

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

**“La gamificación en el desarrollo de destrezas en el Ámbito de
Identidad y autonomía en estudiantes de Educación Inicial”**

Trabajo de titulación previa la obtención del
Título de Magíster en Educación, Tecnología e Innovación

Autora: Irma Guadalupe Coba Huertas

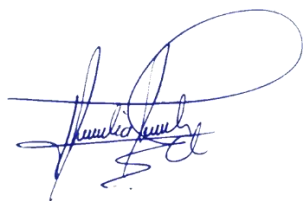
Tutora: MSc. Cecilia del Carmen Yacelga Rosero

Tulcán, 2024

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que el maestrante Coba Huertas Irma Guadalupe con el número de cédula 1711309482 ha elaborado el trabajo de titulación “La gamificación para desarrollar destrezas del ámbito de Identidad y Autonomía en Educación Inicial 2.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuesta en el Reglamento de la Unidad de Titulación de Postgrado con RESOLUCIÓN N.º 150-CSUP-2020, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva



f.....
MSc. Cecilia del Carmen Yacelga Rosero.

TUTORA

Tulcán, junio de 2024

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación.

Yo, Coba Huertas Irma Guadalupe con cédula de identidad número 1711309482 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



f.....

Irma Guadalupe Coba Huertas

AUTORA

Tulcán, junio de 2024

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Coba Huertas Irma Guadalupe declaro ser autora de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “La gamificación para desarrollar destrezas del ámbito de Identidad y Autonomía en Educación Inicial 2” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



f.....

Irma Guadalupe Coba Huertas

AUTORA

Tulcán, junio de 2024

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por su gracia infinita que, junto a mi madre, guían mi transitar por la vida.

A la Universidad Politécnica Estatal del Carchi-UPEC, así como a los maestros que me brindaron sus más valiosos conocimientos en este programa de Maestría.

A mi tutora MsC. Cecilia Yacelga Rosero por guiarme y brindarme su conocimiento, dedicación, paciencia, comprensión, ayuda generosa y constante para el desarrollo de este trabajo de investigación.

A la IE. Jardín Manuel Córdova Galarza que bajo la exitosa dirección de MsC. Johana Quishpe, me abrió las puertas para promover mi proyecto.

A mis amigos que me animaron para no decaer en el logro de esta meta.

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi madre y hermanas que me impulsan con su espíritu de superación e incondicional amor. Gracias por todo.

ÍNDICE

RESUMEN	¡Error! Marcador no definido.
ABSTRACT	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO I	¡Error! Marcador no definido.
PROBLEMA	¡Error! Marcador no definido.
1.1. Planteamiento del problema.....	¡Error! Marcador no definido.
1.2. Preguntas de investigación	¡Error! Marcador no definido.
1.3. Objetivos de investigación.....	¡Error! Marcador no definido.
1.3.1. <i>Objetivo general</i>	¡Error! Marcador no definido.
1.3.2. <i>Objetivos específicos</i>	¡Error! Marcador no definido.
1.4. Justificación.....	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO II	¡Error! Marcador no definido.
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	¡Error! Marcador no definido.
2.1. Antecedentes de investigación.....	¡Error! Marcador no definido.
2.2. Marco teórico	¡Error! Marcador no definido.
2.3. Marco legal	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO III	¡Error! Marcador no definido.
METODOLOGÍA.....	¡Error! Marcador no definido.
3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio	¡Error! Marcador no definido.
3.2. Enfoque y tipo de investigación.....	¡Error! Marcador no definido.
3.3. Definición y operacionalización de variables.....	¡Error! Marcador no definido.
3.4. Procedimientos	¡Error! Marcador no definido.
3.5. Consideraciones bioéticas	49
CAPÍTULO IV	¡Error! Marcador no definido.
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	¡Error! Marcador no definido.
4.1 Resultados	¡Error! Marcador no definido.
4.2 Discusión.....	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO V	¡Error! Marcador no definido.
PROPUESTA	¡Error! Marcador no definido.
5.1 Nombre de la Propuesta	¡Error! Marcador no definido.
5.2 Datos Informativos:	¡Error! Marcador no definido.

5.3 Justificación.....	¡Error! Marcador no definido.
5.4 Presentación de la propuesta.....	¡Error! Marcador no definido.
5.6 Objetivo General	¡Error! Marcador no definido.
5.7 Objetivos Específicos	¡Error! Marcador no definido.
5.8 Estructura de la Propuesta.....	¡Error! Marcador no definido.
5.9 Estructura de las experiencias de aprendizaje	¡Error! Marcador no definido.
5.10 Descripción de la propuesta	¡Error! Marcador no definido.
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	¡Error! Marcador no definido.
Conclusiones.....	¡Error! Marcador no definido.
Recomendaciones	¡Error! Marcador no definido.
REFERENCIAS	¡Error! Marcador no definido.
ANEXOS	¡Error! Marcador no definido.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ubicación del Jardín Manuel Córdova Galarza	39
Figura 2. El niño comunica algunos datos de su identidad.....	51
Figura 3. El niño se reconoce como parte importante de la familia	52
Figura 4. El niño practica hábitos de higiene personal con autonomía.....	52
Figura 5. Autocuidado del niño, frente a situaciones de peligro	53
Figura 6. Histograma de la frecuencia y porcentaje de la variable: El niño comunica datos de su identidad	54
Figura 7. El niño se identifica como parte de su familia.....	55
Figura 8. El niño practica normas de aseo e higiene de forma autónoma	55
Figura 9. Autocuidado del niño, frente a situaciones de peligro	56
Figura 10. Gráfica de los resultados sobre el nivel de logro del niño comunica el nombre de los padres.....	58
Figura 11. Resultados sobre que el logro del niño al comunicar como cuida protege y quiere su familia	59
Figura 12. Resultados sobre la descripción de acciones del niño al lavarse las manos.....	60
Figura 13. Resultados sobre la descripción de acciones del niño al ir al baño	61
Figura 14. Resultados sobre la dramatización de las acciones de los niños frente a un temblor	62
Figura 15. Uso de herramientas tecnológicas por parte de las docentes de acuerdo a su edad.....	63
Figura 16. Comparación del conocimiento de las docentes sobre herramientas digitales y su edad.....	64
Figura 17. La gamificación permite un aprendizaje significativo	65
Figura 18. Nivel de conocimiento de la gamificación, para desarrollar destrezas en educación inicial	66
Figura 19. Consideración de la gamificación como estrategia innovadora	67
Figura 20. Aplicación de la gamificación en la planificación micro curricular...	67
Figura 21. Logotipo de la Propuesta didáctica.....	72

Figura 22. Biblioteca digital.....	85
---	----

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables	43
Tabla 2. Estructura de la propuesta por semanas y experiencias de aprendizaje	76
Tabla 3. Ficha Pedagógica de la Primera Semana.....	78
Tabla 4. Planificación micro curricular Primera semana	79
Tabla 5. Ficha pedagógica de la Segunda semana	82
Tabla 6. Planificación micro curricular Segunda semana.....	83
Tabla 7. Ficha pedagógica Tercera semana.....	86
Tabla 8. Planificación micro curricular tercera semana.....	87
Tabla 9. Ficha pedagógica cuarta semana	90
Tabla 10. Planificación micro curricular cuarta semana	91

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Certificado o Acta de Perfil de Titulación	100
Anexo B. Solicitud de Aprobación del Trabajo de Titulación	101
Anexo C. Validación de Instrumentos.....	102
Anexo D. Consentimiento Informado de los Representantes para Aplicar la Ficha de Observación a los Estudiantes	105
Anexo E. Ficha de observación aplicada a los estudiantes	108
Anexo F. Manual de Uso de CLASS DOJO.....	110
Anexo G. Guía Didáctica	121

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue elaborar una propuesta de gamificación para el desarrollo de destrezas en el ámbito de identidad y autonomía con estudiantes de Educación Inicial en el Jardín Manuel Córdova Galarza, en el año lectivo 2022-2023. La investigación fue de enfoque cualitativo y cuantitativo, de tipo descriptiva, transversal, documental y de campo. Se aplicaron encuestas a 6 docentes y 143 representantes legales de los estudiantes pertenecientes al nivel inicial. Además, se aplicó una ficha de observación in situ a 143 estudiantes, para conocer las respuestas del nivel de desarrollo de las destrezas del ámbito de identidad y autonomía, según el Currículo de Educación Inicial, empleando una escala de valoración de logros alcanzados para medir su desarrollo. Los resultados evidenciaron que el 72% de los docentes y el 90% de los representantes legales, mostraron percepción positiva del progreso de las destrezas de los niños a pesar de la escasa aplicación de la gamificación en clase por parte de los docentes. El 65 % de los estudiantes tienen las destrezas en el ámbito de identidad y autonomía. Se elaboró una propuesta de gamificación para desarrollar en los estudiantes las destrezas de identidad y autonomía señaladas en el Currículo de Educación Inicial 2014, aplicables en modalidades educativas presenciales y no presenciales, y para fomentar el uso de herramientas digitales gamificadas. Se concluye que, la gamificación contribuye a desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera efectiva, complementado con el conocimiento y aplicación de herramientas digitales, fomentando un ambiente educativo más dinámico y en sintonía con las nuevas tecnologías.

Palabras clave: **Palabras clave:** Currículo de Educación Inicial, Destrezas, Gamificación, Propuesta didáctica.

ABSTRACT

The objective of the research was to develop a gamification proposal for skills development in the area of identity and autonomy with Early Childhood Education students at the Manuel Córdova Galarza Kindergarten during the 2022-2023 academic year. The research had a qualitative and quantitative approach, and was descriptive, cross-sectional, documentary, and field based. Surveys were conducted with 6 teachers and 143 legal guardians of the students at the initial education level. Additionally, an in situ observation sheet was applied to 143 students to assess their skill development in the area of identity and autonomy, according to the Early Childhood Education Curriculum, using an achievement scale to measure their development. The results indicated that 72% of the teachers and 90% of the legal guardians had a positive perception of the children's skill development, despite the limited use of gamification in the classroom by the teachers. Furthermore, 65% of the students demonstrated proficiency in skills related to identity and autonomy. In response, a gamification proposal was developed to enhance these skills, as outlined in the 2014 Early Childhood Education Curriculum. This proposal is applicable in both in-person and remote learning settings and aims to encourage the use of gamified digital tools. In conclusion, gamification significantly enhances the teaching-learning process. When combined with the knowledge and application of digital tools, it fosters a more dynamic educational environment that is well-aligned with emerging technologies.

