UNIVERSIDAD TECNÓLOGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA:

¨GAMIFICACIÓN COMO ALTERNATIVA AL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL¨

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

Autora:

Lcda. Sandra Carolina Proaño Polanco

Tutor:

Lcdo. Francisco Xavier Dillon Pérez, M. Sc.

QUITO – ECUADOR

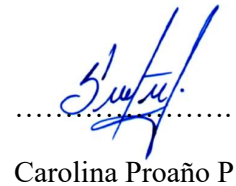
2022

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

Yo, SANDRA CAROLINA PROAÑO POLANCO, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre: ¨GAMIFICACIÓN COMO ALTERNATIVA AL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL, como requisito para optar al grado de: MAESTRIA EN EDUCACION PARVULARIA y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica para que, con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).Los usuarios del RDI-UTI, podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales, la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica, no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 12 días del mes de marzo del 2022, firmo conforme:



…….

Carolina Proaño P.
C.C: 171056956-5
Dirección: Pichincha, Quito, Barrio Nuevo,
Correo electrónico: caritopro_8@yahoo.com
Celular: 0984511811

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de TUTOR del Trabajo de Titulación **"GAMIFICACIÓN COMO ALTERNATIVA AL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL"** presentado por: SANDRA CAROLINA PROAÑO POLANCO, para optar por el Grado de: "MAGÍSTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA".

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, 12 de marzo del 2022

……

Lcdo. Francisco Xavier Dillon Pérez M. Sc.
172008098-3

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declara que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Grado de: MAGÍSTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 12 de marzo del 2022

……..……

Sandra Carolina Proaño Polanco

171056956-5

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema **"GAMIFICACIÓN COMO ALTERNATIVA AL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL"** previo a la obtención del Grado de: MAGÍSTER EN EDUCACION PARVULARIA, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación**.**

Quito, 08 de marzo de 2022

Firmado electrónicamente por:
MIRIAN SOLEDAD
BASANTES VASQUEZ

.....

Dra. Mirian Basantes Vásquez, M. Sc.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Firmado electrónicamente por:
VERONICA PATRICIA
SIMBANA GALLARDO

.....

M. Sc. Verónica Simbaña, Ph. D.
VOCAL

.....

Lcdo. Francisco Xavier Dillon Pérez, M. Sc.
VOCAL

DEDICATORIA

A la Universidad Tecnológica Indoamérica Posgrado extensión, Quito, institución que impulsa el desarrollo de la juventud y profesionalización de los jóvenes de nuestro país, a los Docentes de la Carrera, profesionales comprometidos con impartir los conocimientos que me ha enriquecido con sus experiencias y sabiduría, esta preparación segura hará en mí una mejor profesional.

A mis compañeros docentes de la Unidad Educativa "Consejo Provincial" por su apoyo en el proyecto, consejos y colaboración.

A mi tutor Francisco Xavier Dillon Pérez. quien con su gran intelecto supo orientarme e incentivarme permanentemente en la tesina.

Carolina Proaño

AGRADECIMIENTO

Principalmente, a Dios por su amor infinito, quien me guía, protege, cubre y bendice con su manto celestial en todos los caminos de mi vida.

A mis padres que supieron sembrar en mis valores como raíces que hacen que busque el crecimiento como persona cada momento, a mi hija la razón de vida, la fuerza y alimento que se requiere para salir adelante, a mis hermanos con su consejos y apoyo necesario para continuar caminando en este trajinar de la vida con cariño comprensión y sobre todo por estar en cada circunstancia de mi vida.

Carolina Proaño

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA I

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

APROBACIÓN DEL TUTOR III

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD IV

APROBACIÓN TRIBUNAL V

DEDICATORIA VI

AGRADECIMIENTO VII

ÍNDICE DE CONTENIDOS VIII

ÍNDICE DE TABLAS X

RESUMEN EJECUTIVO XI

ABSTRACT XII

CAPÍTULO I 1

INTRODUCCIÓN 1

- TEMA O TÍTULO 1
- ANTECEDENTES 1
- DIAGNÓSTICO 3
- JUSTIFICACIÓN 6
- OBJETIVOS 7
- GENERAL 7
- ESPECÍFICOS 7

CAPÍTULO II 8

METODOLOGÍA 8

- DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA 8
- POBLACIÓN Y MUESTRA 8
- TÉCNICAS E INSTRUMENTOS 9
- RESULTADOS 11
- ANÁLISIS DOCUMENTAL 19

CAPÍTULO III 23

PRODUCTO 23

NOMBRE DE LA PROPUESTA....23
DATOS INFORMATIVOS....23
DEFINICIÓN DEL TIPO DE PRODUCTO....23
JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA....24
OBJETIVOS....25
GENERAL....25
ESPECÍFICO....25
ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA....25
ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA....26
ETAPAS DEL DISEÑO DE LA GUÍA METODOLÓGICA....27
PLANIFICACIÓN....27
SOCIALIZACIÓN....27
EJECUCIÓN....27
EVALUACIÓN....28
GUÍA METODOLÓGICA PARA LA APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN COMO ALTERNATIVA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL....28
CAPÍTULO IV....38
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES....38
CONCLUSIONES....38
RECOMENDACIONES....39
ANEXOS....40
ANEXO 1 - VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTOS DE LA ENTREVISTA....40
ANEXO 2 - GUÍA DE ENTREVISTA....41
ANEXO 3 - CONSENTIMIENTO FIRMADO....44
ANEXO 4 - EVIDENCIA FOTOGRÁFICA DE LA ENTREVISTA....45
ANEXO 5 - VALIDACION DE EXPERTOS DE LA PROPUESTA....46
ANEXO 6 – AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR LA INVESTIGACIÓN....49
BIBLIOGRAFÍA....50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población....8
Tabla 2. Categorización Cualitativa....9
Tabla 3. Categorización de variables....12
Tabla 4. Cronograma de actividades....28
Tabla 5. Actividad de la propuesta N° 1....32
Tabla 6. Actividad de la propuesta N° 2....33
Tabla 7. Actividad de la propuesta N° 3....34
Tabla 8. Actividad de la propuesta N° 4....35
Tabla 9. Actividad de la propuesta N° 5....36
Tabla 10. Lista de Cotejo....37

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA: "GAMIFICACIÓN COMO ALTERNATIVA AL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL"

AUTORA: Lcda. Sandra Carolina Proaño Polanco

TUTOR: Lcdo. Francisco Xavier Dillon Pérez, M. Sc.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo proponer la gamificación como una alternativa al desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa "Consejo Provincial de Pichincha". Para analizar las variables de estudio, se consideró realizar un análisis bibliográfico y documental sobre la perspectiva de uso de la gamificación en el desarrollo de la motricidad gruesa de estudiantes del contexto investigado, para esto, se utilizaron también procesos de análisis cuantitativos (del marco estadístico de referencia de trabajos de investigación en este contexto) y cualitativos (a través del diseño de una guía de entrevista aplicada a 11 docentes y 1 autoridad de la institución educativa); para el diseño de la entrevista se consideró realizar un análisis crítico y descriptivo de las categorías o variables utilizadas en el análisis y fundamentación del problema de estudio y los conceptos o definiciones utilizadas en el planteamiento del problema, para lo cual también se pidió la perspectiva o validación del juicio de expertos previo la aplicación de la guía de entrevista. Se pudo llegar a la conclusión de que, los estudiantes de Educación Inicial no llegan a un adecuado desarrollo de la inteligencia kinestésica debido a la insuficiente estimulación en sus procesos de desarrollo de sus neurofunciones esto debido a varios factores como espacios físicos, falta de implementos, materiales escasos y desconocimiento de alternativas tecnológicas grupales por parte de los docentes. Como alternativa de solución al problema de estudio se propone el diseño de una guía didáctica que permita el desarrollo de la motricidad gruesa a través del establecimiento de actividades gamificadas aplicado a estudiantes del contexto investigado.

PALABRAS CLAVE: Educación inicial, gamificación, motricidad gruesa y neuro funciones

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON ENFOQUE EN PEDAGOGÍA

THEME: "GAMIFICATION AS AN ALTERNATIVE TO THE DEVELOPMENT OF GROSS MOTOR SKILLS IN STUDENTS OF INITIAL EDUCATION"

AUTHOR: Lcda. Sandra Carolina Proaño Polanco

TUTOR: Lcdo. Francisco Xavier Dillon Pérez, M. Sc.

ABSTRACT

The objective of this research work was to propose gamification as an alternative to the development of gross motor skills in pre-school students of "Consejo Provincial de Pichincha" High School. To analyze the study variables, it was considered to carry out a bibliographic and documentary analysis on the perspective of the use of gamification in the development of gross motor skills in students of the investigated context, for this, quantitative analysis processes were also used (from the statistical framework of reference of research works in this context) and qualitative (through the design of an interview guide applied to 11 teachers and 1 authority of the educational institution); For the design of the interview, it was considered to carry out a critical and descriptive analysis of the categories or variables used in the analysis and foundation of the study problem and the concepts or definitions used in the approach to the problem, for which the perspective or validation of the expert judgment prior to the application of the interview guide. It was possible to reach the conclusion that the students of Initial Education do not reach an adequate development of the kinesthetic intelligence due to the insufficient stimulation in their processes of development of their neurofunctions, this due to several factors such as physical spaces, lack of implements, scarce materials

KEYWORDS: Pre-school, gamification, gross motor skills, neuro functions

CAPÍTULO I
INTRODUCCIÓN

Tema o título

¨Gamificación como alternativa al desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial¨

Antecedentes

El problema de investigación denominado: ¨Gamificación como alternativa al desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de educación inicial¨, se encuentra fundamentado en la línea de investigación: "Innovación", sublínea: "Aprendizaje".

