de discapacidad. Conlleva adicionar dispositivos digitales como por ejemplo el caso de pantallas especiales, incorporación del lenguaje de señas y colocación de subtítulos, así como la eliminación de barreras arquitectónicas, elaboración de estudio, entre otras. Adicionalmente, los docentes deben utilizar un lenguaje inclusivo, sin discriminación, al transmitir sus clases, ya que la comunicación presenta un impacto en la psiquis de quienes vivencian esta condición. Las adecuaciones pueden requerirse tanto por déficits de los estudiantes como en el caso de los sobre dotados (Navarro et al, 2016).

Dependiendo del tipo de discapacidad, los estudiantes que la padecen requieren, apoyos para utilizar los contenidos educativos; por lo tanto, los centros educativos deben desarrollar las adecuaciones necesarias, mediante la disposición de las herramientas necesarias, en caso de que el estudiante y su familia no dispongan de los mismos. Las ayudas técnicas requeridas son particulares para cada tipo y grado de discapacidad o necesidades (San Antonio et al, 2015).

Gamificación

La gamificación es el uso de elementos de un juego, ya sea virtual o no, en contextos no lúdicos; con la finalidad de despertar el interés, generando un comportamiento específico, en un entorno atractivo de retroalimentación inmediata, que atraiga la atención del estudiante y lo desafíe constantemente.

Así mismo, Perrotta et al. (2014) afirma que estos son elementos que derivan del diseño de Videojuegos en una variedad de contextos. Es decir, poder usar elementos del juego en su diseño, para aumentar el compromiso y motivación de los participantes, el uso de la mecánica, del juego, su estética, el pensamiento de

involucrar a las personas, motivar la acción, promoviendo el aprendizaje, lo que debe permitirle la resolución de problemas.

En otras palabras, la gamificación, es un proceso que hace uso de elementos que son parte de un juego, en contextos de No juego, con el empleo de dinámicas de jugabilidad o lúdicos, que fomentan el cambio de comportamiento de los participantes, además de promover el trabajo en equipo, su conexión con el propósito de mejorar la comunicación, y así lograr un aprendizaje significativo, en un ambiente motivador en la búsqueda de la consecución de una educación de alta calidad.

Importancia de la gamificación

La gamificación se está utilizando en el ámbito educativo como una forma de involucrar a los estudiantes en el logro de los objetivos organizacionales, así como para incentivar a los clientes a usar sus productos. Más recientemente, la gamificación se ha convertido en un poderoso método de instrucción en la educación, así como también en las mejores universidades. La gamificación facilita el pensamiento sistémico, la toma de decisiones basada en datos y la colaboración entre pares (Brull, 2016).

De la misma manera, es imprescindible aducir a la gamificación la optimización e innovación en los procesos de enseñanza aprendizaje, ya que a través de esta estrategia aumenta el interés de los estudiantes por participar en las actividades académicas, lo que permite alcanzar un aprendizaje significativo.

Características de la gamificación

La gamificación presenta diversas características entre las que destaca como principales el hecho de que incorpora los fundamentos lúdicos al sistema educativo, específicamente al aula: es decir, que utiliza el juego, empleando algunos de sus sustentos y herramientas como estímulos, expresiones, retroalimentación, reconocimiento, incentivos y la posibilidad de errar y aprender de ello, proporcionándoles valor agregado al proceso de aprendizaje (Coello y Gavilanes, 2019). Convirtiéndose en una estrategia para enseñar que utiliza la motivación en el proceso de enseñanza.

El uso del juego como parte del proceso de aprendizaje propicia determinados comportamientos, experiencias enriquecedoras, entre estudiantes en medio de un ambiente estimulante, participativo, comprometido, de apoyo para los pares y logro de objetivos propuestos en las actividades en las cuales se incorpora.

La gamificación en los niños de educación inicial

Es el uso de la gamificación como herramienta de enseñanza para los niños es una estrategia que se adecua a la condición de los mismos, para el juego es una de las actividades centrales de su vida y a través de la cual se desarrollan experiencias significativas que entrarán a formar parte de su vida y de los aprendizajes que se consolidan en su estructura mental. La metodología emplea por lo regular juegos existentes, que se adaptan al contenido de aprendizaje o juegos elaborados por los profesores para el ambiente educativo. En la educación inicial, el aprendizaje utilizando juegos promueve los procesos constructivos de conocimientos y actitudes en el desarrollo de destrezas escolares. En consonancia con ello, el autor Fuentes et al. (2016) aporta que:

Mirando las diferentes dimensiones que son parte del proceso de significado, dado tanto por el hecho de jugar como por los juegos dados de los productos y materiales del aula, con lo que se puede decir que los videojuegos, hacen posible el desarrollo de competencias sociales (p. 1241).

El enunciado hace mención, al empleo de juegos como herramienta de enseñanza, la cual comprende juegos diseñados por profesores para ese contexto; que emplean una mecánica predefinida, pudiendo o no ser digital, pero si ajustada al objetivo de funcionar en un equilibrio entre el niño y el ambiente educativo.

Elementos de la gamificación

La gamificación se encuentra conformada por una serie de elementos como son, metas y objetivos, reglas, recompensas, retroalimentación, estatus visible, narrativa, libertad de elegir, libertad de equivocarse, cooperación y competencia, delimitación del tiempo, progreso y la sorpresa. Los mismos se presentan en la imagen adjunta.

Metas: Incrementar las interacciones y, fundamentalmente, procurar beneficios. Así como provocar cambios comportamentales en los procesos de aprendizajes (Brigham, 2015).

Objetivos: Desarrollar técnicas de aprendizaje que extrapolan la dinámica de los juegos al sistema educativo con el propósito de lograr mejores resultados en la asimilación de los conocimientos, mejorar habilidades, o recompensar actuaciones concretas (Brigham, 2015).

Narrativa: Explicar de forma detallada cada aspecto del juego, empleando el discurso lúdico representa una alternativa atrayente para el estudiante (Brigham, 2015).

Libertad de elegir: Los juegos serios facilitan al estudiante la posibilidad de escoger el rol a desempeñar (Brigham, 2015).

Libertad para equivocarse: En el ambiente del juego serio los estudiantes pueden errar sin que ello sea sancionado como ocurre en la vida real al no realizar un determinado deber o responsabilidad (Brigham, 2015).

Recompensas: Premiar el esfuerzo al culminar una tarea, un llamado de alerta, cuando se encuentra realizando las actividades, la premiación por horas extras de trabajo, son positivos para el estudiante y el profesor que incentivan el trabajo en el aula, premios, comentarios y retroalimentación, así como la presentación de tareas (Aranda & Caldera, 2018).

Retroalimentación: comprende la expresión de opiniones, juicios fundados sobre el proceso de aprendizaje, con los aciertos y errores, fortalezas y debilidades de los estudiantes (Brigham, 2015).

Estatus visible: En la gamificación se facilita que quienes participan puedan visibilizar los avances de los demás (Brigham, 2015).

Cooperación y competencia: Desde esta concepción se estimula a todos los participantes a involucrarse (Brigham, 2015).

Restricción de tiempo: Cuenta con una variable adicional que es la presión de culminar las tareas (Brigham, 2015).

Progreso: Está desarrollado de manera que se pueda orientar al estudiante para que organice los niveles y categorías (Brigham, 2015).

Sorpresa: En el desarrollo del juego serio se incluyen actividades inesperadas (Brigham, 2015).

Cuadro N ° 1. Elementos del juego

ELEMENTOS DEL JUEGO
0000459 + ↻ ▶

 <p>Metas y objetivos Generan motivación al presentar al jugador un reto o una situación problemática por resolver. Ayudan a comprender el propósito de la actividad y a dirigir los esfuerzos de los estudiantes.</p> <p>Elementos del juego: Retos, misiones, desafíos épicos.</p>	 <p>Reglas Están diseñadas específicamente para limitar las acciones de los jugadores y mantener el juego manejable. Son sencillas, claras y muchas veces intuitivas.</p> <p>Elementos del juego: Restricciones del juego, asignación de turnos, cómo ganar o perder puntos, permanecer con vida, completar una misión o lograr un objetivo.</p>
 <p>Narrativa Sitúa a los participantes en un contexto realista en el que las acciones y tareas pueden ser practicadas. Los inspira al identificarlos con un personaje, una situación o una causa.</p> <p>Elementos del juego: Identidades, personajes o avatares; mundos, escenarios narrativos o ambientes tridimensionales.</p>	 <p>Libertad de elegir Dispone al jugador a diferentes posibilidades para explorar y avanzar en el juego, así como diferentes maneras de lograr los objetivos.</p> <p>Elementos del juego: Diferentes rutas o casillas para llegar a la meta, opciones de usar poderes o recursos.</p>
 <p>Libertad para equivocarse Anima a los jugadores a experimentar riesgos sin causar miedo o daño irreversible. Propicia la confianza y participación del estudiante.</p> <p>Elementos del juego: Vidas múltiples, puntos de restauración o reinicio, número ilimitado de posibilidades.</p>	 <p>Recompensas Son bienes recibidos en el juego para acercarse al objetivo del mismo; permiten acceder a una nueva área, adquirir nuevas habilidades o tener mejores recursos. Motivan la competencia y el sentimiento de logro.</p> <p>Elementos del juego: Monedas o recursos virtuales, vidas, equipo, ítems de acceso, poderes limitados.</p>
 <p>Retroalimentación Dirige el avance del usuario a partir de su comportamiento. Suele ser inmediata, al indicar al jugador si se está actuando de forma correcta o en qué medida se dirige al objetivo. En ocasiones esta se da al final de un episodio para mostrar estadística o análisis sobre el desempeño del jugador.</p> <p>Elementos del juego: Pistas visuales, señalizaciones de respuesta o conducta correcta o incorrecta, barras de progreso, advertencias sobre riesgos que se tienen al realizar cierta acción, estadísticas del desempeño del jugador.</p>	 <p>Estatus visible Permite que todos los participantes tengan presente su avance y el de los demás, aquello que han conseguido y lo que les falta. Esto puede generar reputación, credibilidad y reconocimiento.</p> <p>Elementos del juego: Insignias, puntos, logros, resultados obtenidos, tablero de posiciones.</p>
 <p>Cooperación y Competencia Anima a los jugadores a aliarse para lograr un objetivo común, y a enfrentarse a otros participantes para lograr el objetivo antes o mejor que ellos. Esta dinámica genera una mayor motivación de los participantes pues los desafía a hacerlo mejor que sus oponentes.</p> <p>Elementos del juego: Equipos, gremios, ayudas de otros participantes, áreas de interacción social, canales de comunicación, trueques, batallas, combates, tablero de posiciones.</p>	 <p>Restricción de tiempo Introduce una presión extra que puede ayudar a concretar los esfuerzos para resolver una tarea en un periodo determinado.</p> <p>Elementos del juego: Cuenta regresiva; poder obtener un beneficio solo en un tiempo determinado.</p>
 <p>Progreso Se basa en la pedagogía del andamiaje, es decir, guía y apoya a los estudiantes al organizar niveles o categorías, con el propósito de dirigir el avance. Permite que el jugador, conforme avanza en el juego, desarrolle habilidades cada vez más complejas o difíciles.</p> <p>Elementos del juego: Tutoriales para desarrollo de habilidades iniciales, puntos de experiencia, niveles, barras de progreso y acceso a contenido bloqueado.</p>	 <p>Sorpresa Incluir elementos inesperados en el juego puede ayudar a motivar y mantener a los jugadores involucrados en el juego.</p> <p>Elementos del juego: Recompensas aleatorias, huevos de pascua (características ocultas), eventos especiales.</p>


Observatorio de Innovación Educativa

Tecnológico de Monterrey

Fuente: (Certda, 2018, p. 69)

Ventajas de la gamificación

Según Ortiz et al. (2018) la gamificación es “un método de aprendizaje que cambia la mecánica del juego al campo pedagógico-profesional para obtener mejores resultados, incluida una mejor adquisición de conocimiento, mejora de acciones específicas gratificantes” (p. 3). El modelo de juego realmente funciona porque logra motivar a los estudiantes a desarrollar un mayor compromiso en la promoción del espíritu de mejora; en estos recursos se encuentran una serie de técnicas mecánicas, que se han extrapolado en la gamificación del proceso educativo.

Ventajas cognitivas de la gamificación

Mediante el uso de las herramientas de gamificación se enfatiza el desarrollo constructivo de conocimientos y actitudes que mejoran el rendimiento escolar mediante el desarrollo de destrezas que permiten al educando funcionar socialmente en entornos cambiantes. Adicionalmente, el entusiasmo por desarrollar tecnologías de salud mental ludificadas, como las intervenciones, sigue creciendo y cada vez más como una estrategia para aumentar el compromiso con las tecnologías de salud mental y bienestar (Cheng, 2020).

Ventajas motivacionales de la gamificación

La gamificación incorporada en las aplicaciones móviles puede tener efectos positivos en la motivación para el aprendizaje, entendida como el nivel de determinación e importancia que una persona le atribuye a la posibilidad de aprender. Lo cual se encuentra sustentado en la teoría de la autodeterminación, desde la cual se plantea que las personas por defecto se encuentran motivados. Lo que se traduce en esfuerzo, disposición y compromiso con sus propias vidas. Desde esta perspectiva los elementos que conforman la gamificación son motivadores extrínsecos tales como la posibilidad de ganar, ascender, competir y obtener logros (Rajani y Mastellos, 2021).

Ventajas sociales de la gamificación

Travelso (2015), plantea que la gamificación presenta entre sus ventajas la posibilidad de desarrollarse en entornos virtuales, generados por avances

tecnológicos, en consecuencia, es una herramienta en permanente actualización y adecuaciones a las condiciones culturales y a los involucrados, es decir, estudiantes y docentes. En la medida en que avanza la Internet y las TICS, se fortalecen los desarrollos sustentados en ellas, lo cual comprende lo dispuesto en la gamificación. Desde esta perspectiva es una herramienta que se encuentra adaptada a los cambios sociales y como tal incentiva en los estudiantes valores como la cooperación trabajo en equipo y adaptación a las nuevas circunstancias.

Gamificación y cooperación

En el contexto pedagógico, la gamificación se puede implementar como una herramienta para crear una experiencia de aprendizaje significativo e interactivo, superar la desmotivación, fomentar el cambio de comportamiento, creando espacios para la reflexión.

A esta idea, González (2018) menciona, que:

En el juego, el usuario (estudiante) vive su propia historia, en cuyo desarrollo participa activamente, pues este recurso se convierte en un entorno en el que puede poner en práctica la multitud de mecanismos y recursos con los que interactúa de forma libre y espontánea a través del propio sistema social que el juego le proporciona. (p. 17)

De acuerdo con este planteamiento, los procesos gamificados (juegos) tienen un gran potencial en la educación. De manera que, en la educación actual, los estudiantes de hoy y de mañana no son los sujetos para quienes se diseñó el sistema educativo, junto a sus procesos de aprendizaje.

Aprender jugando

El uso de los juegos como herramienta de enseñanza es un recurso que se ha utilizado desde hace varias décadas, generalmente, sustentado en juegos que ya existen, los cuales se adaptan al material de aprendizaje y juegos diseñados por los profesores para contextos educativos (Torres & Romero, 2018). Dentro de la educación, el aprendizaje basado en juegos destaca el desarrollo constructivo de conocimientos y actitudes en el desarrollo de destrezas escolares (Pyle, 2018).

Lo cual hace mención, al uso de juegos como una herramienta de enseñanza. Se trata de juegos diseñados por docentes para contextos educativos; que presentan una mecánica establecida, lo que no siempre puede ser digital, pero si se ajusta al objetivo de encontrar un equilibrio entre el sujeto a examinar en relación a la capacidad que mantenga a los jugadores motivados y aplique lo que aprenden en diversos contextos de aprendizaje en la resolución de problemas cotidianos

Responsabilidad del docente

El papel del profesor en la gamificación debe combinar todos los elementos del juego con un diseño atractivo, a través del cual el estudiante logre el desarrollo de las habilidades necesarias o requeridas en la consecución de su propia formación. Según lo confirmado por Picardo (2016) el maestro debe:

Establecer una meta para aumentar la participación y la motivación de los estudiantes, entonces debe considerar el tipo de jugadores a los que dirige la actividad, puesto que, implementando eventualmente la gamificación el profesor guiará el proceso e implementará nuevas estrategias para avanzar en el mismo (p. 42).

Basado en la idea de este autor, que coloca en el campo reflexivo una estrategia como la gamificación, con la cual el docente debe siempre buscar que el estudiante sea el protagonista del hecho educativo, aboga por un nuevo enfoque de aprendizaje comunitario o social, donde afirma que la efectividad del aprendizaje ocurre primero porque son importantes para el estudiante quien debe descubrirle el sentido especial del conocimiento adquirido, esto solo se puede obtener mientras se aprende o se evidencia que tenga una aplicación real en la vida y si la tiene, descubrir los contenidos, encontrando el núcleo sobre los que resultan útiles o necesarios.

Responsabilidad de los estudiantes

La Asociación Americana Psicología (APA) luego de una investigación realizada, en la que detalla catorce principios que debe seguir un proceso educativo centrado en el estudiante; uno de ellos indica "qué o cuánto se aprende depende de la motivación, la cual esta a su vez se encuentra influenciado por las emociones, el estado emocional, las creencias, intereses, objetivos y hábitos de pensamiento del

individuo" (Picardo, 2016, p. 33); es la motivación precisamente la que se logra mediante la implementación de estrategias gamificadas en el aula.

En tales casos, el jugador (estudiante) se esfuerza por lograr sus resultados académicos, en la mejora del rendimiento, a través de la comprensión de los contenidos, por lo tanto, de sus logros escolares; entonces la motivación intrínseca o extrínseca se convierte en el motor que media, potencia, que le permite desarrollar competencias que le permitan resolver los problemas, sobre lo que el estudiante aprenda haciendo.

Entornos Tecnológicos

Los entornos tecnológicos han facilitado el desarrollo de numerosas herramientas y estrategias de enseñanza, entre ellas se encuentra la gamificación. El advenimiento de la tecnología ha permitido disponer en la actualidad de incuantificables materiales didácticos; entre los que se encuentran los denominados “recursos educativos de entornos tecnológicos, que constituyen todos los medios educativos soportados por la tecnología, que han ingresado al aula para facilitar el trabajo docente” (Cacheiro, 2015).

Por cuanto, lo novedoso o atractivo de estos recursos es el acceso a material auténtico, real sobre lo que se fundamenta su importancia; los cuales también permiten que el contenido se adapte a los diferentes niveles, necesidades e intereses de los estudiantes, distinguiendo tanto el nivel de dificultad como los intereses. Al usar recursos que están cerca de cada educando; por lo que la enseñanza aprendizaje se hace más dinámica, entretenida; el trabajo escolar se facilita, pues pueden identificarse con el tema, así como con las personas involucradas. Del mismo modo, permiten que el estudiante se exprese de manera más espontánea y libre, lo que no es posible en otras ocasiones cuando deben unirse a una estructura estricta en la que sus respuestas solo pueden ser "correctas" o "incorrectas" sin margen para opinar.

Importancia

Los tics se convierten en valiosos recursos para el sector educativo, así como en su enriquecimiento de los procesos de enseñanza - aprendizaje. Lo que agrega bondades al proceso educativo, pues las funciones principales de los recursos educativos se pueden resumir en los siguientes puntos:

Facilitar el aprendizaje proporcionando información, son una guía para el aprendizaje, ya que ayudan al profesor a organizar la información que desea transmitir, a practicar y desarrollar habilidades al proporcionar un entorno para la expresión del estudiante, bien sea completando un formulario a través de una conversación en la que ellos interactúan con sus maestros o mediante juegos de rol. Suscitan la motivación, la impulsan y despiertan el interés en su contenido. Permiten evaluar el conocimiento en cualquier momento, lo que generalmente contienen una serie de preguntas, sobre las cuales se debe pensar con profundidad y reflexión (Ortiz, 2017).

De modo que, los entornos tecnológicos pasaron a ser un recurso indispensable en cualquier proceso educativo, por lo que cada maestro en este campo debe actualizarse, desarrollar practicas relacionadas tecnológicas, llevarlas al aula, ponerlas en práctica con los estudiantes en su formación integral, así como en la transformación y mejora del proceso educativo.

Ventajas del entorno tecnológico

El trabajo en entornos tecnológicos en el sistema educativo presenta una serie de ventajas para docentes y estudiantes, entre ellas destaca el hecho de permitir un acceso instantáneo a la información, contacto virtual con múltiples, propicia y estimula la creatividad, incentiva la capacidad innovadora e impulsa el emprendimiento, propicia la comunicación rápida y aporta al desarrollo de distintos sectores entre ellos el educativo (Clark-Wilson, 2020). Adicionalmente, es importante destacar que los juegos cautivan, entretienen, divierten, por lo que los niños en general pasan horas y horas jugando (Filipe, 2019).

Desarrollo del campo de conocimiento de la variable dependiente

Educación Inicial

La educación inicial en Ecuador comprende dos subniveles: inicial uno, en el cual el niño no se encuentra escolarizado en donde se proporciona atención a los infantes hasta los tres 3 años de edad; y el inicial dos, que atiende a niños de 3 a 5 años. El ministerial -reformado durante el 2018- define que la edad de ingreso a

inicial uno, se debe efectuar una vez cumplido los tres años cumplidos. La expansión de los servicios de atención durante la primera infancia constituye un fenómeno creciente en América Latina comprendiendo beneficios individuales y sociales que produce como estrategia de inversión en el capital humano orientado a incrementar la matrícula escolar, disminución de las tasas de repitencia escolar, desarrollo de personalidad y las competencias cognitivas (Hermida, 2017).

Las estrategias de enseñanza en este nivel de educación, favorecerá el éxito de la educación en primaria y secundaria, ya que las edades entre las que oscilan los niños de inicial, comprenden una etapa fundamental para el desarrollo de habilidades sociales, corporales y educativas.

Currículum de educación inicial

Las intervenciones durante la primera infancia presentan como objetivo garantizar el desarrollo infantil integral, sano, motivado e incentivar las habilidades cognitivas del niño. Los principales objetivos de este proceso comprenden el desarrollo físico de acuerdo a los indicadores antropométricos y funciones motoras; desarrollo de las capacidades cognitivas incentivando la posibilidad de resolver problemas, memoria o atención; comunicación a través de balbuceos, palabras, luego frases y oraciones; y habilidades socioemocionales como autonomía, confianza, relaciones con otras personas, manejo del comportamiento. La educación durante la primera infancia posee la potencialidad de incentivar beneficios acumulativos y mejorar el proceso de desarrollo de los niños (Hermida, 2017).

El abordaje educativo a la primera infancia en el país se dispuso en dos subniveles: “el subnivel inicial 1 (no escolarizado y destinado para niños de hasta 36 meses); y ii) el subnivel inicial 2 (para niños de 37 a 60 meses)” (Hermida, Barragán, y Rodríguez, 2017, p. 11). Este último se caracteriza por ser obligatorio y constituir la puerta de entrada al sistema educativo nacional. El Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES) es responsable del subnivel 1 y el Ministerio de Educación (MINEDUC), del subnivel 2 de educación inicial 2.

El MINEDUC se encarga de la educación inicial de los niños mayores de 36 meses en establecimientos públicos y privados, para los cuales se ha diseñado un Currículo de Educación. De acuerdo al currículo académico la educación inicial busca el desarrollo de los niños en aspectos relacionados con sus habilidades motoras y comunicación, construcción de identidad y la capacidad para relacionarse con las demás personas (MINEDUC, 2021).

Al tener claro que el currículo esta dado a través de las necesidades identificadas por miembros de entidades gubernamentales que se basan en la investigación científica para fundamentarlo, buscar estrategias que de cumplimiento a cabalidad es una actividad fundamental en los docentes de educación inicial.

Autonomía del niño

Definición

Cuando se analiza de forma minuciosa la autonomía de un niño se puede definir que es la capacidad de realizar o ejecutar tareas, actividades y acciones por sí mismo acorde a su edad y madurez (Neubauer, 2021). Es importante destacar que el desarrollo de la autonomía es el conocimiento que el niño o niña va adquiriendo a través de la práctica constante de las acciones a realizar hasta llegar al perfeccionamiento y desenvolverse de forma óptima en su entorno inmediato.

Para Martínez (2010) “Desarrollar la autonomía es entregar progresivamente al niño las capacidades que necesita para enfrentar los riesgos y desafíos del mundo actual” (p.118). En otras palabras, es indispensable que el párvulo pueda experimentar por sí mismo su entorno y discernir las acciones asertivas a realizar y que vaya adquiriendo de forma paulatina las destrezas adecuadas para su desarrollo íntegro.

De acuerdo con Ochoa (2018) la autonomía constituye un componente direccionador y esencial en el proceso formativo de las personas de manera integral y de la personalidad en especial, por lo tanto, debe representar una de las finalidades del acto educativo preparar al ser humano para realizar sus propias decisiones y asumir de forma responsable las consecuencias de sus actuaciones.

Por su parte Flórez (2007) destaca que la misión educativa la constituye la formación humana y como parte de este el proceso de formación debe conducir a la persona a la participación activa en su proceso de aprendizaje conduciéndolo hacia niveles mayores de autonomía y como consecuencia presentar cada vez mayor control en su propio proceso formativo.

Finalmente se puede decir que el niño a través de la autonomía comienza no solo a realizar actividades por sí mismo, sino que, además, tomará decisiones frente a situaciones que se presentan en diferentes ámbitos de su vida.

Importancia

Fomentar y fortalecer en los niños la autonomía desde el inicio de las actividades significa que se va formando la seguridad en sí mismo, a confiar en sus capacidades para asumir retos, alcanzar objetivos y poder convertirse en un ser íntegro que ejecuta sus ideas (Feng, 2020). Además, la autonomía como tal permite potencializar la práctica de todos los valores como son: el respeto, honestidad, amistad, amor, entre otros los cuales otorgan un aprendizaje significativo que regula la ansiedad y stress emocional de los niños. Por otro lado, se requiere que el niño pueda explorar en el entorno inmediato siempre y cuando no exista peligro, se encuentre bajo supervisión o guía de la maestra o adulto responsable para proponer reglas claras dentro de las actividades (Hare, 2015).

Teniendo en cuenta que la autonomía es la base de diferentes valores, no se debe menospreciar la exploración de nuevos campos que favorezcan el desarrollo de la misma. En esta idea es donde se fundamenta la importancia de la presente investigación, ya que el uso de las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación, al tener la total atención de los niños, favorecerá el proceso de enseñanza aprendizaje.

Características de la autonomía

El concepto de autonomía se deriva de las expresiones griegas: “*autos*”- *self*, y “*nomos*” - *law*, refiriéndose a un agente autorregulador. La autonomía es un valor

constitucional definido legalmente como “la capacidad de regular los propios asuntos, incluso en detrimento propio” (Asamblea Nacional, 2013). Implícito en esta definición jurídica está el reconocimiento de la autonomía como fenómeno del desarrollo. Esto se infiere con el término “capacidad” que implica que la autonomía es una capacidad en evolución que se adquiere en el proceso de desarrollo humano. De acuerdo con las disposiciones de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño (UNICEF, 2006), el niño tiene derechos de autonomía. En primer lugar, el código de la niñez define a un niño como una persona menor de 18 años y especifica además en el artículo dos qué niños pueden ejercer plenamente sus derechos de autonomía como parte del ejercicio básico de su ciclo vital (Asamblea Nacional, 2013, p. 1).

El desarrollo de la autonomía de los niños fue ampliamente descrito por Piaget (1996) para quien esta se expresa en la forma como el niño utiliza las reglas. También, dio a conocer que el niño se vincula con las reglas morales a través del adulto, en un primer momento y luego mediante el propio ejercicio de su autonomía. Para llegar a este estado el autor menciona que el niño transcurre desde un estado heterónomo, caracterizado por la imposición externa de las reglas definidas por los adultos quienes actúan sobre el niño, durante las primeras etapas del desarrollo, para luego pasar a la internalización de las reglas y el ejercicio de la autonomía.