Keywords: Early Childhood Education Curriculum, Skills, Gamification, Didactic Proposal

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema

La crisis mundial generada por la pandemia del COVID-19 ha provocado cambios significativos en todos los ámbitos, especialmente en el sector educativo. Según la Unesco, en el informe conjunto de CEPAL, OREALC y UNESCO titulado "La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19", más de 1.200 millones de estudiantes de 160 países se vieron afectados, lo que llevó a la formación de coaliciones estratégicas para garantizar la continuidad de la educación. En América Latina y el Caribe, más de 160 millones de estudiantes, que ya enfrentaban desafíos de desigualdad social, se vieron aún más perjudicados por las amplias brechas educativas derivadas de la pandemia. En respuesta, se iniciaron tres acciones principales: implementar métodos de aprendizaje a distancia, movilizar a las comunidades educativas y priorizar la salud y el bienestar general de los estudiantes. Estos métodos pueden adoptar diversas formas y utilizar diferentes plataformas, tanto con o sin tecnología. En Ecuador, según Vélez y Rodas (2020) se estima que 5, 131,897 estudiantes se vieron afectados por la suspensión de las clases presenciales. Como resultado, el 16 de marzo del 2020, la ministra de Educación, Monserrat Cramer, presentó el Plan educativo Covid-19, el cual estableció directrices para la continuidad de las actividades pedagógicas, trasladando el entorno educativo presencial al entorno educativo virtual.

Las aplicaciones de entornos virtuales tienen ventajas crecientes en el proceso de enseñanza aprendizaje como lo declaran Cedeño y Murillo (2019) la introducción de la tecnología se ha convertido en un desafío para los modelos de aprendizaje. Por lo que existe una necesidad urgente de utilizar estrategias de innovación para promover el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes, con el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación-TIC, que a lo largo de la historia han impactado en diferentes contextos sociales; inclusive en el ámbito educativo, con la aplicación de plataformas virtuales y aplicaciones que han generado una comunicación académica y pedagógica con

estrategias y metodologías para alcanzar un aprendizaje significativo. No obstante, Engen (2019) sostiene que:

La demanda de profesores no se limita a aprender herramientas informáticas, sino que también incluye enseñarles a utilizarlas de forma eficaz. También deben poseer la capacidad de facilitar el uso pedagógico de estos dispositivos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en todas las materias. La primera habilidad es el conocimiento práctico de los dispositivos electrónicos, mientras que la segunda es más compleja e incierta, teniendo en cuenta aspectos educativos, éticos y personales. A juicio de Alpizar (2019) son muy pocos los docentes que las utilizan, lo que incide en que no se conoce bien el alcance del manejo de herramientas digitales por perfeccionar el aprendizaje por los estudiantes. En particular, la educación en la primera infancia que sienta las bases del desarrollo integral del niño, ya que su implementación tiene grandes beneficios. La pandemia impactó en el desarrollo de destrezas intelectuales, sociales y emocionales como lo indica Mendivelso (2020 p. 6) en virtud que a nivel mundial 40 millones de niños, se quedaron sin educación inicial, situación preocupante dado que estos aspectos son fundamentales en su desarrollo.

En Ecuador aun cuando la Educación Inicial es obligatoria, su certificación o promoción, no es necesaria para cumplir con los requisitos de estudios en el país, sin embargo, es sustancial para el perfil de salida del nivel y del bachillerato en el sistema escolar nacional.

El problema que impulsó esta investigación se desarrolla en la institución educativa de sostenimiento fiscal Manuel Córdova Galarza de la parroquia de Pomasqui, en la ciudad de Quito, que imparte clases en los Subniveles de Inicial 2 y Preparatoria; dado que durante la pandemia se observó las dificultades de las docentes para generar oportunidades de aprendizaje que posibiliten a los estudiantes involucrarse en el pensar y hacer en su proceso de aprendizaje en línea, debido al limitado conocimiento de herramientas digitales que promuevan una puesta en escena de experiencias de aprendizaje significativas, innovadoras, atractivas que atrapen el interés del niño, para adquirir el conocimiento que impulse a su vez la práctica y ejercicio de las destrezas que

requiere el cumplimiento del Currículo de Educación Inicial 2014. Se observó el planteamiento de experiencias de aprendizaje mecánicas y repetitivas que no cumplieron con el objetivo de promover la consecución de las destrezas del ámbito de Identidad y Autonomía; siendo la práctica y adquisición de estas, de suma importancia para que el niño desarrolle su independencia, autonomía y la construcción de su identidad, entre otras habilidades y destrezas, propuestas en el currículo.

Con la investigación se pretende dar respuesta a la siguiente formulación del problema: ¿Cómo elaborar una propuesta de gamificación para el desarrollo de destrezas en el ámbito de Identidad y autonomía con estudiantes de Educación Inicial, grupo de cuatro años en la institución educativa Jardín Manuel Córdova Galarza, en el año lectivo 2022-2023 que permita un aprendizaje a largo plazo y significativo?

1.2 Preguntas de investigación

1. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de destrezas en el ámbito de Identidad y autonomía consideran las docentes de la institución educativa, tienen los estudiantes de Educación Inicial 2 en el Jardín Manuel Córdova Galarza, en el año lectivo 2022-2023?
2. ¿Qué nivel de desarrollo de destrezas en el ámbito de Identidad y autonomía consideran los representantes legales, representados por el Subnivel Educación Inicial 2 en el Jardín Manuel Córdova Galarza, en el año lectivo 2022-2023?
3. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de destrezas en el ámbito de Identidad y autonomía de los estudiantes de Educación Inicial 2 en el Jardín Manuel Córdova Galarza, en el año lectivo 2022-2023?
4. ¿Qué herramientas de gamificación son adecuadas para el desarrollo de destrezas en el ámbito de Identidad y autonomía en estudiantes de

Educación Inicial 2 en el en el Jardín Manuel Córdova Galarza, en el año lectivo 2022-2023?

5. ¿Qué herramientas de gamificación se aplicarán en el proceso de enseñanza- aprendizaje para el desarrollo de destrezas en el ámbito de Identidad y autonomía en estudiantes de Educación Inicial 2 en el en el Jardín Manuel Córdova Galarza, en el año lectivo 2022-2023?

1.3 Objetivos de Investigación

1.3.1 Objetivo General

Elaborar una propuesta de gamificación para el desarrollo de destrezas en el ámbito de Identidad y autonomía con estudiantes de Educación Inicial en el Jardín Manuel Córdova Galarza, en el año lectivo 2022-2023.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar el desarrollo de destrezas en el ámbito de Identidad y autonomía con estudiantes de Educación Inicial 2 en el en el Jardín Manuel Córdova Galarza, en el año lectivo 2022-2023.
- Identificar las herramientas de gamificación para el desarrollo de destrezas en el ámbito de Identidad y autonomía en estudiantes de Educación Inicial en el en el Jardín Manuel Córdova Galarza, en el año lectivo 2022-2023.
- Diseñar una propuesta con herramientas de gamificación aplicada en el desarrollo de destrezas en el ámbito de Identidad y autonomía en estudiantes de Educación Inicial 2 en el en el Jardín Manuel Córdova Galarza, en el año lectivo 2022-2023.

1.4 Justificación

Con esta investigación se buscó que los procesos para desarrollar las destrezas en estudiantes de tres a cinco años mejoren en calidad, con criterios de secuencia, pertinencia y de respeto al desarrollo evolutivo del estudiante, del subnivel Inicial 2, de la institución educativa Manuel Córdova Galarza. Además de alistar a las docentes para una práctica apropiada del currículo con las herramientas digitales al alcance de todos, dirigidas a lo lúdico y enmarcadas en la gamificación, que se aplicará al ámbito curricular de identidad y autonomía. Este ámbito ejerce un papel clave en el desarrollo integral del ser humano, cuya prueba científica indica que a medida que el entorno es más positivo y alentador, mayor posibilidad va a tener el niño de potenciar todos los ámbitos de desarrollo infantil, lo cual va a tener incidencia durante su vida. (Santi-León, 2019, p.157).

Con este argumento se enfatiza este estudio con el que se pretende demostrar que las docentes al diseñar actividades lúdicas y gamificadas en situaciones significativas, aplicadas a la experiencia de aprendizaje, con herramientas digitales, los niños podrán alcanzar el objetivo del subnivel del Currículo 2014 que indica que al conseguir mayor identidad y autonomía, alcanzando niveles de independencia que les permitan realizar acciones con confianza y seguridad, asegurará un adecuado proceso de aceptación y autoestima (p.31) y así beneficiar a la institución educativa que se pondrá a la vanguardia; a la vez que también contribuirá a toda la comunidad educativa, siendo un referente para las demás instituciones del sector, como ejemplo de que se puede iniciar a los niños de 3 a 5 años en la utilización de la tecnología de manera conveniente, oportuna y responsable, con un objetivo claro de aprendizaje. Además, esta investigación aportará una nueva herramienta al ocupar la gamificación en el ámbito de identidad y autonomía, ya que hay escasa indagación en nuestro país sobre este tema, esperando que los resultados arrojen que el manejo de este nuevo planteamiento permita que los estudiantes adquieran las destrezas propuestas de modo más lúdico y con una asimilación a largo plazo.

Esta investigación contempla en sus antecedentes el marco legal en la que se sustenta la normativa para dar cumplimiento con este programa y sus referentes curriculares. Este enfoque se fortalece con la Agenda 2030 de Educación y el

objetivo de desarrollo sostenible 4, adoptado por las Naciones Unidas; cuya meta es universalizar la educación de la primera infancia para 2030, garantizando que todas las niñas y niños tengan acceso a la atención y educación de alta calidad para prepararlos para ingresar a la escuela primaria. Aporta al Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 Toda una vida, con la premisa de brindar calidad en la formación y pertinente para que los estudiantes de educación inicial se desarrollen reconociendo su derecho de aprender a lo largo de toda la vida por medio de experiencias, de la interacción social y de los medios de comunicación (p.55).

El presente estudio contribuirá a definir el uso de herramientas de gamificación para desarrollar destrezas en el nivel de educación inicial, en una institución fiscal con la modalidad presencial, que prevé la continuidad educativa si en algún momento histórico por una eventual contingencia cambia de modalidad.

Finalmente, este estudio se inscribe en el plan de Desarrollo vigente y la línea de Investigación de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, en Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Antecedentes de investigación

Este estudio se apoya en los siguientes trabajos de investigación científica internacionales, nacionales y locales, encontrados en los buscadores bibliográficos Google académico, Redalyc.org y Scielo; que proporcionaron sustentación científica y referencias para desarrollarlo.