La gamificación es el uso de estrategias y elementos propios del juego, que se utilizan para modificar contenidos o comportamientos mediante experiencias lúdicas que propician la motivación, es muy útil para el docente debido a que: "presenta en sí mismo una diversidad de formas de ser desarrollada dentro del aula, además de promover la creatividad y otras habilidades cognitivas del alumnado, favorece la creación de un clima de aula motivador y propicio del aprendizaje." (Torres, 2020, pág. 164); es decir, la gamificación es un recurso que permite al docente mejorar el proceso de aprendizaje mediante estrategias innovadoras que motivan a un desarrollo adecuado de la motricidad gruesa.

La gamificación esta estructurada por aspectos importantes como son:

Objetivo: Establecer qué conocimientos o actitudes se desea que los estudiantes adquieran o practiquen mediante el juego.

Reglas: Sirven para reforzar el objetivo del juego, pero también evitan que el caos se apodere del desarrollo del mismo, delimitan comportamientos, promueven una competición limpia o facilitan ciertos acontecimientos o encrucijadas que puedan interesarte.

Recompensa: Premio recibido al superar un reto, es parte fundamental del juego, sirven para valorar la adquisición de contenidos pero también los comportamientos, la capacidad de trabajo en equipo, la participación en en aula, entre otros.

Logro: Es la satisfacción personal que se produce al superar un reto.

El desarrollo de la motricidad gruesa se da en diferentes etapas de la vida y son esenciales dentro del proceso de lectoescritura, pero, es precisamente en la etapa de formación académica de Educación Inicial en la edad de 1 a 5 años que se establecen las bases de dicho desarrollo: "la etapa de educación infantil, es decir el periodo que vive el niño desde que nace hasta que inicia la Educación Obligatoria es extraordinariamente importante, tanto por lo que representa en cuanto a toma de conciencia de sí mismo como por el descubrimiento del mundo que lo rodea, de los demás, y, especialmente por la trascendencia de los aprendizajes que iniciará y su repercusión en las etapas posteriores." (Comellas, 2003, pág. 10).

La motricidad gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral de los estudiantes, ya que involucra el dominio y control de los movimientos del cuerpo como: coordinación, equilibrio, flexibilidad, velocidad, entre otros; "también se ha visto importante para el desarrollo de las habilidades de aprendizaje y atención, ya que permite entrenar las capacidades viso espaciales, integración lateral, orientación; capacidades relacionadas con las funciones cognitivas en especial con la lectoescritura" (Sánchez, 2018, pág. 12), por tal motivo, su adecuado desarrollo permitirá al infante adquirir habilidades significativas para la adquisición de la lectoescritura y también contribuirá en el desarrollo de las neurofunciones.

La lectoescritura es un proceso que cumple un papel importante en la etapa de los estudiantes y parte de un adecuado desarrollo motriz: "la escritura es ante todo un aprendizaje motor. Antes de que el niño comience con el aprendizaje de la lectoescritura el trabajo psicomotor tendrá por objetivo dar al niño una motricidad espontánea, coordinada y rítmica que será la mejor garantía para evitar problemas de disgrafía." (Ortega, 2007, pág. 129), por ello, la importancia de desarrollar la motricidad dentro de los ambientes educativos ya que los docentes deberían tomar conciencia de la importancia que tiene la motricidad en el desarrollo integral en este subnivel de educación.

Las neurofunciones son habilidades, capacidades y destrezas necesarias que los infantes necesitan desarrollar para lograr el aprendizaje y adquirir conocimientos. “El conocimiento de las neurofunciones básicas y superiores permite un mejor proceso de enseñanza - aprendizaje” (Mera, 2020, pág. 1), estimular las neurofunciones dentro del aula de clase de una manera lúdica permite lograr los objetivos educativos propuestos.

En la Unidad Educativa “Consejo Provincial de Pichincha” se presta el servicio de educación a una gran mayoría de estudiantes de entre 1 a 18 años del sector sur de Quito, sin embargo, al ser una institución fiscal grande que cuenta con la infraestructura adecuada para el desarrollo motriz eficaz, no se logra crear estrategias innovadoras para el desarrollo integral de los estudiantes, debido a varios factores como: exceso de estudiantes en las aulas de clase, dificultad al mantener la disciplina, escasa actualización de nuevos contenidos y poca motivación docente para innovar las estrategias metodológicas.

Además se puede observar la prioridad de las docentes por que los estudiantes pasen la mayor parte del tiempo sentados realizando hojas de trabajo, dejando a un lado el desarrollo de actividades que permitan un aprendizaje lúdico y experiencial, por tal motivo se percibe que la mayoría de estudiantes presentan déficit en el desarrollo de la motricidad gruesa y estas deficiencias atraen problemas graves en procesos de la lectoescritura y otros.

Diagnóstico

La gamificación dirigida a la motricidad gruesa motiva a incluir metodologías de aprendizaje innovadoras en la Educación Inicial que consideren como eje transversal al juego ya que, este tiene por objeto lograr una mayor agilidad, armonía y automatización en los movimientos de los infantes y, además, es esencial en el proceso de lectura y escritura: “se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el

bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños" (Ministerio de Educación, 2014, pág. 41).

El presente trabajo de investigación se fundamenta en las siguientes investigaciones:

Tesis Maestria de la Universidad Nacional de Loja: "El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del centro educativo inicial Crecer ubicado en la ciudad de Loja, período 2019 – 2020." (Muñoz Torres, 2021); en la cual, se prioriza al juego como una estrategia fundamental para el desarrollo de la motricidad.

"Gamificación en la educación infantil". (Moreno, 2020) Universidad Católica de Cuenca; donde la autora resalta la necesidad de ejecutar actividades innovadoras, creativas que ayuden a los niños a desarrollar las destrezas y habilidades en el área psicomotriz, a través de la gamificación.

"La gamificación como estrategia creativa para la enseñanza de la ortografía". (Gilberto, 2019). Universidad Central del Ecuador; el siguiente documento de investigación permite demostrar como la gamificación como estrategia innovadora puede aportar en el proceso de la escritura.

Por otra parte dentro de los fines de la educación, según el Currículo de Educación el (Ministerio de Educación, 2014, pág. 20) menciona en el: "Eje de expresión y comunicación: En torno a este eje se consolidan procesos para desarrollar la capacidad comunicativa y expresiva de los niños, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas, como medios de exteriorización de sus pensamientos, actitudes, experiencias y emociones que les permitan relacionarse e interactuar positivamente con los demás. Además, se consideran como fundamentales los procesos relacionados con el desarrollo de las habilidades motrices. El niño, partiendo del conocimiento de su propio cuerpo, logrará la comprensión e interacción con su entorno inmediato." Currículo de educación inicial; en el mismo que se menciona como eje importante del desarrollo de los estudiantes la motricidad gruesa y el lenguaje.

Es necesario mencionar dentro de este apartado la relación que tiene la siguiente investigación con los resultados Pisa, Ecuador es partícipe de este proceso con el fin de conocer el rendimiento de sus estudiantes a nivel nacional y compararlos con estándares internacionales de otros países que se encuentran en condiciones similares, lo que permite identificar falencias para modificar lo más pronto posible el sistema educativo y alcanzar resultados efectivos en la educación desde el nivel inicial hasta el bachillerato.

"Todos los países del mundo se han comprometido a lograr el ODS relativo a la educación, que prevé que todos los niños y jóvenes alcancen al menos niveles mínimos de competencia en lectura y matemáticas para 2030. En Ecuador, esto significa garantizar que todos los ciudadanos jóvenes posean los conocimientos, habilidades y capacidades que se requieren para desarrollar su potencial al máximo, participar en un mundo cada vez más interconectado y vivir una vida satisfactoria." (Instituto Nacional de Evaluación, 2018, pág. 17).

El Ecuador según los resultados Pisa menciona: "El 49% de los estudiantes alcanzó el nivel mínimo de competencia en lectura" (Instituto Nacional de Evaluación, 2018, pág. 24), por tal motivo es primordial fomentar la lectoescritura en los ambientes de educación inicial ya que es en ese nivel que se colocan las bases para un futuro prometedor en este proceso, y es de gran importancia que los docentes busquen estrategias innovadoras para lograr aprendizajes significativos que les permitan el desarrollo correcto de la comprensión lectora. "La competencia lectora se define como la capacidad de un individuo de comprender, utilizar, reflexionar, interactuar con textos escritos para alcanzar sus objetivos, desarrollar sus conocimientos y potencial, y participar en la sociedad." (Instituto Nacional de Evaluación, 2018, pág. 26),

Considerando lo anterior, podemos verificar que realizar el estudio de estas variables es de real importancia para contribuir en la innovación del proceso de enseñanza aprendizajes con nuevas estrategias, para lograr un desarrollo óptimo en los estudiantes.

Justificación

El problema de estudio planteado es original, debido a que aborda el desarrollo de la motricidad gruesa desde el punto de vista o perspectiva de la gamificación. En el contexto de Educación Inicial es importante destacar que, el desarrollo en conjunto de las neurofunciones en estudiantes de este subnivel de educación les permite desarrollar posteriormente sus procesos de lectoescritura (Mera y Gómez, 2020, citado en RECUS, 2021). De igual manera, según Gaitán (2013) la gamificación plantea el desarrollo de actividades didácticas y lúdicas que, a través del juego, ayuden a los estudiantes aprender de manera diferente, permitiéndoles seguir reglas que en su conjunto forman parte de las actividades gamificadas y planificadas por el docente en el aula.

Los beneficiarios directos de este proceso de investigación serán los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Consejo Provincial de Pichincha", quienes a través del desarrollo de actividades gamificadas planificadas por el docente podrán desarrollar su motricidad gruesa tomando como base el juego en su proceso de enseñanza y aprendizaje. Los beneficiarios indirectos serán los docentes quienes a través de la planificación de actividades gamificadas, podrán innovar el proceso de enseñanza de la motricidad gruesa en estudiantes de este subnivel de educación.

El interés en este proceso de investigación parte de la necesidad de incorporar alternativas didácticas que permitan el desarrollo de neurofunciones y en específico de la motricidad gruesa en estudiantes de este subnivel de educación en el contexto de investigación tomado como referencia. La factibilidad técnica de la presente propuesta de investigación se centra en el desarrollo teórico y metodológico de actividades gamificadas que permitan los estudiantes del subnivel de educación inicial desarrollar su motricidad gruesa.