El autor enfatiza en que durante un primer momento o alrededor de los primeros estadios del desarrollo se obedecen las reglas por el ejercicio de la coerción que en la medida que los patrones y estilos de pensamiento del niño se incrementan, pasan a obedecer el cumplimiento de las reglas debido al establecimiento de consenso, proceso durante el cual el niño se construye las representaciones o implicaciones que puede o no tener el cumplimiento de las normas, en ese sentido es la construcción de las consecuencias lo que origina la posibilidad de interiorizar y aprender a emplear las reglas (Piaget, 1996).

El hecho de que el cumplimiento de normas, de acuerdo con el autor mencionado, está mediado por la autonomía, la educación inicial tiene el reto de propiciar, que el niño fundamente sus habilidades sociales a través de su propia

exploración en entornos sanos, siempre bajo la supervisión de los docentes y familiares responsables.

Desarrollo de la autonomía del niño

La autonomía representa una de las competencias fundamentales en el desarrollo integral de la personalidad, de hecho se le ha considerado como uno de los cuatro factores del capital humano junto con la autoestima y autoeficacia y desde esta se emiten las conductas con sentido de independencia y capacidad de efectuar por sí mismos las tareas y funciones propias de su edad para su desarrollo pleno, dentro de las labores que los niños pueden ejecutar para fortalecer su autonomía según el rango de edad se encuentran las abajo mencionadas (Hughes & et al, 2018).

Existen investigaciones que sugieren que la paternidad que apoya la autonomía presenta efectos beneficiosos no solo para el niño hacia el que se dirige la conducta, sino también para otros miembros de la familia. Un estudio de Kaap et al. (2017) siguieron a pares de hermanos en un estudio diario durante 5 días consecutivos y recopilaron calificaciones sobre el apoyo a la autonomía percibida diaria de su madre y el apoyo a la autonomía percibida de su hermano. Los hallazgos sugirieron que la cantidad de apoyo a la autonomía materna percibida por un hermano se asoció con una mayor cantidad de apoyo a la autonomía del hermano informado por el otro hermano. Por lo tanto, los niños que percibían a sus madres como un apoyo más autónomo fue percibidos como un apoyo más autónomo por parte de sus hermanos. Esto sugiere que la crianza que apoya la autonomía no solo puede influir en la experiencia y el comportamiento del niño hacia el que se dirige la conducta parental, sino que también puede afectar la red social que rodea a este niño (la familia).

En la misma línea de trabajo la ciencia del desarrollo ha transformado la comprensión de las competencias sociales y cognitivas de los niños pequeños, lo que ha llevado a un cambio en el enfoque de la investigación sobre las influencias de los vínculos tempranos. Por ejemplo, mientras que los estudios sobre la crianza de los hijos se han centrado durante mucho tiempo en constructos generales como la sensibilidad o la disciplina autorizada, el interés en las funciones ejecutivas de

los niños pequeños ha llevado a modelos multidimensionales y a un renovado interés en constructos específicos, como el apoyo a la autonomía.

Estudios con muestras de diferentes edades y de diferentes países han demostrado que tanto las medidas globales de apoyo a la autonomía como las medidas más específicas de andamiaje parental predicen ganancias en las funciones ejecutivas de los preescolares, incluso cuando se controlan las medidas parentales de fondo. La evidencia reciente de que el apoyo temprano a la autonomía por parte de los padres predice el éxito académico posterior de los niños (Devine y Hughes, 2016) también ha destacado la importancia de la variación temprana en el apoyo a la autonomía.

Este hecho, apoya la noción que se tiene de que las principales instituciones sociales implicadas en el correcto desarrollo de habilidades sociales, no sólo es el ámbito educativo, sino también el familiar, y es allí, donde los padres de familia, no deben dejar la responsabilidad total a los docentes.

Niño de 2 a 3 años

Dentro del proceso de desarrollo físico y emocional de los niños de entre 2 y 3 años se puede especificar que se encuentra muy apegado a su ámbito familiar, donde sean los miembros de estos ámbitos los que causen mayor impacto en ellos, generándole pautas para el desarrollo de la autonomía dentro del ámbito educativo (Craig, 2009).

El niño de dos y tres puede ejecutar las siguientes actividades:

- come progresivamente solo con la cuchara,
- duerme toda la noche sin mojar la cama,
- se lava y seca las manos solo,
- se interesa por vestirse y desvestirse
- y desabrocha botones accesibles.

Es así que la ejecución adecuada de estas actividades poco a poco va despertando su interés por descubrir que otras cosas puede lograr por si mismos y cuales le ocasionan dificultad y en ocasiones frustración (Hurt, 2018).

Niño de 4 a 5 años

Durante el periodo de maduración de 4 a 5 años los niños y niñas empiezan a mostrarse más seguros de establecer una conversación, adquieren una actitud de independencia, ya que consideran que ya son grandes, quieren demostrar ser los mejores en las cosas que estén realizando en especial en los juegos con sus amigos (Craig, 2009).

El periodo comprendido entre los cuatro a cinco años evidencia las ganancias en autonomía que puede ir desplegando el niño la cual se manifiesta en la necesidad de complacer a los pares, querer parecerse a ellos o a quienes percibe a través de medios como la T.V o el cine. Se encuentra en capacidad de adecuarse a ciertas reglas de convivencia (Martínez, 2014).

Desde el punto de vista de las relaciones los niños de 4 a 5 años son capaces de imitar a otros, actuar, bailar, cantar, inician la discriminación de las fantasías de la realidad, logran valerse, hasta cierta medida, por sí mismos al no encontrarse bajo la presencia de los padres, pudiendo incluso realizar visitas a amigos o compañeros y lograr quedarse sin sus padres (Martínez, 2014).

Consideran que están dejando poco a poco de ser pequeños, en su concepción tratan de hacerse notar más grandes, exponiendo sus genialidades y queriendo sobresalir en todo lo que realizan (Schunk, 2012).

Entre las actividades que pueden generar por si solos son:

- Alimenta a la mascota.
- Limpia lo que derrama.
- Limpia y organiza su habitación.
- Ayuda en actividades hogareñas.

Este hecho es fundamental para que tanto docentes como padres de familia, aprovechen la primera infancia para desarrollar habilidades cognitivas y sociales que no sólo servirán para tener niños felices, sino adultos responsables con principios claros; que asuman un rol más activo y conciencia para resolver y tomar decisiones.

Factores que influyen en la autonomía

En el siguiente aspecto se puede analizar desde varios puntos de vista, entre ellos existen tres factores que influyen en la autonomía adecuada de los niños.

La familia

Para Minuchin (2004) “La familia, en cualquiera de sus muchos modelos existentes, es una institución vital para la sociedad y para el ser humano” (p.50). Con respecto a la idea anterior se establece que la familia es y será siempre el primer peldaño de aprendizaje y enseñanza de los niños y niñas el cual permite inculcar las bases tanto emocionales como de aprendizaje en su complejo desarrollo. Vale la pena decir que la familia es considerada como el núcleo de la sociedad es por ello que siempre será la primera escuela donde el niño adquiere sus primeras habilidades y destrezas en la ejecución de actividades.

Existe evidencia de que cuanto más apoyan los padres y representantes la autonomía de los niños (permitiéndoles elegir y tomar iniciativa) y menos intentan controlar a los niños (a través de presiones y directivas), mejores rendimientos presentarán los niños (Hindman, 2012). Esta asociación es evidente a lo largo del tiempo incluso cuando se tienen en cuenta los logros anteriores de los niños. Aunque ha habido mucha especulación sobre por qué el apoyo a la autonomía de los padres (frente al control) predice un mayor rendimiento entre los niños, se ha prestado poca atención empírica a este problema. Además, la pequeña cantidad de investigación existente se ha centrado exclusivamente en los recursos motivacionales (motivación autónoma y percepciones de competencia) como posibles mecanismos subyacentes al papel de la crianza que apoya la autonomía en el logro de los niños.

La teoría y la investigación sustanciales sugieren que el apoyo a la autonomía es una dimensión de la crianza de los hijos que facilita el desarrollo de las funciones ejecutivas de los niños. La crianza que apoya la autonomía reconoce las necesidades y los deseos de los niños, permitiendo así la iniciativa de los niños; en este contexto, los niños a menudo tienen la oportunidad de resolver problemas por sí mismos (Honomichl, 2012). Por el contrario, la crianza controladora es exigente y

dominante, y los padres se entrometen en las actividades de los niños y toman decisiones por ellos. Basándose en la teoría de la autodeterminación argumentan que cuando los padres apoyan la autonomía de los niños en lugar de intentar controlarlos, fomentan la satisfacción de los niños de la necesidad básica de autonomía. Como consecuencia, la motivación de los niños es autónoma en lugar de controlada, de modo que experimentan sus actividades como agradables o importantes en lugar de estar impulsadas por presiones internas (evitar la culpa) o externas (obtener recompensas) (Razza, 2013).

De esto, se puede afirmar, que es el éxito de la educación, pues los padres de familia tienen el reto de continuar con la educación que se da en las clases con el acompañamiento de los docentes, por lo tanto, la aplicación de dicho conocimiento, necesitará de un cuidado especial por parte de sus representantes.

La escuela

Es indispensable que la escuela tome la rienda de la educación, si existe un desbalance con las autoridades máximas, dicha escuela debe promover mejoras en el currículo y de esta manera proyectar una educación de calidad. Aun cuando se entienda que no es el único contexto de educación, ni sus profesores y profesoras los únicos agentes, al menos también la familia y los medios de comunicación desempeñan un importante papel educativo (Mejía, 2013).

La idea central que el autor menciona es la importancia del docente dentro del contexto educativo, pero no es el único, el docente representa una parte de la trilogía educativa, por tal razón se debe tomar conciencia de las acciones de cada ente educativo y trabajar en pro de la calidad educativa y es recomendable que no caiga todo el peso de la responsabilidad solo donde el docente es indispensable trabajar en conjunto con la familia para empoderarse del quehacer educativo.

Debido a que la crianza que apoya la autonomía a menudo implica dar a los niños la oportunidad de resolver problemas por sí mismos, los niños expuestos a dicha crianza pueden encontrar actividades desafiantes (un rompecabezas difícil) que con frecuencia requieren funciones ejecutivas. Además, cuando los niños están motivados de manera autónoma, pueden mantener su participación en tales actividades durante períodos prolongados de tiempo durante los cuales ignoran las

actividades competitivas que son atractivas (por ejemplo, jugar en la computadora) (Dilworth, 2012). Con el tiempo, participar en actividades desafiantes que requieren funciones ejecutivas tiene el potencial de brindar oportunidades para practicar y fortalecer estas habilidades. Dado que los niños pueden disfrutar más de las actividades desafiantes cuando se sienten autónomos, las funciones ejecutivas también pueden ser menos exigentes para los niños con padres que apoyan la autonomía.

Investigaciones sustanciales indican que las funciones ejecutivas de los niños en preescolar y jardín de infantes predicen sus logros posteriores en matemáticas y alfabetización, incluso cuando se tienen en cuenta una serie de posibles factores de confusión (la inteligencia general de los niños y el nivel educativo de las madres). Por ejemplo, McClelland et al. (2006) demostraron que las funciones ejecutivas de los niños en el otoño del jardín de infantes predijeron sus logros en matemáticas, vocabulario y alfabetización en la primavera del jardín de infantes, ajustándose a sus logros en el otoño, así como a su género y edad; También parecía que la experiencia del cuidado infantil, el nivel educativo de los padres y el estatus de minoría no explicaban la importancia predictiva de las funciones ejecutivas de los niños. Por lo tanto, es muy posible que las funciones ejecutivas que se derivan de la crianza que apoya la autonomía sean responsables del logro mejorado entre los niños que parece ser fomentado por dicha crianza.

Entorno

Al momento que se integra una educación de calidad bajo parámetros establecidos interviene todo el entorno para desarrollar y demostrar las competencias alcanzadas, por ello se destaca la interrelación que el niño va experimentando con su entorno inmediato, al momento que le niño puede relacionarse de forma autónoma con sus pares se plantea nuevos retos y analiza la forma de establecer lazos de amistad para conseguir objetivos en común (Errázuriz, 2015).

No obstante, los adultos que se encuentran a su alrededor deben tomar muy serio las opiniones y puntos de vista de los niños para generar confianza al momento de

interactuar, además es importante que los niños puedan expresar sus sentimientos, experiencia y vivencias (Rocha, 2021).

Es evidente que el entorno influye de manera significativa en la aplicación del conocimiento obtenido por los niños, es por esto que, se debe fortalecer la idea de que los niños deben interactuar en entornos sanos, donde se garantice un desarrollo integral de habilidades sociales y cognitivas.

Estrategias para el desarrollo de la autonomía del niño

La autonomía representa una de las competencias fundamentales en el desarrollo integral de la personalidad, de hecho se le ha considerado como uno de los cuatro factores del capital humano junto con la autoestima y autoeficacia y desde esta se emiten las conductas con sentido de independencia y capacidad de efectuar por sí mismos las tareas y funciones propias de su edad para su desarrollo pleno, dentro de las labores que los niños pueden ejecutar para fortalecer su autonomía según el rango de edad se encuentran algunas (Hughes, 2018). Existen investigaciones que sugieren que la paternidad que apoya la autonomía presenta efectos beneficiosos no solo para el niño hacia el que se dirige la conducta, sino también para otros miembros de la familia.

En la misma línea de trabajo la ciencia del desarrollo ha transformado la comprensión de las competencias sociales y cognitivas de los niños pequeños, lo que ha llevado a un cambio en el enfoque de la investigación sobre las influencias de los vínculos tempranos. Por ejemplo, mientras que los estudios sobre la crianza de los hijos se han centrado durante mucho tiempo en constructos generales como la sensibilidad o la disciplina autorizada, el interés en las funciones ejecutivas de los niños pequeños (Hughes y Devine, 2017) ha llevado a modelos multidimensionales y a un renovado interés en constructos específicos, como el apoyo a la autonomía.

Estudios con muestras de diferentes edades y de diferentes países han demostrado que tanto las medidas globales de apoyo a la autonomía como las medidas más específicas de andamiaje parental predicen ganancias en las funciones ejecutivas de los preescolares, incluso cuando se controlan las medidas parentales de fondo. La evidencia reciente de que el apoyo temprano a la autonomía por parte

de los padres predice el éxito académico posterior de los niños (Hughes y Devine, 2017) también ha destacado la importancia de la variación temprana en el apoyo a la autonomía.

Establece reglas y límites

Los problemas de comportamiento que incluyen dificultades de externalización (hiperactividad, incumplimiento de las reglas y agresión) y problemas de internalización (ansiedad, abstinencia y depresión) se encuentran entre los problemas de salud mental más comunes en la primera infancia (Fernández & Fernández, 2017). Además, los problemas de comportamiento en la primera infancia son un predictor significativo de resultados negativos. Por ejemplo, son altamente predictivos de una variedad de dificultades durante la niñez, como trastornos de conducta, bajo rendimiento escolar y rechazo de los compañeros.

Los problemas de conducta en la primera infancia también pueden obstaculizar el desarrollo de una serie de competencias sociales, emocionales y cognitivas en los niños por lo que el desarrollo de una personalidad sana, incluyendo la competencia de autonomía disminuye las probabilidades de problemas conductuales en los niños (Romero , Benavides , Quesada, & Álvarez , 2016). Dependiendo del estilo de crianza que adopten, los padres eligen utilizar diferentes estrategias de disciplina para manejar el comportamiento de sus hijos y tales estrategias se consideran un aspecto fundamental de la crianza de los hijos.

Promueve su participación

Los estilos de crianza en los cuales los padres establecen relaciones positivas recíprocas entre la crianza que apoya la autonomía y la satisfacción de las necesidades de los niños promueve su participación en el ambiente familiar y los capacita para el ejercicio de pequeñas responsabilidades en el hogar. Desde la pedagogía Montessori, se promueve la participación del niño en las diferentes actividades de su entorno como una herramienta para apoyar el desarrollo de la autonomía y de su personalidad en general (Ansari, 2014). El poder del aprendizaje proviene de la propia iniciativa de los niños, mediante la cual estos pueden actuar según su propio deseo de explorar y tomar decisiones con respecto a las actividades que quieren hacer durante el día, con quién quieren jugar y cómo jugarán.

Adicionalmente, promover la participación de los niños, permite que se desarrolle un criterio propio en cada uno, este hecho implica que la autonomía se fortalece en la postura crítica que van ir desarrollando a medida que se infunde la postura crítica de cada uno, frente a situaciones de la vida cotidiana.

Fortalece la autoestima

La autoestima constituye la capacidad personal de autoevaluarse y aceptarse a sí mismo, la cual se encuentra íntimamente relacionado con el ambiente familiar y la crianza. se asocia positivamente con importantes resultados de la vida en el ámbito educativo, de trabajo, relaciones y salud. Específicamente, los estudios longitudinales indican que una alta autoestima predice prospectivamente la satisfacción en la relación, el éxito laboral y la salud física, y reduce el riesgo de dependencias y depresión. La investigación centrada en la primera infancia ha sugerido que el entorno familiar es un factor crucial para el desarrollo del yo. Un estudio longitudinal reciente de Orth (2018) incluso sugirió que el entorno familiar de la primera infancia tiene un efecto a largo plazo, y posiblemente duradero, sobre la autoestima que aún se puede observar en la edad adulta.

En Orth (2018), el predictor más importante fue la calidad del entorno familiar, incluida la calidad de la crianza y la estimulación del aprendizaje por parte de los padres. Además, la calidad del entorno familiar mediaba parcialmente los efectos de otras características del entorno familiar, como la calidad de la relación parental, la depresión materna, la presencia del padre y la pobreza. Debido a que la autoestima es la valoración propia que una persona posee de sí misma se encuentra íntimamente relacionada con la autonomía ya que de aquello que se crea capaz orientará el despliegue de sus conductas.

La gamificación como estrategias en el desarrollo de la autonomía de los niños

Diferentes investigaciones asocian los sistemas de recompensa ludificados, como proporcionar insignias digitales obtenidas por logros específicos, están relacionados con la participación de los estudiantes en entornos educativos. De acuerdo a la investigación desarrollada por Kim y Darla (2021) Un método de

gamificación común es el uso de insignias de logros. Por lo general, no tiene ningún valor práctico recibir una insignia; sin embargo, obtener una insignia crea una sensación de satisfacción porque la recepción de una insignia reconoce el progreso hacia el logro del resultado deseado. La búsqueda de insignias es una inversión emocional que simboliza la magnitud de un desafío. Por ejemplo, organizaciones como *Boy Scouts of America* y *Girl Scouts of América* otorgan insignias por demostrar un dominio específico de una habilidad (por ejemplo, iniciar un incendio) (Auvinen, 2015).

Comercialmente, la gamificación se ha integrado con éxito en plataformas, especialmente en las sociales, para crear relaciones específicas entre la aplicación de software y los usuarios para impulsar comportamientos virales que aumenten la popularidad. Se ha propuesto que la gamificación probablemente tiene su lugar en la educación para aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes para alcanzar los estándares de aprendizaje. Sus beneficios potenciales pueden abordar problemas bien conocidos como, por ejemplo, la falta de motivación de los estudiantes debido a la capacidad limitada de interacción con profesores y estudiantes (Beemer, 2019).

Lo anteriormente mencionado, permitirá que los estudiantes del nivel inicial II, se sientan motivados a participar en la clase, a través de los juegos para aprender y, además, recibir una recompensa no sólo por hacerlo bien, como se han planteado los modelos educativos a través de los años, sino también, por vincularse con actividades que llamen su atención.

Proceso de la autonomía en el aula

De acuerdo con la teoría de la autodeterminación, los maestros pueden apoyar el compromiso de sus estudiantes con el aprendizaje apoyando sus necesidades psicológicas de autonomía, competencia y afinidad (Domen et al., 2020). Los maestros deben organizar el entorno, los materiales y las rutinas para facilitar el aprendizaje activo y, lo que es más importante, para fomentar un entorno social positivo a través de actividades de grupos pequeños y grandes (por ejemplo, música, lectura, juegos). A lo largo del día, el papel de los maestros es observar, ampliar y

facilitar las oportunidades para el aprendizaje activo y las acciones de andamiaje para apoyar mejor el desarrollo de los niños (Pate et al., 2021).

Sin embargo, el rol fundamental de las instituciones educativas, sobre todo en la educación inicial, debe estar basado en el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, por ende, habilidades tan indispensables para la vida, como la autonomía, deben ser prioridad en las aulas de clase.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque de la investigación

El desarrollo de la investigación corresponde a un enfoque semi cuali-cuantitativo, el primero debido a que la metodología comprende una indagación exhaustiva de literatura y de las herramientas de aprendizaje utilizadas con la población objetivo, procedimiento diseñado de forma minuciosa para analizar y determinar la problemática mediante procedimientos, técnicas y herramientas de conceptuales, empíricas e instrumentales para innovar en el problema observado.

Por otro lado, también representa una investigación cuantitativa, debido que se obtienen datos numéricos que permiten describir cualidades de las variables de estudio, tal como lo presentan Hernández et al. (2016) ya que facilita al investigador establecer contacto con el problema y los resultados aproximándose al campo y objeto de estudio, al utilizar técnicas primarias como la observación y recopilación de datos. La investigación se llevó a cabo directamente en la unidad educativa “Indira Gandhi” para analizar el aporte de la gamificación como estrategia didáctica de educación virtual durante la pandemia del COVID – 19, en esa unidad educativa.

Aspectos cuantitativos

Para Abero et al. (2015) las investigaciones cuantitativas se implican “utilizar, fundamentalmente, unidades de medición y comparación, tomando como referencia datos que se sustentan en modelos matemáticos para su estudio” (p.112). En el presente caso se emplearon métodos cuantitativos para detallar los resultados de las listas de cotejo con escala de Likert, así como el desempeño en autonomía de los estudiantes a lo largo del curso, y aspectos relacionados con la valoración de la propuesta, para definir conclusiones en relación con los objetivos establecidos.

En términos del paradigma cuantitativo, el estudio comprende desde un punto de vista metodológico como "fundamentalmente herramientas de medición y comparación que aportan datos que requieren indicadores matemáticos para estudiar" (Abero, 2015). Se empleó el método cuantitativo para analizar los

resultados de las encuestas a los docentes y los estudiantes, empleando cálculos estadísticos, presentaciones gráficas

Modalidad de la investigación

El estudio, tomando en consideración el objetivo de la investigación se efectúa bajo la modalidad básica, ya que presentó como orientación analizar el fenómeno de estudio, en este caso establecer el uso de la gamificación para el desarrollo de la autonomía de los niños en el nivel de inicial II de la Unidad Educativa Indira Gandhi (Campos, 2017).

Tipo de Investigación

En relación al tipo de investigación corresponde con un tipo de estudio de campo, lo que facilitó conocer la situación estudiada y obtener datos desde las condiciones reales de los sujetos, pero sin ejercer manipulaciones de las variables de estudio. “la información recabada se obtuvo directamente de la muestra para la investigación sin manipular las variables y condiciones en las cuales se ejecutan las actividades” (Hernández y Fernández, 2014, p. 32). Los datos provienen de la situación empírica, correspondientes a fuentes primarias de información, evidenciando su originalidad y veracidad técnica (Arias, 2012).

Diseño de investigación

La presente investigación se desarrolla en el diseño descriptivo, debido a que su objetivo se orientó a estudiar, analizar y describir las condiciones y características que evidencian la relación de las variables de estudio, durante el cual se efectuó el proceso de recolección de información. Este método implicó establecer relaciones, clasificaciones para profundizar en el conocimiento del tema estudiado (Campos, 2017).

Procedimiento para la búsqueda de datos

Técnica

Las técnicas empleadas para la obtención de datos se centraron en dos una para el caso de los docentes y otra para los estudiantes. En relación con los primeros se empleó la entrevista. Mientras que para la obtención de datos acerca de los estudiantes se utilizó la lista de cotejo.

Instrumentos

Los instrumentos empleados se discriminaron en función de la muestra, el instrumento utilizado para los docentes fue una entrevista guiada por preguntas semiestructuradas donde se ejecutaron preguntas abiertas y cerradas para lograr indagar de forma certera con los entrevistados sobre las estrategias empleadas actualmente en las clases con los niños del nivel inicial II en la Unidad Educativa Indira Gandhi, se lo ejecuto mediante la plataforma zoom.

Como instrumento de investigación para levantar información de los estudiantes se empleó una lista de cotejo mediante una ficha de observación compuesta por 7 ítems bajo una escala de siempre, casi siempre y a veces, la cual se aplicó de forma adecuada y permitió evidenciar de primera instancia el comportamiento y desenvolvimiento de los infantes, en la cual se plasmaron las conductas observadas.

Adicionalmente, se realizó una entrevista expertos en los temas abordados en la presente investigación, con miras a tener una perspectiva holística sobre el uso de la gamificación en entornos digitales. Por otra parte, se realizó una entrevista a la directora de la institución, con el objetivo de conocer, si desde su gestión se encuentran directrices de para la aplicación de estrategias que faciliten el desarrollo de la autonomía en los niños de nivel inicial II, de la Unidad Educativa a su cargo.

Toda la información recolectada en la lista de cotejo fue procesada en el programa SPSS y Excel para con los resultados obtenidos elaborar las tablas y gráficos necesarios que permitieron una eficiente análisis e interpretación y la información recolectada en la entrevista se realizó un análisis minucioso mediante la técnica de juicio de expertos.

Validez de los instrumentos

El cuestionario de preguntas semiestructurado empleado como instrumento para levantar información de los docentes fue mediante la entrevista, la misma que fue validada por tres expertos y conocedores del ámbito educativo de la educación inicial y la gamificación: La MSc. Sandra Campuez quien tiene una maestría en Gestión del Aprendizaje mediado por Tic y el MSc. Janio Jadán PhD docente de la

Universidad Tecnológica Indoamérica, quien realizo observaciones a las preguntas 1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 16, 19 y 22 las cuales fueron mejoradas para aplicar de forma eficiente la entrevista a los docentes.

Mientras que la lista de cotejo para ser aplicada a los estudiantes mediante la ficha de observación fue validada por la Lcda. Vanessa Cuenca psicóloga educativa de la Unidad Educativa Indira Gandhi

Confiabilidad de los instrumentos

Cuadro N ° 2. Alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,839	7

Fuente: Resultados cuestionario docentes de acuerdo al software SPSS. V.25

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

La lista de cotejo aplicado a los estudiantes fue objeto del análisis de confiabilidad mediante la obtención del cálculo del Alfa de Cronbach, resultados que evidenciaron que la elaboración del mismo disfruta de confiabilidad o lo que es lo mismo los ítems diseñados miden la variable definida, debido a que los resultados alcanzaron un coeficiente de 0,839, lo cual la califica como de fuerte confiabilidad tal como lo dispone Avecillas, de acuerdo a la escala adjunta.

La confiabilidad mostrada en la Tabla No. 8. Alfa de Cronbach es de (.839), que de acuerdo a la escala valorativa del coeficiente corresponde a Confiabilidad moderada, es decir, el cuestionario es confiable.

Cuadro N ° 3. Coeficiente del Alfa de Cronbach

Coeficiente del Alfa de Cronbach	
(-1 a 0)	No es confiable

0,01 a 0,49	Baja confiabilidad
0,5 a 0,75	Moderada Confiabilidad
0,76 a 0,89	Fuerte Confiabilidad
0,9 a 1	Alta confiabilidad

Fuente: Vecillas y Lozano (2016)

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

Población y Muestra

Población

Para Hernández et al. (2016) la población de un estudio comprende “la totalidad del universo objetivo de estudio” (p.78). En consecuencia, en el presente corresponde a todos los elementos que conformaban la Unidad Educativa Indira Gandhi, para el presente caso se conformó por las autoridades (1), docentes (5) y estudiantes (44).

Criterio Muestral

La investigación se desarrolló empleando un muestreo no probabilístico, por conveniencia, debido a que se escogió los integrantes de la población que manifestaron su voluntad, explícita de participar en el estudio. Considerando además el criterio de accesibilidad, es decir, personas a las cuales se pudiera llegar para aplicar los instrumentos diseñados para la recolección de datos.