Ámbito Internacional

Romero y Espinosa (2019) en su propuesta “*Gamificación en el aula de educación infantil: un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos*” realizaron un estudio bibliográfico sobre la gamificación como instrumento educativo para ampliar las oportunidades de aprender a través del Aprendizaje basado en retos (ABR) en un entorno impulsado por el juego, considerando además que la gamificación promueve aprendizajes más significativos, destacando la retroalimentación constante, para formar alumnos más seguros en la etapa de instrucción preescolar con la propuesta del proyecto de gamificación, basada en el cuento El mago de Hoz, que a través de retos irán adquiriendo mayor autoconfianza en colaboración con sus padres y la participación de la familia. Este proyecto se realizó en la plataforma Class Dojo en el que se utilizaron códigos QR.

Por lo expuesto anteriormente Trejo (2019) en su investigación titulada: “*Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula*”, muestra la capacidad vigente de las herramientas tecnológicas disponibles actualmente a la visión educativa del juego. Probaron motores de búsqueda de uso común en Internet para recopilar información sobre fuentes tecnológicas para crear una referencia que permita identificar funciones comunes, objetivos e influencias en mecánica, dinámica, etc. Los resultados obtuvieron informe sobre 23 fuente tecnológicas relacionadas con

el campo de investigación. Es por esto que González (2019) en su trabajo *“Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales”*; ofrece una síntesis sobre la metodología que acopia estos requisitos, además actividades idóneas para Educación Primaria. Cabe recalcar las virtudes que brinda esta metodología a la hora de ejecutar proyectos en el aula, puesto que, mediante la gamificación, se pueden adaptar al nivel de desarrollo de los alumnos incrementando o reduciendo la dificultad, alcanzando así numerosas variantes que se adapten a las características del conjunto en general y de cada educando individualmente.

Por último, Calero (2019) afirma en su trabajo *“La llegada de las nuevas tecnologías a la educación y sus implicaciones”*; han producido innovaciones en el currículo, en las instalaciones de las instituciones educativas, especialmente con el incremento de recursos materiales y los roles de los estudiantes y docentes. Al realizar una investigación de tipo bibliográfica-documental, se concluyó que la incorporación de las tecnologías abre el camino a una innovación pedagógica.

Ámbito Regional

León *et al.* (2021) en su artículo: *“Las actividades lúdicas en la adquisición de la autonomía de niños de preescolar”*; consiguieron revisar artículos de los últimos 10 años sobre la relación entre la planificación pedagógica basados en juegos y el incremento de medios de vida. En este análisis se pueden identificar tres temas principales: iniciación, regulación emocional y aprendizaje activo. Luego, se intentó analizar el sistema de dichos problemas comparando la estructura de los argumentos de diferentes autores de una manera limitada y flexible que permita el desarrollo de espirales; es decir, los resultados de datos estructurados conducen a una expansión del campo de investigación. Por lo tanto, García *et al.* (2020) mencionan en su indagación: *“La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica”*; que, para cambiar las dinámicas de clase, el profesor se convierte en un guía del aprendizaje y fomenta los valores positivos como la cooperación y el trabajo en equipo. Finalmente refieren que esta metodología cambia la dinámica de la clase para que en todo momento se usen mecanismos y técnicas de los juegos. Por otra parte Mauleon (2021) en su planteamiento *“El uso de la gamificación como estrategia didáctica*

para la adquisición de vocabulario en una clase de inglés en tercer grado de preescolar”, cuyo objetivo general fue la evaluación de la eficacia de la gamificación como estrategia en este nivel, se diseñó una propuesta aplicada a la población de 40 alumnos de tercero de preescolar en una institución privada de la ciudad de Apodaca-México y su aplicación logró resultados favorables en el proceso de aprendizaje del vocabulario de inglés, gracias a las herramientas gamificadas como Class Dojo, Neapord y Boomards, siendo pertinente para este nivel educativo.

Ámbito Nacional

Moreira *et al.*, (2021) en su publicación “*La educación de la autonomía en niños del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral*” propusieron como fin, actividades lúdicas para asistir al avance de la autonomía en estudiantes de cuatro años, utilizando el método deductivo-inductivo, la observación como técnica, con el instrumento de encuesta, con lo que obtuvieron resultados que demostraron las falencias en la autonomía por lo que propusieron juegos para favorecer su desarrollo. A la vez Tuárez y Tarazona (2022). En el estudio de la “*Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de educación inicial*”, revelan que su meta es describir el uso del juego y su contribución a la cimentación de la identidad y la autonomía. En la que aplicaron metodología de enfoque mixto, descriptivo, de campo - documental y concluyeron que es imperioso el uso de técnicas de juego que contribuyan a la formación de la personalidad y la independencia de los niños en la educación preescolar de la Unidad Educativa Fiscal “Olmedo” 2021-2022”.

Además Bermúdez (2021) en su estudio “*Actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades y destrezas a través de las herramientas digitales de los niños y niñas de 3 a 5 años en los centros de educación inicial de la ciudad de Portoviejo*” en este trabajo se plasmó una investigación de tipo descriptivo, exploratorio y bibliográfico, un enfoque cualitativo-cuantitativo, cuyo objetivo fue el de examinar las actividades lúdicas para desarrollar las destrezas y habilidades de estudiantes del nivel inicial, con el uso de herramientas digitales, concluyendo que aunque los docentes consideran que el juego es muy valioso para el aprendizaje, siguen enseñando de manera tradicional porque se evidenció el escaso conocimiento de las herramientas digitales.

2.2 Marco Teórico

Teoría constructivista Social

Chadwick (2001) postula que el enfoque constructivista plantea que el individuo hace su propia construcción del aprendizaje debido a la interacción entre su orden interno y el entorno, por consiguiente, su conocimiento no es la representación de la realidad, sino una construcción proveniente de la representación de la información y las acciones, externas o internas. Entonces aprender no es una simple cuestión de transferencia, interiorización y acopio del conocimiento, sino un procesamiento activo que incluye conectar, ampliar, restaurar e interpretar, creando así conocimiento de la experiencia y las fuentes de información. Los seres humanos necesitan relacionarse, organizarse y recuperar el significado de las experiencias, para un aprendizaje efectivo. Las estructuras cognitivas están compuestas por el medio y los procesos de aprendizaje, son interpretaciones sistematizadas de prácticas anteriores, sirven como bosquejos capaces de depurar, codificar, clasificar y estimar activamente contenidos, de tal manera que la nueva información se relacione con la previa, por medio de interacciones sociales y culturales, lo que significa que el proceso interpersonal se transforma en intrapersonal (Vygotsky, 1979). En el aprendizaje social, el conocimiento se construye dentro de un orden social utilizando herramientas culturales como los ordenadores, y el contexto social en el que tiene lugar la actividad cognitiva es una parte integral de la actividad, no solo del entorno que la rodea (Resnick, 1991).

Así también Vygotsky definió la Zona de desarrollo próximo, como el ámbito en el que se desarrolla la actividad educativa, garantizando un aprendizaje significativo, evitando la retención insistente y sin sentido, en donde los estudiantes pueden aprender con la ayuda de otros, en conclusión, el aprendizaje es una actividad social.

A estas teorías se suma la de la Dra. María Montessori, quien en su obra "El Método de la Pedagogía científica", según Chateu (2014) plantea que el niño siente la necesidad de desarrollarse por un impulso interior, por lo que la enseñanza debe crear un medio en el cual experimente, actúe, trabaje en sí mismo de acuerdo con su realidad. Estas experiencias deben ser concretas y precisas, con actividades que ponga a los educandos en contacto con el mundo

exterior y a la vez aporten a su interior, probando sus fuerzas y su capacidad de acción, con el uso de materiales proporcionados a sus dimensiones físicas, para el ejercicio de la motricidad y de los sentidos. (p.401). Este trabajo libre realizado por el niño responde a las necesidades naturales de su desarrollo, donde la educación interviene como un auxiliar social. (p.407).

Según Jean Piaget en su obra “Psicología y pedagogía” (1935) la naturaleza activa de los conocimientos pasa por las acciones interiorizadas hacia los procesos transformacionales o las llamadas operaciones lógicas y matemáticas que son el motor de todo razonamiento (p.25). El desarrollo de estas operaciones se dividen en etapas; la sensomotora de 0 a 2 años, pre operacional de 2 a 7 años que es la etapa que nos ocupa, donde aparece la formación de la función simbólica y semiótica, que facilita a la inteligencia sensomotora, dilatarse en el pensamiento, con situaciones que retrasan la formación de operaciones, de tal modo que en este segundo período el razonamiento profundo sigue siendo preoperatorio, y la dificultad de interiorizar las acciones según los tiempos y la reconstrucción del pensamiento. Por lo que menciona que el desarrollo de la inteligencia involucra procesos naturales y espontáneos que pueden ser acelerados por la educación, en la que experimentar es necesario (pp. 23-31).

Finalmente, Paulo Freire destaca en su obra “Pedagogía de la autonomía” (1996) que el deber ético del maestro está en respetar la libertad y el derecho del educando, además del respeto a la autonomía e identidad en una práctica educativa coherente con esa premisa. También la asunción de nosotros mismos como la percepción de los otros y el valor de los sentimientos, de las emociones, de la intuición y de la afectividad de los educadores hacia los educandos, como parte importante de la dinámica del proceso pedagógico.

Estas teorías nos invitan a la reflexión de que la educación es imperante para el desarrollo integral de los individuos, cuya prioridad debe ser el educando como actor central del proceso enseñanza aprendizaje.

Teoría Cognitivista Social

Teniendo en cuenta lo que precisa Acosta (2018) para brindar a los docentes información sobre que ocurre en la mente del niño y cómo las estructuras mentales van a ayudar a lograr el aprendizaje surgen nuevas corrientes que le facilite este conocimiento. A través de los conceptos de refuerzo y observación,

Albert Bandura desarrolló una teoría del aprendizaje que enfatiza la importancia de los procesos mentales internos y la interacción entre los individuos y los otros. La teoría del aprendizaje social se llamó teoría cognitiva social, que reconoce que los humanos aprenden habilidades y comportamientos mediante medios prácticos y esenciales, rechazando así que nuestro aprendizaje se basa en principios conductistas. Los factores cognitivos usados en la literatura se caracterizan por su capacidad de prevenir consecuencias mediante comparaciones y representaciones simbólicas. Al final, el comportamiento está determinado tanto por el entorno y el contexto en el que se desarrolla una persona como también por otros factores personales como las cualidades motivacionales, la concentración, la retención y las habilidades motoras.