La factibilidad presupuestaria no se aplica en este proceso de investigación ya que la autora se ha centrado en determinar teórica y metodológicamente como el desarrollo de actividades gamificadas podrían potenciar la motricidad gruesa en estudiantes del contexto investigado, para esto no se utilizarán recursos económicos más allá de los planteados teórica y metodológicamente. La factibilidad bibliográfica se centra en un breve análisis teórico y documental de las variables de estudio de este proceso de investigación en fuentes de referencia actualizados y relacionados al problema de estudio.

Objetivos

General

Proponer la gamificación como una alternativa al desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa "Consejo Provincial de Pichincha".

Específicos

- Analizar teóricamente el desarrollo de motricidad gruesa en estudiantes de inicial de la Unidad Educativa "Consejo Provincial de Pichincha".
- Definir metodológicamente alternativas lúdicas al desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa "Consejo Provincial de Pichincha".
- Proponer teóricamente una guía de estrategias gamificadas que permita a los docentes desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa "Consejo Provincial de Pichincha".

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

Descripción de la metodología

En el presente trabajo de investigación se llevó a cabo un proceso de investigación fundamentado en:

Un enfoque cualitativo el cual se caracteriza por recolectar datos sin análisis de tipo numérico con el objetivo de responder a preguntas de investigación cualitativas; algunos de los instrumentos utilizados en este enfoque son las guías de entrevista o registros de observación. Para este proceso de investigación se realizó la aplicación de entrevistas como instrumento de investigación de tipo cualitativo a once docentes del subnivel de inicial (4 a 5 años) con el fin de permitir responder a las preguntas de investigación, a continuación, se analizó e interpretó la información obtenida para establecer conclusiones y recomendaciones, (Hernández, 2014)

Población y muestra

A partir de la problemática de estudio analizada, se ha realizado el levantamiento de información de referencia para ejecutar un análisis de tipo factorial descriptivo de las variables de estudio en 11 docentes y 1 autoridad de la Institución Educativa Consejo Provincial de Pichincha. La población de estudio se encuentra descrita a continuación (Ver Tabla 1):

Tabla 1. Población

Participantes	No.
Autoridad	1
Docentes	11

Elaborado por: La autora

Fuente: Unidad Educativa Consejo Provincial de Pichincha. Año lectivo 2021/2022

Técnicas e instrumentos

En el proceso de investigación realizado se utilizó la técnica de la entrevista con su instrumento el guion de entrevista, sin embargo, es necesario mencionar que, para analizar la problemática de estudio se tomó de referencia información bibliográfica relacionada a la problemática de estudio así como procesos de investigación (papers académicos, libros, entre otros) de fuentes oficiales que; permitieron analizar y categorizar las variables de estudio, dirigir el levantamiento de información y la estructuración de la entrevista. Previo a la aplicación de la entrevista se consideró realizar un proceso de análisis de juicio de expertos (Ver Anexo 1) y preguntas estructuradas donde se obtuvo que el guion de entrevista es aplicable.

El análisis de las variables de estudio ha permitido considerar la siguiente categorización cualitativa que permitirá su posterior análisis factorial descriptivo (Ver Tabla 2):

Tabla 2. Categorización Cualitativa

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR
GAMIFICACIÓN	Objetivos	Enseñanza y Aprendizaje
	Técnicas de la gamificación	Mecánicas Dinámicas
	Herramientas de la gamificación	Tecnológicos No tecnológicos
	Gamificación en el desarrollo de la neurociencia.	Praxias Gnosias
	Gamificación en el desarrollo de la lectoescritura	Importancias

MOTRICIDAD GRUESA	Beneficios	Recursos Habilidades mentales Enfermedades Aprendizaje Interacción con otros
	Importancia	Educación Inicial
	Neurofunciones	Básicas Superiores
	Lectoescritura	Métodos de lectoescritura
	Principios psicofisiológicos	Estrategias y ejercicios de lectoescritura
	Habilidades motoras gruesas	Cefalocaudal Próximo-distal
	Guía de desarrollo de las habilidades motoras gruesas	Equilibrio Coordinación Conciencia corporal Fuerza física Tiempo de reacción
		Rango de edad entre 4 a 5 años

Elaborado por: La autora

Resultados

El guion de entrevista fue aplicado a 11 docentes y 1 autoridad de la institución educativa "Consejo Provincial de Pichincha"; para esto se generó un formato de consentimiento firmado a través del cual los participantes accedieron a participar del proceso de investigación y ofrecer sus criterios cualitativos relacionados a las variables de estudio (Ver Anexo 2 y 3). Las preguntas realizadas a la población de estudio fueron las siguientes:

1. ¿Considera usted que la incorporación de la gamificación es una actividad didáctica válida en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial?
2. ¿Considera usted que los/las docentes conocen y aplican actividades gamificadas como parte del desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) en estudiantes de educación inicial para el desarrollo de la lectoescritura?
3. ¿Considera usted que los/las docentes han tenido que adaptar sus procesos de enseñanza y desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) aplicado estrategias didácticas de aprendizaje en su planificación curricular debido a la pandemia de COVID-19?
4. ¿Considera usted que los/las docentes han tenido que adaptar sus procesos de enseñanza incorporando actividades gamificadas para el desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) y en especial de la motricidad gruesa debido a la pandemia de COVID-19?
5. ¿Considera usted que el desarrollo de la motricidad gruesa es fundamental en la consolidación de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de Educación Inicial?
6. ¿Considera usted que los/las docentes han tenido que adaptar sus procesos de enseñanza y desarrollo de la motricidad gruesa debido a la pandemia de COVID-19?
7. ¿Considera usted que el desarrollo de las neurofunciones o funciones básicas en fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura?

8. ¿Considera usted que las actividades realizadas en la actualidad por parte del personal docente de educación inicial han permitido a los estudiantes de este subnivel de educación prepararse para iniciar sus procesos de enseñanza de la lectoescritura?
9. ¿Considera usted que los/las docentes de Educación Inicial han tenido que adaptar sus procesos de enseñanza y desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) debido a la pandemia de COVID-19?
10. ¿Considera usted que aparte de la gamificación podrían existir otro tipo de herramientas didácticas que faciliten el proceso de enseñanza y aprendizaje de las neurofunciones (funciones básicas) que son fundamentales para el desarrollo de la lecto escritura?
11. ¿Considera usted factible el diseño de alguna herramienta o insumo que permita a los docentes de Educación Inicial facilitar el desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) y en especial de la motricidad gruesa en el contexto de clases virtuales debido a la pandemia de COVID-19?
12. ¿Considera usted factible que los docentes cuenten con el diseño de una guía de estrategias gamificadas que faciliten el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de educación inicial en el contexto de la pandemia de COVID-19?

Los resultados obtenidos en la aplicación de los guiones de entrevista se presentan categorizados a continuación:

Tabla 3. Categorización de variables

N°	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIZACIÓN DE LA VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	INTERPRETACIÓN
1	¿Considera usted que la incorporación de la gamificación es una actividad didáctica válida en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial?	• Si es una actividad válida en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la motricidad gruesa (8) • No es una actividad válida en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la motricidad gruesa (3)	Gamificación	Objetivo	Enseñanza y Aprendizaje	Se puede utilizar la gamificación como actividad en el desarrollo de la motricidad gruesa.
2	¿Considera usted que los/las docentes conocen y aplican actividades gamificadas como parte del desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) en estudiantes de educación inicial para el desarrollo de la lectoescritura?	• Realizan muchas actividades de manera continua en el desarrollo de Gnosias y praxias (2) • Realizan pocas actividades de manera continua en el desarrollo de Gnosias y praxias (7) • No realizan actividades de manera continua en el desarrollo de Gnosias y praxias (2)		Gamificación en el desarrollo de la lectoescritura	Importancia Recursos	Se realizan pocas actividades gamificadas para el desarrollo de las funciones básicas

3	¿Considera usted que los/las docentes han tenido que adaptar sus procesos de enseñanza y desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) aplicando estrategias didácticas de aprendizaje en su planificación curricular debido a la pandemia de COVID-19?	• Si han tenido que adaptar sus procesos de enseñanza y desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) aplicando estrategias didácticas de aprendizaje en su planificación curricular (10) • No han tenido que adaptar sus procesos de enseñanza y desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) aplicando estrategias didácticas de aprendizaje en su planificación curricular (1)		Herramientas de la gamificación	Tecnológicas y no tecnológicas	Ha sido necesario adaptar los procesos de enseñanza y el desarrollo de las neurofunciones en la planificación curricular
4	¿Considera usted que los/las docentes han tenido que adaptar sus procesos de enseñanza incorporando actividades gamificadas para el desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) y en especial de la	• Si han adaptado sus procesos de enseñanza incorporando actividades gamificadas para el desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) y en especial de la motricidad gruesa. (11) • No han adaptado sus procesos de enseñanza incorporando actividades gamificadas para el desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) y en especial de la motricidad gruesa (0)		Gamificación en el desarrollo de la neurociencia	Praxias Gnosias	Se debe incorporar actividades gamificadas en los procesos de enseñanza para el desarrollo de las neurofunciones y la motricidad gruesa

	motricidad gruesa debido a la pandemia de COVID-19?					
5	¿Considera usted que el desarrollo de la motricidad gruesa es fundamental en la consolidación de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de Educación Inicial?	• Si es fundamental en la consolidación de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura el desarrollo de la motricidad gruesa (11) • No es fundamental en la consolidación de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura el desarrollo de la motricidad gruesa (0)	**Motricidad Gruesa**	Beneficios De la motricidad gruesa	Habilidades mentales Enfermedades Aprendizaje Interacción con otros	Motricidad gruesa fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura
6	¿Considera usted que los/las docentes han tenido que adaptar sus procesos de enseñanza y desarrollo de la motricidad gruesa debido a la pandemia de COVID-19?	• Si los/las docentes han tenido que adaptar sus procesos de enseñanza y desarrollo de la motricidad gruesa. (11) No los/las docentes han tenido que adaptar sus procesos de enseñanza y desarrollo de la motricidad gruesa. (0)		Importancia	Educación Inicial	Se adapta procesos de enseñanza y desarrollo de la motricidad gruesa.
7	¿Considera usted que el desarrollo de las neurofunciones o funciones	• El desarrollo de las neurofunciones o funciones básicas si es fundamental en el proceso de		Neurofunciones	Básicas Superiores	