Muestra no probabilística

La muestra no probabilística constituye aquella seleccionada en función de los criterios del investigador, basándose en un juicio en lugar de una escogencia aleatoria. Presenta mayor utilidad en estudios cuando no es posible una muestra probabilística aleatoria debido a situaciones de tiempo o costo. Es una técnica menos rigurosa que depende en gran medida de la experiencia de los investigadores. El muestreo no probabilístico generalmente se lleva a cabo mediante métodos de

observación y se usa ampliamente en la investigación cualitativa (Hernández y Fernández, 2016).

En el presente caso se realizó bajo la modalidad del muestreo no probabilístico por conveniencia, debido a que la muestra se escogió por estar disponible para la investigadora.

Cuadro N ° 4. Población

UNIDADES DE OBSERVACION	No	%
AUTORIDADES	1	2
DOCENTES	5	10
ESTUDIANTES	44	88
TOTAL	50	100

Fuente: Base de datos Unidad Educativa Indira Gandhi

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

Análisis de los resultados

Los resultados que se detallan a continuación, corresponden a la lista de cotejo empleada a los estudiantes, cuyos datos se presentan a continuación y la entrevista con preguntas semiestructurada dirigida a los docentes.

Resultados lista de cotejo en estudiantes

Cuadro N ° 5. Utiliza recursos dentro de la hora de clases

	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Siempre	42	95,45
2	Casi Siempre	1	2,27
3	A veces	1	2,27
	TOTAL	44	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

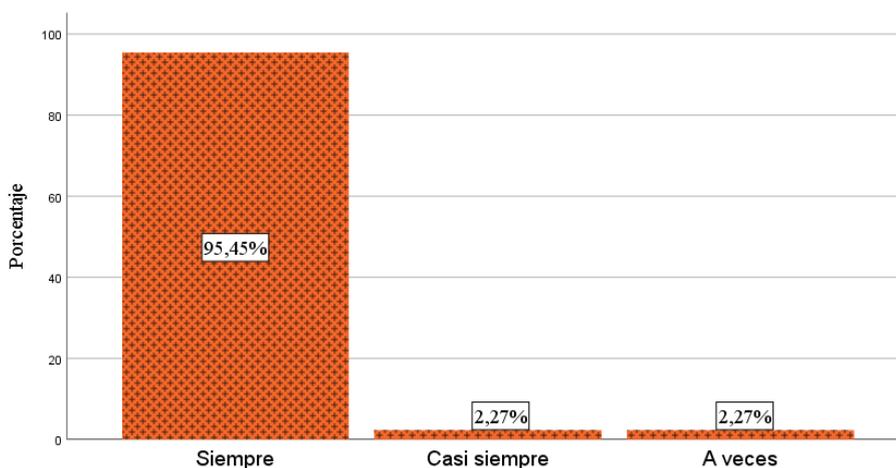


Gráfico N ° 5. Utiliza recursos dentro de la hora de clases

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

Los resultados del proceso de observación a los estudiantes mostraron que el 95,45% de los niños del nivel de inicial II siempre utilizan recursos como rompecabezas, pictogramas o videos animados para facilitar las clases.

Los datos demuestran que los estudiantes en su mayoría son capaces de utilizar recursos como rompecabezas, link educativos y pictogramas en su proceso de aprendizaje. Lo que evidencia que se encuentran haciendo uso de competencias como el juego en el desarrollo de sus actividades para avanzar en la consolidación de sus conocimientos. Sin embargo,

Cabe destacar que se debe fortalecer el uso de más herramientas las cuales deben ser actividades que puedan llamar la atención y promover la concentración de los párvulos sin olvidar que los niños de esta edad tienen un máximo de 4 minutos de abstracción de información.

Cuadro N ° 6. El niño presta atención

	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Siempre	34	77,27
2	Casi Siempre	10	22,73
	TOTAL	44	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

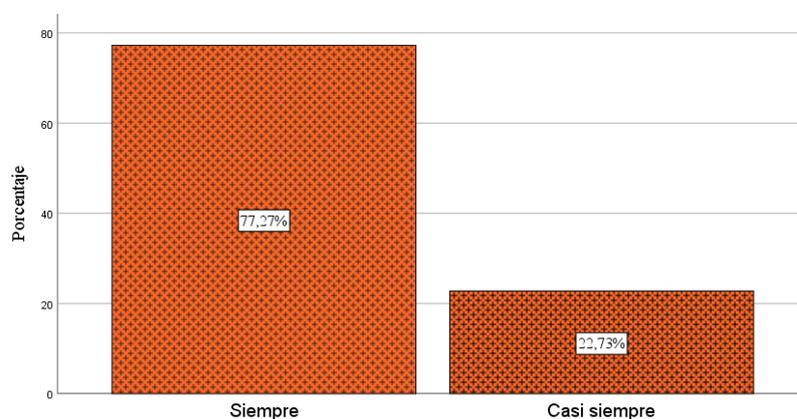


Gráfico N ° 6. El niño presta atención cuando se le presentan instrucciones de trabajo

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

En cuanto a si el niño presta atención cuando se le presentan instrucciones de trabajo 77,27% de los estudiantes del nivel de inicial II demuestran siempre la atención necesaria para seguir instrucciones claras de trabajo y 22,73% de los estudiantes casi siempre tienen el compromiso de prestar atención a las instrucciones.

Datos que muestran que en su mayoría los estudiantes poseen capacidad de atención para acatar las instrucciones de trabajo y comportamiento para demostrar su autonomía durante las órdenes verbales que imparte la docente en la hora clase. Es fundamental que el niño preste la atención necesaria durante todos los momentos de la clase tanto al inicio, en el desarrollo y el cierre, para que pueda ejecutar las actividades según la consigna de cada tarea y de esta manera pueda cumplir al máximo las ordenes que manifiesta la maestra. (Alarcón y Guzmán, 2016)

Cuadro N ° 7. El niño se expresa de manera autónoma

	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Siempre	34	77,27
2	Casi Siempre	10	22,73
	TOTAL	44	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

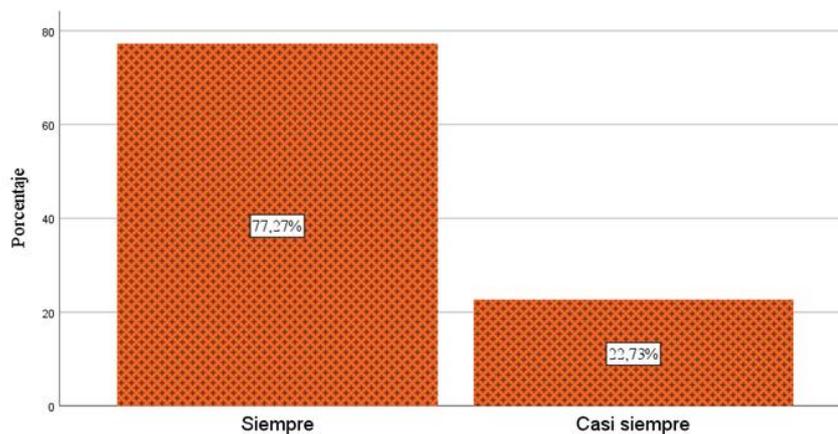


Gráfico N ° 7. El niño se expresa de manera autónoma

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

Los resultados con respecto a la interacción con la maestra evidenciaron que el 77,27% de los estudiantes mantienen siempre una interacción espontánea con la docente lo cual permite que se expresen de forma autónoma; mientras que para un 22,73% casi siempre, por lo tanto, es indispensable fortalecer sus actividades autónomas simples para lograr una adecuado lenguaje verbal y no verbal en los estudiantes.

Aunque la mayor proporción de niños hace uso de su capacidad de autonomía se debe dar atención al porcentaje que no lo hace para mejorar. Tal como lo señala el documento de currículo para el nivel de preescolar uno de sus objetivos es promover las pautas de comunicación y convivencia que el niño requiere para su interacción con el ambiente, la maestra debe ser clara y precisa en las órdenes verbales que expresa para que los estudiantes comprendan y ejecuten las actividades de forma autónoma y no se sientan frustrados al no cumplir la orden asignada.

Cuadro N ° 8. El niño acata reglas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 Siempre	37	84,09
2 Casi Siempre	7	15,91
TOTAL	44	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

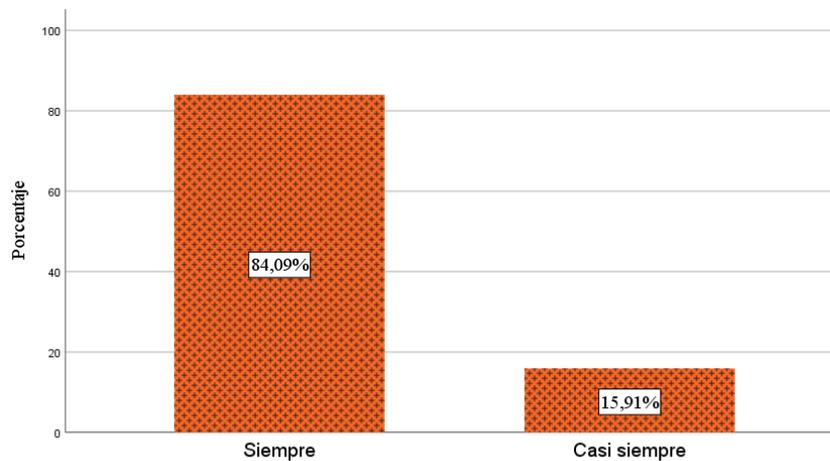


Gráfico N ° 8. El niño es capaz de acata reglas

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

De acuerdo a lo analizado se establece que un 84,09% los niños del nivel de inicial II son capaces de acatar reglas las cuales son esenciales para llegar a un aprendizaje significativo, mientras que un 15,91% considera que casi siempre, es decir, existe una proporción de niños quienes deben reforzar este aspecto para completar las actividades propuestas por la docente.

Tal como lo expresa el currículo de educación infantil en Ecuador, uno de los aspectos que se debe cubrir durante el segundo ciclo de la educación inicial comprende el hecho de que los niños adquieran hábitos elementales de comportamientos como es el caso del cumplimiento de normas por tanto, se debe

estimular de forma constante reglas y hábitos de trabajo para lograr cumplir los objetivos y destrezas planteados y de esta manera evidenciar comportamientos de alto nivel en las actividades diarias (MINEDUC, 2021).

Cuadro N ° 9. Promover la autovaloración

	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Siempre	32	72,73
2	Casi Siempre	12	27,27
	TOTAL	44	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

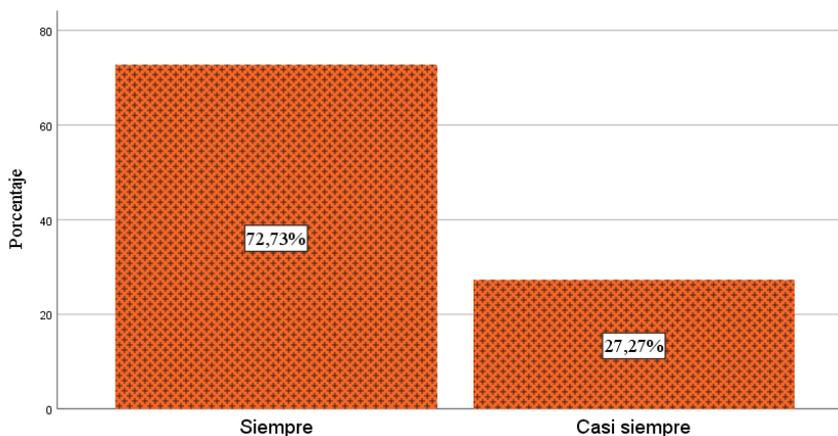


Gráfico N ° 9. A través del proceso de aprendizaje se promueve la autovaloración y cuidado en los niños

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

Los resultados mostraron que el 72,73% de los estudiantes siempre promueve su autovaloración y cuidado dentro del proceso de aprendizaje lo cual es muy importante en edades tempranas escolares, mientras que un grupo pequeño del

27,27% demostró que casi siempre cumple el cuidado y autovaloración dentro del proceso educativo de formación

Uno de los elementos fundamentales del currículo de educación inicial se dirige hacia la promoción del desarrollo afectivo de los niños, en consecuencia, se aprecia que los docentes de la unidad educativa Indira Gandhi se encuentran trabajando hacia el logro de dicho objetivo. Es importante inculcar desde las edades tempranas una adecuada autovaloración y cuidado propio, para fortalecer su autoestima y seguridad propia para mejorar su rendimiento en todos los aspectos (Lojano , 2017).

Cuadro N ° 10. Participación de los niños

	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	Casi Siempre	8	18,18
3	A veces	36	81,82
	TOTAL	44	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

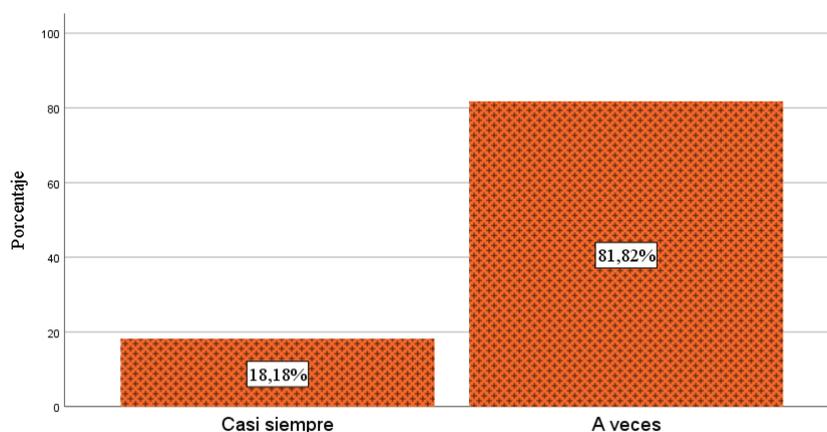


Gráfico N ° 10. Los niños participan en las actividades planificadas

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

De acuerdo a lo analizado en la observación directa se obtuvieron los siguientes resultados por el 18,18% casi siempre participa en las actividades propuestas y planificadas por la docente, mientras que el 81,82% de los estudiantes del nivel de inicial II a veces participan en las actividades planificadas por la maestra parvularia.

Los resultados evidencian que es necesario promover la participación de todos los niños en las actividades planificadas por los docentes, situación en la cual la gamificación puede ser de utilidad, debido a que uno de sus objetivos es que los estudiantes puedan interactuar entre ellos y con el docente como parte de su proceso de aprendizaje.

Se debe establecer actividades que sean llamativas, divertidas y dinámicas para que el estudiante sienta el agrado y curiosidad en todos los momentos didácticos de la planificación (Junco, 2010).

Cuadro N ° 11. El niño culmina las tareas

	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Siempre	36	81,82
2	Casi Siempre	8	18,18
	TOTAL	44	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

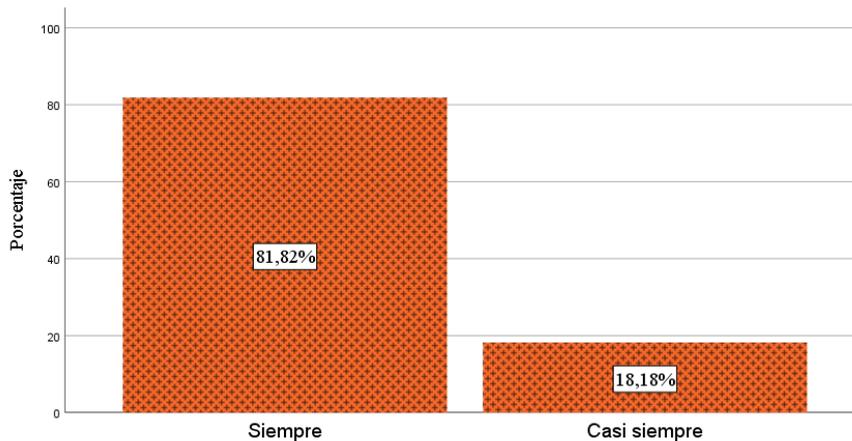


Gráfico N ° 11. El niño logra culmina la tarea asignada

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

De acuerdo a los resultados presentados sobre si el niño logra culminar la tarea asignada, se demuestra que el 81,82% de los estudiantes del nivel de inicial II siempre logra finalizar la actividad propuesta, no obstante, 18,18% de los estudiantes demuestran que casi siempre logran finalizar la actividad.

De acuerdo a lo dispuesto por el currículo de educación infantil uno de los objetivos de la segunda etapa de este proceso se dirige a que los niños consoliden hábitos de comportamientos, en tal sentido la culminación de las tareas representa una actividad fundamental para el aprovechamiento de los espacios educativos.

Sin embargo, es importante destacar que los estudiantes culminan las tareas cuando la maestra imparte reglas claras, sencillas y de fácil entendimiento para los párvulos, por ello es importante seguir reforzando la autonomía de los estudiantes en todos los aspectos y es todos los momentos pedagógicos de la clase (Hughes, 2018).

Análisis de resultados entrevistas docentes

No	Preguntas	Docente1	Docente 2	Docente 3	Docente 4	Docente 5	Análisis e Interpretación
1	¿Qué estrategias innovadoras utiliza en el proceso de enseñanza - aprendizaje?	Siempre debemos utilizar estrategias para llamar la atención en los estudiantes, con la ayuda de la tecnología.	Si, en base al actual sistema de educación virtual.	Se puede decir que si se aplica estrategias innovadoras dentro de las clases virtuales ya que la aplicación de las mismas permite que los estudiantes potencialicen su aprendizaje permitiendo el desarrollo completo de la dimensión emocional, motivación y cognitiva.	Si ya que estas promueven el desarrollo de las capacidades y competencias de los estudiantes.	Estructurar actividades digitales donde utilicen el razonamiento interactuando todos sus sentidos donde ayude al niño a generar un aprendizaje significativo.	Todos los entrevistados manifiestan que gracias a la tecnología se puede implementar estrategias innovadoras para potencializar las dimensiones emocionales, motivacionales y cognitivas de los estudiantes sin embargo no describen cuáles son, evidenciando así un desconocimiento.
2	¿Utiliza la gamificación como estrategia didáctica en el	A través de herramientas tecnológicas como power point,	Si, ya no es complicado aplicarlo en el ambiente educativo virtual	Si, puesto que la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los	Si ya que esto nos permite generar un aprendizaje significativo en los	La gamificación será muy útil en los niños ya tiene un fin de generar	Los entrevistados coinciden que la gamificación es una herramienta

desarrollo de las clases?	genially, páginas webs.	juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados de los niños y niñas en clase.	estudiantes, además la motivación y participación.	motivación, concentración y valores positivos	muy útil en la didáctica para generar un ambiente educativo con aprendizajes significativos.	
3 ¿En el proceso educativo cómo recompensa la participación de los estudiantes?	Mediante un estímulo, (aplauso, palmada, halago)	Con incentivos emocionales, caritas felices, aplausos, palabras motivacionales	Al ser docente de inicial puedo decir que algunos niños necesitan más que reconocimiento y felicitaciones. Los premios pueden ser eficaces en la edad escolar por ende durante mi clase aplica la técnica de las caritas felices, aplausos sorpresa y el calendario de emociones.	Asignando un ayudante por semana, esto sirve de incentivo para que los estudiantes participen en la clase ya que les resulta emocionante. colaborar con la maestra.	Principalmente al niño se le brinda palabras de motivación que le ayuden a confiar en su propio esfuerzo y regalando caritas satisfactorias.	Todos los entrevistados están de acuerdo que se debe recompensar a los niños del nivel de inicial mediante aplausos, caritas, halagos, palabras motivacionales, es decir aspectos cualitativos que pueden reafirmar una educación en valores
4 ¿Utiliza recursos como rompecabezas, pictogramas, videos animados dentro de su planificación?	Sí, dependiendo el tema usar rompecabezas, sopa de letras, la palabra generadora, etc.	Si, son los recursos más utilizados para mejorar la enseñanza-aprendizaje de cada estudiante	Si aplicamos dentro de la planificación como videos educativos, pictogramas sobre el tema o actividad en la que se ese trabajando.	Si todo el material digital que sea necesario para desarrollar sus capacidades.	Si utilizo ya que al niño le ayuda a la concentración y el entretenimiento.	Todos los entrevistados coinciden que si utilizan los recursos como rompecabezas, videos y pictogramas según

							el tema a tratar porque permite desarrollar sus capacidades cognitivas.	
5	¿Promueve en los estudiantes el desarrollo del sentido de responsabilidad a través de los aciertos y errores, fortalezas y debilidades de los estudiantes?	Sí, aclarando que está bien y que está mal. Haciéndole saber lo que es capaz de hacer.	Si, en todos los ámbitos de aprendizaje, fortalecemos habilidades e incentivamos mejorarlas.	los de así sus e a	Si, ya que se les ha mencionado que no siempre tendremos la razón o lo lograremos al primer intento siempre debemos ser perseverantes para lograr nuestras metas y objetivos.	Si mediante dinámicas dentro del salón de clase lo que les permite crear confianza en ellos mismos y ser responsables con las actividades a ellos asignadas.	Si se promueve la responsabilidad en los estudiantes ejecutando diferentes actividades de aprendizaje	Todos concuerdan que es importante crear hábitos de responsabilidad en los estudiantes para fortalecer las habilidades y destrezas
6	¿Contempla en su planificación elementos como el establecimiento de metas y objetivos de aprendizaje y de qué forma?	Las metas y los objetivos son parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.	Si, se encuentran detallados al inicio de cada planificación, pues así facilita el proceso de la creación de actividades.	Si, basados a las experiencias de aprendizajes con la que se esté trabajando	Si ya que me permite determinar el grado de avance de los estudiantes y como debo guiarles durante el proceso de aprendizaje.	Si se ejecuta diferentes objetivos de acuerdo a la experiencia de aprendizaje que se va a compartir en la clase.	Los entrevistados manifiestan que las metas y los objetivos permiten determinar el avance de contenidos dentro del proceso de aprendizaje.	

7	¿En sus clases permite al estudiante desempeñarse socialmente en entornos o espacios educativos cambiantes?	Sí, para que aprenda actuar en diferentes contextos.	Son espacios con tiempos cortos debido a la modalidad virtual, en esos tiempos cortos se interactúa con los demás compañeros.	Sí, es necesario que los estudiantes se relacionen con su entorno	Si ya que uno de los fines de la educación es permitir al estudiante la socialización y prepararlo para desenvolverse con éxito en la sociedad.	Si se realiza juegos de socialización entre sus compañeros y el medio que les rodea.	Los entrevistados manifiestan que es importante una adecuada socialización de los niños con sus pares para fortalecer la interacción entre los mismo.
8	¿Funge de facilitador de los procesos de aprendizaje de sus estudiantes?	Sí, dejando que los estudiantes desarrollen su capacidad creativa.	Si, ya que no solo transmito el aprendizaje sino busco actividades para que el aprendizaje sea significativo	Sí, siempre debemos ser facilitadores y sobre todo con los niños de inicial	Si ya que utilizo herramientas para que los estudiantes desarrollen sus capacidades y aprendan a usarlas adecuadamente en su diario vivir.	Si se facilita al estudiante nuevas actividades de aprendizaje que sean llamativas y motivadoras.	Todos los entrevistados coinciden que el docente es un facilitador del conocimiento por cuanto permite que los niños accedan a actividades motivaciones e innovadoras.
9	¿Cómo emplea el juego dirigido como estrategia para fomentar la autonomía del niño?	Mientras se utilice actividades motivadoras para el estudiante en el aprendizaje, siempre vamos a tener la colaboración de los estudiantes.	Claro que sí, pues los niños necesitan reglas, direccionamientos para aplicar en las actividades y así después ellos lo puedan realizar de	Sin duda alguna es una alternativa que debe integrar en el trabajo docente. Ya que lograr niños autónomos es el objetivo principal de la educación en el nivel inicial.	Para mí el juego libre es el que promueve el desarrollo autónomo del estudiante	Si se emplea juegos donde permitan obtener autonomía entre sus pares.	Todos coinciden el juego como tal es indispensable en la gran mayoría de actividades de este nivel para fortalecer la autonomía ya que este es el objetivo

		forma autónoma, sin inconvenientes.				principal en la educación.	
10	¿En la planificación educativa considera el establecimiento de límites para promover la autonomía de los niños?	Sí, es importante establecer reglas y rutinas	Si, ya que cada actividad posee un tiempo determinado, con actividades concretas para así ayudar a los estudiantes.	Se debe establecer límites y reglas de juego para potencializar al máximo la autonomía en los estudiantes	Siempre vamos a establecer límites y reglas para realizar las actividades, pero se puede tomar en cuenta el estado de ánimo de los estudiantes o incluso la asistencia de los mismos para la ejecución de las actividades	Si se debe plasmar límites donde promuevan autonomía en los niños.	Los entrevistados coinciden que el establecer límites y reglas ayuda a potencializar la ejecución de actividades y promover la autonomía
11	¿El niño expresa sus emociones o sentimientos mediante el lenguaje verbal?	Sí, pero con un previo diálogo.	Pues sí, ya que en casi todas las actividades debe expresar sus sentimientos, emociones acerca de los temas tratados. Tomamos en cuenta que cada acción tiene su reacción.	La gran mayoría del grupo lo hace sin mayores dificultad expresando de manera asertiva sus sentimientos	Sí, pero también puede hacerlo mediante gestos o su estado de ánimo	Mediante el lenguaje verbal y no verbal el niño manifiesta sus sentimientos y emociones.	Los niños si manifiestan sus emociones y es importante destacar que el niño busca la manera para hacerlo externo, puedo ser mediante lenguaje verbal y no verbal.

<p>12 ¿En la interacción con la maestra, el niño se expresa de manera autónoma?</p>	<p>Siempre debemos crear un clima de confianza.</p>	<p>Depende su edad y por esta pandemia los padres no dejan solos a sus pequeños, por ende, los niños no se expresan autónomamente</p>	<p>Si la gran mayoría del grupo menciona sus ideas, pensamientos y sentimientos con autonomía de forma clara y manteniéndose dentro del tema que se esté trabajando</p>	<p>Si los estudiantes son muy espontáneos y sinceros.</p>	<p>Si se le brinda confianza al niño para que pueda expresar sus sentimientos y emociones de manera autónoma.</p>	<p>Los entrevistados manifiestan que el niño si se expresa de manera autónoma, pero es importante verificar el contexto donde se encuentra, por la pandemia algunos padres no permiten que el niño realice actividades solo.</p>
<p>13 ¿El niño ha alcanzado hábitos personales de autonomía como lavado de manos, dientes, baño?</p>	<p>Bueno en estos tiempos difíciles, el niño ya empieza con esos hábitos desde casa.</p>	<p>Si, ya que todos los días desde que se empezó el año escolar se practica estas actividades autónomas en tiempos establecidos.</p>	<p>No se lo ha podido evidenciar por tema de la virtualidad, pero se les ha mencionado a los estudiantes la importancia de mantener una buena higiene personal</p>	<p>Si ya ha logrado hacer estas actividades solo</p>	<p>El niño si ha alcanzado hábitos personales de autonomía</p>	<p>De forma general los entrevistados manifiestan que el niño (a) ya alcanzo estos hábitos personales de autonomía ya que son acciones que deben venir fortaleciéndose desde la casa, sin embargo, son conscientes que esto debe ser una mejorar progresiva</p>

<p>14 ¿El niño se sienta adecuadamente y tiene el material solicitado para trabajar?</p>	<p>Sí, depende de la situación socioeconómica de la familia.</p>	<p>En cámara se observa que todos los niños están sentados correctamente y algunos pequeños les suele faltar el material, pero se busca la opción de reemplazo de materiales y así continúen en las actividades.</p>	<p>La gran mayoría grupo cumple con las reglas del aula y una de ellas es sentarse correctamente, se les ha mencionado concurridamente que al no acatar esta regla le podría perjudicar en su salud ya que le puede dolor la espalda, hombros, cuello y cabeza.</p>	<p>Si ya logra estar sentado correctamente y usar su material de la misma manera.</p>	<p>Si se sienta adecuadamente en el lugar de trabajo es donde le brindamos al niño comodidad para realizar sus actividades.</p>	<p>Todos los encuestados manifiestan que desde la pantalla de la computadora se puede verificar que los estudiantes si mantienen una correcta posición en su silla y la gran mayoría si tiene todos los materiales, en el caso que no lo tuviera se debe reemplazar los algunos elementos que tenga a disposición dentro de su casa, aunque por la complejidad del contexto todavía se puede mejorar este aspecto.</p>
<p>15 ¿El niño presta atención cuando se le presentan instrucciones de trabajo?</p>	<p>Sí. Siempre y cuando podemos atraer su atención, siempre debe ser motivadora</p>	<p>Si, ya que al inicio de cada clase se lo realiza, y así no tengan complicaciones en el</p>	<p>Si siempre y cuando las instrucciones sean claras y cortas donde no se cree confusión.</p>	<p>Si sobre todo cuando se utiliza material que llame su atención sea grande, colorido y novedoso.</p>	<p>Si presta atención para que pueda ejecutar de mejor manera sus actividades.</p>	<p>Todos los entrevistados manifiestan que los estudiantes si prestan atención siempre y cuando</p>

		transcurso de las actividades				la maestra brinda instrucciones claras y precisas y al inicio de la actividad, para no causar confusiones.
16 ¿Cómo promueve la familia la autonomía del niño?	En su mayoría, por no decir en su totalidad los niños aprenden a ser autónomos siempre dándoles confianza de que si pueden realizar.	No, básicamente les tienen muy dependientes, salvo algunos casos donde los padres de familia son más conscientes que la autonomía es el eje de desarrollo principal para la vida.	El desarrollo de la autonomía en los niños y niñas es el objetivo prioritario en la educación de un niño. Un niño autónomo es aquel que es capaz de realizar por sí mismo aquellas tareas y actividades propias de los niños de su edad y de su entorno socio cultural por ende los padres al ser parte fundamental del proceso de enseñanza- aprendizaje de sus hijos deben trabajar en su autonomía y dejarlos ser independiente para que logren adquirir sus propios conocimientos basados en el descubrimiento.	La colaboración de la familia es indispensable en este proceso	Los padres de familia han sido muy colaboradores brindando a sus niños el desempeño de autonomía.	La mayoría de los entrevistados dice que los niños no han tenido un adecuado apoyo de sus padres para promover su autonomía, por el motivo que se encuentran en este momento en clases virtuales y es difícil que los padres puedan brindar la confianza para fortalecer la autonomía.