Teoría del Conectivismo

El rápido desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación han propiciado el surgimiento de nuevas teorías enfocadas a su aplicación en la educación; incluyendo la teoría de la Conectividad propuesta por Siemens (2005). Una teoría del aprendizaje basada en la colaboración, la interacción y las conexiones en red; entendiendo como red a un conjunto de nodos interconectados, que se construyen en base a la necesidad de información solicitada por los nodos miembros, los cuales secuencialmente producen, seleccionan, reorganizan y descartan información insustancial u obsoleta y procesan únicamente la información relevante para el desarrollo del nodo. De esta manera se prioriza la información con la formación de interconexiones entre redes que crea una súper-red de conocimiento. Downes (2007) insistió en que el conocimiento no solo lo produce el ser humano, sino que también se concibe en redes y bases de datos en constante actualización y cambio, llamándolo 'conocimiento diseminado', en donde las personas deciden y eligen qué conocimientos se actualizan y cuáles no y el conocimiento distribuido que comprende la difusión de la información a través de los diferentes niveles y nodos que componen la red, con la colaboración del ser humano.

La era digital enfatiza la capacidad de seleccionar y gestionar lo relevante, lo irrelevante, lo nuevo y lo antiguo. El desarrollo y mejora del conocimiento está relacionado con el hecho de que dos nodos pueden trabajar juntos para mejorar un cierto tipo de conocimiento y distribuirlo a otras redes interesadas en

aprender. La columna vertebral de la teoría consiste en nodos y enlaces o conexiones, y se entiende que los nodos pueden ser individuos, organizaciones, bases de datos, documentos (López de la Cruz y Escobedo, 2021).

Cabe destacar que el Conectivismo pone como centro focal al estudiante que por medio de la experiencia crea y comparte conocimiento, resuelve problemas, afronta desafíos, es crítico consigo mismo y los demás por medio de estrategias colaborativas, en ambientes intervenidos con la tecnología (Torres, 2021).

Desarrollo de destrezas en el Ámbito de Identidad y Autonomía

A tenor del diccionario de la Real Academia Española (RAE) (2023) las palabras habilidad y destreza son sinónimos junto con los vocablos afines: disposición, pericia, talento o aptitud para conseguir algo. Pero de conformidad con la psicología educativa, las habilidades cognitivas permiten que las personas conozcan, piensen y almacenen información, la organicen y la conviertan hasta que se creen nuevos productos e implementen actividades como: crear relaciones, toma de decisiones, la resolución de problemas y el logro de un aprendizaje a largo plazo. (Gardner 1985, Rath y Colb 1997, Ian 2003). Según Piaget, Ausubel, Bandura y muchos otros autores de psicología, las habilidades de pensamiento que requieren estructura cognitiva permiten a las personas realizar actividades mentales, con base orgánica según las etapas del ciclo evolutivo estimuladas y practicadas. El aprendizaje precisa de varios componentes y parámetros, se ha comprobado que la cognición, las destrezas, aptitudes, costumbres, posturas y reflexiones, pueden ser modificadas y mejoradas, inclusive con variables como el afecto y la motivación.

Resumiendo, las habilidades son acciones interiorizadas que se utilizan para seguir aprendiendo y engloban habilidades metacognitivas, se diferencian de las destrezas ya que estas requieren ejecución práctica (Cadena, 2006, p.4).

Conforme al Currículo (2014) las destrezas se enuncian atendiendo a la pregunta “¿qué deberían saber y ser capaces de hacer los niños?”, están dispuestas por nivel de dificultad es decir responden a la potencialidad individual del niño, a su crecimiento y a la variedad cultural; hace una diferenciación para los niños de 0 a 2 años y niños de 3 a 5 años. Para el último grupo etario a la destreza se le conceptualiza como un grupo de habilidades, conocimientos, actitudes y valores

que el infante ampliará y formará en el proceso de enseñanza y aprendizaje deliberado.

El procedimiento del incremento de habilidades es constante y paulatino, lo que significa que los rangos de edad para los que se hacen recomendaciones son aproximados, ya que la consecución de destrezas dependerá de la disposición de aprendizaje del infante. Estas edades no se tendrán en cuenta en ningún caso como un criterio estricto (Currículo, 2014, p. 10).

Para efectos de este estudio se tomará en cuenta la conceptualización del Currículo de Educación Inicial ecuatoriano, ya que las destrezas contempladas en el mismo a más de ser de carácter práctico corresponden a consideraciones como edad, dificultad y a los ejes de desarrollo y aprendizaje que satisfacen la formación holística de los niños y sitúan la pertinencia del aprendizaje.

Componentes de destrezas de aprendizaje

Las destrezas de aprendizaje procuran el desarrollo de las habilidades perceptivas, motrices, sociales y cognitivas de los niños. De acuerdo con CNB (s. f) “Estas habilidades se desarrollan a través de la observación, la clasificación, la comparación, del análisis, de la síntesis, y otras”, ya que procura asimilación del conocimiento por medio de la estimulación, las oportunidades de progreso físico y psíquico con experiencias que le permitan explorar su entorno, resolver problemas y tomar decisiones. Se consideran tres componentes: percepción, motricidad y pensamiento.

La percepción es todo el proceso de percepción, una conducta psicológica que demanda atención, organización, discriminación y selección; se formula indirectamente a través del habla, el movimiento y las reacciones gráficas. (Condemarán *et al.*, 1978, p.173). Estas respuestas demandan incentivos de los sentidos para percibir el ambiente que les rodea y dilucidar la información del contexto determinado por sus experiencias. La motricidad atiende al movimiento coordinado; (Piaget, 1971, p. 3) además el desarrollo psicomotor, nociones espaciales, dominio y descomposición del movimiento. El pensamiento está basado en el estudio de desarrollo de Piaget quien desveló que los infantes elaboran el conocimiento de su entorno por medio de aproximaciones sucesivas, distinguiéndose actividades de tipo lógico matemático y de tipo físico.

Estos componentes nos permiten elegir actividades creativas que respondan a los intereses de los educandos para conseguir y propiciar el avance en las destrezas, además de fomentar los mecanismos de aprendizaje de manera lúdica, espontánea y motivante.

Ámbito de Identidad y autonomía

En los primeros años de vida se sientan las bases para el desarrollo del niño, durante este tiempo se forma la identidad y progresivamente la autonomía; pilares básicos del desarrollo personal y social de la educación infantil, estos dos aspectos se revelan gradualmente en estrecha interdependencia. Para esto es importante crear un ambiente de bienestar e interacción positiva, donde niños pueden prosperar reconociéndose como personalidades únicas y diversas, desarrollando su autoestima en los distintos contextos en los que interviene. La identidad y la autonomía pertenecen a uno de los elementos básicos del aprendizaje, además de la confianza, la autoestima y la autorregulación en los diferentes niveles de desempeño (Muñoz y Sandes, 2020).

Estas autoras mencionan que la **Identidad** es un proceso y una tarea humana que incluye aspectos biológicos, psicológicos y sociales. La identidad propia ocurre en los primeros años de vida fuera del útero e implica el desarrollo de un sentido de continuidad propio a través del cual una persona se da cuenta de que es única con un pasado, un presente y un futuro (Cabanyes *et al.*, 2003).

En cuanto a la **Autonomía** enuncian que es una capacidad progresivamente desarrollada basada en un conjunto de habilidades que permite a cada persona tomar sus propias decisiones, y ser responsable de sus consecuencias. La autonomía, al igual que la adquisición de hábitos y habilidades, se consigue mediante la interacción social desde la primera infancia. (Subsecretaría de Educación Parvularia, 2020, Desarrollo de la afectividad y la sexualidad. Orientaciones para el nivel de Educación Parvularia).

En conclusión, la identidad y autonomía son características que diferencian a un individuo de otro, es la capacidad que tenemos para tomar decisiones propias. La construcción de la identidad, el desarrollo emocional y el proceso de socialización de los niños comienzan en el hogar. Mientras el niño crece, crece su independencia, recurrirá a los adultos, deseará explorar su entorno y planteará varias incógnitas. La influencia de las interacciones con su familia y

otras personas que lo rodean recaen en la personalidad, en la forma de pensar y conducirse

A través de estos procesos, aprenden sobre diferentes tipos de relaciones, incrementan sus ideas al ser parte de un equipo y aprenden formas de participar y colaborar a través de experiencias compartidas. Todo esto permite a los individuos crear sus procesos internos y expresarlos externamente mientras conviven con sus pares y adultos.

Currículo de educación inicial

Según la Guía metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial (2017, p. 37) el plan de estudios de este nivel está organizado según las destrezas. La intención de este es permitir que los niños progresen en ellas, dado que las destrezas cuyo carácter de aprendizaje no es igual al conocimiento o la información, se hacen, practican y ejercitan. Por lo tanto, los docentes deben analizar cuidadosamente los métodos de trabajo y crear actividades variadas, diferentes y divertidas, inclusive para practicar la misma destreza continuamente hasta dominarlas, en diferentes entornos y situaciones, además deben conocer en qué consiste cada una de ellas, comprenderlas para poder crear actividades que potencien el aprendizaje, también que brinden recomendaciones y aportaciones a los niños para ayudarlos a mejorar su ejercicio.

Se sabe que el rol del docente es crucial para el proceso de enseñanza aprendizaje, cuya responsabilidad no solo es el de enseñar contenidos, sino procurar el total desarrollo de sus estudiantes, de ahí que los docentes parvularios tienen el protagonismo en la tarea educativa para el desarrollo de las destrezas a cumplir en cada grupo etario de estos subniveles, como mediadores del proceso de recreación del saber, complementando la labor de la familia, orientando los aspectos de la educación infantil que la familia y la comunidad lo requieran. Cabe señalar que la labor de este especialista, en la educación formal como no formal, muestra una intención formativa. Por otro lado, debe disponer de los medios necesarios para realizar su trabajo, pero estos medios por sí solos carecen de sentido si no se derivan de su propia finalidad educativa, con el desarrollo de importantes criterios profesionales para la selección y uso de los recursos emocionales, cognitivos, plásticos, musicales y tecnológicos.

Destrezas del ámbito de identidad y autonomía

El Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC), ente rector del sistema educativo, en el año 2014, puso a disposición de docentes y demás actores educativos, recursos educativos para guiar los procesos pedagógicos para educación inicial entre ellos su currículo que está organizado en ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje. De acuerdo con el perfil, el niño deberá desarrollar su independencia, autonomía, la construcción de su identidad, entre otras habilidades y destrezas, como lo declara en los ámbitos de identidad y autonomía.