	básicas es fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura?	enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura (11) • No el desarrollo de las neurofunciones o funciones básicas no es fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura (0)				Es fundamental el desarrollo de las neurofunciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura
8	¿Considera usted que las actividades realizadas en la actualidad por parte del personal docente de educación inicial han permitido a los estudiantes de este subnivel de educación prepararse para iniciar sus procesos de enseñanza de la lectoescritura?	• Si las actividades realizadas en la actualidad por parte del personal docente de educación inicial han permitido a los estudiantes de este subnivel de educación prepararse para iniciar sus procesos de enseñanza de la lectoescritura. (3) • No las actividades realizadas en la actualidad por parte del personal docente de educación inicial han permitido a los estudiantes de este subnivel de educación prepararse para iniciar sus procesos de enseñanza de la lectoescritura (8)		Lectoescritura	Métodos de lectoescritura Estrategias y ejercicios de lectoescritura	Las actividades realizadas en la actualidad dificultan a los estudiantes prepararse para iniciar sus procesos de lectoescritura
9	¿Considera usted que los/las docentes de Educación Inicial han tenido que adaptar sus	• Si los/las docentes de Educación Inicial han tenido que adaptar sus procesos de enseñanza y desarrollo		Neurofunciones	Básicas Superiores	Adaptación de procesos de enseñanza y desarrollo de neurofunciones

	procesos de enseñanza y desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) debido a la pandemia de COVID-19?	de neurofunciones (funciones básicas) (11) • Los/las docentes de Educación Inicial no han tenido que adaptar sus procesos de enseñanza y desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) (0)				
10	¿Considera usted que aparte de la gamificación podrían existir otro tipo de herramientas didácticas que faciliten el proceso de enseñanza y aprendizaje de las neurofunciones (funciones básicas) que son fundamentales para el desarrollo de la lecto escritura?	• Si aparte de la gamificación podrían existir otro tipo de herramientas didácticas que faciliten el proceso de enseñanza y aprendizaje de las neurofunciones (funciones básicas) que son fundamentales para el desarrollo de la lecto escritura. (11) • Aparte de la gamificación no podría existir otro tipo de herramientas didácticas que faciliten el proceso de enseñanza y aprendizaje de las neurofunciones (funciones básicas) que son fundamentales para el desarrollo de la lecto escritura (0)		Principios psicofisiológicos	Cefalocaudal Próximo-distal	A más de la gamificación existen otras herramientas didácticas que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje de las neurofunciones
11	¿Considera usted factible el diseño de alguna herramienta	• Si es factible el diseño de alguna herramienta o insumo que permita a los docentes de Educación Inicial		Habilidades motoras gruesas	Equilibrio Coordinación	Necesario diseñar una herramienta de ayuda para el docente que

	o insumo que permita a los docentes de Educación Inicial facilitar el desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) y en especial de la motricidad gruesa en el contexto de clases virtuales debido a la pandemia de COVID-19?	facilitar el desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) y en especial de la motricidad gruesa (9) • No es factible el diseño de alguna herramienta o insumo que permita a los docentes de Educación Inicial facilitar el desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) y en especial de la motricidad gruesa (2)			Conciencia corporal Fuerza física Tiempo de reacción	desarrolle las neurofunciones y la motricidad gruesa.
12	¿Considera usted factible que los docentes cuenten con el diseño de una guía de estrategias gamificadas que faciliten el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de educación inicial en el contexto de la pandemia de COVID-19?	• Si es factible que los docentes cuenten con el diseño de una guía de estrategias gamificadas que faciliten el desarrollo de la motricidad gruesa. (11) • No es factible que los docentes cuenten con el diseño de una guía de estrategias gamificadas que faciliten el desarrollo de la motricidad gruesa. (0)		Guía de desarrollo de las habilidades motoras gruesas	4 a 5 años	El desarrollo de una guía es fundamental

Elaboración: La autora

Análisis documental

Una vez aplicados los instrumentos de recolección de datos se procedió al análisis documental de los resultados obtenidos los mismos que se detallan a continuación:

Se puede utilizar la gamificación como actividad en el desarrollo de la motricidad gruesa; eso significa que los docentes consideran que la gamificación ayuda en el desarrollo de la motricidad gruesa y es un instrumento útil ya que "La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas" (Educacion 3.0, 2022)

Se realizan pocas actividades gamificadas para el desarrollo de las funciones básicas; esto significa que dentro de los ambientes educativos la utilización de actividades gamificadas es escasa y los estudiantes no están desarrollando sus funciones básicas y estas son esenciales en su desarrollo ya que: "las neurofunciones básicas y superiores permite un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje y la prevención, con la estimulación temprana, de alteraciones que comprometan la salud integral del niño" (Segovia C. M., 2020)

Ha sido necesario adaptar los procesos de enseñanza y el desarrollo de las neurofunciones en la planificación curricular; esto significa que la educación debe adaptarse a las necesidades de los estudiantes para poder desarrollar los neuro funciones y esto es posible debido a que podemos dentro de la planificación educativa utilizar: "Las adaptaciones curriculares son todos aquellos ajustes o modificaciones que se efectúan en los diferentes elementos de la propuesta educativa desarrollada para un alumno, con el fin de responder a sus necesidades educativas" (Gil, 2019)

Se debe incorporar actividades gamificadas en los procesos de enseñanza para el desarrollo de las neurofunciones y la motricidad gruesa; esto significa que la gamificación debe ser parte del proceso de aprendizaje

porque es un recurso que promueve el desarrollo “la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados de los alumnos en clase” (UNIR, 2020)

La motricidad gruesa es fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura; esto significa que para alcanzar el proceso de lectoescritura estudiante debe tener un adecuado desarrollo de la motricidad debido a que “El desarrollo de la escritura y la lectura no se da antes de procesos de maduración invernal y matriz que comienzan prácticamente desde el nacimiento y que, a través de la estimulación de entrenamiento, el individuo llega a ser capaz de dominar.” (Sanchéz, 2014)

Se adapta procesos de enseñanza y desarrollo de la motricidad gruesa; esto significa que la motricidad gruesa es muy importante en el desarrollo de los estudiantes ya que es esencial para la vida, por tal motivo es necesario adaptar los procesos de enseñanza para alcanzar su desarrollo debido a que “La motricidad gruesa permite desarrollar una conciencia corporal a partir de movimientos segmentados, lo que significa con el tiempo mayor autonomía en acciones corporales necesarias para tener una vida funcional.” (Díaz, 2018)

Es fundamental el desarrollo de las neurofunciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura; esto significa que buscar actividades para desarrollar las neuro funciones es estratégico en el desarrollo de la lectoescritura debido a que: “ el desarrollo de las Funciones Básicas tienen un alto nivel de incidencia en el aprendizaje de la lecto-escritura y acarrean muchas consecuencias motriz, cognitivas y de socialización, las mismas que determinarán el futuro aprendizaje académico del escolar.” (Lara, 2013)

Las actividades realizadas en la actualidad dificultan a los estudiantes prepararse para iniciar sus procesos de lectoescritura; debido a que la educación se imparte en modalidad virtual y “El aprendizaje de los procesos de lectura y escritura es uno de los más importantes en la vida de las personas, con muchos matices y múltiples beneficios. Es la base de

aprendizajes posteriores y es además motor de desarrollo del pensamiento, del lenguaje, y de la inteligencia. Dominar estos procesos es garantía de éxito en los estudios y en la vida." (Portal de Educación Infantil y Primaria, 2022)

Adaptación de procesos de enseñanza y desarrollo de neurofunciones en la pandemia del COVID 19; Esto significa que la educación tuvo que adaptar sus procesos de aprendizaje en la actualidad para poder alcanzar el desarrollo óptimo en los estudiantes. "Mientras el mundo avanzaba, nuestros sistemas educativos seguían ofreciendo variaciones de un modelo educativo del siglo pasado. Tras la pandemia, sin embargo, la escuela ha dejado de asociarse únicamente a un espacio físico donde sucede un aprendizaje de masas de manera sincrónica. Se ha generado un nuevo espacio en el que nos hemos abierto mentalmente a la posibilidad de que la educación puede pasar desde cualquier lugar, en diferentes tiempos (de forma asincrónica) y adaptándose a las necesidades y ritmos de cada estudiante". (Mateo, 2021)

A más de la gamificación existen otras herramientas didácticas que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje de las neurofunciones; esto significa que hay gran variedad de estrategias didácticas que aportan al proceso de aprendizaje y permiten el desarrollo de las neurofunciones "Las herramientas didácticas, son todo tipo de material de los que hace uso el docente, con el único objetivo de hacer el proceso de enseñanza más dinámico y pedagógico. También denominadas recursos didácticos y puede ser de tipo material, intelectual, humano, social o cultural, entre otras." (Polo del conocimiento, 2021)

Diseñar una herramienta de ayuda para el docente que desarrolle las neurofunciones y la motricidad gruesa; esto significa que dentro de los ambientes educativos se necesita una herramienta que contribuya en el desarrollo de las neurofunciones y la motricidad gruesa "Herramientas didácticas: Se conciben como estructuras de algunas actividades en las que se hacen realidad los contenidos y objetivos. En este aspecto, se puede

considerar similares a las estrategias de aprendizaje y estrategias de enseñanza" (Vesga, 2017)

El desarrollo de una guía es fundamental; esto significa que la guía propuesta en este proyecto de investigación va a ser de gran ayuda para el desarrollo de la motricidad gruesa, neuro funciones y la lectoescritura considerando qué: "Las funciones básicas, en el proceso de la evolución de la madurez cerebral de un niño, le permite los aprendizajes formales de adquisición y manejo de las técnicas instrumentales básicas, además de adaptarse a un ambiente adecuado en las diferentes situaciones cotidianas de su vida, esto es, tener independencia y resolver sus problemas". (Segovia, 2020)

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Nombre de la propuesta

Guía metodológica para la aplicación de la gamificación como alternativa didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de educación inicial.