<p>17 ¿Las actividades planificadas consideran la promoción de la autonomía de los niños?</p>	<p>Sí, porque los niños aprenden a resolver problemas, ejercicios por sí solos.</p>	<p>Todas las actividades que se planifican están establecidas para el desarrollo de la autonomía, tanto en el momento del inicio como el cierre de la clase</p>	<p>Para que las niñas, niños desarrollen sus potencialidades y definan su personalidad en forma segura, amplia y armoniosa, deben vivir con su familia, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión, El Estado y la Sociedad son los responsables de proporcionar las condiciones que los ayuden a llevar una vida plena e independiente en sociedad y ser educados en un espíritu de paz, dignidad, tolerancia, libertad, igualdad y solidaridad.</p>	<p>Si, las actividades siempre deben ir enfocadas hacia la anatomía de cada niño</p>	<p>Se plantea las actividades promoviendo la autonomía en los niños según se manifiesta en el currículo de educación.</p>	<p>Los entrevistados concuerdan que las actividades planificadas deben desarrollar, potencializar y estar enfocadas en promover la autonomía de los niños</p>
<p>18 ¿A través del proceso de aprendizaje se promueve la autovaloración y cuidado en los niños?</p>	<p>El niño desde temprana edad debe aprender que está bien y enseñarle a ser responsable.</p>	<p>En la planificación dependiendo la experiencia de aprendizaje se toman las destrezas adecuadas, pero sino se concentran siempre se les recuerda a los estudiantes los cuidados que se</p>	<p>Si ya que la educación inicial se encarga del desarrollo integral de los niños y niñas menores de 5 años, que trata potenciar su aprendizaje y promover su bienestar, sin desconocer la responsabilidad formativa de la familia y la comunidad.</p>	<p>Dentro del proceso de aprendizaje el pilar fundamental debe ser la autovaloración como el autocuidado de ellos mismos y sus pares</p>	<p>Si se le ha brindado al niño la autovaloración y cuidado de ellos mismos.</p>	<p>Los entrevistados están de acuerdo que la autovaloración y cuidado propio es fundamental para un correcto desarrollo por ello si consta en el proceso de educación dependiendo la</p>

		deben tomar en cuenta.	Respetando sus derechos, diversidad cultural y lingüística y su ritmo propio de crecimiento aprendizaje.			experiencia de aprendizaje.	
19	¿El niño interactúa de forma adecuada con el contexto educativo?	Los estudiantes ya están conscientes de que está bien y que está mal.	Si, puesto que las actividades son más lúdicas y por ende siempre están en constante interacción en su entorno virtual.	Los niños y niñas del nivel de inicial reciben sus clases mediante la modalidad virtual por ende se puede decir que ellos se encuentran perfectamente adaptados a su entorno familiar y que interactúan activamente y eficazmente ya que es un lugar conocido.	Los niños aprenden mediante la ejecución correcta las acciones positivas dentro del contexto educativo	El niño sí se desenvuelve socialmente en el contexto educativo.	Los entrevistados manifiestan que el niño aprenden, interactúan y se desenvuelven de forma positiva y asertiva en el contexto educativo
20	¿El niño logra culminar la tarea asignada?	La mayoría de las veces, dependiendo el grado de dificultad.	Debido al tiempo en ocasiones no, pero en clases se les pide la actividad al 75% y en la tarde como refuerzo que se complete el 100%	La mayor parte del tiempo los niños y niñas tratan de cumplir con las actividades propuestas en la planificación siempre y cuando el nivel de complejidad no sea tan complejo	Si luego de una explicación clara él logra culminar la actividad.	Con la ayuda de la maestra y las órdenes verbales claras y específicas el niño logra culminar satisfactoriamente sus actividades.	Todos los entrevistados coinciden en que los niños si cumplen con la actividad asignada dependiendo la complejidad del tema tratado y las ordenes o indicaciones del mismo.

21 ¿El niño es capaz de acatar reglas?	Siempre debemos brindarles confianza a los estudiantes y ganarse la de ellos como partes del proceso de interaprendizaje	Si, ya que su desarrollo, el contexto educativo en si ya permite que el estudiante se integre y cumpla las reglas.	La gran mayoría del grupo respeta y cumple con las reglas del aula logrando mantener un ambiente armónico con sus pares	Si ya logra escuchar y acatar las reglas que de dictan.	La maestra debe emitir reglas claras al niño para que ellos logren cumplirlas.	Los entrevistados manifiestan que los niños si son capaces de acatar reglas siempre y cuando se le brinde la confianza y respeto idóneo para lograr mantener un ambiente armónico en el salón de clases.
22 ¿Los niños en que actividades planificadas participan activamente?	Sí, porque son parte de ellas. Además, siempre trato de buscar actividades creativas para su mejor desempeño en su aprendizaje.	Todos los niños participan de actividades ya que todas están en constante calificación y premiación.	Si. Ya que la planificación se la realiza con anterioridad para que los docentes sepan lo que se va trabajar y puedan preparar el material interactivo con anticipación, el cual siempre es interesante.	Si, para esto las actividades a realizarse deben ser llamativas	Las actividades que se plasma en la planificación deben ser motivadoras para que el niño sienta emoción al participar en dichas actividades.	Todos los entrevistados manifiestan que los estudiantes participan en las actividades que sean creativas, interesantes y motivadoras, esto va a fomentar una participación espontánea y divertida de los niños.

Fuente: Entrevista a docentes

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

Análisis de resultados entrevista a directora

1.- ¿Qué estrategias innovadoras utiliza en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

Las docentes dentro de su planificación y jornada diaria de actividades utilizan Power point, videos interactivos y demás recursos según el tema a tratar

2.- ¿Utiliza la gamificación como estrategia didáctica en el desarrollo de las clases?

En los momentos actuales fue todo un reto incorporar la gamificación al proceso educativo de todos los niveles, pero estoy segura que la gamificación como tal será un recurso indispensable para impartir las clases.

3.- ¿En el proceso educativo cómo recompensa la participación de los estudiantes?

Es importante lograr llegar de una forma ideal al niño de inicial, por cuanto al ser los más pequeños de la institución las maestras deben interactuar de una manera más cauta, por ejemplo, se los recompensa con emojis, caritas, aplausos en este caso aplausos virtuales y demás actividades creativas que tienen las maestras

4.- ¿Utiliza recursos como rompecabezas, pictogramas, videos animados dentro de su planificación?

Los recursos deben ser analizados y verificados para que puedan llegar al estudiante, y más aún a los niños de Inicial, por ello dentro de los recursos es ideal los rompecabezas, pictogramas y videos.

5.- ¿Promueve en los estudiantes el desarrollo del sentido de responsabilidad a través de los aciertos y errores, fortalezas y debilidades de los estudiantes?

Al momento de interactuar con los más pequeños es primordial crear en ellos un estado de responsabilidad tanto en sus actos como en sus acciones, lo cual lo puedo verificar en las visitas áulicas

6.- ¿Contempla en su planificación elementos como el establecimiento de metas y objetivos de aprendizaje y de qué forma?

Dentro de las planificaciones realizadas por las docentes constan los objetivos y destrezas a trabajar por lo tanto es evidente las metas y objetivos a cumplirse.

7.- ¿En sus clases permite al estudiante desempeñarse socialmente en entornos o espacios educativos cambiantes?

A raíz de la emergencia sanitaria todos los entes educativos tuvimos que cambiar de forma radical el sistema de clases, por ello los estudiantes han demostrado que se han podido acoplar de forma exitosa al contexto que se le presente.

8.- ¿Funge de facilitador de los procesos de aprendizaje de sus estudiantes?

Todos los docentes de todos los niveles deben ser un facilitar a carta cabal, para que el conocimiento impartido sea asimilado de forma adecuado por los estudiantes.

9.- ¿Cómo emplea el juego dirigido como estrategia para fomentar la autonomía del niño?

En el nivel de inicial es fundamental el trabajo-juego es una metodología ideal para fundamentar y consolidar los aprendizajes y mucho más cuando hablamos de la autonomía donde el niño debe seguir reglas de juego y prestar atención a las indicación y recomendaciones de la docente.

10.- ¿En la planificación educativa considera el establecimiento de límites para promover la autonomía de los niños?

Si, todas las planificaciones deben tener un espacio al cual se denomina tutoría donde se concientiza el buen uso de los valores humanos y un adecuado comportamiento y cabe especificar que mediante estos temas se fortalece la autonomía de los estudiantes.

11.- ¿El niño expresa sus emociones o sentimientos mediante el lenguaje verbal?

Los niños de inicial son muy espontáneos y expresivos al momento de manifestar sus emociones las cuales pueden ser de forma verbal y no verbal, es decir lo puede expresar mediante un dialogo o simplemente con sus gestos.

12.- ¿En la interacción con la maestra, el niño se expresa de manera autónoma?

En las visitas áulicas se puede evidenciar que los niños mantienen una buena relación con la docente y al mismo momento si demuestran un grado de autonomía.

13.- ¿El niño ha alcanzado hábitos personales de autonomía como lavado de manos, dientes, baño?

Es un poco complicado garantizar que el niño ha alcanzado estos hábitos personales por cuanto se encuentran en un proceso de clases virtuales.

14.- ¿El niño se sienta adecuadamente y tiene el material solicitado para trabajar?

Si he podido verificar que los niños mantienen un orden adecuado para tomar las clases, es decir los padres de familia han logrado proveer al niño de un espacio amplio, sin distractores y muebles adecuados para continuar en sus estudios.

15.- ¿El niño presta atención cuando se le presentan instrucciones de trabajo?

En este punto es importante destacar que para el niño preste atención es importante como manifiesta las ordenes o instrucciones la docente, es decir todo este trabajo se encuentra en las habilidades metodológicas de la docente.

16.- ¿Cómo promueve la familia la autonomía del niño?

Al momento que el padre de familia ingresa a la institución se crea un compromiso de acompañamiento y ayuda al estudiante, por ello los padres de familia son un pilar fundamental para un adecuado desarrollo de los niños

17.- ¿Las actividades planificadas consideran la promoción de la autonomía de los niños?

Dentro de la planificación que entrega la docente se debe detallar minuciosamente cada una las actividades y micro-actividades con sus respectivos recursos, por ello dentro del nivel de iniciar siempre deben existir ejes transversales que conlleven a fortalecer la autonomía.

18.- ¿A través del proceso de aprendizaje se promueve la autovaloración y cuidado en los niños?

Dentro del proceso de aprendizaje el cual es plasmado en la planificación, siempre van a existir actividades que permitan desarrollar la autovaloración y su cuidado

19.- ¿El niño interactúa de forma adecuada con el contexto educativo?

Se puede decir que el niño actúa según el estímulo que le proporcione la docente, por ello hay que estar claros que la metodología que utilice la docente debe ser la más adecuada.

20.- ¿El niño logra culminar la tarea asignada?

Es indispensable que el niño culmine la tarea y sobre todo que la tarea constituya en un aprendizaje significativo y perdure en sus saberes

21.- ¿El niño es capaz de acatar reglas?

Claro que el niño es capaz de acatar reglas, pero estas deben ser claras y simples para que los más pequeños puedan entenderlas y ejecutarlas

22.- ¿Los niños en que actividades planificadas participan activamente?

Especialmente los más pequeños les agrada de sobremanera las actividades dinámicas que lleven música, movimiento y curiosidad, por ello es importante que el material para las actividades tenga una revisión previa

Análisis e interpretación

De acuerdo con lo mencionado por la directora de la institución, se evidencia una iniciativa importante desde la adaptación al currículum como producto del Covid 19, sin embargo, aunque se habla de un proceso exitoso con los estudiantes; puesto que hay una constante participación en los estudiantes, pese a que no se puede verificar que los contenidos que se han manejado en las clases virtuales, con respecto al tema de autonomía, ha generado en los niños, un aprendizaje significativo.

Con respecto al uso de la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, la entrevistada confirma que, si se realizan actualmente, donde se observa una participación más activa de los estudiantes, pero tomando en cuenta los resultados, es importante fortalecer las actividades de evaluación para confirmar que el conocimiento se está aplicando en la vida cotidiana.

Adicionalmente, el uso de las TIC's es un elemento indispensable para las clases virtuales, sin embargo, no se utilizan algunas herramientas gamificadoras que fortalezcan dicho proceso, motivo por el cual, la propuesta presentada, es fundamental para cumplir con los objetivos de enseñanza.

Análisis de resultados entrevista a expertos

Cuadro N ° 12. Resultados entrevista a expertos

No	Preguntas	Experta 1 MSC Sandra Campuez	Experta 2 Lcda. Vanessa Cuenca	Experto 3 Msc. Janio Jadan	Análisis e Interpretación
1	¿Cuál es el aporte didáctico y metodológico de los recursos gamificados?	Permite captar la atención de los niños en edades tempranas	El aporte es grandioso para un completo e integrador desarrollo de los estudiantes	El aporte didáctico del juego es importante para una respuesta de índole física o mental	Los expertos coinciden en que la gamificación constituye una estrategia de gran impacto para captar la atención de los estudiantes y, por ende, su participación activa en las actividades escolares desarrolladas en clases, sobre todo si se aborda en la primera infancia.
2	¿Qué ventajas encuentra en el uso de la gamificación?	Desarrolla el pensamiento lógico para resolver retos y permite adquirir mejor el conocimiento	Es de gran utilidad porque logra entretener y enseñar a los niños	Permite desarrollar la motivación, participación, aporte de habilidades sociales y trabajo en equipo	La gamificación, según los entrevistados, tiene múltiples ventajas como desarrollar el pensamiento lógico de los niños, además de dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje a través de actividades lúdicas que aumentan la participación y trabajo en equipo de los estudiantes.
3	¿Qué recursos digitales tienen mayor impacto videos, link, juegos, etc. en el proceso educativo?	Es fácil de utilizar los recursos gamificados como videos interactivos y se adapta a todos los niños	Es un recurso ameno para emplear con los estudiantes como los rompecabezas para fomentar su atención	Los estudiantes pueden usar las siguientes aplicaciones: minecraf, education roblox, scratch Jr, Educaplay entre otros,	Desde diferentes perspectivas, el uso de videos y rompecabezas a través de herramientas digitales como Minecraf, Scratch, Educaplay, favorece la implementación de la gamificación en los estudiantes de educación inicial.

				para potencializar las habilidades cognitivas	
4	¿Cuál es el aporte en educación inicial de los recursos como rompecabezas, pictogramas, videos animados dentro de su planificación?	Ayuda a que los estudiantes puedan realizar actividades por sí mismos	Los niños aprenden mediante el empleo del juego nuevas formas de aprendizaje	Ayuda a desarrollar las habilidades cognitivas, el auto control	Implementar el uso de recursos educativos como rompecabezas y videos, favorece la gestión de habilidad cognitivas en los niños a través de nuevas experiencias de aprendizaje, lo que garantiza mayor atención y participación de los estudiantes, y por supuesto, el aprendizaje significativo.
5	¿Cómo utilizaría la gamificación para promover el desarrollo de la autonomía en los niños?	los niños ejecutarían actividades en forma grupal o individual	Las actividades dirigidas para que los estudiantes vayan fomentando su autonomía	Para realizar trabajo colaborativo mediante retos individuales los cuales permiten seguir participando de forma activa	Al utilizar nuevas herramientas que aumenten la atención de los niños en las clases, permitirá que dinámicas como trabajo individual y en equipo a través de las TICs, la clase se llevará a cabo con mayor fluidez.
6	¿Qué estrategias, recursos podría apoyar las actividades para promover la autonomía de los niños?	Proveer los permios para lograr los objetivos planteados	Realizar actividades individuales o grupales para crear expectativa en los estudiantes	Generar competencia e interés por participar de forma independiente	Además del uso de herramientas gamificadas, los expertos determinan la necesidad de abordar actividades en equipo e individuales, que, a través de la competencia e incentivos, generen un ambiente de aprendizaje a través del juego.
7	¿Cuál es el papel del juego en la autonomía del niño?	Permite que los niños puedan expresar sus ideas o pensamientos	Permite que los niños manifiesten sus emociones de forma natural	Permite que los niños puedan manifestar su grado de liderazgo dentro y fuera del grupo de trabajo	Los expertos coinciden en que el juego es un estimulante natural para demostrar habilidades como el liderazgo en los niños, además de un apalancamiento a

través de la expresión de sus emociones y pensamientos, por ende, de la autonomía.

8	¿Cómo acompañar y valorar el proceso educativo centrado en la autonomía del niño?	Mediante el logro de premios según sea la actividad propuesta	Se puede despertar una motivación por participar en diferentes recursos	La evaluación es importante en la gamificación, para cumplir el propósito de la herramienta gamificadora	La motivación es fundamental para gamificar las clases y lograr con éxito el objetivo de desarrollar habilidades a través del aprendizaje mediante el juego, sin embargo, el incentivo a través de la premiación y la evaluación son un complemento fundamental para garantizar los resultados positivos en cada clase.
---	---	---	---	--	---

Fuente: Entrevista a expertos

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Título: Uso de las apps José Aprende, Educaplay y Factory Puzzle (gamificación) para el desarrollo de la autonomía de los niños de Educación Inicial en la Unidad Educativa Indira Gandhi.

Datos Informativos:

Nombre de la institución: Unidad Educativa, Indira Gandhi, ubicada en el cantón Quito, provincia de Pichincha, Distrito Metropolitano de Quito, parroquia Chillogallo.

Provincia: Pichincha

Cantón: Distrito Metropolitano de Quito

Parroquia: Chillogallo

Sostenimiento: Particular

Beneficiarios: Niños de II de inicial

Antecedentes de la propuesta

De acuerdo con el estudio de las fuentes documentales y análisis de los resultados alcanzados, mediante la aplicación del cuestionario a los docentes y la observación de los niños la Unidad Educativa, se pudo apreciar que los docentes no emplean en su totalidad la gamificación como herramienta para el desarrollo y fortalecimiento de la autonomía.

En correspondencia con lo anterior el estudio mostró la importancia de analizar y aplicar herramientas como la gamificación para apoyar el desarrollo de una de las

competencias básicas en los niños, tanto en su desenvolvimiento individual como en el ámbito escolar, por lo tanto, se indagó sobre herramientas actualizadas dirigidas a la promover dicha competencia en los niños del nivel inicial de la escuela seleccionada, todo ello en un ambiente motivador, colaborativo y bajos las bondades de las tecnologías de comunicación e información al servicio de la educación.

En este sentido, al determinar las causas que englobaron la problemática planteada sobre el uso de la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la autonomía en los niños del nivel inicial, se planificó una propuesta como parte del presente proyecto orientada a la implementación de una aplicación móvil (apps) como estrategia didáctica don el propósito de aportar en el desarrollo de una de las competencias fundamentales para la conformación de la personalidad.

Justificación

La educación ha evolucionado a través de los años, con miras al mejoramiento de los procesos de enseñanza y del aprendizaje significativo; no obstante, con el auge del internet y las redes sociales, ha obligado a los docentes y estudiantes, entrar en una nueva dinámica educativa, el uso de herramientas TICs. Lo anterior, ha generado un reto para los educadores, quienes tienen que explorar con herramientas que ayuden a potencializar el aprendizaje durante las actividades curriculares en el aula de clase; esto incluso, como se ha mencionado anteriormente, el Ministerio de Educación de Ecuador lo ha tenido en consideración para el currículo de todos los niveles educativos, a nivel nacional.

En este escenario, la gamificación toma fuerza para consolidarse como una estrategia fundamental para el fortalecimiento de los procesos educativos actuales, ya que la premisa de la misma, es aprender jugando. Como se pudo demostrar a través de los resultados del presente estudio, y en el marco de la educación virtual por la pandemia de COVID-19, los docentes realizan uso empírico de alternativas digitales que favorezcan la dinámica de la educación, a la vez que los estudiantes

muestran habilidades que podrían fortalecerse con un uso bien planificado y fundamentado científicamente de las TICs.

La guía de actividades aquí propuesta, busca a través de plataformas como José Aprende, Educaplay y Puzzle Factory, que los estudiantes de la Unidad Educativa Indira Gandhi, desarrollen habilidades relacionadas con la autonomía, impactando de manera positiva en la vida cotidiana de los mismos.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar una guía de actividades apoyadas en la gamificación para fortalecer la autonomía de los estudiantes del nivel de inicial II

Objetivos específicos

- Identificar las herramientas que aporten al desarrollo de la autonomía en los estudiantes del nivel inicial II
- Desarrollar las actividades gamificadoras que facilitan el desarrollo de la autonomía de los estudiantes del nivel inicial II
- Socializar la propuesta a los docentes del nivel de inicial II

Análisis de Factibilidad

Factibilidad sociopolítica

Con respecto a la factibilidad sociopolítica de la presente propuesta se encuentra dada debido a que la misma ha sido verbalizada con el personal directivo y administrativo de la institución educativa, quienes han manifestado su interés por la incorporación de la misma en la planificación de ese nivel. Adicionalmente el desarrollo de la propuesta se alinea a los cambios que la sociedad viene presentando como parte de estar transcurriendo la era de la sociedad de la información, por lo que los sistemas educativos deben adecuarse al momento que se presenta (Acevedo & Romero, 2019).

Factibilidad financiera

La presente propuesta no contempla gastos exagerados para su aplicación; puesto que la docente cuenta con el apoyo institucional en la que se cuenta con las herramientas tecnológicas necesarias para el desarrollo de las propuestas considerando que los apps necesarios y requeridos se descargan de manera gratuita de Internet.

Factibilidad Administrativo

En el ámbito administrativo se dispone del apoyo de las autoridades institucionales, que han manifestado la apertura requerida para aplicar la propuesta de forma efectiva. Adicionalmente, la disposición de docentes y estudiantes de la Unidad Educativa está disponible.

Factibilidad técnica

La propuesta se diseña tomando en consideración la posibilidad de instalar la aplicación seleccionada en cualquier dispositivo móvil con acceso a internet y sistemas operativos Android, por lo que su viabilidad técnica se encuentra dada, ya que en la institución educativa los docentes disponen del requerimiento básico y los niños podrán emplear dispositivos como tablets o smartphone para ingresar y navegar por la app seleccionada.

Factibilidad Legal

La investigación, se fundamenta en los principios constitucionales, mediante los cuales se garantiza la educación de calidad y de acuerdo a los estándares más altos para todos los niños del territorio, por lo tanto la Constitución de la República (2008), la ley de educación (2018), el código de niñez y adolescencia (2014), y Plan de desarrollo Toda Una Vida (2017), comprenden el respaldo legal que apoya la viabilidad de este proyecto de investigación, considerando que a través del mismo se fomenta una de las competencias personales fundamentales para el desarrollo de la personalidad integral.

Metodología

La presente propuesta partió de un análisis profundo de las variables de estudio como fueron la gamificación y la autonomía en los niños de educación inicial, y

también en los resultados identificados mediante los instrumentos de obtención de datos del estudio y evaluación de metodologías empleadas en investigaciones anteriores. En función de la organización de estos elementos se organizó de forma detallada las herramientas a utilizar y la manera adecuada de presentarlas para el mejor aprovechamiento de los usuarios.

En función de lo señalado por Hernández et al. (2015):

Actualmente, el docente actual, debe ser un profesional dispuesto al uso de las herramientas digitales para incentivar y motivar las actividades de enseñanza-aprendizaje. Debe poseer la capacidad de analizar y evaluar exhaustivamente su ejercicio profesional, con el objetivo de orientar a sus estudiantes hacia el desarrollo de competencias fundamentales para la inserción social en la presente era (p. 82).

En concordancia con lo antes dispuesto, la presente propuesta se fundamenta en una metodología virtual, utilizando la aplicación Daily Task, misma que propicia la adquisición de hábitos, rutinas y destrezas harán de los niños personas más autónomas, para lo cual Berenguer (2016) manifiesta que la concepción de las herramientas virtuales de enseñanza representan implicará la posibilidad de reemplazadas las actividades tradicionales de aula por las herramientas multimedia, diseñadas para disminuir pérdidas, ya que fueron diseñadas por especialistas con trayectoria en el área.

De acuerdo a esta metodología se incentiva en los estudiantes la posibilidad de apoyarse en un dispositivo para adquirir conductas que en otro momento históricos fueron impensables contar con ellas como parte de los elementos de la vida diaria, facilitando un ambiente colaborativo e incentivando la actitud del estudiante para colaborar y fortalecer su motivación por el aprendizaje desde sus propias experiencias (Berenguer, 2016).

Cuadro N ° 13. Plan de acción

ETAPAS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
PLANIFICACIÓN	Elaborar un cronograma de actividades orientado a la ejecución de la propuesta.	Presentación del cronograma de actividades definido para la ejecución de la propuesta.	Papelería	Cronograma elaborado
SOCIALIZACIÓN	Compartir la propuesta con las autoridades y docentes de la Unidad Educativa, para contar con su aval y disposición de utilización	Socialización de la estrategia didáctica sustentada en la gamificación para el fortalecimiento de la autonomía de los niños.	Autorización <ul style="list-style-type: none"> • Líder del proyecto • Materiales de papelería • Carta • Gestión 	Participación de directivos y docente
EJECUCIÓN	Ejecutar la estrategia didáctica basada en la gamificación para el fortalecimiento de la autonomía de los niños.	Desarrollar las estrategias definidas de acuerdo al cronograma establecido.	Insumos básicos para desarrollar la actividad	Participación de los niños.
EVALUACIÓN	Evaluar los resultados obtenidos durante la utilización de la propuesta	Utilizar técnicas de evaluación continua de las actividades planificadas.	Instrumento de la evaluación	Participación de Todos los involucrados

Fuente: Plan de Acción

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

Fundamentación teórica de la propuesta

Programas de aplicaciones móviles

Las aplicaciones móviles de acuerdo con Aguado et al. (2015) constituyen herramientas con variedad de funcionalidades como su fácil accesibilidad a través de los dispositivos móviles, manejo operativo sencillo, entretenimiento, versatilidad de usos; adicionalmente suelen ser desarrolladas bajo plataformas y sistemas operativos como iOS, Android, Windows u otros. También son conocidas como programas o software a los que se puede acceder de forma manera o mediante pago vía los mismos dispositivos móviles como celulares o tabletas. A través de ellas el usuario las utiliza para efectuar tareas concretas.