En estos ámbitos, se tratan elementos concernientes al proceso de formación de la imagen personal, la apreciación cultural de sí mismo, su autoconocimiento y producción de comportamientos y actitudes que le permiten realizar gradualmente actividades que requieren una mínima dependencia y ayuda de un adulto, siendo importante también la seguridad, autoestima, autoconciencia y respeto por sí mismos y por los demás. En este ámbito los niños se reconocen como individuos con oportunidades y limitaciones que forman parte de su hogar, familia, centro educativo y comunidad. Estas destrezas se complementan con los objetivos de subnivel y de aprendizaje; donde se delimita el nivel de dificultad de la habilidad de acuerdo al grupo etario al que va dirigida, siendo estos: el desarrollo de la identidad en las que reconoce sus características físicas y expresiones emocionales, para valorarse y distinguirse de los demás; alcanzar un nivel de soberanía en sus actividades diarias, adquiriendo hábitos de limpieza y orden; finalmente cuidarse para evitar incidentes y situaciones de riesgo, siguiendo normas de seguridad (Currículo Educación Inicial, 2014, p.31-33).

Gamificación en la educación

El concepto de gamificación en educación, en la última década ha evolucionado, es así como Zichermann y Cunningham (2011) señalan que, la formulación de gamificación adecuada debe contener el interés del docente y la motivación del estudiantado. Por su parte Kapp (2012) y sus experiencias de aprendizaje significativas, menciona que el valor de la gamificación incide en los logros a mediano y largo plazo, en donde el estudiante se esfuerza para avanzar y asume que lo que está aprendiendo puede aplicarse para adquirir nuevas habilidades.

Werbach y Hunter (2012) estos autores anotan que a menudo se le confunde con el Aprendizaje basado en juegos (ABJ) y la teoría de juegos serios, cuando en realidad el atractivo de los juegos no se puede condensar a una lista de instrucciones.

También es necesario dilucidar entre juego y jugar, el primero implica un conjunto claro de pautas que guían a los usuarios hacia una meta, y estos la gamificación busca involucrar al sujeto dentro de este círculo, en cambio, participar en juegos permite la autonomía, determinada por el acto de saborear la experiencia y diversión.

Así mismo Marczewski (2018) sobre la gamificación profunda, manifiesta que se deben tener las ideas explícitas, establecer objetivos claros, ser conscientes del progreso, mantener la retroalimentación inmediata, dar importancia a la historia, que pueda cambiar por decisiones que los discentes y que el docente pueda modificar para hacer de esta experiencia de aprendizaje algo personal.

Para Pérez (2022) la estrategia de gamificación implica involucrar a los estudiantes en una aventura que brinda valor educativo más allá de la experiencia, y donde los desafíos del docente deben integrarse en la historia, para lograr un propósito cohesivo (p. 39).

Cabe mencionar que tras todo el análisis que hace el autor de este artículo, coincido con la definición de la gamificación en educación, ya que los docentes necesitan estrategias innovadoras y lúdicas para conseguir un aprendizaje más significativo.

Elementos de la gamificación en la educación

Los elementos de la gamificación o juego en sí son las herramientas que se crean y aplican para aumentar la motivación, dar estatus y ver a un jugador en una plataforma específica que lo relaciona con la experiencia mencionada anteriormente (Romero y Espinosa, 2019). Por su parte Dinámicas, son los aspectos generales que se ofrece al jugador como la estética del juego y los elementos motivacionales tales como restricciones, turnos, ganar o perder puntos; los ambientes, personajes que forman parte del juego y las recompensas aleatorias. Herranz (2013) identificó los siguientes elementos:

1. Dinámicas, son los aspectos generales que se ofrece al jugador como la estética del juego y los elementos motivacionales tales como restricciones, turnos, ganar o perder puntos; los ambientes, personajes que forman parte del juego y las recompensas aleatorias (p.67).
2. Mecánicas, son las reglas del juego, para el disfrute del jugador. De acuerdo con el Informe Edutrens *Gamification* (2016) se clasifican en:
Metas y objetivos que son desafíos, misiones y retos que generan motivación.
Libertad de elegir: son las rutas para llegar a la meta, con privilegios y poderes.
Libertad para equivocarse: consiste en el ensayo-error como estrategia de aprendizaje.
Recompensas, son los premios que les motiva alcanzar la meta.
Retroalimentación, son los iconos de acierto y error, que indican su avance.
3. Componentes del juego, provee el propósito del juego (Romero y Espinoza, 2019, pp.68-69).

Mecánica de la gamificación en el aula

Hay elementos, técnicas o reglas que ayudan a lograr la mecánica de un juego en donde los jugadores están motivados por un objetivo. (Chaves-Yuste, 2019 como se citó en García *et al*, 2020). Dentro de una misma dinámica se puede utilizar varias, para observar el progreso del estudiante como un sistema de retroalimentación y puntos, estas pueden ser de competición, colección, desafío, cooperación y equilibrio. Según Cortizo-Pérez *et al*. (2011 como se citó en García *et al*, 2020) se pueden obtener puntos intercambiables por premios, estatus o nuevos escenarios. El jugador debería esforzarse más en la resolución del reto, problema o desafío; en los niveles pueden aumentar la dificultad dependiendo de los conocimientos que vayan adquiriendo; el profesor puede diseñar una acreditación, un trofeo, un diploma o una medalla para premiar el avance; también podrán entrar en clasificaciones en la que el jugador estará orgulloso de su trabajo, estará más motivado para seguir adelante, ya que generalmente los jugadores quieren estar en la cima de su juego (García *et al*, 2020, p.20).

Importancia de la gamificación en educación infantil

Mauleon (2021) destaca que actualmente, hay escasa investigación sobre la aplicación de esta estrategia en el nivel de Educación Inicial y preescolar. Bicen y Kocakoyun (2018) produjeron un estudio de caso de estudiantes de bachillerato de educación preescolar, quienes fueron consultados y observaron que esta estrategia podría usarse en la educación preescolar porque hace que el aprendizaje sea más fácil y divertido y aumenta su propia confianza, puesto que experimentan emociones positivas. Empero, puede ser difícil de usar en este nivel educativo porque aún no saben leer y no tienen un criterio formado sobre el uso de la tecnología, para dirimir lo que es y no adecuado para su edad y la necesidad de acompañarlo por un adulto. Las presentes generaciones nacieron rodeadas de tecnología y muchos interactúan con ella a diario, por lo tanto, estos avances tecnológicos deben aprovecharse para su aprendizaje (Ciganda, 2018). Por otro lado, Lendines (2018) afirma que la gamificación involucra a los niños tanto en los juegos como en sus aplicaciones que permite aumentar su experiencia de aprendizaje y dominar temas complejos, tiene un impacto positivo en los discentes, lo que garantiza que todos los niños participen y aprendan con éxito el contenido.

Pero puede ser difícil de usar en este nivel de educación porque todavía no saben leer, no tienen estándares establecidos para el uso de la tecnología, no pueden decidir qué es y qué no es apropiado para su edad, necesitan estar acompañados por un adulto, que en mi opinión esto es muy valioso porque que la familia se involucra en el aprendizaje, comparten tiempo y estrechan lazos afectivos.

Metodología de la gamificación

Antes de diseñar un proyecto de gamificación, se deben tomar en cuenta los principios metodológicos propios de la gamificación para facilitar la cooperación entre los estudiantes permitiendo alcanzar la competencia tanto individual como colectiva. Para ello, nos apoyamos en la clasificación de Barragán *et al.* (2015).

Así, las características de los videojuegos que deben adaptarse al proceso de enseñanza y aprendizaje son:

1. Jugabilidad, para que los juegos capten y atraigan la atención de los niños, deben ser simples e intuitivos.
2. Cooperación entre jugadores: El objetivo del juego es trabajar juntos para lograr objetivos, como tal, siempre debe haber alguna forma de cooperación cuando varios jugadores están presentes al mismo tiempo.
3. Desempeñar un papel durante el juego: los estudiantes se convierten en jugadores y van evolucionando a medida que logra y supera los desafíos.
4. Retroalimentación: debe estar vigente durante el juego y ser lo suficientemente obvios para que los estudiantes los reconozcan.
5. Compromiso: Durante el juego debe demostrar su participación.
6. Diversión: es una prioridad en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los proyectos lúdicos, entonces, los docentes pueden captar la atención de los estudiantes (Romero y Espinoza, 2019).

Herramientas de gamificación para educación inicial

Luego de analizar a la gamificación como estrategia de la educación inicial, se considerarán las siguientes herramientas apropiadas para estudiantes del subnivel inicial 2, grupo de cuatro años, de acuerdo a las características de accesibilidad, estética, funcionalidad, adaptabilidad y fácil manejo.

En primera instancia, según González (2019) la plataforma Class Dojo viabiliza que las familias pueden utilizar la plataforma gamificada para conectarse con los centros educativos, manteniendo una comunicación permanente, donde el desempeño de los estudiantes se puede observar a través de una perspectiva compartida entre padres y profesores.

Maraza *et al.* (2019) refieren que Kahoot es una plataforma de cuestionarios en línea y juegos orientada a la evaluación y retroalimentación del aprendizaje, favorece el juego, el aprendizaje, la diversión. Los educadores comparten la exploración, creación, de juegos con los estudiantes además de colaborar con otros educadores, su naturaleza interactiva anima el aprendizaje social y la curiosidad intelectual, desafiando a los educandos que usan la indagación para crear su propio cuestionario.

Quizizz comparte las características de Kahoot, su interconexión es intuitiva, sencilla y de fácil acceso, las actividades se pueden realizar en casa de forma individual o en clase de forma grupal, permitiendo mantener un propio ritmo de aprendizaje (Artal, 2017).

Por otra parte, Nearpod según la página web WMCFM, se trata de una herramienta que permite realizar una presentación guiada, con capacidad de incorporar contenidos multimodales e interactuar con los estudiantes aumentando la motivación y participación sincrónica y asincrónica.

Genial.ly es utilizada para crear presentaciones, infografías juegos interactivos entre otros. Para los docentes es fácil su uso, ya que contiene plantillas que pueden modificarse según el tema.

Liveworksheets, es una herramienta digital que transforma una ficha didáctica en una ficha interactiva, con autocorrección.

Wordwall, por su parte favorece la creación de juegos interactivos de forma sencilla incluyendo varias modalidades para hacerlos más atractivos.

Animation Maker, es una plataforma en línea que admite dibujos o plantillas creados previamente y los anima ágilmente.