Datos Informativos

- **Institución**: Unidad Educativa Consejo Provincial de Pichincha.
- **Dirección:** Calle Ajaví y Cardenal de la Torre.
- **Provincia**: Pichincha.
- **Cantón**: Quito.
- **Parroquia**: Solanda.
- **Beneficiarios:** Docentes y estudiantes del nivel inicial 4 a 5 años de la UE. Consejo Provincial de Pichincha.

Definición del tipo de producto

Al finalizar el proceso de investigación y realizar las conclusiones y recomendaciones se consideró necesario elaborar una guía metodológica que permita, a través de la ejecucuión actividades gamificadas el desarrollo de la motricidad gruesa y los procesos de lectoescritura.

Por consiguiente, la guía metodológica a continuación presentada es un instrumento metodológico y técnico que pretende alcanzar dentro de la planificación curricular un resultado esperado.

Justificación de la propuesta

La propuesta denominada: "Guía metodológica para la aplicación de la gamificación como alternativa didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de educación inicial"; se justifica ya que en la obtención del análisis de datos y levantamiento de información se ha podido recabar datos de primera línea a través de la utilización de entrevistas,ç.

En las cuales los docentes manifiestan la importancia de la aplicación de la motricidad gruesa y el desarrollo de las neurofunciones en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes de la Unidad Educativa Consejo Provincial de Pichincha.

La propuesta pretende mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en la realidad que se vive por causa de la pandemia de COVID 19. Actualmente la educación ha tenido que modificar las estrategias de aprendizaje tradicionales por otras que permitan a los estudiantes mejorar y desarrollar sus competencias desde la modalidad virtual; para esto, el docente a desarrollado estrategias que permiten a los estudiantes llegar al aprendizaje pese a todos los factores externos que dificultan el proceso.

Dentro del proceso pedagógico, en este tiempo de pandemia el desarrollo de la motricidad gruesa se ha convertido en un factor necesario a estimular en cada uno de los estudiantes del nivel de educación inicial ya que, en los 2 últimos años las actividades desarrolladas han sido enfocadas a temas y contenidos específicos que han tenido que priorizar el currículo y donde, la motricidad gruesa ha sido poco utilizada por falta de espacio o innovación en las estrategias educativas establecidas por los docentes.

La investigación descrita anteriormente permitió identificar además varias características necesarias para la ejecución de la propuesta, como: interés por parte de los docentes para trabajar con la gamificación, motivación para practicar estrategias innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa, lectoescritura y

funciones básicas y, la necesidad por tener un recurso que facilite al personal docente la práctica de la gamificación en los ambientes educativos. La propuesta pretende por consiguiente otorgar actividades en el uso de la gamificación para contribuir en el desarrollo de la motricidad de los estudiantes del contexto investigado.

Objetivos

General

- Proponer el uso de la gamificación mediante el diseño de una guía metodológica dirigida a docentes para ser implementada en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Consejo Provincial de Pichincha.

Específico

- Definir la estructura o fases de implementación de la guía metodológica para el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Definir teórica y metodológicamente las actividades de la guía fundamentada en la gamificación para el proceso de enseñanza de la motricidad gruesa en los estudiantes de Unidad Educativa "Consejo Provincial de Pichincha"
- Validar la propuesta de guía metodológica desarrollada a través de la técnica de juicio de expertos. (Ver Anexo 4)

Análisis de factibilidad de la propuesta

La propuesta es factible y aplicable debido a que:

La autoridad de la Unidad Educativa: "Consejo Provincial de Pichincha" autorizó la realización de la propuesta para beneficio y fortalecimiento de los estudiantes de la institución y la implementación de la gamificación como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de

educación inicial.

La factibilidad legal se puede observar en cuanto a que la propuesta se ajusta a los lineamientos del Ministerio de Educación, es necesario la aplicación de nuevas metodologías de enseñanza que permitan el adecuado desarrollo de los estudiantes en el proceso de aprendizaje como se puede observar en el currículo de Educación Inicial.

Es factible económicamente ya que, la propuesta comparte conocimientos y procedimientos de forma gratuita y, además, es un trabajo que permitirá integrar actividades en el proceso de aprendizaje y será llevado a cabo por la investigadora con apoyo de las autoridades y los docentes del plantel, donde la propuesta: "Guía metodológica para la aplicación de la gamificación en el desarrollo de la motricidad gruesa" será un documento compartido de manera gratuita sin ningún interés o valor monetario.

Es factible metodológicamente ya que, la propuesta puede ser utilizada de manera fácil y útil dentro de las planificaciones curriculares ya que se proponen recursos innovadores, validados y útiles que contribuirá en el desarrollo de los estudiantes del contexto y problema investigados.

La propuesta técnicamente es viable ya que, cuenta con los recursos indispensables para su ejecución como son recursos materiales, tecnológicos, y sobre todo humanos; como se observó en el presente trabajo de investigación todos los docentes del nivel inicial están de acuerdo en utilizar esta guía y aplicarla en el proceso de enseñanza aprendizaje para obtener un mejor desarrollo en los estudiantes.

Estructura de la propuesta

La guía metodológica para la aplicación de la gamificación como alternativa en el desarrollo de la motricidad gruesa contiene la siguiente estructura:

- Portada.

- Presentación.
- Breves descripciones teóricas.
- Propuesta de rúbrica de evaluación.
- Ejemplo de actividades a desarrollar.
- Bibliografía.

Etapas del diseño de la guía metodológica

Planificación

La planificación es en términos generales, la definición de los procedimientos y estrategias a seguir para alcanzar ciertas metas. (Westreicher, 2022). Es un proceso que sirve para alcanzar objetivos, mediante el uso de estrategias. Dentro del proceso de aprendizaje la planificación es un instrumento útil el cual aplicado a nuestra propuesta tendrá las siguientes etapas

- Bosquejo de la estructura de la propuesta.
- Investigación de la fundamentación teórica.
- Planteamiento del esquema metodológico a seguir.
- Creación de ejemplos a desarrollar (Actividades).

Socialización

La socialización es un proceso en el cual un individuo, relacionándose con otros, aprende y desarrolla una serie de capacidades para conseguir una participación exitosa dentro de la sociedad. (Peiró, 2022). En la propuesta la socialización tiene como propósito dar a conocer a los docentes nuestra guía metodológica elaborada con la finalidad de que pueda ser incluida dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y contexto del problema de estudio.

Ejecución

La ejecución es la realización de todas aquellas tareas previstas en la planificación. A su vez, estas tareas, como su propio nombre indica, permiten

conseguir los objetivos propuestos al inicio. (Arias, 2022). La guía metodológica como instrumento pedagógico será aplicada en el año lectivo 2021-2022 con los estudiantes de la Unidad Educativa: "Consejo Provincial de Pichincha".

Evaluación

La evaluación constituye una de las fases más importantes del proceso ya que a través de ella podemos evidenciar la efectividad de nuestra propuesta. Para la evaluación a los estudiantes se elaborará previamente una lista de cotejo la cual permitirá visualizar como las estrategias de gamificación incluidas dentro de las planificaciones curriculares de acuerdo con el currículo vigente, están contribuyendo al desarrollo de la motricidad gruesa, las funciones básicas y la lecto escritura.

Tabla 4. Cronograma de actividades

RESPONSABLES	ACTIVIDAD	TIEMPO
Autora	SOCIALIZACIÓN DE LA GUÍA	1 SEMANA
Docentes	APLICACIÓN DE LA GUÍA	1 SEMANA
Estudiantes	EVALUACIÓN PÒR MEDIO DE UNA LISTA DE COTEJO	1 SEMANA

Elaboración: La autora

Guía metodológica para la aplicación de la gamificación como alternativa didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de educación inicial.

EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA; CAROLINA PROAÑO

Presentación

La presente propuesta de Guía Metodológica para la aplicación de la gamificación como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa está elaborada con el fin de poder ayudar la estimulación de la motricidad gruesa, neuro funciones y lectoescritura de los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa: Consejo Provincial de Pichincha", basado en una metodología de aprendizaje innovadora que contiene actividades y estrategias a poner en práctica facilitando el accionar docente en cada encuentro pedagógico.

BREVES DESCRIPCIONES TEÓRICAS

GAMIFICACIÓN.