Uso educativo de las Aplicaciones móviles

De acuerdo con Grund et al. (2017) las aplicaciones móviles en el ámbito educativo “son instrumentos que apoyan el aprendizaje ubicuo, en las cuales el contenido o herramienta de aprendizaje, se considera una competencia de aprender para aprender” (p. 9). De allí que la visión pedagógica de los docentes, propicie la implementación de herramientas tecnológicas, los dispositivos móviles y las aplicaciones para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, haciéndolo más interactivo, innovador y entretenido en la obtención de los conocimientos.

El empleo de las herramientas móviles en los procesos de enseñanza – aprendizajes representa una herramienta pedagógica avalada por los organismos internacionales en materia de educación como la (Brazuelo y Gallego, 2011), (Corbeil, 2007), (JISC infoNet, 2011), UNESCO (2013); quiénes ha realizado diferentes eventos en los cuales se promueve su empleo en el proceso educativo. De igual manera en Ecuador se han venido realizado investigaciones en las cuales se les empieza a dar utilidad en diferentes poblaciones incluyendo los niños y niñas en las cuales se sustenta las ventajas del empleo de esta herramienta y las mejoras de los niños y niñas al comenzar a utilizarlas.

GUIA DE ACTIVIDADES



GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMIA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA INDIRA GANDHI

MARIA CRISTINA MONTIEL

Introducción

El desarrollo de la autonomía en los niños representa un hito fundamental en su formación integral debido a que este aspecto es fundamental para la socialización, desenvolvimiento social, personal y académico, desde el cual podrá tener disposición y adquirir los hábitos que le permitan manejarse por sí mismo y asimilar de forma apropiada los conocimientos necesarios para ser responsable de su propio proceso de aprendizaje. El uso de una aplicación móvil para tal fin ayudará a adquirir hábitos básicos que le servirán de fundamento para concentrarse y hacer mejor de los conocimientos necesarios para desempeñarse en diferentes ambientes.



ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PARA UTILIZAR LA GUÍA

Indicaciones generales

1.- Para desarrollar cada una de las actividades descritas a continuación, es importante que el docente o el padre de familia descargue en la App store de un teléfono móvil, la aplicación José Aprende, donde encontrará una serie de cuentos que tienen la opción de seleccionar para lectura o audio cuento.

Gráfico N ° 12. App José Aprende

Fuente: Google play store

Es importante tener en cuenta que se deben seleccionar la opción de audio cuento en todas las actividades desempeñadas en esta herramienta gamificadora; la cual servirá en primera instancia para dar a conocer a los niños las principales actividades de cuidado personal a través de las cuales se podrá desarrollar la autonomía.

Gráfico N ° 13. Pantalla de inicio de José Aprende

El docente o representante debe conocer y manipular adecuadamente la herramienta antes de utilizarla con los estudiantes, por lo tanto, se recomienda, haga uso de la misma con anticipación a su empleo en el aula.

ACTIVIDAD

1



JOSÉ APRENDE

MARIA CRISTINA MONTIEL

Actividades a desarrollar

Se plantean 5 ejercicios desarrolladas a través de la app José Aprende con el objetivo de propiciar el desarrollo de la autonomía en los niños:

Ejercicio 1: Lavarse las manos

Ejercicio 2: La bañera de José.

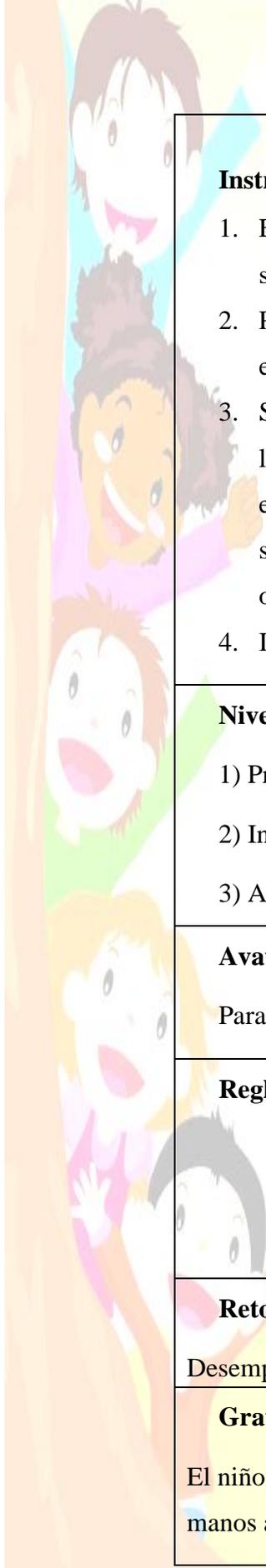
Ejercicio 3: La comida de José

Ejercicio 4: La ropa de José

Ejercicio 5: Cuidado de los dientes.

Ejercicio 1: Lavarse las manos

Tema: Lavado de manos	
Eje de aprendizaje: Desarrollo personal y social	
Ámbito: Identidad y Autonomía	
Objetivo del sub nivel: Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo	
Destreza: Practicar con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara	
Espacio: Aula de clases o virtual	
Jugadores: 22 niños	
Tipo de jugadores: Heterogéneos (exploratorios y sociales)	
Tiempo: lunes de dos semanas (2 días)	Recurso: Recurso móvil – José Aprende Agua, jabón, toallas, lavamanos
	
Gráfico N ° 12. Pantalla de inicio autocuidados de José Aprende	
Fuente: José Aprende	

**Instrucciones:**

1. El juego implica utilizar la herramienta de “José Aprende” y seleccionar el cuento “Las manos de José”
2. Posteriormente, seleccionar la opción autolectura y mostrar a los niños el video completo
3. Simular el lavado de manos, actividad para la cual la maestra dispone los materiales en un área del aula e invita a los niños a imaginarse que están lavando sus manitas. Mientras le presenta un motivador si logra seguir la secuencia completa sin distracciones se le otorga un pequeño obsequio.
4. Identificar los valores que expresa cada niño (a)

Niveles

- 1) Principiantes
- 2) Intermedios
- 3) Avanzados

Avatares

Para el ejercicio los niños tendrán un sello que representa la acción

Reglas del juego: El docente establece reglas de juego.

1	Utiliza los materiales de forma adecuada
2	Mantiene la secuencia de actividades
3	Realiza la actividad jugando
4	Demuestra interés por la actividad

Retos

Desempeñar la técnica del lavado de manos en los cinco pasos

Gratificaciones

El niño que realice de forma correcta el ejercicio podrá distribuir el jabón de manos a sus compañeros como un ayudante de la clase



Gráfico N ° 13. Implementos de aseo

Fuente: Google imágenes

Los niños podrán chocar sus manos para representar que se encuentran limpias representando el valor de la responsabilidad



Gráfico N ° 14. Niños saludando

Fuente: Google imágenes

Ejercicio 2: La bañera de José.

Tema: Aseo personal	
Eje de aprendizaje: Desarrollo personal y social	
Ámbito: Identidad y Autonomía	
Objetivo del sub nivel: Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de si mismo	
Destreza: Realizar independientemente normas de aseo al ir al baño	
Espacio: Aula de clases y entornos virtuales	
Jugadores: 22 niños	
Tipo de división: Grupos de cinco niños	
Tipo de jugadores: Heterogéneos (exploratorios y sociales)	
Tiempo: 15 minutos, el miércoles de dos semanas (2 días)	Recurso: Recurso móvil – José Aprende, Frasco para simular el champú, jabón, esponja y toalla.
	
Gráfico N ° 15. Pantalla de inicio autocuidados de José Aprende	
Fuente: José Aprende	

Instrucciones:

1. El juego implica utilizar la herramienta de “José Aprende” y seleccionar el cuento “La bañera de José”
2. Posteriormente, seleccionar la opción auto lectura y mostrar a los niños el video completo
3. Simular con los niños, una rutina de baño adecuada, siguiendo los pasos propuestos por la herramienta digital; los niños deberán llevar el procedimiento completo, utilizando los implementos necesarios para hacerlo.
4. Identificar los valores que expresa cada niño (a)

Niveles

- 1) Principiantes
- 2) Intermedios
- 3) Avanzados

Avatares

Para el ejercicio los niños tendrán un collar con la insignia de la actividad

Reglas del juego: El docente establece reglas de juego.

1	Selecciona los materiales para bañarse
2	Realiza la secuencia de actividades
3	Demuestra motivación por la actividad

Retos

Dramatizar la conducta del baño diario de acuerdo a las instrucciones.

Gratificaciones

Se dará a los niños un jabón de figuras para utilizarlo en su casa



Gráfico N ° 16. Figura de jabón

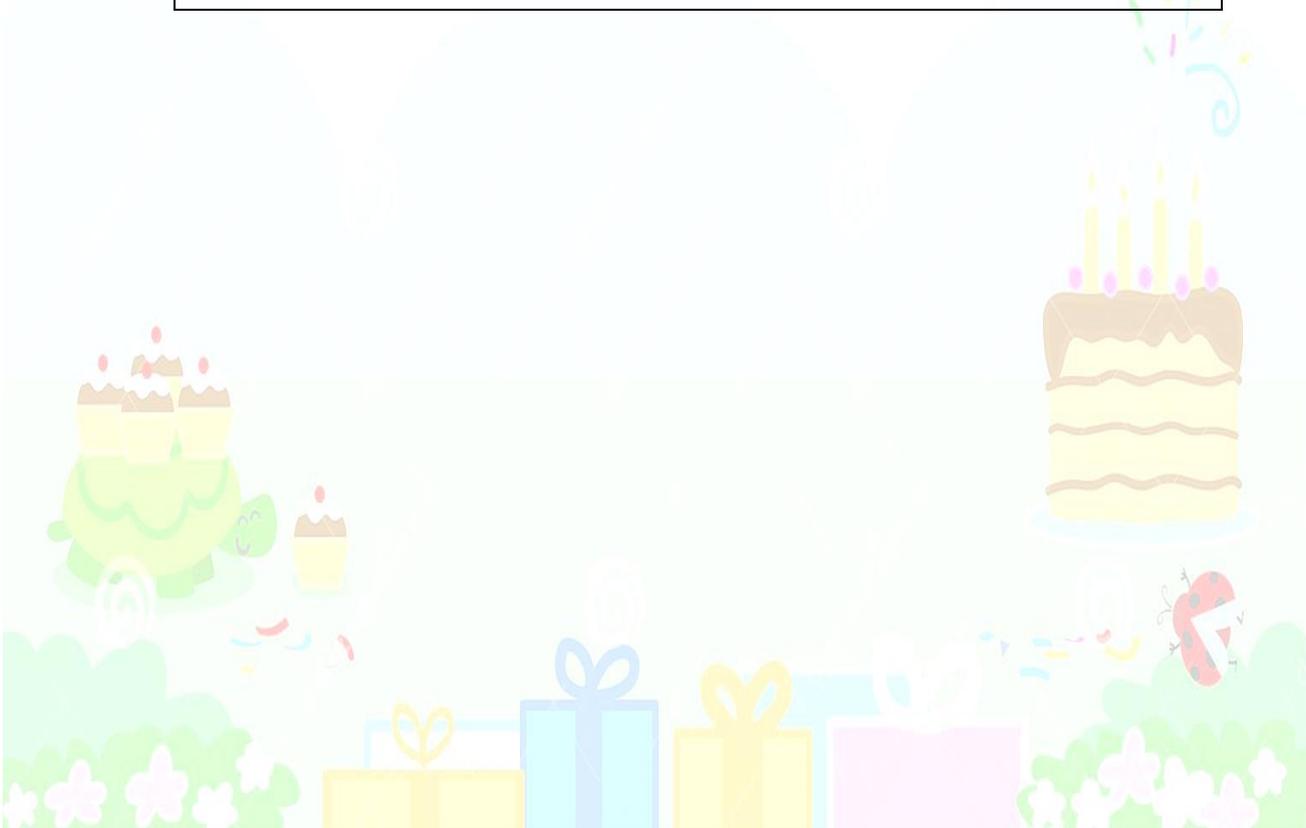
Fuente: Google imágenes

Los niños reciben aplausos virtuales o presenciales representando al valor del respeto hacia uno mismo y los demás



Gráfico N ° 17. Aplauso

Fuente: Google imágenes



Ejercicio 3: La comida de José

Tema: Aprender a comer sólo	
Eje de aprendizaje: Desarrollo personal y social	
Ámbito: Identidad y Autonomía	
Objetivo del sub nivel: Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo	
Destreza: Utilizar la cuchara, tenedor y el vaso cuando se alimenta de manera autónoma	
Espacio: Aula de clases y entornos virtuales	
Jugadores: 22 niños	
Tipo de división: Individual	
Tipo de jugadores: Heterogéneos (exploratorios y sociales)	
Tiempo: 15 minutos, el miércoles de dos semanas (2 días)	Recurso: Recurso móvil – José Aprende, Plato y cubiertos
	
Gráfico N ° 18. Pantalla de inicio autocuidados de José Aprende	
Fuente: José Aprende	

Instrucciones:

1. El juego implica utilizar la herramienta de “José Aprende” y seleccionar el cuento “La comida de José”
2. Posteriormente, seleccionar la opción autolectura y mostrar a los niños el video completo
3. Indicar a los niños la importancia de los elementos necesarios para comer, y modales en el momento de estar en la mesa
4. Identificar los valores que expresa cada niño (a)

Niveles

- 1) Principiantes
- 2) Intermedios
- 3) Avanzados

Avatares

Para el ejercicio los niños tendrán un sello de cubiertos para identificar la actividad

Reglas del juego: El docente establece reglas de juego.

1	Reconoce los materiales para comer
2	Utiliza adecuadamente los implementos
3	Emplea los modales al comer
4	Demuestra motivación por la actividad

Retos

Fortalecer el conocimiento sobre los modales e implementos a la hora de comer

Gratificaciones

El niño podrá dirigir a sus compañeritos para entonar la canción de la comida, representado al valor del compañerismo



Gráfico N ° 19. Niños cantando

Fuente: Google imágenes



Ejercicio 4: La ropa de José

Tema: Prendas de vestir

Eje de aprendizaje: Desarrollo personal y social

Ámbito: Identidad y Autonomía

Objetivo del sub nivel: Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo

Destreza: Vestirse y desvestirse de manera independiente con prendas de vestir sencillas

Espacio: Aula de clases y entornos virtuales

Jugadores: 22 niños

Tipo de división: Individual

Tipo de jugadores: Heterogéneos (exploratorios y sociales)

Tiempo: 15 minutos, el jueves de dos semanas (2 días)

Recurso: Recurso móvil – José Aprende, pasta dental, y cepillo de dientes



Gráfico N ° 20. Pantalla de inicio autocuidados de José Aprende

Fuente: José Aprende

Instrucciones:

1. El juego implica utilizar la herramienta de “José Aprende” y seleccionar el cuento “La ropa de José”.
2. Posteriormente, seleccionar la opción leer cuento y mostrar a los niños el video completo
3. Identificar las prendas adecuadas y enseñar el orden en el que se deben usar
4. Identificar los valores que expresa cada niño (a)

Niveles

- 1) Principiantes
- 2) Intermedios
- 3) Avanzados

Avatares

Para el ejercicio los niños tendrán una estrellita para que identifiquen la actividad

Reglas del juego: El docente establece reglas de juego.

1	Reconoce las prendas de vestir
2	Identifica su ropa favorita
3	Realiza la simulación de la manera adecuada
4	Demuestra motivación por la actividad

Retos

Desplegar la conducta del cepillado de acuerdo a las instrucciones.

Gratificaciones

Entregar sticker de carita feliz para pegarlos en las camisas para representar el valor de la solidaridad



Gráfico N ° 21. Buen trabajo

Fuente: Google imágenes



Ejercicio 5: Cuidado de los dientes.

Tema: Cepillado de los dientes	
Eje de aprendizaje: Desarrollo personal y social	
Ámbito: Identidad y Autonomía	
Objetivo del sub nivel: Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo	
Destreza: Practicar con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara	
Espacio: Aula de clases y entornos virtuales	
Jugadores: 22 niños	
Tipo de división: Grupos de cinco niños	
Tipo de jugadores: Heterogéneos (exploratorios y sociales)	
Tiempo: 15 minutos, el viernes de dos semanas (2 días)	Recurso: Recurso móvil – José Aprende, pasta dental, y cepillo de dientes
	

Gráfico N ° 22. Pantalla de inicio autocuidados de José Aprende

Fuente: José Aprende

Instrucciones:

1. El juego implica utilizar la herramienta de “José Aprende” y seleccionar el cuento “Los dientes de José”
2. Posteriormente, seleccionar la opción autolectura y mostrar a los niños el video completo
3. Jugar con los niños transmitiéndole la técnica del cepillado dental y sus beneficios para la higiene bucal y prevención de la aparición de caries dental.
4. Identificar los valores que expresa cada niño (a)

Niveles

- 1) Principiantes
- 2) Intermedios
- 3) Avanzados

Avatares

Para el ejercicio los niños tendrán un sello que representa la acción

Reglas del juego: El docente establece reglas de juego.

1	Selecciona los materiales para cepillarse
2	Realiza la secuencia de actividades
3	Ejercita el cepillado y se divierte jugando
4	Demuestra motivación por la actividad

Retos

Desplegar la conducta del cepillado de acuerdo a las instrucciones.

Gratificaciones

Entrega de cepillos didácticos en fomix



Gráfico N ° 23. Cepillo de dientes

Fuente: Google imágenes

Besos volados por el uso adecuado de la técnica de cepillado, representando al valor de la cooperación



Gráfico N ° 24. Besitos

Fuente: Google imágenes

Rúbrica de la aplicación José Aprende

Parámetros de evaluación

A= Adquirido

EP= En proceso

I= Iniciando

NE= No evaluado

Indicador	Insumo 1	Insumo 2
Practica con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara		
Realiza independientemente normas de aseo al ir al baño		
Utiliza la cuchara, tenedor y el vaso cuando se alimenta de manera autónoma		
Vestirse y desvestirse de manera independiente con prendas de vestir sencillas		
Identifica los valores que expresa cada niño		
Expresa la creatividad mediante el uso de la aplicación José aprende		
Utiliza independientemente la aplicación José Aprende		

ACTIVIDAD

2



GUÍA DE ACTIVIDADES DE
FORTALECIMIENTO DE APRENDIZAJE A
TRAVES DE LA HERRAMIENTA



María Cristina Montiel

Actividades a desarrollar

Se plantean 3 ejercicios desarrolladas a través de la herramienta Educaplay con el objetivo de propiciar el desarrollo de la autonomía en los niños mediante el cuento.

Ejercicio 1: El compañerismo

Ejercicio 2: La cooperación

Ejercicio3: Atención Relacionar imágenes

•

Ejercicio 1: Compañerismo

Tema: Cuento	
Eje de aprendizaje: Expresión y comunicación	
Ámbito: Comprensión y expresión del lenguaje	
Objetivo del sub nivel: desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.	
Destrezas: Comunicarse incorporando palabras nuevas a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa. Describir oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observa.	
Espacio: Aula de clases y entornos virtuales	
Jugadores: 22 niños Tipo de división: Grupos de cuatro niños Tipo de jugadores: Heterogéneos (exploratorios y sociales)	
Tiempo: 15 minutos	Recursos: Recurso móvil – Educaplay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10860815-el_torito_chispa_brava.html
Instrucciones: 1. Hacer click en el link adjunto 2. Preparar a los estudiantes para empezar la actividad	

3. Empezar el video y hacer las preguntas que se encuentran en el video

Al finalizar, realizar una interpretación con los niños, en la que cada uno asumirá un personaje y representará el cuento.

Niveles

- 1) Principiantes
- 2) Intermedios
- 3) Avanzados

Avatares

Cada niño diseñará su avatar de acuerdo a los personajes del cuento

Actividades

Lectura del cuento ilustrado

Dramatización del cuento

Identificar las emociones que expresa cada niño (a)

Expresar actitudes de compañerismo

Reglas de juego El docente establece reglas de juego.

1	Acata las instrucciones expresadas
2	Responde las preguntas del video quiz
3	Participa y le divierte jugando
4	Expresa motivación por la actividad

Retos

Reconocer el compañerismo como parte de las buenas relaciones y sentimientos de alegría.

Iniciar la dramatización una vez concluida la lectura del cuento

Todos los niños deben participar

Todos los niños deben realizar las actividades definidas

El juego culminará cuando todos manifiesten por lo menos una conducta de compañerismo.

Gratificaciones

Cada niño recibirá una calcomanía por el papel desempeñado



Gráfico N ° 25. Mano Calcomanía

Fuente: Google imágenes

A medida que participen cada niño recibirá una carita feliz por participación



Gráfico N ° 26. Carita feliz

Fuente: Google imágenes

Al culminar cada niño recibirá un aplauso



Gráfico N ° 27. Aplauso

Fuente: Google imágenes

Rúbrica del cuento

Parámetros de evaluación

A= Adquirido

EP= En proceso

I= Iniciando

NE= No evaluado

Indicador	Insumo 1	Insumo 2
Comunica incorporando palabras nuevas a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa.		
Describe oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observa.		
Participa en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.		
Reconoce el compañerismo como parte de las buenas relaciones		
Expresa dinamismo al contestar las preguntas de Educaplay		
Utiliza correctamente las habilidades digitales		

LINK CUENTO INTERATIVO N. 1

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10860815-el_torito_chispa_brava.html

A través de este link, los estudiantes mantendrán la escucha y participación activa, pues no sólo se trata de ver un video, sino de responder preguntas a lo largo de la actividad, este hecho hará que el aprendizaje sea significativo.

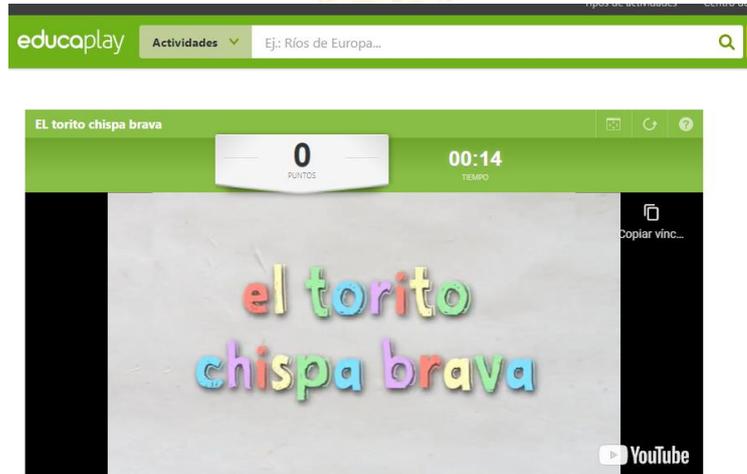


Gráfico N ° 28. Inicio actividad de cuento 1

Fuente: Educaplay

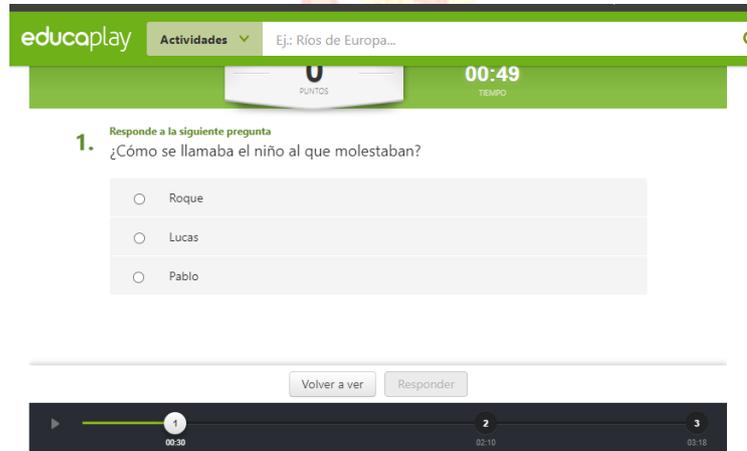


Gráfico N ° 29. El torito chispa brava

Fuente: Educaplay

PREGUNTAS INTERACTIVAS DEL CUENTO

PREGUNTA 1

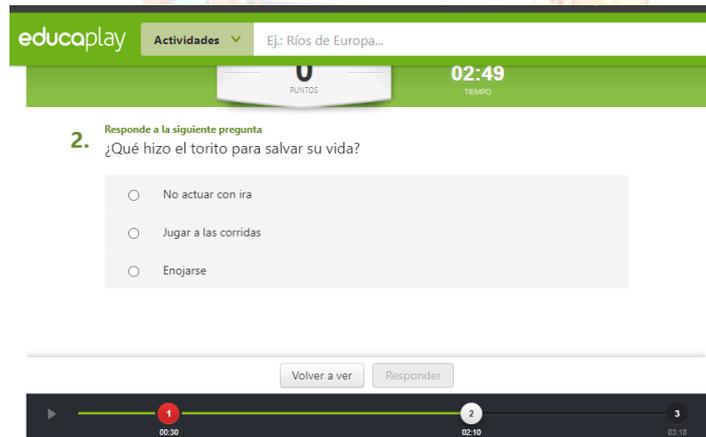


The screenshot shows the Educaplay interface for an interactive question. At the top, the logo 'educaplay' is on the left, and 'Actividades' with a dropdown arrow and 'Ej.: Ríos de Europa...' is on the right. Below this, a green bar displays '0 PUNTOS' and '00:49 TIEMPO'. The question text reads: '1. Responde a la siguiente pregunta ¿Cómo se llamaba el niño al que molestaban?'. Below the question are three radio button options: 'Roque', 'Lucas', and 'Pablo'. At the bottom of the question area are two buttons: 'Volver a ver' and 'Responder'. A progress bar at the very bottom shows three steps, with the first step '1' highlighted and a timer of '00:30' below it.

Gráfico N ° 30. Pregunta 1 del cuento 1

Fuente: Educaplay

PREGUNTA 2

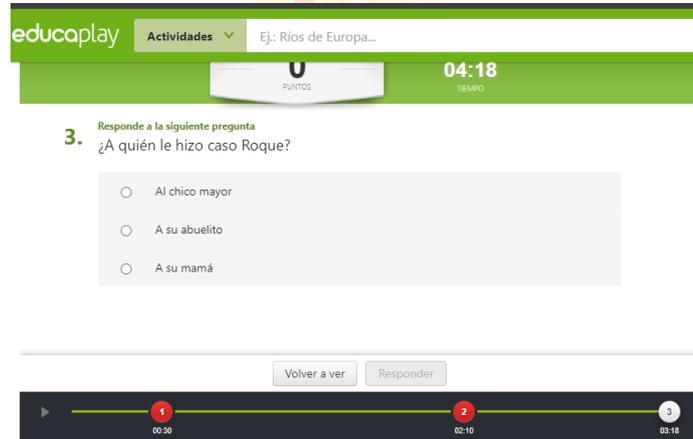


The screenshot shows the Educaplay interface for an interactive question. At the top, the logo 'educaplay' is on the left, and 'Actividades' with a dropdown arrow and 'Ej.: Ríos de Europa...' is on the right. Below this, a green bar displays '0 PUNTOS' and '02:49 TIEMPO'. The question text reads: '2. Responde a la siguiente pregunta ¿Qué hizo el torito para salvar su vida?'. Below the question are three radio button options: 'No actuar con ira', 'Jugar a las corridas', and 'Enojarse'. At the bottom of the question area are two buttons: 'Volver a ver' and 'Responder'. A progress bar at the very bottom shows three steps, with the second step '2' highlighted and a timer of '02:10' below it.

Gráfico N ° 31. Pregunta 2 del cuento 1

Fuente: Educaplay

PREGUNTA 3



educaplay Actividades Ej.: Ríos de Europa...