En Jigsaw planet, es posible realizar rompecabezas con una foto que se cargará a su interfaz, se puede elegir la dificultad de acuerdo con el número de piezas.

Educaplay, es una plataforma gratuita, en ella los docentes pueden crear actividades educativas multimedia, además es posible el desarrollo de tareas en las que el estudiante debe ordenar, completar o corregir.

2.3 Marco Legal

Esta investigación se sustenta en el marco legal de leyes, códigos y reglamentos en los que la educación se enmarca como derecho fundamental de los seres humanos, como enuncia la Constitución del Ecuador del 2008 en los artículos 27 y 28, el derecho ineludible e inexcusable de tener una educación de calidad, los mismos que concuerdan con el Código Civil, la codificación del Código de trabajo, el Código de la niñez y la adolescencia, así como la Ley Orgánica de la educación superior, también el Art.344 donde se menciona que la educación de

calidad y calidez es obligatoria intercultural y diversa, avalará el desarrollo holístico de las personas con el respeto inexcusable de los derechos humanos fundamento para la educación desde la primera infancia.

Con respecto al artículo 28, menciona que el nivel inicial es obligatorio, en relación al artículo 344, indica que sistema nacional de educación estará constituido por los actores educativos, los programas, las instituciones y sus propias políticas con las que regulará y controlará la educación, garantizando el cumplimiento en igualdad e inclusión social en todos los niveles educativos y particularmente en el nivel de educación inicial. (De Montecristi, 2008).

Por otra parte la Ley Orgánica de Educación establece principios, valores, derechos y deberes en el ámbito de la educación que reflejan los principios constitucionales y los valores éticos humanistas necesarios para la transformación social, como lo señala el artículo 2.2 ...sobre el interés superior de los niños y adolescentes que debe ser aplicado por todos los actores de la comunidad educativa, así como de las instituciones, también se deben considerar las necesidades, contextos y situaciones del niño para el ejercicio de su pleno derecho inherente a la educación inicial.

En cuanto al artículo 41, cita que las instituciones públicas y privadas protegerán a los humanos desde su nacimiento hasta los cinco años, además elaborará el currículo nacional de la primera infancia y efectuará procesos para la capacitación continua y especializada de los docentes. (LOEI, 2017).

El Reglamento a la LOEI, determina en el Artículo 9 que el “currículo nacional contendrá las competencias, habilidades, destrezas y conocimientos básicos obligatorios para los estudiantes del Sistema Nacional de Educación...” y el Artículo 13 alude a las pautas de calidad educativa incluyendo el estándar de aprendizaje que refiere a los logros que los estudiantes deben alcanzar durante su escolaridad, verificando el desarrollo de los infantes con estrategias que garanticen un aprendizaje significativo. También el Artículo 22, indica que, para acompañar el correcto desarrollo de los estudiantes, los docentes entregarán retroalimentación continua, desde su rol activo para acompañar al estudiante en la construcción de sus conocimientos.

Por último, el Artículo 94, plantea cambios significativos en los procedimientos educativos como la innovación educativa, para mejorar la calidad de la educación y cada uno de sus elementos, buscando potenciar sus competencias, habilidades, destrezas por medio del conocimiento y acceso a las nuevas tecnologías de forma responsable pero con el impulso de generar conocimiento (LOEI,2017).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Descripción del Área de Estudio/grupo de estudio

La investigación se realizó en la institución educativa de sostenimiento fiscal Jardín Manuel Córdova Galarza de la parroquia Pomasqui en la ciudad de Quito, provincia Pichincha, ubicado en las calles 24 de Mayo y Bolívar, cuya creación se dio en el año 1980, para solventar la necesidad del sector de una institución que preste servicio en los niveles de educación inicial y preparatoria a niños de 3 a 5 años, en las jornadas matutina y vespertina, perteneciente a la Zona 9 y al Distrito D03 La Delicia, en el circuito D03 14_15. Contando con un total de 392 estudiantes siendo 210 niñas y 182 niños, 17 docentes y 1 directora como parte del personal administrativo.

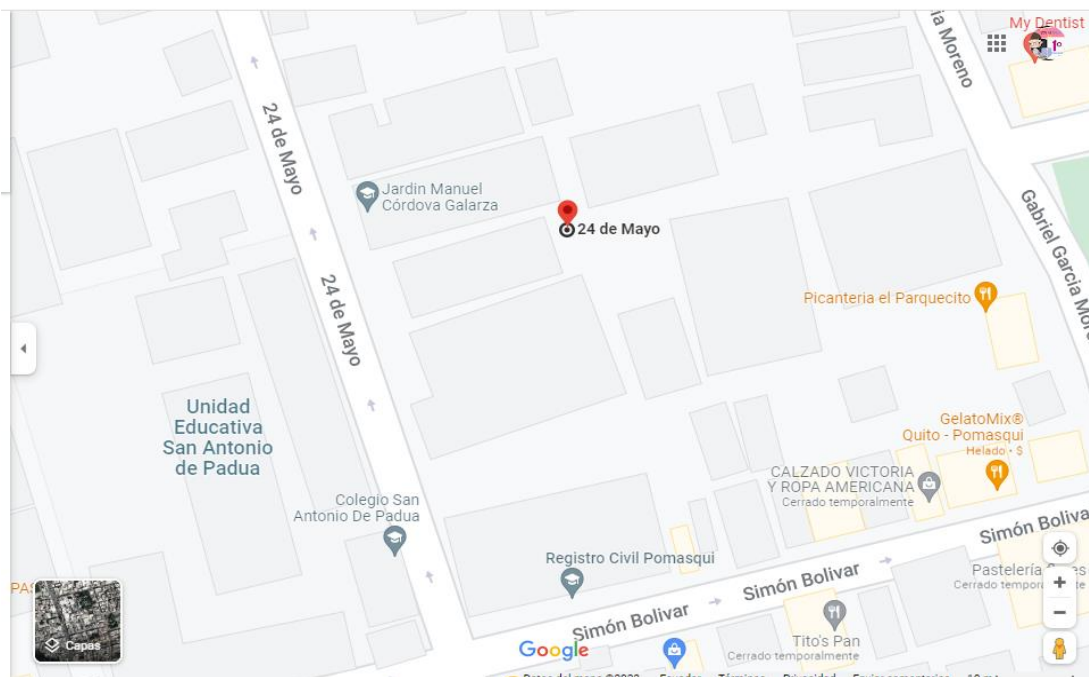
El Jardín de Infantes Manuel Córdova Galarza pretende enseñar a niños de tres a cinco años, fomentando habilidades de pensamiento crítico y desarrollo de valores, buscando satisfacer las necesidades educativas de la comunidad, promoviendo la prevención de riesgos ambientales y la salud, mediante el desarrollo humano y profesional de sus docentes. Los principios del Buen Vivir se incorporan a la formación integral de los estudiantes (PEI. Jardín Manuel Córdova Galarza, 2020).

Tiene como visión seguir brindando una educación participativa, democrática, basada en principios, en la práctica de valores, fomentando los derechos humanos y de la naturaleza, con personal dispuesto, motivado y comprometido con la calidad y calidez, que busca la innovación dentro de los principios de equidad y respeto mutuo, preparando a los niños para su potencial desarrollo dentro de la sociedad (PEI. Jardín Manuel Córdova Galarza, 2020).

La ubicación del Jardín Manuel Córdova Galarza se presenta en el siguiente mapa:

Figura 1.

Ubicación del Jardín Manuel Córdova Galarza



Nota: Fuente: Google (2022).

3.2 Enfoque y Tipo de Investigación

Enfoque

El enfoque de la presente investigación es cuantitativo y cualitativo de acuerdo a lo que refiere Hernández Sampieri en la Metodología de la investigación (2014, p.20) "... es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos "brincar" o eludir pasos. ...Parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación..." también es de carácter cualitativo ya que según Sparkes y Smith (2014) y Savin-Baden y Major (2013) esta metodología se usa para conseguir detalles complejos de los fenómenos sociales. (p.40)

Estos enfoques posibilitaron responder al hecho investigativo sobre si las herramientas de gamificación mejoran el desarrollo de las destrezas de identidad y autonomía en estudiantes de Educación Inicial de la Institución Educativa Manuel Córdova Galarza; la indagación incluyó la recolección y la exploración de datos cuantitativos que comprende la encuesta, este instrumento contuvo

preguntas sobre el desarrollo de las destrezas de los niños y se aplicó a las docentes de la institución y a representantes de los estudiantes del Subnivel Inicial 2- grupo de 4 años, de la misma.

Al inicio de la investigación se recaudó información cualitativa, aplicando la ficha de observación a los estudiantes del subnivel para diagnosticar el desarrollo de destrezas correspondientes a este grupo de acuerdo al Currículo de Educación Inicial sin implicar las herramientas digitales de gamificación. Esta investigación fue lo más objetiva y rigurosa en los procedimientos para que la muestra objetivo sea estadísticamente representativa de la población estudiada, que en este caso fueron las docentes, representantes legales y estudiantes. Se exploró un problema de investigación poco estudiado, ya que el ámbito impulsa aspectos del desarrollo integral del ser humano que se produce en su interior, pero que se puede observar en la autonomía e independencia de los niños y niñas con todos los elementos tomados en cuenta en el currículo, igualmente sigue siendo de interés por cuanto sucedió en un momento histórico como la pandemia del Covid-19, que derivó en dificultades en el proceso enseñanza y aprendizaje.

Tipo de Investigación

Descriptiva

Para Hernández- Sampieri *et al.* (2014, p.92) con los estudios descriptivos se persigue determinar las propiedades, características y perfiles de individuos, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. En otras palabras, su único propósito es medir o recopilar información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o variables a los que se refieren, sin tener como objetivo principal indicar cómo se relacionan entre sí.

Considerando el concepto anterior, el alcance de la investigación es descriptiva pues explica el desarrollo de destrezas del ámbito de identidad y autonomía, en estudiantes de educación inicial-grupo de 4 años, primero y después en la propuesta didáctica con el uso de herramientas digitales en la enseñanza, dentro de la institución educativa especializada en educación de párvulos.

Transversal

Este tipo de investigación recoge los datos en un solo momento y solo una vez, para luego describirlas en la investigación, puede tener alcances exploratorios, descriptivos y correlaciones (Barrero, 2023). Este estudio es transversal, puesto que las aplicaciones de los instrumentos de diagnóstico se realizaron a las docentes, representantes legales y estudiantes para observar el desarrollo de destrezas de identidad y autonomía, en un determinado espacio de tiempo.