“La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas” (Educacion 3.0, 2022)

MOTRICIDAD GRUESA

“La motricidad gruesa permite desarrollar una conciencia corporal a partir de movimientos segmentados, lo que significa con el tiempo mayor autonomía en acciones corporales necesarias para tener una vida funcional.” (Díaz, 2018)

FUNCIONES BÁSICAS

“Las funciones básicas, en el proceso de la evolución de la madurez cerebral de un niño, le permite los aprendizajes formales de adquisición y manejo de las técnicas instrumentales básicas, además de adaptarse a un ambiente adecuado en las diferentes situaciones cotidianas de su vida, esto es, tener independencia y resolver sus problemas”. (Segovia, 2020)

LECTOESCRITURA

“El aprendizaje de los procesos de lectura y escritura es uno de los más importantes en la vida de las personas, con muchos matices y múltiples beneficios. Es la base de aprendizajes posteriores y es además motor de desarrollo del pensamiento, del lenguaje, y de la inteligencia. Dominar estos procesos es garantía de éxito en los estudios y en la vida.” (Portal de Educación Infantil y Primaria, 2022)

Ejemplo de actividades a desarrollar

Tabla 5. Actividad de la propuesta N° 1

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">UNIDAD EDUCATIVA “CONSEJO PROVINCIAL DE PICHINCHA”
NIVEL INICIAL II /GRUPO 3 AÑOS/ MATUTINA/VESPERTINA
AÑO LECTIVO 2021 – 2022
Av. Ajaví Oe4-154 y Cardenal de la Torre
Teléfono: 2680-167. Email: consejoprovincial@gmail.com; Zona: 9
Distrito: 17D06 Código AMIE: 17H0112</td></tr>
<tr><td colspan="4">Estrategia: Gamificación</td></tr>
<tr><td colspan="4">Tema: Los animales de la granja</td></tr>
<tr><td>Tiempo:
30 min</td><td>Modalidad: Online
(sincrónico)</td><td colspan="2">Participantes:
Estudiantes</td></tr>
<tr><td colspan="4">Objetivo: Identificar las características y sonidos de los animales de la granja mediante actividades de gamificación para mejorar la motricidad gruesa.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Materiales: medios digitales, internet, plataforma Zoom, diapositivas y agua</td></tr>
<tr><td colspan="4">Descripción: La actividad consiste en que los estudiantes desarrollen la motricidad gruesa y la lectoescritura mediante actividades gamificadas de juego y movimiento e identifiquen los animales de la granja.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Desarrollo
Situación inicial de la actividad
• Presentación y saludo
• Dinámica “SI o NO”
• Dar a conocer el objetivo de la clase
Desarrollo de la actividad
<u>Actividades Iniciales</u>
(Ubicando el día, la fecha y el estado del clima).
Saludar y dar la bienvenida con la canción “Hola hola como estas”
<u>Desarrollo</u>
<u>Objetivo:</u> Realizar los ejecicios segúnla consigna.
<u>Reglas:</u>
Bailar al ritmo de la canción “Brinca y para ya”:
https://www.youtube.com/watch?v=LNzrq9pHI0w
Colocarse en el número 1 y realizar el movimiento que indica la rima: Dice el señor gato que aplauda con los zapatos.

Si realiza correctamente la actividad recibe 1 punto y pasa al siguiente número.
Se debe completar 4 puntos para alcanzar la recompensa.
<u>Recompensa:</u> Una gomita de animalito
<u>Logro:</u>
Completar los 4 niveles, realizando los ejercicios que indica la imagen.
<u>Cierre</u>
Realizar ejercicios de respiración e hidratarse.
Actividades finales: Despedida canción “Adiós adiós” Canción infantil</td></tr>
<tr><td colspan="4">Evaluación: Lista de cotejo</td></tr>
<tr><td colspan="4">Recomendaciones: Disposición para el aprendizaje y la aplicación de manera inmediata de las actividades propuestas</td></tr>
</table>

Tabla 6. Actividad de la propuesta N° 2

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">UNIDAD EDUCATIVA “CONSEJO PROVINCIAL DE PICHINCHA”
NIVEL INICIAL II /GRUPO 3 AÑOS/ MATUTINA/VESPERTINA
AÑO LECTIVO 2021 – 2022
Av. Ajaví Oe4-154 y Cardenal de la Torre
Teléfono: 2680-167. Email: consejoprovincial@gmail.com; Zona: 9
Distrito: 17D06 Código AMIE: 17H0112</td></tr>
<tr><td colspan="4">Estrategia: Taller gamificado de expresión corporal</td></tr>
<tr><td colspan="4">Tema: Las plantas</td></tr>
<tr><td>Tiempo: 30 min</td><td colspan="2">Modalidad: Online (sincrónico)</td><td>Participantes: Estudiantes</td></tr>
<tr><td colspan="4">Objetivo: Identificar el proceso de germinación de una planta mediante actividades gamificadas que permitan la comprensión del aprendizaje y mejoren la motricidad gruesa y la lectoescritura.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Materiales: medios digitales, internet, plataforma zoom, diapositivas y trajes reciclados</td></tr>
<tr><td colspan="4">Descripción: La actividad consiste en que los estudiantes puedan interactuar por medio de actividades gamificadas de dramatización para identificar el proceso de germinación de una planta mediante actividades que motiven el desarrollo lector y procesos cognitivos</td></tr>
<tr><td colspan="4">Desarrollo
Situación inicial de la actividad
Presentación y saludo
Dinámica “SI o NO”
Dar a conocer el objetivo de la clase
Desarrollo de la actividad
<u>Actividades Iniciales</u>
(ubicando el día, la fecha y el estado del clima).
Saludar y dar la bienvenida con la canción “Hola hola cómo estas”

<u>Desarrollo</u>
<u>Objetivo:</u>Sembrar una planta
<u>Reglas:</u>
Observar con atención el video: “Un huerto en casa”
https://www.youtube.com/watch?v=GoDzwaxSuVU
Colocar una semilla en un vaso recibe 1 punto
Cuando haya crecido el tallo tomar una fotografia.
Recibe 1 punto
Cuando le salgan hojas tomar una fotografia 2 puntos
Dramatizar el crecimiento de la planta 2 puntos

<u>Recompensa:</u>
Una planta ornamental
<u>Logro:</u>
Completar 6 puntos al conseguir el crecimiento de la planta.

<u>Cierre</u>
<u>Objetivo :</u> Identificar el crecimiento de una planta
<u>Reglas:</u>
En el siguiente enlace: https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Educaci%C3%B3n_Infantil/Lasplantas/CUIDADOS_DE_LAS_PLANTAS_qq208783hr
Completar las imágenes.
<u>Recompensa y logro:</u>
Alcanzar una nota de 10 sobre 10 en la actividad
Actividades finales: Despedida canción “Adiós adiós” Canción infantil</td></tr>
<tr><td colspan="4">Evaluación: Lista de cotejo</td></tr>
<tr><td colspan="4">Recomendaciones: Disposición para el aprendizaje y la aplicación de manera inmediata de las actividades propuestas</td></tr>
</table>

Tabla 7. Actividad de la propuesta N° 3

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">UNIDAD EDUCATIVA “CONSEJO PROVINCIAL DE PICHINCHA”
NIVEL INICIAL II /GRUPO 3 AÑOS/ MATUTINA/VESPERTINA
AÑO LECTIVO 2021 – 2022
Av. Ajaví Oe4-154 y Cardenal de la Torre
Teléfono: 2680-167. Email: consejoprovincial@gmail.com; Zona: 9
Distrito: 17D06 Código AMIE: 17H0112</td></tr>
<tr><td colspan="4">Estrategia: Gamificación</td></tr>
<tr><td colspan="4">Tema: Las mascotas</td></tr>
<tr><td>Tiempo: 30 min</td><td>Modalidad: Online (sincrónico)</td><td colspan="2">Participantes: Estudiantes</td></tr>
<tr><td colspan="4">Objetivo: Identificar alos animales mascotas mediante actividades gamificadas que permitan la comprensión del aprendizaje y mejoren la motricidad gruesa y la lectoescritura.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Materiales: medios digitales, internet, plataforma zoom, diapositivas.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Descripción: La actividad consiste en que los estudiantes puedan identificar a las mascotas por medio de actividades gamificadas que motiven el desarrollo cognitivo.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Desarrollo

Situación inicial de la actividad
Presentación y saludo
Dinámica “SI o NO”
Dar a conocer el objetivo de la clase
Desarrollo de la actividad
<u>Actividades Iniciales</u>
(ubicando el día, la fecha y el estado del clima).
Saludar y dar la bienvenida con la canción “Hola hola cómo estás” canciones para niños Aprender: https://www.youtube.com/watch?v=LwGXyvnRUUQ

<u>Desarrollo</u>
<u>Objetivo:</u> Elaborar una mascota con figuras geométricas.
<u>Reglas:</u>
Bailar la canción “Tengo una mascota Super Simple Español”
https://www.youtube.com/watch?v=P0jBXo2JhZA
Recortar las figuras geométricas, observar la imagen y formar el perrito.

Realizar actividades de juego simbólico con su mascota creada dándole varias posturas como: (sentado, parado entre otros).
Pegar las figuras geométricas armando su mascota.
<u>Recompensa y logro:</u>
Colocar un stiker de mascota a quien logro elaborar la figura.
<u>Cierre</u>
<u>Objetivo :</u> Identificar el cuidado de las mascotas
<u>Reglas:</u>
En el siguiente enlace: https://es.liveworksheets.com/jj1852009lg
Seleccionar las imágenes que indiquen el cuidado adecuado a las mascotas
<u>Recompensa y logro:</u>
Alcanzar una nota de 10 sobre 10 en la actividad</td></tr>
<tr><td colspan="4">Evaluación: Lista de cotejo</td></tr>
<tr><td colspan="4">Recomendaciones: Disposición para el aprendizaje y la aplicación de las actividades propuestas</td></tr>
</table>

Tabla 8. Actividad de la propuesta N° 4

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">UNIDAD EDUCATIVA “CONSEJO PROVINCIAL DE PICHINCHA”
NIVEL INICIAL II /GRUPO 3 AÑOS/ MATUTINA/VESPERTINA
AÑO LECTIVO 2021 – 2022
Av. Ajaví Oe4-154 y Cardenal de la Torre
Teléfono: 2680-167. Email: consejoprovincial@gmail.com; Zona: 9
Distrito: 17D06 Código AMIE: 17H0112</td></tr>
<tr><td colspan="4">Estrategia: Gamificación</td></tr>
<tr><td colspan="4">Tema: Las figuras geométricas</td></tr>
<tr><td>Tiempo:
30 min</td><td colspan="2">Modalidad: Online (sincrónico)</td><td>Participantes:
Estudiantes</td></tr>
<tr><td colspan="4">Objetivo: Identificar las figuras geométricas mediante actividades de gamificación para mejorar la motricidad gruesa.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Materiales: medios digitales, internet, plataforma zoom, diapositivas y agua</td></tr>
<tr><td colspan="4">Descripción: La actividad consiste en que los estudiantes desarrollen la motricidad gruesa y la lectoescritura mediante actividades gamificadas de juego y movimiento e identifiquen las figuras geométricas.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Desarrollo

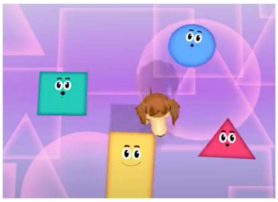
Situación inicial de la actividad
Presentación y saludo
Dinámica SI o NO
Dar a conocer el objetivo de la clase
Desarrollo de la actividad
<u>Actividades Iniciales</u>
(ubicando el día, la fecha y el estado del clima).
Saludar y dar la bienvenida con la canción “Hola hola cómo estás” canciones para niños Aprender: https://www.youtube.com/watch?v=LwGXyvnRUUQ
<u>Desarrollo</u>
<u>Objetivo:</u> Clasificar las figuras geométricas.
 