0 PUNTOS 04:18 TIEMPO

3. Responde a la siguiente pregunta
¿A quién le hizo caso Roque?

Al chico mayor

A su abuelito

A su mamá

Volver a ver Responder

1 00:36 2 02:10 3 03:18

Gráfico N ° 32. Pregunta 3 del cuento 1

Fuente: Educaplay



Ejercicio 2: Cooperación

Tema: Cuento	
Eje de aprendizaje: Expresión y comunicación	
Ámbito: Comprensión y expresión del lenguaje	
Objetivo del sub nivel: desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.	
Destrezas: Comunicarse incorporando palabras nuevas a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa. Describir oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observa.	
Espacio: Aula de clases y entornos virtuales	
Jugadores: 22 niños Tipo de división: Grupos de cuatro niños Tipo de jugadores: Heterogéneos (exploratorios y sociales)	
Tiempo: 15 minutos	Recursos: Recurso móvil – Educaplay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10861058-jugando_con_el_sol.html
Instrucciones: 1. Hacer click en el link adjunto 2. Preparar a los estudiantes para empezar la actividad 3. Empezar el video y hacer las preguntas que se encuentran en el video Al finalizar, realizar una interpretación con los niños, en la que cada uno asumirá un personaje y representará el cuento.	
Niveles 1) Principiantes 2) Intermedios 3) Avanzados	

Avatares

Cada niño tendrá un sello del animalito que represento

Actividades

Lectura del cuento ilustrado

Dramatización del cuento

Identificar las emociones que expresa cada niño (a)

Expresar actitudes de cooperación

Reglas de juego El docente establece reglas de juego.

1	Acata las instrucciones expresadas
2	Responde las preguntas del video
3	Participa y le divierte jugando
4	Expresa motivación por la actividad

Retos

Identificar conductas de cooperación

Participar de forma espontánea

Todos los niños deben realizar las actividades definidas

El juego culminará cuando todos los niños expresen conductas de cooperación

Gratificaciones

Cada niño recibirá una calcomanía por el papel desempeñado



Gráfico N ° 33. Mano Calcomanía

Fuente: Google imágenes

A medida que participen cada niño recibirá un aplauso



Gráfico N ° 34. Aplauso

Fuente: Google imágenes

Rúbrica del cuento

Parámetros de evaluación

A= Adquirido

EP= En proceso

I= Iniciando

NE= No evaluado

Indicador	Insumo 1	Insumo 2
Comunica incorporando palabras nuevas a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa.		
Describe oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observa.		
Participa en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.		
Reconoce la cooperación como parte de las buenas relaciones		
Expresa dinamismo al contestar las preguntas de Educaplay		
Utiliza correctamente las habilidades digitales		

LINK CUENTO INTERATIVO N. 2

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10861058-jugando_con_el_sol.html

A través de este link, los estudiantes mantendrán la escucha y participación activa, pues no sólo se trata de ver un video, sino de responder preguntas a lo largo de la actividad, este hecho hará que el aprendizaje sea significativo.

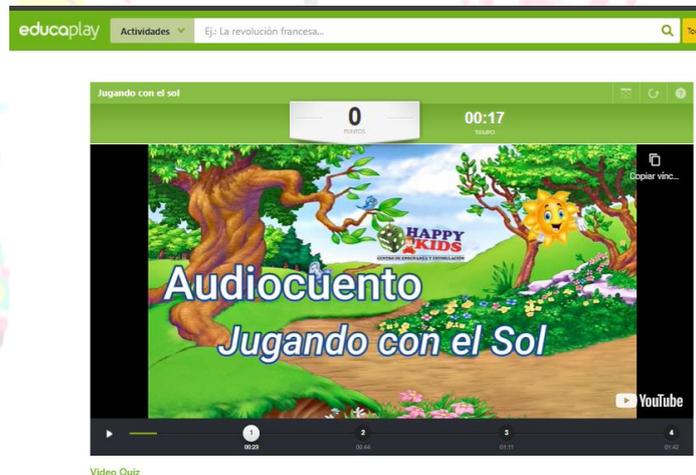


Gráfico N ° 35. Inicio Actividad Cuento 2

Fuente: Educaplay

PREGUNTAS INTERACTIVAS DEL CUENTO

PREGUNTA 1

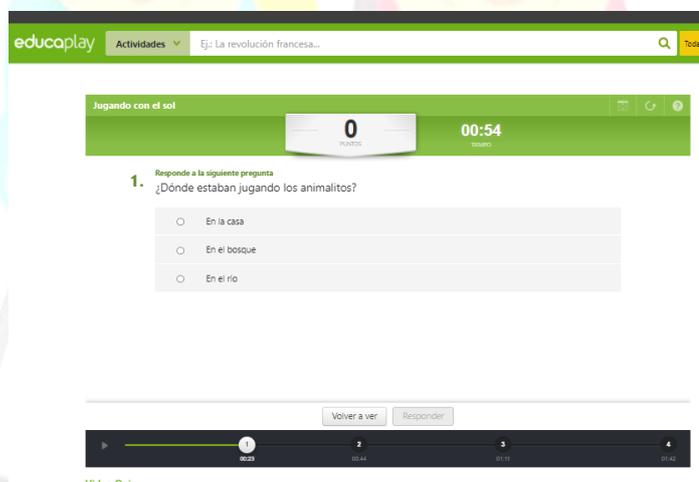


Gráfico N ° 36. Pregunta 1 del cuento 2

Fuente: Educaplay

PREGUNTA 2

The screenshot shows the Educaplay interface for a video quiz. At the top, the logo 'educaplay' is on the left, and a search bar contains 'Ej: La revolución francesa...'. Below this, a green header bar displays 'Jugando con el sol', a score of '0 PUNTO', and a timer at '01:59'. The main content area shows question 2: 'Responde a la siguiente pregunta ¿Por qué los animales se escondieron?'. There are three radio button options: 'Porque no soportaban el calor', 'Porque les dio miedo', and 'Para jugar'. At the bottom, there are 'Volver a ver' and 'Responder' buttons, and a progress bar with four segments, the second of which is highlighted.

Gráfico N ° 37. Pregunta 2 del cuento 2

Fuente: Educaplay

PREGUNTA 3

The screenshot shows the Educaplay interface for a video quiz. At the top, the logo 'educaplay' is on the left, and a search bar contains 'Ej: La revolución francesa...'. Below this, a green header bar displays 'Jugando con el sol', a score of '0 PUNTO', and a timer at '02:45'. The main content area shows question 3: 'Responde a la siguiente pregunta ¿Cuál fue la solución que dijeron los animales?'. There are three radio button options: 'Jugar de noche', 'Jugar de día', and 'No jugar con el sol'. At the bottom, there are 'Volver a ver' and 'Responder' buttons, and a progress bar with four segments, the second of which is highlighted.

Gráfico N ° 38. Pregunta 3 del cuento 2

Fuente: Educaplay

PREGUNTA 4

educaplay Actividades Ej: La revolución francesa... Todos los ac...

Jugando con el sol 0 PUNTOS 04:43

4. Responde a la siguiente pregunta
¿Quiénes jugaron con el sol?

- Los animalitos
- El bosque
- La maestra

Volver a ver Responder

Video Quiz

Gráfico N ° 39. Pregunta 4 del cuento 2

Fuente: Educaplay



Ejercicio 3: Atención Relacionar imágenes

Tema: Cuento	
Eje de aprendizaje: Expresión y comunicación	
Ámbito: Comprensión y expresión del lenguaje	
Objetivo del sub nivel: desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.	
<p>Destrezas:</p> <p>Comunicarse incorporando palabras nuevas a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa.</p> <p>Describir oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observa.</p>	
Espacio: Aula de clases y entornos virtuales	
Jugadores: 22 niños	
Tipo de división: Grupos de cuatro niños	
Tipo de jugadores: Heterogéneos (exploratorios y sociales)	
Tiempo: 15 minutos	<p>Recursos: Recurso móvil – Educaplay</p> <p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10860473-cuidado_personal.html</p>
<p>Instrucciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hacer click en el link adjunto 2. Preparar a los estudiantes para empezar la actividad 3. Empezar el video y relacionar las imágenes de forma correcta <p>Al finalizar, realizara una dramatización de cada acción</p>	
<p>Niveles</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Principiantes 2) Intermedios 3) Avanzados 	
Avatares	
Cada niño tendrá un sello de los útiles de aseo	

Actividades

Lectura de imágenes

Mencionar la utilidad de cada una

Identificar las emociones que expresa cada niño (a)

Expresar actitudes de atención

Reglas de juego

El docente establece reglas de juego.

1	Responde cada vez que la docente pregunta
2	Está atento a la actividad
3	Relaciona correctamente las imágenes
4	Expresa motivación por la actividad

Retos

Identificar los útiles de aseo

Participar de forma espontánea

Todos los niños deben realizar las actividades definidas

El juego culminará cuando todos los niños expresen conductas de atención

Gratificaciones

Cada niño recibirá una calcomanía por el papel desempeñado



Gráfico N ° 40. Mano Calcomanía

Fuente: Google imágenes

A medida que participen cada niño recibirá un aplauso



Gráfico N ° 41. Carita feliz

Fuente: Google imágenes

Rúbrica del cuento

Parámetros de evaluación

A= Adquirido

EP= En proceso

I= Iniciando

NE= No evaluado

Indicador	Insumo 1	Insumo 2
Comunica incorporando palabras nuevas a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa.		
Describe oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observa.		
Expresa sus vivencias y experiencias a través del lenguaje verbal		
Reconoce la cooperación como parte de las buenas relaciones		
Expresa dinamismo al contestar las preguntas de Educaplay		
Utiliza correctamente las habilidades digitales		

LINK INTERATIVO N. 3

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10860473-cuidado_personal.html

A través de este link, los estudiantes mantendrán la escucha y participación activa, pues no sólo se trata de ver un video, sino de ir respondiendo preguntas a lo largo de la actividad, este hecho hará que el aprendizaje sea significativo



Gráfico N ° 42. Inicio Actividad 3

Fuente: Educaplay

EJERCICIO RESUELTO



Gráfico N ° 43. Ejercicio Resuelto

Fuente: Educaplay

ACTIVIDAD

3



GUÍA DE ACTIVIDADES DE FORTALECIMIENTO DE
APRENDIZAJE A TRAVES DE LA HERRAMIENTA



María Cristina Montiel

Actividades a desarrollar

Se plantean 3 ejercicios desarrolladas a través de la herramienta puzzle factory con el objetivo de propiciar el desarrollo de la autonomía en los niños:

Ejercicio 1: Lavarse las manos

Ejercicio 2: Autonomía

Ejercicio 3: Convivencia

Ejercicio 1: Lavado de manos

Tema: Rompecabezas	
Eje de aprendizaje: Expresión y comunicación	
Ámbito: Expresión corporal y motricidad	
Objetivo del sub nivel: desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos	
Destrezas: Realizar actividades de coordinación viso motriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales. Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales. Emplear su lado dominante en la realización de la mayoría de las actividades que utilice la mano, ojo y pie.	
Espacio: Aula de clases y entornos virtuales	
Jugadores: 22 niños Tipo de división: individual Tipo de jugadores: Heterogéneos (exploratorios y sociales)	
Tiempo: 15 minutos	Recursos: Link de puzzle factory, Tablet, https://puzzlefactory.pl/es/rompecabezas/jugar/para-los-ninos/174084-lavarse-las-manos/2x4
Narrativa: Los niños escuchan la historia de la importancia del lavado de manos Los niños recordaran la forma correcta de realizar la actividad Los niños expresaran mediante el lenguaje verbal como se realiza el lavado de manos	
Instrucciones: <ol style="list-style-type: none">1. Ubicar a los niños frente a un dispositivo con acceso a internet e ingresar al link adjunto2. Explicar las reglas del juego, y seleccionar el nivel de dificultad del puzzle, entre 6, 8 o 12 piezas	

3. A medida que el niño vaya completando el puzzle escribir en el talero las actividades que se van identificando.

Niveles

- 1) Principiantes
- 2) Intermedios
- 3) Avanzados

Avatares

Cada niño tendrá un sello del jabón o toalla que se utiliza en la acción

Reglas de juego El docente establece reglas de juego.

1	Arma adecuadamente en el puzzle
2	Identifica las actividades
3	Participa activamente en la socialización
4	Expresa motivación por la actividad

Retos

Identificar conductas de obediencia

Actuar de forma obediente

Participar de forma espontánea

Gratificaciones

Cada niño recibirá un emoji por su participación



Gráfico N ° 44. Carita feliz

Fuente: Google imágenes

A medida que participen cada niño recibirá un aplauso



Gráfico N ° 45. Aplauso

Fuente: Google imágenes

Rúbrica del rompecabezas

Parámetros de evaluación

A= Adquirido

EP= En proceso

I= Iniciando

NE= No evaluado

Indicador	Insumo 1	Insumo 2
Realiza actividades de coordinación viso motriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.		
Utiliza la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.		
Emplea su lado dominante en la realización de la mayoría de las actividades que utilice la mano, ojo y pie.		
Reconoce la obediencia como parte de las buenas relaciones.		
Demuestra las habilidades de memoria al armar el puzzle.		
Utiliza correctamente las habilidades digitales.		

Ejercicio 1: Lavado de manos

Las actividades que se proponen a través de esta plataforma, buscan que el aprendizaje no sólo se de para la clase, sino para la vida cotidiana, para ello, este ejercicio, permitirá que los niños evidencien la importancia del lavado de manos, y como hacerlo de manera correcta.

LINK PUZZLE FACTORY

<https://puzzlefactory.pl/es/rompecabezas/jugar/para-los-ninos/174084-lavarse-las-manos/2x4>



Gráfico N ° 46. Puzzle 1

Fuente: Puzzle Factory





Gráfico N ° 47. Ejercicio para resolver

Fuente: Puzzle Factory

Ejercicio 2: Autonomía

Tema: Rompecabezas	
Eje de aprendizaje: Expresión y comunicación	
Ámbito: Expresión corporal y motricidad	
Objetivo del sub nivel: desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos	
Destrezas: Realizar actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales. Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales. Emplear su lado dominante en la realización de la mayoría de las actividades que utilice la mano, ojo y pie.	
Espacio: Aula de clases y entornos virtuales	
Jugadores: 22 niños Tipo de división: individual Tipo de jugadores: Heterogéneos (exploratorios y sociales)	
Tiempo: 15 minutos	Recursos: Link de puzzle factory, Tablet https://puzzlefactory.pl/es/rompecabezas/jugar/para-los-ninos/308128-la-autonom%C3%ADa/3x3
Narrativa: Los niños escuchan la historia de la niña que realiza sus actividades sola Los niños mencionaran que actividades realizan solos Los niños dramatizan que actividades realizan solos	
Instrucciones: <ol style="list-style-type: none">1. Ubicar a los niños frente a un dispositivo con acceso a internet e ingresar al link adjunto2. Explicar las reglas del juego, y seleccionar el nivel de dificultad del puzzle, entre 6, 8 o 12 piezas	

3. A medida que el niño vaya completando el puzzle escribir en el talero las actividades que se van identificando.

Niveles

- 1) Principiantes
- 2) Intermedios
- 3) Avanzados

Avatares

Cada niño tendrá una estrellita

Reglas de juego El docente establece reglas de juego.

1	Arma adecuadamente en el puzzle
2	Identifica las actividades
3	Participa activamente en la socialización
4	Expresa motivación por la actividad

Retos

Ejecutar ejercicios sencillos solos

Actuar de forma independiente

Participar de forma espontánea

El juego culminará cuando todos los niños se comprometan a realizar actividades sencillas de manera independiente

Gratificaciones

Cada niño recibirá un emoji por su participación



Gráfico N ° 48. Carita feliz

Fuente: Google imágenes

A medida que participen cada niño recibirá un aplauso



Gráfico N ° 49. Aplauso

Fuente: Google imágenes

Rúbrica del rompecabezas

Parámetros de evaluación

A= Adquirido

EP= En proceso

I= Iniciando

NE= No evaluado

Indicador	Insumo 1	Insumo 2
Realiza actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.		
Utiliza la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.		
Emplea su lado dominante en la realización de la mayoría de las actividades que utilice la mano, ojo y pie.		
Reconoce la obediencia como parte de las buenas relaciones		
Demuestra las habilidades de memoria al armar el puzzle		
Utiliza correctamente las habilidades digitales		

Ejercicio 2: Autonomía

La autonomía, al ser un término nuevo para los niños, debe ser socializada a través de actividades específicas que faciliten el aprendizaje significativo, por ende, en la presente actividad, se busca que los estudiantes identifiquen una a una, diferentes ejercicios de la vida cotidiana que implican el desarrollo de la autonomía.

LINK PUZZLE

<https://puzzlefactory.pl/es/rompecabezas/jugar/para-los-ninos/308128-la-autonom%C3%ADa/3x3>



Gráfico N ° 50. Puzzle 2

Fuente: Puzzle Factory



Gráfico N ° 51. Ejercicio para resolver

Fuente: Puzzle Factory

Ejercicio 3: Convivencia

Tema: Rompecabezas	
Eje de aprendizaje: Expresión y comunicación	
Ámbito: Expresión corporal y motricidad	
Objetivo del sub nivel: desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos	
Destrezas: Realizar actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales. Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales. Emplear su lado dominante en la realización de la mayoría de las actividades que utilice la mano, ojo y pie.	
Espacio: Aula de clases y entornos virtuales	
Jugadores: 22 niños Tipo de división: individual Tipo de jugadores: Heterogéneos (exploratorios y sociales)	
Tiempo: 15 minutos	Recursos: Link de puzzle factory, Tablet https://puzzlefactory.pl/es/rompecabezas/jugar/para-los-ninos/418404-having-fun-in-the-treehouse/4x3
Narrativa: Los niños escuchan la historia de la niña que realiza sus actividades sola Los niños mencionaran que actividades realizan solos Los niños dramatizan que actividades realizan solos	
Instrucciones: <ol style="list-style-type: none">Ubicar a los niños frente a un dispositivo con acceso a internet e ingresar al link adjuntoExplicar las reglas del juego, y seleccionar el nivel de dificultad del puzzle, entre 6, 8 o 12 piezas	

6. A medida que el niño vaya completando el puzzle escribir en el talero las actividades que se van identificando.

Niveles

- 1) Principiantes
- 2) Intermedios
- 3) Avanzados

Avatares

Cada niño tendrá una estrellita

Reglas de juego El docente establece reglas de juego.

1	Arma adecuadamente en el puzzle
2	Identifica las actividades
3	Participa activamente en la socialización
4	Expresa motivación por la actividad

Retos

Participar en armonía con sus pares

Actuar de forma respetuosa

Participar de forma espontánea

El juego culminará cuando todos los niños se comprometan a realizar actividades sencillas de manera independiente

Gratificaciones

Cada niño recibirá un emoji por su participación



Gráfico N ° 52. Carita feliz
Fuente: Google imágenes

A medida que participen cada niño recibirá un aplauso



Gráfico N ° 53. Aplauso
Fuente: Google imágenes

Rúbrica del rompecabezas

Parámetros de evaluación
A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciando NE= No evaluado

Indicador	Insumo 1	Insumo 2
Realiza actividades de coordinación viso motriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.		
Utiliza la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.		
Emplea su lado dominante en la realización de la mayoría de las actividades que utilice la mano, ojo y pie.		
Reconoce la obediencia como parte de las buenas relaciones		
Demuestra las habilidades de memoria al armar el puzzle		
Utiliza correctamente las habilidades digitales		

Ejercicio 3: Convivencia

La convivencia, en los entornos educativos, siempre debe ser un tema a tratar en los salones de clase, y para ello, la presente actividad, demuestra a través de la idealización, como interactuar en espacios sanos, con respecto por los demás. Este hecho se verá reflejado a medida que el niño avanza en la construcción del puzzle.

LINK PUZZLE

<https://puzzlefactory.pl/es/rompecabezas/jugar/para-los-ninos/418404-having-fun-in-the-treehouse/4x3>



Gráfico N ° 54. Puzzle 3

Fuente: Puzzle Factory

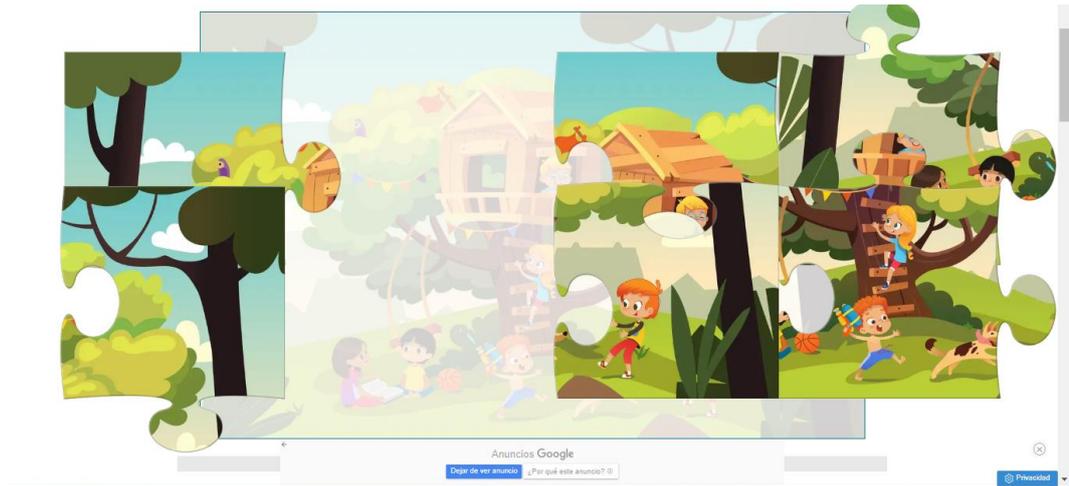


Gráfico N ° 55. Ejercicio para resolver

Fuente: Puzzle Factory

ACTIVIDAD DE CIERRE

SOY UN SUPER HEROE



María Cristina Montiel

2021

Estándares para las actividades finales

El cumplimiento de los retos y cumplir las metas, de cada actividad permite obtener resultados

Potencializar a través del juego la autonomía de los niños

Reforzar habilidades y destrezas para llegar a un aprendizaje significativo y duradero

Fomentar un reconocimiento a través del resultado de las caritas, aplausos, emojis

Actividades para la evaluación de la gamificación en el desarrollo de la autonomía de los niños:

Para evaluar la propuesta diseñada y su efectividad en el desarrollo de la autonomía de los niños se definieron los siguientes criterios:

- **Utilidad:** entendida como el grado en que las actividades presentan un sentido práctico para los docentes.
- **Facilidad de uso:** expresión de que la herramienta puede ser utilizada por cualquier persona "poco complejo"
- **Actitud de uso:** comprenden si la disposición del usuario es positiva o negativa. (González, 2018)

TABLA DE RESULTADOS

ESTUDIANTES	ACTIVIDAD 1					ACTIVIDAD 2			ACTIVIDAD 3			TOTAL CARITAS	TOTAL APLAUSOS	TOTAL BESOS	TOTAL VOLADOS
	EJERCIC IO 1	EJERCIC IO 2	EJERCIC IO 3	EJERCIC IO 4	EJERCIC IO 5	EJERCIC IO 1	EJERCIC IO 2	EJERCIC IO 3	EJERCIC IO 1	EJERCIC IO 2	EJERCIC IO 3				
												7			
															
															

Cuadro N ° 14. Tabla de resultados

Fuente: La investigación

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

El cuadro anterior, desglosa los incentivos que recibirán los estudiantes, a medida que participan activamente y cumplen con el objetivo de cada clase, este hecho garantizará el éxito de la implementación de la propuesta abordada en este estudio, además se lleva a cabo, en concordancia con identificado en la recopilación de la información, y lo expuesto por los expertos.

Cuadro N ° 15. Cuadro de Gratificaciones

GRATIFICACIONES	ACTIVIDADES			TOTAL	AVATARES
	ACTIVIDAD 1	ACTIVIDAD 2	ACTIVIDAD 3		
CARITAS 					
APLAUSOS 					
CALCOMANIAS					



BESOS VOLADOS



Fuente: La investigación

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

En correspondencia con los objetivos planteados para la presente investigación se logró concluir:

- De acuerdo con lo que se identificó a través de los datos recopilados en el estudio y del aporte fundamental de la perspectiva de los expertos, se pudo determinar que la gamificación es una herramienta que favorece el desarrollo de la autonomía, a través de la planificación de actividades que hagan uso de recursos digitales centrados en procesos pedagógicos tales como, el trabajo en equipo, la motivación a los estudiantes mediante la premiación por los logros alcanzados y la competencia en diversos juegos que fortalezcan el aprendizaje en cada clase. Lo anterior, haciendo uso de herramientas didácticas como videos interactivos y rompecabezas que estén acordes con la gestión de la autonomía en los educandos.
- Los docentes de nivel inicial II, de la Unidad Educativa Indira Gandhi, actualmente hacen uso de recursos digitales que están ligados a la virtualidad que atraviesa la educación a nivel global; esto implica la utilidad de recursos como presentaciones en Power Point, puzles, videos interactivos, entre otros, que generalmente están enfocados en temas que están acordes con el currículo de educación inicial, sin embargo, se evidencian falencias en el proceso ya que no existe una correcta evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje, ya que a través de los canales online donde se dan los encuentros educativos, hace falta el

conocimiento de estrategias que favorezcan la implementación de estrategias efectivas en cuanto al desarrollo de la autonomía; por lo tanto, se puede decir que si bien se hace uso de algunas estrategias, no se puede aportar esencialmente a la autonomía del niño.

- Los niños que participaron en el presente estudio proporcionaron información, a través de la lista de cotejo, que permite evidenciar el nivel de autonomía dentro del proceso de enseñanza, donde se identificó que en términos generales, el nivel de autonomía se encuentra actualmente entre el 70% y el 80%, motivo por el cual se puede decir, que se debe fortalecer la autonomía en diferentes aspectos de la vida cotidiana, a través del uso de herramientas digitales gamificadas que incentiven la participación en clase, de manera tal, que las habilidades se fortalezcan, a medida que se hace uso del juego con miras al aprendizaje significativo.
- Teniendo en cuenta lo observado en los instrumentos y la percepción de los expertos participantes en el estudio, se diseñó una propuesta que a través de herramientas digitales como José Aprende, Educaplay y Puzzle Factory, se implementó la gamificación para el desarrollo de la autonomía de los niños de nivel de inicial II de la Unidad Educativa Indira Gandhi, en ella se abordan actividades individuales y grupales que hacen uso de videos interactivos con preguntas que favorecen la atención y puzles que motivan a través de la competencia, esto, con apoyo de la evaluación e incentivo adecuados. La guía de actividades estuvo conformada por ejercicios dirigidas a promover conductas de autonomía, autocuidado y de comportamiento en el aula que propicien el desempeño independiente y autónomo de los estudiantes a través de las herramientas empleadas.

Recomendaciones

De acuerdo con las conclusiones a las que se llega posterior al proceso investigativo y propositivo del estudio actual, se recomienda lo siguiente, a los implicados en el ámbito educativo.

- Para determinar los procesos pedagógicos de la gamificación en el aula de clases, es indispensable conocer a profundidad los beneficios de la gamificación expuestos en el presente documento, de la misma manera, que planificar adecuadamente las actividades a través de herramientas TICs, haciendo uso del incentivo y la evaluación, garantiza el aprendizaje significativo en los estudiantes, además de desarrollar habilidades como la autonomía en los mismos.
- Promover el aprendizaje a través de dispositivos móviles como estrategia didáctica en los procesos educativos de los niños de educación inicial, hacia el logro de su formación integral y el aporte de una educación de calidad que favorezca su personalidad y por ende su futuro personal, familiar y social.
- Trabajar constantemente en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de educación inicial, a través de herramientas que favorezcan el aprendizaje significativo, que además, sea en trabajo articulado con los padres de familia, de modo tal, que no se quede solamente en el entorno educativo, sino que además sea aplicado en la vida cotidiana de los estudiantes.
- Por último se recomienda a la Unidad Educativa utilizar de forma permanente y constante la aplicación José Aprende, Educaplay y Puzzle que se presenta en la propuesta, como una estrategia didáctica para propiciar y promocionar el desarrollo integro de los párvulos como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de edad inicial, lo cual constituye una alternativa de mejora dentro de los procesos pedagógicos instaurados para el nivel II de educación en el cumplimiento de los objetivos y destrezas de cada ámbito de aprendizaje.