Documental - De Campo

La investigación documental, como su mismo nombre lo indica se trata del estudio de documentos digitales, impresos o ilustrativo (Cevallos *et al.*, 2017, p.13). Para efectos de esta investigación se analizaron documentos claves, que sustentaron las variables/categorías involucradas en los objetivos planteados, como artículos científicos, tesis para obtener grado, documentos curriculares nacionales e internacionales.

Por otra parte, la investigación de campo se manifiesta alterando una variable externa no comprobada, en circunstancias rigurosamente controladas, para explicar de qué manera o por qué motivo ocurre una situación o evento específico. (Cevallos *et al.*, 2017, p.14) La misma que nos remitió al estudio del fenómeno descrito en los hechos de interés que se situó en el Jardín Manuel Córdova Galarza, con las docentes y estudiantes.

3.3 Definición y operacionalización de variables

La definición y operacionalización de variables, aterrizó la investigación desde el campo abstracto a lo concreto, este proceso fue operativo, medible y registrable en el contexto real. Las variables proporcionaron la mayor información, confiabilidad y validez a la investigación y estuvieron adscritas a la técnica empleada para la recopilación de información a su vez derivaron en dimensiones que fueron traducidas en indicadores que permitieron la observación directa y la medición de datos necesarios para resolver el problema (Avalos, 2014). Para la definición de variables se tomó en cuenta el tema a investigar, cuyo resultado de variable independiente es la Gamificación que representa el atributo esencial del problema objeto de estudio y como variable dependiente el desarrollo de

destrezas en el ámbito de identidad y autonomía que se atribuyen las propiedades, características y las relaciones del estudio.

Tabla 1.

Operacionalización de variables

Variables de investigación	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas de recolección de la información	Instrumentos de recolección de la información	Técnicas para el procesamiento y análisis de la información	Unidad de análisis.
Variable Independiente	Tecnología	Herramientas digitales para estudiantes de educación inicial	¿Utiliza diferentes sitios de Internet y estrategias de búsqueda para encontrar y seleccionar diferentes recursos digitales?	Encuesta	Cuestionario estructurado	Tablas de Excel y el SPSS	Docentes
Gamificación	Estrategia didáctica	Aprendizaje Autónomo y significativo	<p>¿Usa herramientas tecnologías digitales para el proceso enseñanza aprendizaje?</p> <p>¿Evalúa y selecciona los recursos digitales apropiados para sus estudiantes?</p> <p>¿Conoce herramientas digitales que puedan ser empleadas en el aprendizaje de los niños?</p> <p>¿Ha aplicado herramientas digitales en su práctica educativa? ¿Cuáles?</p> <p>¿Le parece importante que las herramientas digitales educativas sean interactivas?</p> <p>Según Oriol Ripoll” La gamificación hace vivir experiencias de aprendizaje gratificantes usando elementos de juego”. ¿Consideraría usarla en sus estrategias de enseñanza para el desarrollo de destrezas?</p>			Análisis descriptivo	
	Beneficios	Emocional y social	¿Qué nivel de conocimientos tiene acerca de herramientas digitales gamificadas, para desarrollar las destrezas en los niños de educación Inicial?				
	Mantener las expectativas Creatividad curiosidad	Motivación intrínseca	<p>La gamificación permite el disfrute y la diversión. ¿Estima que esto promueve un aprendizaje significativo?</p> <p>¿Opina que la motivación que da la gamificación, permite un mejor proceso de aprendizaje?</p>				

¿Considera que los incentivos que da la gamificación, motiva a los estudiantes?

Variable dependiente	Identidad personal	Reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para diferenciarse de los demás.	<p>¿El niño/a comunica algunos datos de su identidad?</p> <p>¿El niño/a sé reconocerse como niño y niña?</p> <p>¿El niño/a identificar sus características físicas?</p> <p>¿El niño/a identifica sus emociones y sentimientos?</p> <p>¿El niño/a expresa las causas de sus emociones mediante el lenguaje verbal?</p> <p>¿El niño/a toma decisiones con respecto a la elección de actividades, vestuario entre otros, en función de sus gustos y preferencias?</p> <p>¿El niño/a se identifica como miembro de una familia?</p> <p>¿El niño/a se reconoce como parte importante de la familia?</p>	Encuesta	Cuestionario estructurado	Tablas de Excel y SPSS	de y	Docentes y Representantes legales
Destrezas de identidad autonomía	Autonomía	Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden.	<p>¿El niño/a practica con autonomía hábitos de higiene personal?</p> <p>¿El niño/a realiza independientemente normas de aseo al ir al baño?</p> <p>¿El niño/a se viste y se desviste de manera independiente?</p> <p>¿El niño/a seleccionar las prendas de vestir de acuerdo al estado climático?</p> <p>¿El niño/a utiliza la cuchara, tenedor y el vaso cuando se alimenta de manera autónoma?</p> <p>¿El niño/a practica hábitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente?</p>	Encuesta	Cuestionario estructurado	Tablas de Excel y SPSS	de y	Docentes y Representantes legales
	Autocuidado	Practicar acciones de autocuidado para evitar accidentes y situaciones de peligro cumpliendo ciertas normas de seguridad	<p>¿El niño/a identifica las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato?</p> <p>¿El niño/a sigue pautas de comportamiento para evitar situaciones de peligro?</p> <p>¿El niño/a practica las acciones a seguir en situaciones de riesgo como: temblores, incendios?</p> <p>¿El niño/a practica normas de seguridad para evitar accidentes a los que se puede exponer en su entorno inmediato?</p>					
	Identidad personal	Reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para diferenciarse de los demás.	<p>¿Cuál es tu nombre?</p> <p>¿Cómo se llaman tus padres?</p> <p>¿Dime el nombre de tu familia y su parentesco?</p> <p>¿Cómo te cuida, protege y quiere tu familia?</p> <p>¿Dónde vives?</p> <p>¿Cómo te reconoces: niño o niña?</p> <p>Nombra y señala las partes (gruesas) de tu cuerpo</p> <p>Nombra las partes de tu cuerpo, que señala tu maestra: ojos, nariz, orejas, boca, manos, rodillas, pies, codos, muñecas, cuello.</p>					

<p>Autonomía</p>	<p>Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden</p>	<p>Señala las partes del cuerpo que te nombra tu maestra: espalda, brazos, piernas, barriga, pecho. Escucha el cuento, enuncia la emoción que expresa el niño en cada escena del cuento.</p>
<p>Autocuidado</p>	<p>Practicar acciones de autocuidado para evitar accidentes y situaciones de peligro cumpliendo ciertas normas de seguridad</p>	<p>Elige el vestuario que te gusta de entre las imágenes. Elige las prendas de vestir de acuerdo con el estado climático Describe que acciones realizas para lavarte las manos. Describe que acciones realizas cuando vas al baño Coloca los cubiertos en las mesas para servirte los alimentos. Ubica los objetos en el lugar correspondiente: juguetes, pinturas, chompa.</p>
		<p>¿Reconoces las situaciones de peligro que hay en tu entorno, por ejemplo, caídas, golpes? Indica que acciones debes hacer cuando sufres un accidente. Dramatiza las acciones que debes realizar si en este momento hay un temblor</p>

3.4 Procedimientos

Fase 1. Diagnóstico del desarrollo de destrezas en el ámbito de Identidad y autonomía con estudiantes de Educación Inicial 2 en el Jardín Manuel Córdova Galarza, en el año lectivo 2022-2023.

Se inició por la selección de la población de acuerdo con Hadi *et al.*, (2023, p. 70). La población de estudio es el grupo de personas o elementos que se pretende investigar para obtener información. Además, presenta ciertas cualidades como ser específica, definida, accesible, representativa, estable, de tamaño adecuado y cuantificable.

En la población definida para el presente proyecto se aplicó el censo ya que se tomó en cuenta la totalidad de la población perteneciente al nivel, constituida por 6 docentes del subnivel Inicial 2-grupo 4 años, tutoras de los estudiantes, también por 143 representantes legales y 143 estudiantes de los 150 estudiantes matriculados, 75 estudiantes en la jornada matutina y 75 estudiantes en la jornada vespertina, divididos en paralelos de 25 alumnos cada uno, 4 estudiantes no han sido contactados y 3 estudiantes no asisten regularmente por lo que no se pudo realizar la ficha de observación.

En segundo lugar, se realizó la gestión ante la directora, las docentes de aula, solicitando permiso para aplicar el proyecto de investigación y el consentimiento informado por los representantes legales que firmaron la autorización para aplicar la ficha de observación a sus estudiantes representados.

Para esta fase se aplicó la técnica de encuesta, para lo que se elaboró un cuestionario estructurado con escala Likert para conocer el nivel de frecuencia del logro de destrezas de los estudiantes, observados por las tutoras y los representantes legales. El instrumento de diagnóstico fue sometido a la validación de expertos académicos cuyos títulos y experiencia laboral son destacados en el ámbito de la Educación. Estos expertos emitieron su juicio de valor y aprobaron la aplicación del instrumento. Cada juez experto revisó los instrumentos en dos ocasiones, asegurando así la validez y confiabilidad de los mismos, también se aplicó a dos usuarios en el caso de docentes y a 21

representantes legales, ya que según Hernández Sampieri *et al.*, (2017) sostienen que “confiabilidad es el grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes” (p.200) en este caso se utilizó la estadística por quintil de puntuación de 18 a 20 que se establece como: Valida para aplicar, ya que se obtuvo un total de 20 puntos.

Se aplicó las encuestas a las docentes y a los representantes por medio de la herramienta tecnológica formularios de Google, mediante este instrumento se definió la situación del manejo y conocimiento de las herramientas de gamificación, que se aplicó a las docentes y se utilizó un cuestionario que consistió en 12 preguntas con escala de Likert de frecuencia y 1 pregunta abierta y el cuestionario sobre su observación del desarrollo de destrezas de sus estudiantes, que constó de 18 preguntas cerradas , con opciones de respuesta con escala de Likert de frecuencia de logro, que permitió medir actitudes y conocer el grado de frecuencia.

Para los estudiantes se utilizó una ficha de observación con 17 preguntas que permitieron obtener respuestas del nivel de desarrollo de las destrezas del Ámbito de Identidad y autonomía, según el Currículo de Educación Inicial, con una escala de logro para medir su desarrollo. Según Hadi *et al.* (2023) la ficha de observación se emplea cuando el indagador necesita cuantificar, examinar o valorar un objetivo particular; es decir, recolectar datos sobre dicho objeto. Esta herramienta es útil para evaluar tanto situaciones externas como internas de los individuos, como sus actividades y emociones.