<u>Reglas:</u>
Bailar la canción “Figuras Geométricas”
https://www.youtube.com/watch?v=DDvYfyNkv1Q
Saltar sobre la figura que mencione la docente (1 punto)
Agrupar los cuadrados (1 punto)
Agrupar los triángulos (1 punto)
Agrupar los círculos (1 punto)
Agrupar los rectángulos (1 punto)
<u>Recompensa:</u> Tangram
<u>Logro:</u> Acumular los 5 punto para conseguir la recompensa.
<u>Cierre</u>
<u>Objetivo :</u> Identificar figuras geométricas
<u>Reglas:</u>
En el siguiente enlace: https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/aprendamos-las-formas
Asocia figuras con su perfil.
<u>Recompensa y logro:</u> Subir nivelesy sumar puntos</td></tr>
<tr><td colspan="4">Evaluación: Lista de cotejo</td></tr>
<tr><td colspan="4">Recomendaciones: Disposición para el aprendizaje y la aplicación de las estrategias.</td></tr>
</table>

Tabla 9. Actividad de la propuesta N° 5

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">UNIDAD EDUCATIVA “CONSEJO PROVINCIAL DE PICHINCHA”
NIVEL INICIAL II /GRUPO 3 AÑOS/ MATUTINA/VESPERTINA
AÑO LECTIVO 2021 – 2022
Av. Ajaví Oe4-154 y Cardenal de la Torre
Teléfono: 2680-167. Email: consejoprovincial@gmail.com; Zona: 9
Distrito: 17D06 Código AMIE: 17H0112</td></tr>
<tr><td colspan="4">Estrategia: Gamificación</td></tr>
<tr><td colspan="4">Tema: Mi familia</td></tr>
<tr><td>Tiempo:
30 min</td><td colspan="2">Modalidad: Online (sincrónico)</td><td>Participantes:
Estudiantes</td></tr>
<tr><td colspan="4">Objetivo: Identificar la altura de los miembros de familia mediante actividades de gamificación para mejorar la motricidad gruesa.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Materiales: medios digitales, internet, plataforma zoom, diapositivas y agua</td></tr>
<tr><td colspan="4">Descripción: La actividad consiste en que los estudiantes desarrollen la motricidad gruesa y la lectoescritura mediante actividades gamificadas de juego y movimiento e identifiquen la altura de los miembros de su familia.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Desarrollo

Situación inicial de la actividad
Presentación y saludo
Dinámica SI o NO
Dar a conocer el objetivo de la clase
Desarrollo de la actividad
<u>Actividades Iniciales</u>
(Ubicando el día, la fecha y el estado del clima).
Saludar y dar la bienvenida con la canción “Hola hola cómo estas”
<u>Desarrollo</u>
<u>Objetivo:</u> Identificar la noción alto/bajo
<u>Reglas:</u>
Observar la video noción alto /bajo.
https://youtu.be/VHlhqvnWgKg
Identificar en el entorno familiar los miembros altos y bajos.
Pedir a los niños que se coloquen a lado de la persona que le acompaña, e indicar cuál es la persona alta y cuál es la persona baja (1 punto)
Realizar el juego corporal: gigantes y enanos elevando el cuerpo cuando estén altos y bajando el cuerpo cuando son enanos. (2 puntos)
<u>Recompensa:</u> Un postre
<u>Logro:</u> Conseguir los puntos al realizar las actividades.

<u>Cierre</u>
<u>Objetivo :</u> Identificar en imágenes alto /bajo
<u>Reglas:</u>
En el siguiente enlace: https://es.liveworksheets.com/es1475448as
Seleccionar las imágenes altas
<u>Recompensa y logro:</u>
Alcanzar una nota de 10 sobre 10 en la actividad
Actividades finales: Despedida canción “Adiós adiós” Canción infantil</td></tr>
<tr><td colspan="4">Evaluación: Lista de cotejo</td></tr>
<tr><td colspan="4">Recomendaciones: Disposición para el aprendizaje y la aplicación actividades</td></tr>
</table>

Propuesta de evaluación: Lista de cotejo

Tabla 10. Lista de Cotejo

	ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE			EXPRESIÓN CORPORAL		
Nº	NOMBRE DEL ESTUDIANTE						
		Inicio	En Proceso	Adquirido	Inicio	En Proceso	Adquirido
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Elaboración: La autora

CAPÍTULO IV
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Obtenidos los resultados de los instrumentos de investigación aplicados a los docentes se explican a continuación las siguientes conclusiones:

Se analizó la utilización de la gamificación como alternativa para el desarrollo de la motricidad gruesa desde la perspectiva de los docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Consejo Provincial de Pichincha"

- Se concluye que el desarrollo de la motricidad gruesa es fundamental en la consolidación de los procesos de enseñanza y aprendizaje de las funciones básicas y la lectoescritura y según el criterio cualitativo de los entrevistados no se encuentra consolidada en los estudiantes debido a que la modalidad virtual no permitió la realización de actividades.
- Se concluye que la gamificación es una actividad didáctica válida en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la motricidad gruesa según el criterio cualitativo de los entrevistados debido a que permite aprender de forma divertida y utilizar la lúdica como estrategia para el desarrollo de la lectoescritura y las funciones básicas
- Se conoce de actividades gamificadas como parte del desarrollo de las neurofunciones sin embargo son muy poco aplicadas dentro de los ambientes educativos para el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Según los resultados cualitativos de las entrevistas, es necesaria la elaboración de una guía de estrategias de gamificación para el desarrollo de la motricidad gruesa que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje de las neurofunciones y la lectoescritura.

Recomendaciones

Luego de establecer las conclusiones de este trabajo investigativo se establecen las siguientes recomendaciones:

- Incentivar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de actividades innovadoras que capten el interés de los estudiantes y contribuyen en un adecuado desarrollo.
- Incluir dentro de las planificaciones curriculares estrategias relacionadas con la gamificación y herramientas didácticas que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje con el objetivo de mejorar el desarrollo de los procesos de lectoescritura y neurofunciones en los estudiantes.
- Utilizar la guía metodológica propuesta en este trabajo investigativo con el afán de mejorar los procesos de enseñanza de la motricidad gruesa para el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje de los niños de educación inicial

ANEXOS

ANEXO 1 - VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTOS DE LA ENTREVISTA

GAMIFICACION COMO ALTERNATIVA AL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE EDUCACION INICIAL
Autora: Carolina Proaño; **Tutor:** Francisco Dillon

FICHA PARA VALIDACION DEL INTRUMENTO: Guía de entrevista destinada determinar la factibilidad del diseño de una guía de estrategias gamificadas que permita desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial.

Nombre del validador /a: M. Sc. Johana Villavicencio Fecha: 18 de enero del 2022

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo determinar la factibilidad del diseño de una guía de estrategias gamificadas que permita desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios para evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X

Criterios generales			
	SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado	X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente	X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación	X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	X		
5. 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	M. Sc. Johanna Villavicencio	Cédula	0104449715	Fecha	18-01-22
Firma		Teléfono	0998692105	Mail	johav21984@gmail.com

ANEXO 2 - GUÍA DE ENTREVISTA

GUIÓN PARA ENTREVISTA

Objetivo: El presente guión de entrevista tiene como objetivo determinar la factibilidad del diseño de una guía de estrategias gamificadas que permita desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial.

DATOS INFORMATIVOS:

Nombres y apellidos del entrevistado/a: _____

Género: _____

Edad: _____ años.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de las neurofunciones o también denominadas funciones básicas son esenciales en el desarrollo del proceso lecto escritor en estudiantes de educación inicial. Bajo esta premisa por favor le solicitamos conocer su criterio respecto a las siguientes preguntas a continuación detalladas.

PREGUNTAS:

1. **¿Considera usted que la incorporación de la gamificación es una actividad didáctica válida en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial?**

_____
_____
_____

2. **¿Considera usted que los/las docentes conocen y aplican actividades gamificadas como parte del desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) en estudiantes de educación inicial para el desarrollo de la lectoescritura?**

_____
_____
_____

3. **¿Considera usted que los/las docentes han tenido que adaptar sus procesos de enseñanza y desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) aplicado estrategias didácticas de aprendizaje en su planificación curricular debido a la pandemia de COVID-19?**

_____
_____
_____

4. ¿Considera usted que los/las docentes han tenido que adaptar sus procesos de enseñanza incorporando actividades gamificadas para el desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) y en especial de la motricidad gruesa debido a la pandemia de COVID-19?

_____
_____
_____

5. ¿Considera usted que el desarrollo de la motricidad gruesa es fundamental en la consolidación de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de Educación Inicial?

_____
_____
_____

6. ¿Considera usted que los/las docentes han tenido que adaptar sus procesos de enseñanza y desarrollo de la motricidad gruesa debido a la pandemia de COVID-19?

_____
_____
_____

7. ¿Considera usted que el desarrollo de las neurofunciones o funciones básicas es fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura?

_____
_____
_____

8. ¿Considera usted que las actividades realizadas en la actualidad por parte del personal docente de educación inicial han permitido a los estudiantes de este subnivel de educación prepararse para iniciar sus procesos de enseñanza de la lectoescritura?

_____
_____
_____

9. ¿Considera usted que los/las docentes de Educación Inicial han tenido que adaptar sus procesos de enseñanza y desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) debido a la pandemia de COVID-19?