REFERENCIAS

- Abero, L., Berardi, L., Capocasale, A., García, S., & Rojas, R. (2015). Investigación Educativa: Abriendo puertas al conocimiento. CLACSO. *CLACSO*, 1-15.
- Abero, L., Berardi, L., Capocasale, A., & García, S. y. (2015). *Investigación Educativa: Abriendo puertas al conocimiento*. Quito: CLACSO.
- Acevedo, K., & Romero, S. (2019). La educación en la sociedad del conocimiento. *Revista Torreón Universitario*, 79-83. Obtenido de <https://www.lamjol.info/index.php/torreon/article/view/9032/10201>
- Aguado, J., Martínez, I., & Cañete-Sanz, L. (2015). Tendencias evolutivas del contenido digital en aplicaciones móviles. *El profesional de la información*, 24(6), 787-795.
- Ansari, A. y. (2014). Los programas de prekínder de las escuelas públicas Montessori y la preparación escolar de los niños negros y latinos de bajos ingresos. *Revista de psicología educativa*, 106(4), 1066-1079. doi:10.1037/a0036799
- Aranda, M., & Caldera, J. (2018, Septiembre 15). Gamificar el aula como estrategia para fomentar las habilidades socioemocionales. *Educ@rnos*, 31(15), 25-40.
- Araya, R. e. (19 de Julio de 2019). ¿ *Funciona la gamificación en la educación?*. *Evidencia experimental de Chile*. Obtenido de https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Funciona_la_gamificaci%C3%B3n_en_la_educaci%C3%B3n_Evidencia_experimental_de_Chile_es_es.pdf
- Arguello, M., Alegria, F., Sarmiento, J., Ferioli, G., Miryam, G., & Nassif, M. (2019). *Modelo Nacional de Gestión y Atención para Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales Asociadas a la Discapacidad de las Instituciones de Educación Especializadas*. Quito: Ministerio de Educación.

Recuperado el 4 de noviembre de 2020, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/07/Modelo-IEE.pdf>

Arias, & F. (2012). *Proyecto de Investigación*. Caracas: Episteme.

Arias, F. (2012). *El proyecto de Investigación* (Sexta ed.). Caracas: Episteme.

Asamblea Nacional. (2008). *Constitución de la República de Ecuador*. Quito, Ecuador: Registro Oficial.

Asamblea Nacional. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito. Obtenido de https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

Asamblea Nacional. (2011). *Ley Organica de Educaciòn Intercultural*. Quito, Ecuador : AN_ME.

Asamblea Nacional. (2013, Julio 3). *Código de la niñez y adolescencia*. Retrieved from <https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>

Asamblea Nacional. (2014). *Código de la niñez y adolescencia*. Quito. Obtenido de https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf

Asamblea Nacional. (2018). *Ley Orgánica de Educación Institucional*. Quito. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/06/LOEI.pdf>

Auvinen, T. e. (2015). Aumento de la conciencia de los estudiantes sobre su comportamiento en entornos de aprendizaje en línea con visualizaciones e insignias de logros. *IEEE Trans. Aprender. Technol*, 8, 261-273. doi:doi: 10.1109 / TLT.2015.2441718

Beemer, L. e. (2019). A Pilot Intervention Using Gamification to Enhance Student Participation in Classroom Activity Breaks. *Int J Environ Res Public Health*, 16(21), 4082. doi:10.3390 / ijerph16214082

Berenguer, C. (2016). *Acerca de la utilidad del aula invertida*. Alicante: Universidad de Alicante.

- Brigham, T. (2015). An Introduction to Gamification: Adding Game Elements for Engagement. *Servicios de rerefencia médica trimestral*, 34(4), 471-80. doi:10.1080 / 02763869.2015.1082385
- Brull, S. y. (2016). Importance of Gamification in Increasing Learning. *J Contin Educ Nurs*, 47(8), 372-375. doi:10.3928 / 00220124-20160715-09
- Cacheiro, M. e. (2015). *Recursos tecnológicos en contextos educativos*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia – UNED. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=577235>
- Campos, M. (2017). *Métodos de Investigación Académica*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica. Obtenido de [http://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/76783/Campos%20Ocampo,%20Melvin.%202017.%20M%C3%A9todos%20de%20Investigaci%C3%B3n%20acad%C3%A9mica.%20\(versi%C3%B3n%201.1\).%20Serie%20de%20Occidente,%20UCR.pdf?sequence=1](http://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/76783/Campos%20Ocampo,%20Melvin.%202017.%20M%C3%A9todos%20de%20Investigaci%C3%B3n%20acad%C3%A9mica.%20(versi%C3%B3n%201.1).%20Serie%20de%20Occidente,%20UCR.pdf?sequence=1)
- Carolei, P. e. (2016). Gamificação como elemento de uma política pública de formação de professores: vivências mais imersivas e investigativas. *Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital* (págs. 1253-1256). Sao Paulo: Escola Politécnica de USP.
- Cegarra, J. (2015). *Metodología de la investigacion científica*. Argentina : ISE.
- Cerda, G. (2018). *La gamificación como estrategia correctiva para la interferencia sintácticomorfológica del español en la producción escrita del idioma inglés*. Quito: Universidad Centryal del Ecuador - Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación - Instituto de Postgrado.
- Cheng, V. (2020). Recomendaciones para implementar la gamificación para la salud mental y el bienestar. *Fronteras en psicología vol. 11* 586379.7 de diciembre de 2020, doi: 10.3389 / fpsyg.2020.586379, 11, 586379. doi:10.3389 / fpsyg.2020.586379

- citado por Nolasco, C. y. (2020). Realidad aumentada en la enseñanza de hormigón reforzado. *Alteridad: revista de educación*, 15(1), 12 - 24. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7390916>
- Clark, A. e. (2020). Enseñar con tecnología digital. *ZDM: la revista internacional sobre educación matemática*, 2020(23 de octubre), 1–20. doi:10.1007 / s11858-020-01196-0
- Clark-Wilson, A. e. (2020). Enseñar con tecnología digital. *ZDM: la revista internacional sobre educación matemática*, 2020(23 de octubre), 1–20. doi:10.1007 / s11858-020-01196-0
- Coello, L., & Gavilanes, B. (2019). *La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación)*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
- Contreras, C. (2015). El modelo de escuela nueva: Realidad Latinoamericana. *Universidad Nacional*, 22(año7), 60-65. Obtenido de <https://93444-Texto%20del%20artículo-514149-1-10-20210208.pdf>
- Corbeil, J. y. (2007). Are you ready for Mobile Learning? *Educause Quarterly*, 51 - 58.
- Cordero, S. (2018). *Gamificación en la enseñanza docente: una estrategia*. Salamanca: Universidad de Salamanca. Obtenido de repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1259/1/Staling%20Cordero%20-%20rep.pdf
- Craig, G. (2009). *Desarrollo Psicológico* (9ª edición ed.). Massachusetts: Pearson. Obtenido de <https://psiqueunah.files.wordpress.com/2014/09/desarrollo-psicologico-9-ed-craig-baucum.pdf>

- Devine, R., Bignardi, G., & Hughes, C. (2016). Executive Function Mediates the Relations between Parental Behaviors and Children's Early Academic Ability. *Front Psychol*, 15(7), 1902. doi:10.3389/fpsyg.2016.01902
- Díaz, J., & Cerda, G. (2018). *La gamificación como estrategia correctiva para la interferencia sintáctico-morfológica del español en la producción escrita del idioma inglés de los estudiantes de nivel pre-intermedio del Programa de Suficiencia en la Universidad de las Fuerzas Armadas*. Quito: Universidad Central del Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/16263>
- Dilworth, J. (2012). ¿La función ejecutiva media las asociaciones de SES y calidad del hogar con la preparación académica? *Investigación trimestral sobre la primera infancia*, 27(3), 416–425. doi:doi: 10.1016 / j.ecresq.2012.02.002
- Domen, J., Hornstra, L., Weijers, D., & van der Veen, I. y. (2020). Necesidad diferenciada de apoyo por parte del profesorado: Provisión de autonomía y estructura específicas del alumno y relaciones con la motivación del alumno. *Revista británica de psicología educativa*, 90(2), 403-423. doi:10.1111 / bjep.12302
- Edwards, E. e. (2016). *Gamificación” para el cambio de comportamiento de salud en aplicaciones de teléfonos inteligentes*. New York: Front Public Health. Obtenido de https://scholar.google.com/scholar_lookup?journal=Front+Public+Health&title=%E2%80%9CGamification%E2%80%9D+for+health+behaviour+change+in+smartphone+apps&author=E+Elizabeth&author=L+Jim&author=R+Carol&author=S+Liz&author=E+Lindsey&publication_year=2016&do
- Errázuriz, L. (2015). Calidad estética del entorno escolar: el factor invisible. *Arte y Sociedad*, 27(1), 81 - 100.
- Feng, L. y. (2020). El papel moderador de los perfiles de apoyo a la autonomía en la asociación entre la determinación y el comportamiento problemático

externo entre los adolescentes en duelo familiar. *Fronteras en Psicología*, 11(1578), 1578. doi:10.3389 / fpsyg.2020.01578

Fernández, M., & Fernández, A. (2017). Problemas de comportamiento, problemas emocionales y de atención en niños y adolescentes que viven en acogimiento residencial. *Psychologia. Avances de la disciplina*, 1(1), 57-70. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2972/297251403005.pdf>

Filipe, L. e. (2019). Principales conceptos de gamificación: un estudio de mapeo sistemático. *Heliyon*, 5(7), e01993. doi:10.1016 / j.heliyon.2019.e01993

Flórez, R. y. (2007). La formación como principio y fin de la acción pedagógica. *Revista de educación y pedagogía*, XIX(47), 165-173. Obtenido de http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/7041/1/OchoaRafael_2007_formacioncomoaccionpedagogica.pdf

Fuentes, M., del Mar, M., Carrasco, M., Jiménez, A., Martínez, A., Soler, A., & Vaello, T. (2016). El aprendizaje basado en juegos: experiencias docentes en la aplicación de la plataforma virtual" Kahoot" . *Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante*, 1239-54.

Gervilla, Á. (2016). *El currículo de Educación Infantil*. Quito: Narcea. Ediciones.

Gisbert, M. y. (Abril de 2015). Educación y tecnología: nuevos escenarios de aprendizaje desde una visión transformadora. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 12(2), 1-14. Obtenido de RUSC. Universities and Knowledge Society Journal: <https://www.redalyc.org/pdf/780/78038520001.pdf>

González, D. (2018). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en Educación Primaria*. Burgos, España: Universidad de Burgos.

Grund, F., Gil, D., & González, M. (2017). Los docentes ante la integración educativa del teléfono móvil en el aula. *Revista de Educación a distancia*, 52(23), 1-20.

- Guillen, A. (2020). *Diseño de una estrategia de gamificación para el desarrollo de competencias ciudadanas dentro del entorno social de los estudiantes de la sede el Carmen, perteneciente a la institución educativa municipal José Eustasio Rivera de Pitalito - Huila Colombia*. Bogotá: Institución Universitaria Gran colombiano.
- Hare, A. e. (2015). Socavar la autonomía de los adolescentes con padres y compañeros: las implicaciones duraderas del control psicológico de los padres. *Revista de investigación sobre la adolescencia: la revista oficial de la Sociedad para la Investigación sobre Adolescencia*, 25(4), 739-752. doi:doi: 10.1111 / jora.12167
- Hermida, P. e. (2017). La educación inicial en el Ecuador: margen extensivo e intensivo. *Analitica, Revista de análisis estadístico*, 14(3), 7- 46. Obtenido de https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Revistas/Analitika/Anexos_pdf/Analit_14/1a.pdf
- Hermida, P., Barragán, S., & Rodríguez, J. (2017). La educación inicial en el Ecuador: Márgen intensivo y extensivo. *Analitika revista de análisis estadístico*, 14(2), 7-46. Retrieved from https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Revistas/Analitika/Anexos_pdf/Analit_14/1a.pdf
- Hernández, I., & Recalde, J. y. (2015). Estrategia didáctica: Una competencia docente en la formación para el mundo laboral. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 11(1), 73 - 94.
- Hernández, R., & al, e. (2016). *Metodología de la Investigación* (segunda edición ed.). México: Mc Graw Hill.
- Hindman, A. y. (2012). Contribuciones diferenciales de tres dimensiones parentales a la alfabetización preescolar y las habilidades sociales en una muestra de ingresos medios. *Merrill-Palmer Quarterly*, 58(2), 191-223. Obtenido de <https://www.jstor.org/stable/23098462>
- Honomichl, R. y. (2012). Las dimensiones del temperamento en los preescolares predicen la toma de riesgos y las conductas de externalización en los

- adolescentes. *Ciencias de la psicología social y de la personalidad*, 3(1), 14-22. Obtenido de <https://doi.org/10.1177/1948550611407344>
- Hughes, C. y. (2017). *Un enfoque diferenciado de las influencias de los padres en la función ejecutiva de los niños s.*). Hove, Reino Unido: Psychology Press.
- Hughes, C. y. (2019). For Better or for Worse? Positive and Negative Parental Influences on Young Children's Executive Function. *Child Dev*, 90(2), 593-609. doi:10.1111 / cdev.12915
- Hughes, C., & et al. (2018). Apoyo a la autonomía en la primera infancia: similitudes y contrastes entre madres y padres. *Revista de la División de Psicología Familiar de la Asociación Estadounidense de Psicología*, 31(7), 915- 925. doi:10.1037 / edu0000017
- Hurt, e. a. (2018). Intervenciones que mejoran los servicios de salud para padres e infantes para mejorar el desarrollo infantil y el bienestar social y emocional en países de ingresos altos: una revisión sistemática. *BMJ Open*, 8(2), e014899. doi:10.1136 / bmjopen-2016-014899
- Ineval. (26 de Diciembre de 2020). *Rendición de cuentas Ineval 2020*. Obtenido de https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/DICS_Informe_Rendici%C3%B3n_de_cuentas_-2020.pdf
- Jiménez, Á. (2009). La escuela nueva y los espacios para educar. *Revista de Educación y Pedagogía*, 21(54), 103-125. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3291474>
- JISC infoNet. (26 de Octubre de 2011). *InfoKit de aprendizaje móvil*. Obtenido de Recuperado por: <http://goo.gl/n0JLRZ>
- Kim, J. y. (2021). Efectos de la gamificación en el cambio de comportamiento en la educación: un metaanálisis. *Revista internacional de investigación ambiental y salud pública*, 18(7), 3550. doi:10.3390 / ijerph18073550
- Lojan, M. (2017). *Patrones en gamificación y juegos serios, aplicados a la educación*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de

https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26793/1/Tesis_Mar%C3%ADa_del%20Cisne_Loj%C3%A1n.pdf

- Martínez, Á. (2010). Pautas de crianza y desarrollo socioafectivo en la infancia. In Á. Martínez, *Perspectivas en psicología* (pp. 111-121). Bogota.
- Martínez, J. (2014). Desarrollo infantil: una revisión. *Investigaciones Andina*, 16(29), 1118-1137. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2390/239031678009.pdf>
- McClelland, M., & Acock, A. y. (2006). El impacto de las habilidades relacionadas con el aprendizaje del jardín de infantes en las trayectorias académicas al final de la escuela primaria. *Investigación trimestral sobre la primera infancia*, 21(4), 471–490. doi:doi: 10.1016 / j.ecresq.2006.09.003
- Mejía, F. y. (2013). La escuela, ¿para qué? *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, XLIII(3), 5-21. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/270/27028898001.pdf>
- Memmert, D. a. (2015). Las 10 preguntas principales de investigación relacionadas con los juegos didácticos para la comprensión. *Research Quarterly para el ejercicio y el deporte*, 86(4), 347–359. doi:10.1080 / 02701367.2015.1087294
- Ministerio de Educación. (10 de Agosto de 2021). *Currículo de Educación Inicial*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/educacion-inicial/>
- Minuchin, S. (2004). *Familias y terapia familiar*. Barcelona: Gedisa. Obtenido de <https://www.cphbidean.net/wp-content/uploads/2017/11/Salvador-Minuchin-Familias-y-terapia-familiar.pdf>
- Navés, F. (2015). Las TIC como recurso didáctico:¿ Competencias o posición subjetiva?. *CPU-e, Revista de Investigación Educativa*, 20(15), 238-248.
- Neubauer, A. e. (2021). Un poco de apoyo a la autonomía hace mucho: crianza de los hijos que apoyan la autonomía diaria, bienestar del niño, satisfacción de las necesidades de los padres y cambio en la adaptación del niño, la familia y los padres a lo largo de la adaptación a la. *Neubauer, AB, Schmidt, A.,*

- Kramer, AC y Schmiedek, F. (2021). Un poco de apoyo a la autonomía hace mucho: crianza de los hijos que apoyan la autonomía diaria, bienestar del niño, satisfacción de las necesidades de los padres y cambio en la adaptación del, 00(0), 1-19. doi:10.1111 / cdev.13515*
- Ochoa, F. (2018). La formación de la autonomía moral desde el preescolar. *Varona. Revista Científico Metodológica*(66), 1-9. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/vrcm/n66/1992-8238-vrcm-66-e20.pdf>
- Orth, U., & Erol, R. y. (2018). Desarrollo de la autoestima desde los 4 hasta los 94 años: un metaanálisis de estudios longitudinales. *Psychological Bulletin, 144*(10), 1045–1080. doi:10.1037 / bul0000161
- Ortiz. (2017). Uso y Recursos Tecnológicos de los Entornos Personales de Aprendizaje con Estudiantes de los Grados de Maestro en Educación Infantil y Primaria. *Formación Universitaria, 10*(5), 41-49. Retrieved from <https://www.redalyc.org/pdf/3735/373553266005.pdf>
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui, 44*(e173773), 1-17. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Parente, D. (2016). Gamificación en la educación. *Gamificación en aulas universitarias, 11-129.*
- Pate, R., O'Neill, J., Byun, W., McIver, K., & Dowda, M. y. (2021). Actividad física en niños en edad preescolar: comparación entre Montessori y preescolares tradicionales. *The Journal of school health, 84*(11), 716–721. doi:10.1111 / josh.12207
- Peris, S. (2015). *Gamificación. Education in the Knowledge Society*. Colombia: Universidad de La Sabana. Retrieved Agosto 30, 2019, from <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/26178/N%C3%A9stor%20Ra%C3%BA1%20Rojas%20Moreno%20%28Tesis%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Perrotta, C., Gill, H., & Aston, E. y. (2014). *Game-Based Learning: Latest Evidence and Future Directions*. National Foundation for Educational Research. Obtenido de <https://www.nfer.ac.uk/publications/game01/game01.pdf>
- Piaget, J. (1996). Piaget y el desarrollo cognitivo. *Psicología Educativa*, 2(2), 167 - 188. Obtenido de <https://journals.copmadrid.org/psed/art/cda72177eba360ff16b7f836e2754370>
- Picardo, J. (2016). *Teoría curricular*. San. San Salvador: UFG.
- Picardo, J. (2016). *Teoría curricular*. San. San Salvador: UFG.
- PISA. (26 de Noviembre de 2017). *Características de la prueba PISA*. Obtenido de https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-363434.html?_noredirect=1
- Pyle, Á. (2018). *Aprendizaje basado en el juego*. Toronto. Obtenido de <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/complet/aprendizaje-basado-en-el-juego>
- Rajani, N., & Mastellos, N. y. (2021). Impacto de la gamificación en la autoeficacia y la motivación para dejar de fumar: estudio observacional de dos aplicaciones móviles para dejar de fumar gamificadas. *Juegos serios JMIR*, 9(2), e27290. doi:10.2196 / 27290
- Ramírez, O. (2015). Tras las huellas del aprendizaje significativo, lo alternativo y la innovación en el saber y la práctica pedagógica. *Revista Científica Guillermo de Ockham*, 13(2), 117-125. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1053/105344265012.pdf>
- Razza, R. y. (2013). Asociaciones entre el comportamiento materno, el retraso de la gratificación y la preparación escolar durante los primeros años de la niñez. *Desarrollo Social*, 22(1), 180-196. doi:10.1037 / a0020389

- Rocha, H. (2021). Factores maternos y neonatales asociados con el desarrollo infantil en Ceará, Brasil: un estudio poblacional. *BMC Pediatrics*, 21(163). doi:10.1186 / s12887-021-02623-1
- Romero , M., Benavides , A., Quesada, A., & Álvarez , G. (2016). Problemas de conducta y funciones ejecutivas en niños y niñas de 5 años. *Infad: Revista de Psicología*, 1(1), 57-65. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349851776007.pdf>
- Romero, L. (2017). Ludificación y educación para la ciudadanía.Revisión de las experiencias significativas. *Educación*, 53(1), 109-128. Obtenido de <https://raco.cat/index.php/Educación/article/view/317273>
- Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje* (6ta ed.). New York: Pearson. Obtenido de <https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2017/06/Teorias-del-Aprendizaje-Dale-Schunk.pdf>
- SENPLADES. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo Toda una Vida*. Quito. Obtenido de https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf
- Sétima Conferencia Ministerial sobre la Sociedad de la Información de América Latina y el Caribe. (2020). Aprobación de la agenda digital. (págs. 1-20). QUITO: CEPAL.
- Torres, Á., & Romero, L. (2018). *Gamificación en Iberoamérica: experiencias desde la comunicación y la educación*. Cuenca: ABYA YALA. Obtenido de <http://gamelab.ups.edu.ec/wp-content/uploads/2018/10/Gamificacio%CC%81n-5octubre2018.pdf>
- Travelso, D. (2015). Avances de las nuevas tecnologías en la organización y representación del conocimiento. *Enl@ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 12(2), 11 - 25.
- UNESCO. (2013). *Apalancamiento móvil tecnología para educación*. Paris: UNESCO.

- UNESCO. (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TICs en educación en América Latina y el Caribe*. Santiago-Chile: UNESCO. Obtenido de unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000223251
- UNESCO. (2020, Junio 23). *Un nuevo informe de la UNESCO resalta la magnitud de las desigualdades mundiales en la educación y hace un llamado a una mayor inclusión tras la reapertura de las escuelas*. Retrieved junio 23, 2020, from <https://es.unesco.org/news/GEM-Report-2020>
- UNICEF. (16 de Junio de 2006). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Obtenido de <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- van der Kaap, J. e. (2017). Bienestar diario de los niños: el papel del apoyo a la autonomía y el control psicológico de las madres, los maestros y los hermanos. *Psicología del desarrollo*, 53(2), 237-251. doi:10.1037 / dev0000218
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- WCEFA. (1990). Declaración Mundial sobre Educación para Todos. *Declaración Mundial sobre Educación para Todos* (págs. 1-32). Jomtien, Tailandia: WCEFA. Obtenido de <http://agoradeeducacion.com/doc/wp-content/uploads/2018/09/UNESCO-1990-Declaraci%C3%B3n-Mundial-sobre-Educaci%C3%B3n-para-Todos-y-Marco-de-Acci%C3%B3n.pdf>
- Zambrano, D. (2017). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. Guayaquil: Universidad Casa Grande. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1171>

ANEXOS

ANEXO 1. AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR LA INVESTIGACIÓN POR PARTE DEL RECTOR

Quito, 5 de Julio del 2021

Señora

Msc. Verónica Almeida

DIRECTORA DEL CENTRO EDUCATIVO "INDIRA GANDHI"

Presente. -

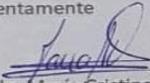
De mis consideraciones:

Reciba un cordial y respetuoso saludo y a la vez el mejor de los deseos en sus labores que usted desempeña.

Yo, MARIA CRISTINA MONTIEL VILLAFUERTE, con C.I. 171574005-4, estudiante de la Universidad Tecnológica Indoamérica, solicito a usted muy comedidamente se me deje aplicar en su institución las herramientas de investigación de mi proyecto que consiste: **USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMIA DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL DE INICIAL II**

Por la favorable acogida a la presente, me suscribo de usted, solicitando se sirva firmar la autorización que adelante se presenta.

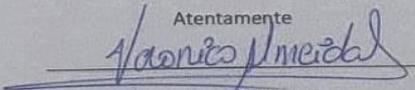
Atentamente


Lcda. María Cristina Montiel

RESPONSABLE DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, Msc. Verónica Almeida, DIRECTORA DEL CENTRO EDUCATIVO "INDIRA GANDHI", doy respuesta a la solicitud realizada por la Licenciada María Cristina Montiel, para que pueda llevar a cabo su investigación dentro de este establecimiento.

Atentamente


Msc. Verónica Almeida

DIRECTORA DEL CENTRO EDUCATIVO "INDIRA GANDHI"



ANEXO 2. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Cuadro N ° 16. Matriz de la operacionalización de la Variable Independiente y Variable Dependiente

VARIABLE INDEPENDIENTE:				
CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Gamificación</p> <p>La gamificación representa una herramienta de aprendizaje en la cual se extrapola la dinámica de los juegos al área educativa con el objetivo de obtener resultados más favorables, ya sea para asimilar de mejor forma algunos conocimientos, estimular determinadas habilidades, o reforzar conductas concretas.</p>	<p>Gamificación en el proceso educativo</p> <p>Elementos de la gamificación</p>	<p>Estrategias innovadoras</p> <p>Conocimiento y organización del proceso enseñanza aprendizaje</p> <p>Metas Objetivos</p>	<p>¿Qué estrategias innovadoras utiliza en el proceso de enseñanza - aprendizaje?</p> <p>¿Utiliza la gamificación como estrategia didáctica en el desarrollo de las clases?</p> <p>¿En el proceso educativo cómo recompensa la participación de los estudiantes?</p>	<p>Docentes</p> <p>TÈCNICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Entrevista <p>INSTRUMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Preguntas semiestructuradas <p>Estudiantes</p> <p>TÈCNICA:</p> <p>Lista de Cotejo</p>

	Ventajas de la gamificación	<p>Recompensas Retroalimentación</p> <p>Ventajas cognitivas Ventajas sociales</p>	<p>¿Utiliza recursos como rompecabezas, pictogramas, videos animados dentro de su planificación?</p> <p>¿Promueve en los estudiantes el desarrollo del sentido de responsabilidad a través de los aciertos y errores, fortalezas y debilidades de los estudiantes?</p> <p>¿Contempla en su planificación elementos como el establecimiento de metas y objetivos de aprendizaje y de qué forma?</p> <p>¿En sus clases permite al estudiante desempeñarse socialmente en entornos cambiantes?</p>	<p>INSTRUMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
--	-----------------------------	---	---	---

	Aprender jugando	Responsabilidad docente-estudiante	¿Funge de facilitador de los procesos de aprendizaje de sus estudiantes?	
--	------------------	------------------------------------	--	--

	<p>Proceso de autonomía en el aula</p>	<p>Estrategias para fomentar la autonomía</p> <p>Presenta hábitos de trabajo</p> <p>Funciones ejecutivas (acorde a la edad)</p> <p>La familia</p> <p>La escuela</p>	<p>¿En la interacción con la maestra, el niño se expresa de manera autónoma?</p> <p>¿El niño ha alcanzado hábitos personales de autonomía como lavado de manos, dientes, baño?</p> <p>¿El niño se sienta adecuadamente y tiene el material solicitado para trabajar?</p> <p>¿El niño presta atención cuando se le presentan instrucciones de trabajo?</p> <p>¿Cómo promueve la familia la autonomía del niño?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de Cotejo
--	--	---	---	---

			videos animados dentro de su planificación?	
--	--	--	---	--

Matriz de la operacionalización de la Variable Dependiente

VARIABLE DEPENDIENTE:

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>La autonomía del niño</p> <p>Es el proceso de establecer seguridad en sí mismo a medida que los niños ingresan a su primera infancia su mundo inmediato comienza a prolongarse y con ello aumenta su independencia, lo cual les permite explorar y formular</p>	<p>Currículo de Educación Inicial</p> <p>Desarrollo de la Autonomía</p>	<p>Ámbitos</p> <p>Objetivos</p> <p>Destrezas</p> <p>Factores en el desarrollo de la autonomía</p> <p>Estrategias para fomentar la autonomía</p>	<p>¿Cómo utilizaría la gamificación para promover el desarrollo de la autonomía en los niños?</p> <p>¿Qué estrategias, recursos podría apoyar las actividades para promover la autonomía de los niños?</p> <p>¿Cuál es el papel del juego en la autonomía del niño?</p>	<p><u>EXPERTOS</u></p> <p>TÈCNICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Entrevista <p>A expertos</p> <p>INSTRUMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Preguntas semiestructuradas

preguntas de curiosidad de su entorno	Proceso de autonomía en el aula	Presenta hábitos de trabajo	¿Cómo acompañar y valorar el proceso educativo centrado en la autonomía del niño?	
---------------------------------------	---------------------------------	-----------------------------	---	--

ANEXO 3. FICHA DE OBSERVACIÓN

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCION LIDERAZGO E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Ítems	Alternativas		
	S	CS	AV
¿Utiliza recursos como rompecabezas, pictogramas, videos animados dentro de la hora de clase?			
¿El niño presta atención cuando se le presentan instrucciones de trabajo?			
¿En la interacción con la maestra, el niño se expresa de manera autónoma?			
¿El niño es capaz de acatar reglas?			
¿A través del proceso de aprendizaje se promueve la autovaloración y cuidado en los niños?			
¿Los niños participan en las actividades planificadas?			
¿El niño logra culminar la tarea asignada?			