_____
_____
_____

10. ¿Considera usted que aparte de la gamificación podrían existir otro tipo de herramientas didácticas que faciliten el proceso de enseñanza y aprendizaje de las neurofunciones (funciones básicas) que son fundamentales para el desarrollo de la lecto escritura?

_____
_____
_____

11. ¿Considera usted factible el diseño de alguna herramienta o insumo que permita a los docentes de Educación Inicial facilitar el desarrollo de neurofunciones (funciones básicas) y en especial de la motricidad gruesa en el contexto de clases virtuales debido a la pandemia de COVID-19?

_____
_____
_____

12. ¿Considera usted factible que los docentes cuenten con el diseño de una guía de estrategias gamificadas que faciliten el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de educación inicial en el contexto de la pandemia de COVID-19?

_____
_____
_____

¡MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

ANEXO 3 - CONSENTIMIENTO FIRMADO

UNIVERSIDAD INDOAMERICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA

Quito, 8 de febrero de 2022

Consentimiento para participar del proceso de investigación

Yo, BEATRIZ ALEXANDRA MOLINA docente de la Unidad Educativa "Consejo Provincial de Pichincha", de manera libre y voluntaria he dado mi consentimiento para poder participar del proceso de investigación cel tema titulado: **"GAMIFICACION COMO ALTERNATIVA AL DESARROLLO DE MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE EDUCACION INICIAL"**. Por medio de la presente certifico además que la información obtenida como parte del proceso de investigación puede ser utilizada de manera anónima y únicamente con fines de investigación del tema antes propuesta. Para constancia firmo la presente a ocho días del mes de febrero del año dos mil veinte y dos

Atentamente,

Beatriz Molina
Docente en nivel inicial
CI:

ANEXO 4 - EVIDENCIA FOTOGRÁFICA DE LA ENTREVISTA

ANEXO 5 - VALIDACIÓN DE EXPERTOS DE LA PROPUESTA

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

Guía de estrategias gamificadas para el proceso de lectura del Nivel Inicial

1. Datos Personales del Especialista
   Nombres y Apellidos: MSc. Miriam Maldonado
   Grado Académico (Área): Magíster en Educación
   Experiencia en el área: Educación Inicial y Básica

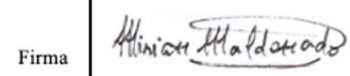
2. Autovaloración del especialista
   Marcar con una "X"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos técnicos sobre la propuesta	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionados con la propuesta	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL	X		
Observaciones:	Ninguna		

3. Valoración de la propuesta
   Marcar con una "X"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	X				
Observaciones:	Ninguna				

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

Validado por	MSc. Miriam Maldonado	Cédula	1711225621	Fecha	20-01-22
Firma		Teléfono	0984243173	Mail	maldonadomirian@hotmail.com

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

Guía de estrategias gamificadas para el proceso de lectura del Nivel Inicial

1. Datos Personales del Especialista
   Nombres y Apellidos: M. Sc. Johana Villavicencio
   Grado Académico (Área): Magíster en Educación mención Entornos Digitales
   Experiencia en el área: Educación y gamificación

2. Autovaloración del especialista
   Marcar con una "X"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos técnicos sobre la propuesta	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionados con la propuesta	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL	X		
Observaciones:	Ninguna		

3. Valoración de la propuesta
   Marcar con una "X"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	X				
Observaciones:	Ninguno				

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

Validado por	M. Sc. Johanna Villavicencio	Cédula	0104449715	Fecha	20-01-22
Firma		Teléfono	0998692105	Mail	johav21984@gmail.com

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

Guía de estrategias gamificadas para el proceso de lectura del Nivel Inicial

1. Datos Personales del Especialista
   Nombres y Apellidos: M. Sc. Jeanneth Robalino
   Grado Académico (Área): Magíster en Educación
   Experiencia en el área: Educación Inicial y Básica

2. Autovaloración del especialista
   Marcar con una "X"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	**Alto**	**Medio**	**Bajo**
Conocimientos técnicos sobre la propuesta	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionados con la propuesta	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL	X		
Observaciones:	Ninguna		

3. Valoración de la propuesta
   Marcar con una "X"

Criterios	**MA**	**BA**	**A**	**PA**	**I**
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	X				
Observaciones:	Ninguno				

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

Validado por	M. Sc. Jeanneth Robalino	Cédula	1711225605	Fecha	20-01-22
Firma		Teléfono	0992941321	Mail	jeannethjr@hotmail.com

ANEXO 6 – AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR LA INVESTIGACIÓN

Quito, 4 de febrero 2022

Señora Licenciada

Carolina Proaño P.

MAESTRANTE UNIVESIDAD INDOAMÉRICA

Presente.-

De mi consideración:

En respuesta al oficio recibido con fecha 4 de febrero 2022, en el que solicita se autorice el permiso respectivo para aplicar la entrevista a los docentes de inicial 1 y 2 de la institución, información requerida para completar el trabajo de investigación denominado: **"GAMIFICACIÓN COMO ALTERNATIVA AL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL"**, previo a la obtención del título de magíster en educación, mención Parvularia.

Una vez revisado el instrumento a aplicarse y en calidad de Vicerrectora comunico que usted cuenta con la **AUTORIZACIÒN** para aplicar la entrevista, estoy segura que la información obtenida potenciará nuestros estándares de calidad educativa.

Así miso agradeceré la entrega de los resultados obtenidos.

Atentamente,

MSc. Rocío Tanquina

VICERRECTORA

UNIDAD EDUCATIVA CONSEJO PROVINCIAL DE PICHINCHA

VICERRECTORADO

BIBLIOGRAFÍA

Arias, E. R. (2022). *Economipedia*. Obtenido de https://economipedia.com/definiciones/ejecucion-de-un-proyecto.html

Comellas, M. J. (2003). *Psicomotricidad en la Educación Infantil.* España: CEAC. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=gSmAKk4yfCoC&printsec=frontcover&dq=motricidad+gruesa+y+educacion+infantil&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=motricidad%20gruesa%20y%20educacion%20infantil&f=false

Díaz, L. M. (2018). *Mundoprimaria*. Obtenido de https://www.mundoprimaria.com/blog/motricidad-gruesa

Educacion 3.0. (2022). *Educacion 3.0*. Obtenido de https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/

Educación, M. d. (2014). *Curriculo de educacion inicial.* Obtenido de https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/ec_9028.pdf.

Gil, I. (2019). *Fundacción Adecco*. Obtenido de https://fundacionadecco.org/blog/que-son-las-adaptaciones-curriculares/

Guamán Garcés, C. G., & Gómez Catota, M. A. (2019). *Universidad central del Ecuador*. Obtenido de La gamificación como estrategia creativa para la enseñanza de la ortografía: http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/19933

Hernández, Méndez y Mendoza. (2014). Obtenido de Enfoques de investigación: https://recursos.ucol.mx/tesis/investigacion.php

Instituto Nacional de Evaluación. (2018). Educación en el Ecuador. En I. N. Educativa, *Resultados pisa para el desarrollo* (pág. 152). Quito: Instituto Nacional de Evaluación Educativa.

Lara, C. B. (2013). Obtenido de Repositorio.pucese: https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/278/1/BELTRAN%20LARA%20CELSO.pdf

Mateo, M. (2021). *Enfoque Educacion*. Obtenido de LECCIONES DE UNA PANDEMIA: LO QUE APRENDIMOS EN EDUCACIÓN PARA LA ERA POSTCOVID: https://blogs.iadb.org/educacion/es/lecciones-de-una-pandemia-lo-que-aprendimos-en-educacion-para-la-era-postcovid/

Mera, M. C. (2020). *Neurofunciones en la enseñanza preescolar*. Obtenido de https://www.medigraphic.com/pdfs/correo/ccm-2020/ccm201w.pdf

Ministerio de educación. (2014). *Curriculo de educacion inicial*. Obtenido de https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/ec_9028.pdf

Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Obtenido de https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/ec_9028.pdf

Muñoz Torres, C. R. (2021). *El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años*. Obtenido de https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23921

Ortega, J. J. (2007). *Manual de Psicomotricidad.* España: LA TIERRA HOY.

Peiró, R. (2022). *Economipedia*. Obtenido de https://economipedia.com/definiciones/socializacion.html

Peñas-Moreno, M. C., Garcia-Herrera, D. G., Guevara-Vizcaíno, C. F., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). *Gamificación en la educación inicial*. Obtenido de http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.798

Polo del conocimiento. (2021). Obtenido de Recursos virtuales como herramientas didácticas aplicadas en la educación en situación de emergencia: https://dialnet.unirioja.es ›

Sanchéz, C. F. (2014). *Unir*. Obtenido de https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2391/ferrucho%20sanchez.pdf?isAllowed=y&sequence=1

Sánchez, E. (2018). *Psicología y mente*. Obtenido de https://psicologiaymente.com/desarrollo/motricidad-gruesa

Segovia. (2020). *Neurofunciones en la enseñanza preescolar*. Obtenido de https://www.medigraphic.com/pdfs/correo/ccm-2020/ccm201w.pdf

Segovia, C. M. (2020). Obtenido de Neurofunciones en la enseñanza preescolar: https://www.medigraphic.com/pdfs/correo/ccm-2020/ccm201w.pdf

Torres, M. A. (2020). *V Congreso internacional virtual sobre La Educación en el Siglo XXI (marzo 2020)*. Obtenido de Eumed: https://www.eumed.net/actas/20/educacion/13-la-gamificacion-como-metodologia-de-innovacion-educativa.pdf

UNIR. (2020). *UNIR*. Obtenido de https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/

Vesga, I. F. (2017). *Desarrollo e Implementación de Herramientas Didácticas* . Obtenido de https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/4737/AriasVesgaIvanFelipe2017.pdf?sequence=1

Westreicher, G. (2022). *ECONOMIPEDIA*. Obtenido de https://economipedia.com/definiciones/planificacion.html