ANEXO 4. ENTREVISTA DIRIGIDA A LAS MAESTRAS DEL NIVEL II

UNIVERSIDAD TECNOLOGICA INDOAMERICA MAESTRIA EN EDUCACION MENCION LIDERAZGO E INNOVACION EDUCATIVA

ENTREVISTA DIRIGIDA Y APLICADA A LAS MAESTRAS

Dentro del proyecto de investigación, requerido para el proceso de graduación demanda planificar el siguiente cuestionario para que sea analizado y respondido de una manera honesta y verídica.

DATOS INFORMATIVOS

Nombre.... ..

Institución.....

Función.....

OBJETIVO: Establecer el uso de la gamificación para el desarrollo de la autonomía de los niños en el nivel de inicial II

1.- ¿Qué estrategias innovadoras utiliza en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

.....

2.- ¿Utiliza la gamificación como estrategia didáctica en el desarrollo de las clases?

.....

3.- ¿En el proceso educativo cómo recompensa la participación de los estudiantes?

.....

4.- ¿Utiliza recursos como rompecabezas, pictogramas, videos animados dentro de su planificación?

.....

5.- ¿Promueve en los estudiantes el desarrollo del sentido de responsabilidad a través de los aciertos y errores, fortalezas y debilidades de los estudiantes?

.....

6.- ¿Contempla en su planificación elementos como el establecimiento de metas y objetivos de aprendizaje y de qué forma?

.....

7.- ¿En sus clases permite al estudiante desempeñarse socialmente en entornos o espacios educativos cambiantes?

.....

8.- ¿Funge de facilitador de los procesos de aprendizaje de sus estudiantes?

.....

9.- ¿Cómo emplea el juego dirigido como estrategia para fomentar la autonomía del niño?

.....

10.- ¿En la planificación educativa considera el establecimiento de límites para promover la autonomía de los niños?

.....

11.- ¿El niño expresa sus emociones o sentimientos mediante el lenguaje verbal?

.....

12.- ¿En la interacción con la maestra, el niño se expresa de manera autónoma?

.....

13.- ¿El niño ha alcanzado hábitos personales de autonomía como lavado de manos, dientes, baño?

.....

14.- ¿El niño se sienta adecuadamente y tiene el material solicitado para trabajar?

.....

15.- ¿El niño presta atención cuando se le presentan instrucciones de trabajo?

.....

16.- ¿Cómo promueve la familia la autonomía del niño?

.....

17.- ¿Las actividades planificadas consideran la promoción de la autonomía de los niños?

.....

18.- ¿A través del proceso de aprendizaje se promueve la autovaloración y cuidado en los niños?

.....

19.- ¿El niño interactúa de forma adecuada con el contexto educativo?

.....

20.- ¿El niño logra culminar la tarea asignada?

.....

21.- ¿El niño es capaz de acatar reglas?

.....

22.- ¿Los niños en que actividades planificadas participan activamente?

.....

ANEXO 5. ENTREVISTA A EXPERTOS

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCION LIDERAZGO E INNOVACIÓN EDUCATIVA

GUÍA DE ENTREVISTA A EXPERTOS

OBJETIVO: Establecer el uso de la gamificación para el desarrollo de la autonomía de los niños en el nivel de inicial II

1.- ¿Cuál es el aporte didáctico y metodológico de los recursos gamificados?

.....

2.- ¿Qué ventajas encuentra en el uso de la gamificación?

.....

3.- ¿Qué recursos digitales tienen mayor impacto videos, link, juegos, etc. en el proceso educativo?

.....

4.- ¿Cuál es el aporte en educación inicial de los recursos como rompecabezas, pictogramas, videos animados dentro de su planificación?

.....

5.- ¿Cómo utilizaría la gamificación para promover el desarrollo de la autonomía en los niños?

.....

6.- ¿Qué estrategias, recursos podría apoyar las actividades para promover la autonomía de los niños?

.....

7.- ¿Cuál es el papel del juego en la autonomía del niño?

.....

8.- ¿Cómo acompañar y valorar el proceso educativo centrado en la autonomía del niño?

.....

ANEXO 6. TRIANGULACIÓN DE RESULTADOS

Cuadro N ° 18. Triangulación de resultados

Objetivo específico	Principales resultados			Fundamentación teórica (marco teórico)	Conclusiones
	Ficha de observación	Entrevistas docentes	Entrevista expertos		
Determinar procesos pedagógicos de la gamificación en educación inicial	El 95,45% de los niños del nivel de inicial II siempre utilizan recursos como rompecabezas, pictogramas o videos animados, pero hay que potencializar y maximizar su uso y aplicación en todos los ámbitos de aprendizaje y concadenar a cada una de las destrezas del currículo de	Los resultados con respecto a si los docentes utilizan estrategias o procesos innovadores demuestra que la mayoría de docentes lo hacen a su manera, sin un perfil específico que permita aprovechar a profundidad el uso de las	Los expertos están de acuerdo que se debe crear un escenario con estándares de competencia, premios y expectativa es decir crear curiosidad e interés entre los niños para despertar un verdadero proceso gamificador	Ayudan a transformar los procesos educativos que son conspicuos e innovadores, que al mismo tiempo crean una sinergia entre la práctica diseñada y la existente (Parente, 2016).	Los resultados manifiestan que la gamificación es una herramienta pedagógica adecuada que contribuye al desarrollo de la autonomía de los niños en edad inicial, en virtud de lo cual manifiestan su disposición y deseo de implementarla en el aula, lo que brindaría, motivación innovación, cooperatividad y proactividad en la enseñanza aprendizaje, fortaleciendo la personalidad integral de los niños.

	educación inicial para establecer parámetros y procesos pedagógicos adecuados en el nivel II y lograr un aprendizaje significativo	mismas, por ello es importante e indispensable establecer de primera mano un adecuado uso de las herramientas gamificadas	dentro de las aulas de clase		
Identificar las estrategias aplicadas por los docentes para el desarrollo de la autonomía en el nivel inicial II.	El 95, 45% de los estudiantes si utiliza variedad de recursos y estrategias que proporciona la docente en su clase como son: power point y videos interactivos, los cuales se puede evidenciar en la observación directa que se ejecutó, los cuales son ampliamente	Los entrevistados proporcionan información valiosa donde destaca el uso de herramientas basadas en la tecnología, entre las más importantes están: presentaciones en power point, videos interactivos de	Los expertos coinciden que las estrategias utilizadas permitir captar la atención e interés de los niños para desarrollar un pensamiento lógico y creativo, por ello las herramientas más importantes	Fuentes et al. (2016) aporta que: Mirando las diferentes dimensiones que son parte del proceso de significado, dado tanto por el hecho de jugar como por los juegos dados de los productos y materiales del aula, con lo que se puede decir que los	Los docentes de la Unidad Educativa actualmente utilizan estrategias básicas para promover actividades que desarrollen la autonomía, sin embargo, las mismas no pueden ser aplicadas y evaluadas con eficiencia debido a la virtualidad en la que se encuentran actualmente, es de vital importancia inducir a la práctica oportuna de nuevas estrategias gamificadas para consolidar el aprendizaje y la autonomía de los niños que

	<p>aceptados y acogidos por los niños de este nivel, principalmente están encaminados a llamar la atención, despertar la creatividad, fomentar la lectura de imágenes y escenas. Pero estos recursos deben tener un objetivo más amplio donde se pueda desarrollar una adecuada autonomía, pero es importante destacar que estos recursos o estrategias empleadas deben ser orientados a potencializar una</p>	<p>cuentos, canciones infantiles etc, pero no están claras ni especificadas de forma certera cuales son la mejores e ideales para interactuar con los niños, lo cual ocasiona un gran déficit en el uso y manejo de herramientas aplicadas para desarrollar la autonomía de los estudiantes</p>	<p>son: minecraf, education roblox, scratch Jr, Educaplay entre otros</p>	<p>videojuegos, hacen posible el desarrollo de competencias sociales (p. 1241)</p>	<p>permitan captar la atención e interés y al mismo tiempo desarrollar un pensamiento lógico y creativo</p>
--	--	---	---	--	---

	<p>autonomía propia del estudiante, es decir, el estudiante pueda desenvolverse de forma acertada y oportuna en cualquier ámbito. Es fundamental que, los docentes utilicen de forma continua y permanente más recursos.</p>				
<p>Diagnosticar el nivel de autonomía de los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel inicial II de la Unidad Educativa Indira Gandhi.</p>	<p>El 77,27% de los estudiantes del nivel de inicial II mantienen siempre una interacción espontanea con la docente en su hora de clase y se expresan de forma autónoma lo cual sugiere que permanentemente</p>	<p>Los docentes manifiestan que los estudiantes interactúan con el entorno, es decir, existe en ellos la capacidad de comunicarse y asimilar los aprendizajes mediante un</p>	<p>Todos los entrevistados coinciden la formación de habilidades emocionales y sociales de los estudiantes son fundamentales para fortalecer la autonomía</p>	<p>Se le ha considerado como uno de los cuatro factores del capital humano junto con la autoestima y autoeficacia y desde esta se emiten las conductas con sentido de independencia y capacidad de</p>	<p>Los niños que conformaron la muestra del presente estudio proporcionaron información que permite evidenciar el nivel de autonomía dentro del proceso de enseñanza aprendizaje mediante un análisis con la aplicación de un instrumento de ficha de observación mostraron un 77.27% de los estudiantes que siempre se expresa e</p>

	se debe potencializar y mantener esa conducta de autonomía en los estudiantes para profundizar en las acciones y actitudes de desarrollo independiente en las diferentes asignaturas o ámbitos de aprendizaje.	contacto con los otros y las interacciones armoniosas dentro del marco de la autonomía para establecer un adecuado proceso de enseñanza aprendizaje	de los estudiantes	efectuar por sí mismos las tareas y funciones propias de su edad para su desarrollo pleno (Hughes & et al, 2018)	interactúa de manera autónoma con la maestra a cargo tanto con un lenguaje verbal como un lenguaje no verbal, lo cual permite reflexionar que se debe realizar actividades que desarrollen y fomenten habilidades y destrezas basados en la interacción con el entorno en tareas y acciones propias de su edad.
Diseñar una guía metodológica de la gamificación para el desarrollo de la autonomía en el nivel inicial II.	El 81,82% de los estudiantes del nivel de inicial II casi siempre participan en las actividades planificadas que propone la maestra para desarrollar los ámbitos del currículo	los docentes entrevistados manifiestan emplear la gamificación como estrategia didáctica en la ejecución de sus clases, pero se necesita de	Todos los entrevistados coinciden que el aporte de la gamificación en la educación inicial es muy valioso por cuanto es la manera más divertida y	Sus beneficios potenciales pueden abordar problemas bien conocidos como, por ejemplo, la falta de motivación de los estudiantes debido a la capacidad limitada de interacción con profesores y	Teniendo en cuenta lo observado en los instrumentos y la percepción de los 3 frentes indagados. Se logró diseñar una propuesta de uso de la gamificación para el desarrollo de la autonomía de los niños de nivel de inicial II de la Unidad Educativa Indira Gandhi conformada por actividades

	<p>nacional, mientras que para el 18,2% a veces ejecuta las actividades requeridas para cumplir los objetivos establecidos, por ello es importante implementar las actividades de la guía propuesta para proporcionar acciones y ejercicios favorables que promuevan dentro de sus actividades una adecuada práctica de la autonomía de los estudiantes.</p>	<p>mayor amplitud y adaptabilidad de todos los recursos gamificados para llegar de fortalecer el proceso de aprendizaje en los párvulos.</p>	<p>agradable de llegar a un aprendizaje significativo en los niños y niñas.</p>	<p>estudiantes (Beemer, 2019)</p>	<p>dirigidas a promover conductas de autonomía, autocuidado y de comportamiento en el aula que propicien el desempeño independiente y autónomo de los estudiantes a través de las herramientas José Aprende, Educaplay y Puzzle Factory</p>
--	--	--	---	-----------------------------------	---

Fuente: La investigación

Elaborado por: María Cristina Montiel Villafuerte

ANEXO 7. VALIDACIÓN PRIMERA EXPERTA

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCION LIDERAZGO E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO A LOS ESTUDIANTES

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: El uso de la gamificación para el desarrollo de la autonomía de los niños en el nivel de inicial II

AUTORA: María Cristina Montiel

TUTORA: Ing. Diana Cevallos

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: Guía ficha de observación destinada a determinar si el uso de la gamificación para el desarrollo de la autonomía de los niños en el nivel de inicial II

Nombre del validador/a:

Fecha:

Instrucciones: Luego de revisar a detalle el instrumento guía de entrevista, llene la matriz de acuerdo a su criterio de experto. Su aporte es muy valioso

Ítems	CRITERIOS A EVALUAR									
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción o respuesta		Lenguaje pertinente		Se recomienda modificar o eliminar el ítem.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	✓		✓		✓		✓			✓
2	✓		✓		✓		✓			✓
3	✓		✓		✓		✓			✓
4	✓		✓		✓		✓			✓
5	✓		✓		✓		✓			✓
6	✓		✓		✓		✓			✓
7	✓		✓		✓		✓			✓

	CRITERIOS GENERALES	SI	NO	OBSERVACIONE
1.	El instrumento contiene instrucciones claras y precisas	✓		
2	Los ítems permiten el logro de objetivos de investigación	✓		

3	Los ítems están distribuidos de forma lógica y secuencial	✓		
4	El número de ítems es suficiente para la investigación	✓		

VALIDEZ (Marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)				
Aplicable	X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones

Validado por:	Firma	Cédula	Teléfono	Mail	Fecha
Lcda. Vanessa Cuenca		1721766168	0958809709	vanect87@gmail.com	17 octubre 2021

ANEXO 8. VALIDACIÓN SEGUNDA EXPERTA

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCION LIDERAZGO E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO A DOCENTES

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: El uso de la gamificación para el desarrollo de la autonomía de los niños en el nivel de inicial II

AUTORA: María Cristina Montiel

TUTORA: Ing. Diana Cevallos

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: Guía de entrevista destinada a determinar si el uso de la gamificación para el desarrollo de la autonomía de los niños en el nivel de inicial II

Nombre del validador/a: MSC. SANDRA ELIZABETH CAMPUEZ MENDEZ

Fecha: 15/ 10/2021

Instrucciones: Luego de revisar a detalle el instrumento guía de entrevista, llene la matriz de acuerdo a su criterio de experto. Su aporte es muy valioso

Ítems	CRITERIOS A EVALUAR									
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción o respuesta		Lenguaje pertinente		Se recomienda modificar o eliminar el ítem.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X			X
2	X		X		X		X			X
3	X		X		X		X			X
4	X		X		X		X			X
5	X		X		X		X			X
6	X		X		X		X			X
7	X		X		X		X			X
8	X		X		X		X			X
9	X		X		X		X			X
10	X		X		X		X			X
11	X		X		X		X			X
12	X		X		X		X			X
13	X		X		X		X			X
14	X		X		X		X			X
15	X		X		X		X			X
16	X		X		X		X			X

17	X		X		X		X		X
18	X		X		X		X		X
19	X		X		X		X		X
20	X		X		X		X		X
21	X		X		X		X		X
22	X		X		X		X		X

	CRITERIOS GENERALES	SI	NO	OBSERVACIONES
1.	El instrumento contiene instrucciones claras y precisas	X		
2	Los ítems permiten el logro de objetivos de investigación	X		
3	Los ítems están distribuidos de forma lógica y secuencial	X		
4	El número de ítems es suficiente para la investigación	X		

VALIDEZ (Marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)				
Aplicable	X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones

Validado por:	Firma	Cédula	Teléfono	Mail	Fecha
MSC. SANDRA CAMPUEZ		1720141801	0979383704	sandracampuez@gmail.com	15/10/2021

ANEXO 9. VALIDACIÓN TERCER EXPERTO

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCION LIDERAZGO E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO A DOCENTES

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: El uso de la gamificación para el desarrollo de la autonomía de los niños en el nivel de inicial II

AUTORA: María Cristina Montiel

TUTORA: Ing. Diana Cevallos

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: Guía de entrevista destinada a determinar si el uso de la gamificación para el desarrollo de la autonomía de los niños en el nivel de inicial II

Nombre del validador/a:

Fecha:

Instrucciones: Luego de revisar a detalle el instrumento guía de entrevista, llene la matriz de acuerdo a su criterio de experto. Su aporte es muy valioso

Ítems	CRITERIOS A EVALUAR										Observaciones	
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción o respuesta		Lenguaje pertinente		Se recomienda modificar o eliminar el ítem			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1	X		X			X	X				X	No es de libre respuesta ya que solo responde al SI o NO
2	X		X			X	X				X	No es de libre respuesta ya que solo responde al SI o NO
3	X		X		X			X			X	No sería como premia si no como

											participación de estudiantes
4	X		X		X		X			X	
5	X		X		X		X			X	
6	X		X			X	X			X	No es de libre respuesta ya que solo responde al SI o NO .Añadir a ña pregunta qué tipo de elementos?
7	X		X			X	X			X	Que se entiende por entornos cambiantes
8	X		X		X		X			X	
9	X		X		X		X			X	Qué tipo de juego?
10	X			X	X		X			X	Reestructurar la pregunta
11	X		X		X		X			X	
12	X		X		X		X			X	
13	X		X		X		X			X	
14	X		X		X		X			X	
15	X		X		X		X			X	
16	X		X			X	X			X	Completar la pregunta ¿ Como la promueve
17	X		X		X		X			X	
18	X		X		X		X			X	
19	X		X		X		X			X	A que se refiere con entorno?
20	X		X		X		X			X	
21	X		X		X		X			X	
22	X		X		X		X			X	En qué tipo de actividades

	CRITERIOS GENERALES	SI	NO	OBSERVACIONES
1.	El instrumento contiene instrucciones claras y precisas	X		
2	Los ítems permiten el logro de objetivos de investigación	X		
3	Los ítems están distribuidos de forma lógica y secuencial	X		

4	El número de ítems es suficiente para la investigación	X		
---	--	---	--	--

VALIDEZ (Marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)				
Aplicable		No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones
				X

Validado por:	Firma	Cédula	Teléfono	Mail	Fecha
Janio Jadán Guerrero		1802152668	0996339372	Janiojadan@uti.edu.ec	21/10/2021

ANEXO 10. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA
DIRECCIÓN DE POSTGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO

FICHA DE VALORACIÓN DE UN ESPECIALISTA

Título de la Propuesta: Uso de las apps José Aprende, Educaplay y Factory Puzzle (gamificación) para el desarrollo de la autonomía de los niños de Educación Inicial en la Unidad Educativa Indira Gandhi.

Objetivo: Diseñar una guía de actividades a través del uso de la gamificación para fortalecer la autonomía de los estudiantes del nivel de inicial

1. Datos Personales del Especialista (esta información será solo de uso académico, los datos privados no serán públicos)

Nombres y apellidos:	Sandra Campuez
Título (s) Profesional:	Maestría en Gestión de Aprendizajes mediado por TIC
Ocupación o Cargo:	Docente Nivel Inicial
Años de experiencia:	12 años
Cédula de identidad:	1720141801
Teléfono:	0979383704
Correo electrónico:	sandracampuez@gmail.com

2. Autovaloración del especialista

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	x		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	x		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.	x		

Conocimiento técnico y/o científico acerca de la propuesta.	x		
Observaciones: El contenido está de acuerdo a los elementos a proponer.			

3. Valoración de la propuesta

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de guía de herramientas tecnológicas.	x				
Facilidad de uso de la guía de herramientas tecnológicas.	x				
Pertinencia del contenido en la aplicación de la guía de herramientas tecnológicas	x				
Coherencia entre el objetivo planteado y la propuesta de solución.	x				
Aplicación fácil, llamativo e interesante.	x				
Observaciones: Interesante las actividades de la guía.					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

4. Recomendaciones

M.A. Muy aceptable

La guía presentada es un material muy dinámico y útil para los docentes del nivel de inicial

Firma de responsabilidad



ESPECIALISTA

ANEXO 11. FOTOGRAFÍAS DE LA ENTREVISTA A DIRECTORA Y DOCENTES

DIRECTORA: MSC VERONICA ALMEIDA



PROFESORA 1 LCDA. JENNY ERAS



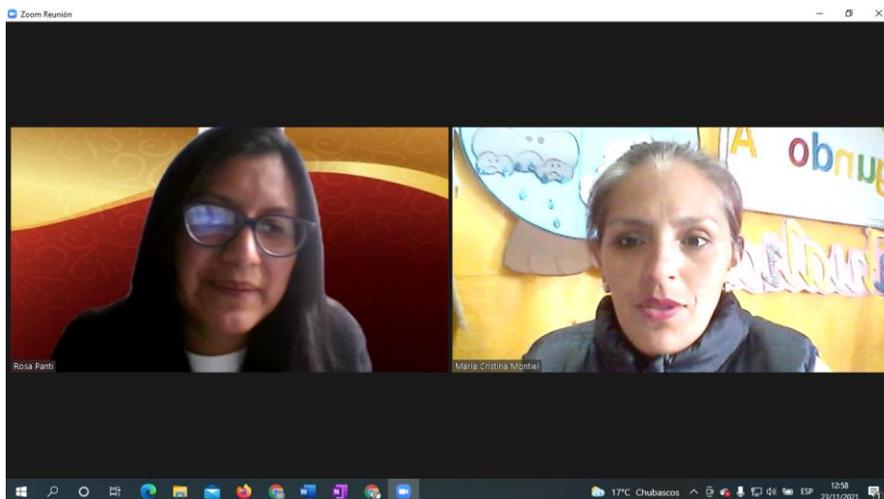
PROFESORA 2 LCDA. MAGALY MACEIRA



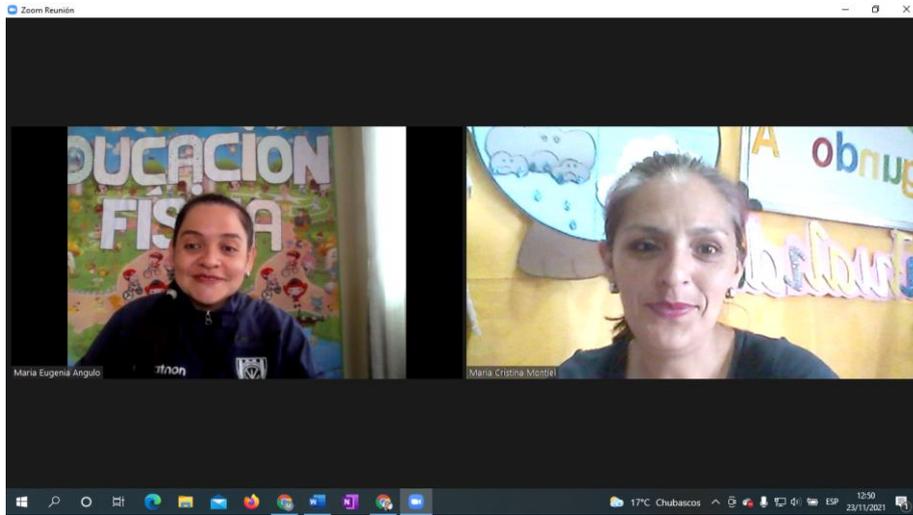
PROFESORA 1 INGLES LCDA. PATRICIA MARMOL



PROFESORA 2 INGLES LCDA. ROSA PANTY



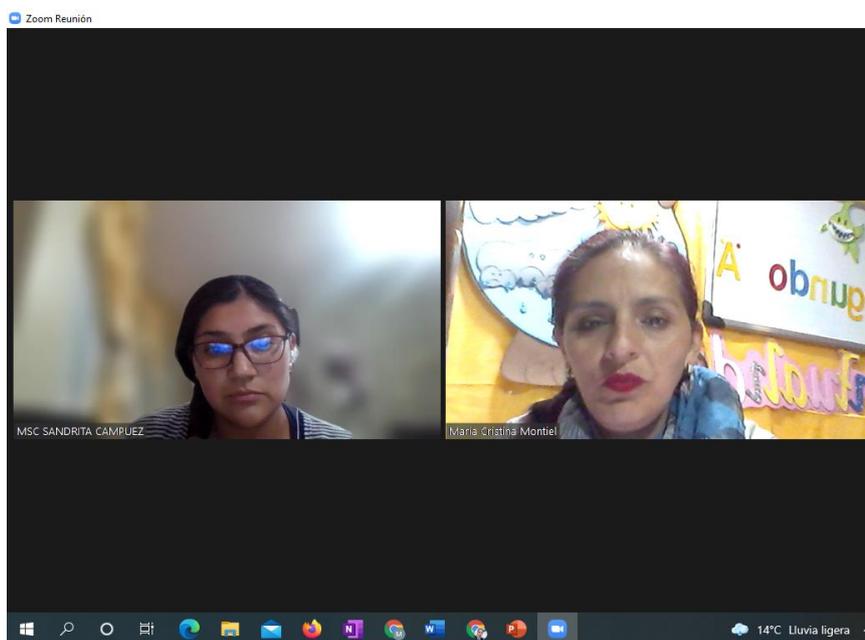
PROFESORA EDUCACION FISICA LCDA. MARIA ANGULO



ANEXO 12. FOTOGRAFÍAS DE LA ENTREVISTA A EXPERTOS

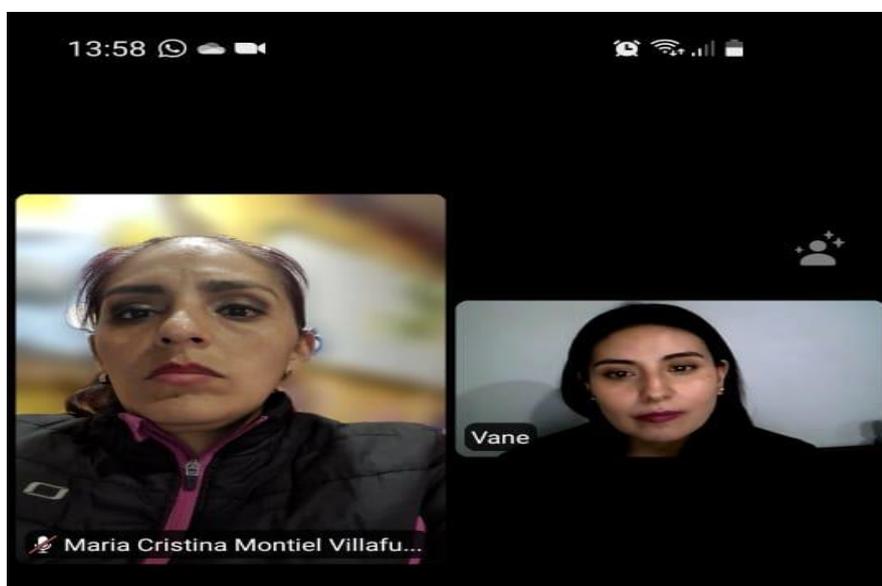
MSC. SANDRA CAMPUES

PARVULARIA



LCDA. VANESSA CUENCA

PSICOLOGA



MSC. JANIO JADAN

DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