En este estudio, se procesa la información para proteger la identidad de los estudiantes participantes. Para ello, se utilizó un plan de análisis de datos cuantitativos, siguiendo los pasos recomendados por Hernández Sampieri (2018). Los datos deben codificarse, trasladarse a un formato y guardarse en un archivo, se limpiarán posibles errores antes de realizar el análisis del investigador. El análisis cuantitativo de los datos se hizo mediante el programa de cálculo SPSS.

Fase 2. Herramientas de gamificación para el desarrollo de destrezas en el ámbito de Identidad y autonomía en estudiantes de Educación Inicial en el Jardín Manuel Córdova Galarza, en el año lectivo 2022-2023.

Se consideraron las herramientas de gamificación que estuvieran diseñadas para niños de preescolar o educación inicial, inclusive aquellas en las que se podían adaptar las actividades para estos usuarios, que permitieran un acceso a las familias, que fueran gratuitas, de fácil admisión, intuitivas, dinámicas y sobre todo que sean gamificadas.

En primer lugar se revisaron las herramientas del Módulo de Innovación educativa de esta maestría, se observaron los ejemplos ya realizados, también se dio lectura a los artículos de los antecedentes del presente trabajo que previamente investigaron y aplicaron las herramientas digitales idóneas, que sustentaron sus investigaciones y que sirvieron para lograr el objetivo, por lo que se eligieron las más adecuadas como Genially, Animation Maker, Jigsaw planet, Wordwall, Educaplay, Nearpod, Liveworksheets, Quizizz, Class Dojo, Canva, PowerPoint; que a más de facilitar al docente el desarrollo de cualquier actividad de forma atractiva para los estudiantes, permitió elaborarlo con un objetivo educativo claro para desarrollar además de la destreza, otras habilidades para la vida como son el autoconocimiento, el reconocimiento de sus emociones, el poder expresar lo que le gusta y lo que no, reconocer sus preferencias, comprender normas básicas, comunicar sus necesidades, buscar soluciones a los conflictos con ayuda de un adulto, según la progresión de las habilidades priorizadas en los Lineamientos para el periodo pedagógico de acompañamiento integral en el aula del 2023.

Fase 3. Diseño de una propuesta con herramientas de gamificación aplicada en el desarrollo de destrezas en el ámbito de Identidad y autonomía en estudiantes de Educación Inicial 2 en el Jardín Manuel Córdova Galarza, en el año lectivo 2022-2023.

Por otro lado, a partir de los resultados de la fase 1 y fase 2, para diseñar la propuesta pedagógica se planteó una guía didáctica para el fortalecimiento de las destrezas, dirigida a las docentes de educación inicial. Como primer paso se contempló los resultados de las destrezas que los estudiantes aun no adquirieron, luego se agrupó estas destrezas de conformidad con los objetivos

de aprendizaje del ámbito de identidad y autonomía propuestos en el currículo; así pues se desarrollaron las experiencias de aprendizaje en el esquema básico para planificar que consta en la Guía metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial (2014, p.37) con actividades en las que los niños al inicio puedan experimentar de forma concreta y vivencial , para a continuación crear las actividades propuestas en las diferentes plataformas de las herramientas digitales gamificadas con sus respectivos enlaces, para que simplemente con un clic se dirijan a la actividad.

También se incluyó una ficha con el nombre de la experiencia de aprendizaje, el tiempo estimado de ejecución, los objetivos de aprendizaje y de subnivel y la fundamentación de las razones para aplicar estas experiencias de aprendizaje, que facilitará a las docentes la puesta en escena en sus clases en las modalidades presencial y no presencial.

3.5. Consideraciones bioéticas

Este trabajo se desarrolló con las consideraciones bioéticas de beneficencia, respeto y legalidad, con la autorización de la autoridad, docentes y representantes legales de los estudiantes de la I.E. Manuel Córdova Galarza, puesto que se firmaron permisos y los consentimientos informados garantizando la confidencialidad y privacidad de los datos obtenidos de los instrumentos aplicados que durante la investigación se trató.

Se solicitó a los sujetos de estudio la participación libre y voluntaria cuando se les diera a conocer los objetivos, procesos, duración y la importancia de la investigación, en la que siempre se protegió el anonimato de los participantes.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

En este apartado se describen los resultados de la aplicación de las encuestas de diagnóstico a 6 docentes de educación inicial y 143 representantes legales, también se aplicó una ficha de observación a 143 estudiantes de 4 años del subnivel de educación inicial 2.

Fase 1. Diagnóstico del desarrollo de destrezas en el ámbito de Identidad y autonomía con estudiantes de Educación Inicial 2 en el Jardín Manuel Córdova Galarza, en el año lectivo 2022-2023.

4.1.1 Dominio de destrezas

Resultados de la aplicación de la encuesta dirigida a docentes con respecto al desarrollo de destrezas de sus estudiantes.

Se formularon preguntas según las destrezas que los discentes deben adquirir según los elementos de identidad y autonomía que son la identidad personal, la autonomía y el autocuidado, observándose que los datos obtenidos tras recoger los datos en el sistema SPSS y sistematizarlos en el programa de cálculo Excel, los niños aún no adquieren destrezas de cada elemento mencionado.

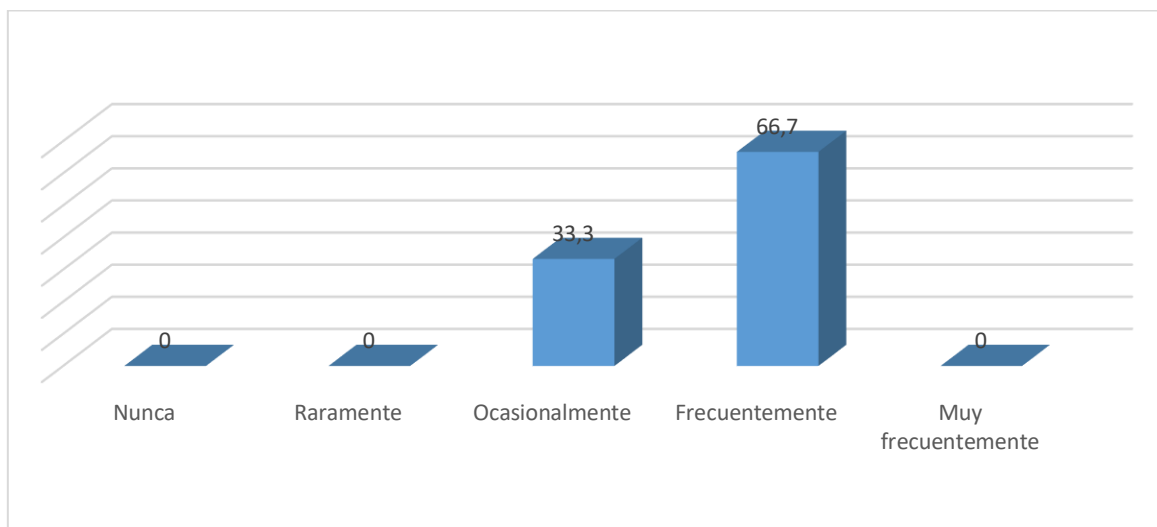
A continuación, se analizan los resultados de la encuesta a las docentes sobre la observación del desarrollo de destrezas en sus estudiantes, se realizaron tablas de porcentaje para observar esta variable, con opciones de la escala de Likert: muy frecuentemente, frecuentemente, ocasionalmente, raramente y nunca, observando el mayor porcentaje, expresadas en gráficos de barras, considerando las preguntas de mayor contraste con la ficha de observación aplicada a los estudiantes.

Es así que El 66,7% de las docentes ha observado que sus estudiantes suelen lograr la destreza al comunicar algunos datos de su identidad y un 33,3%

observan que lo logran raramente, lo que demuestra que los niños no la han adquirido. Contemplando que el Currículo es integrador y que fortalece otras, clasificadas en los ejes de desarrollo. El niño al conocer su nombre, edad, nombre de sus familiares le permite ejercer su derecho de identidad y pertenencia a un grupo familiar Figura 2.

Figura 2.

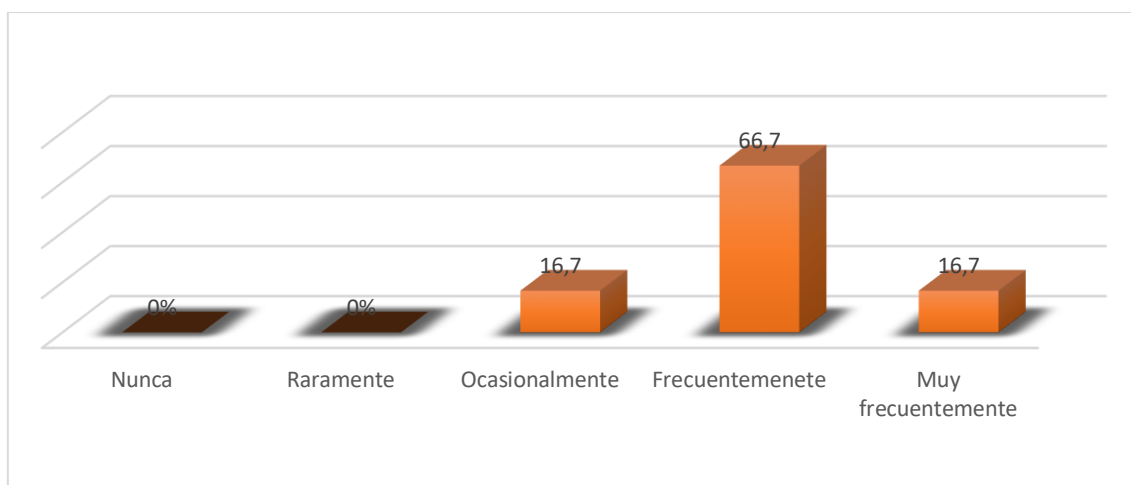
El niño comunica algunos datos de su identidad



Concerniente al desarrollo de las destrezas de si los estudiantes se identifican como miembros de una familia y si se reconocen como parte de ella como se representa en la Figura 3, las docentes respondieron así el 16,7% que corresponde a 1 docente, dice que ocasionalmente lo logran, el 66,7% o 4 docentes responden que lo logran frecuentemente, el 16,7% o 1 docente menciona sus estudiantes se identifican como parte importante de la misma. Esto quiere decir que los niños se sienten amados, cuidados y protegidos dentro de su familia, afianzando los lazos sociales que les permite vivir en comunidad.

Figura 3.

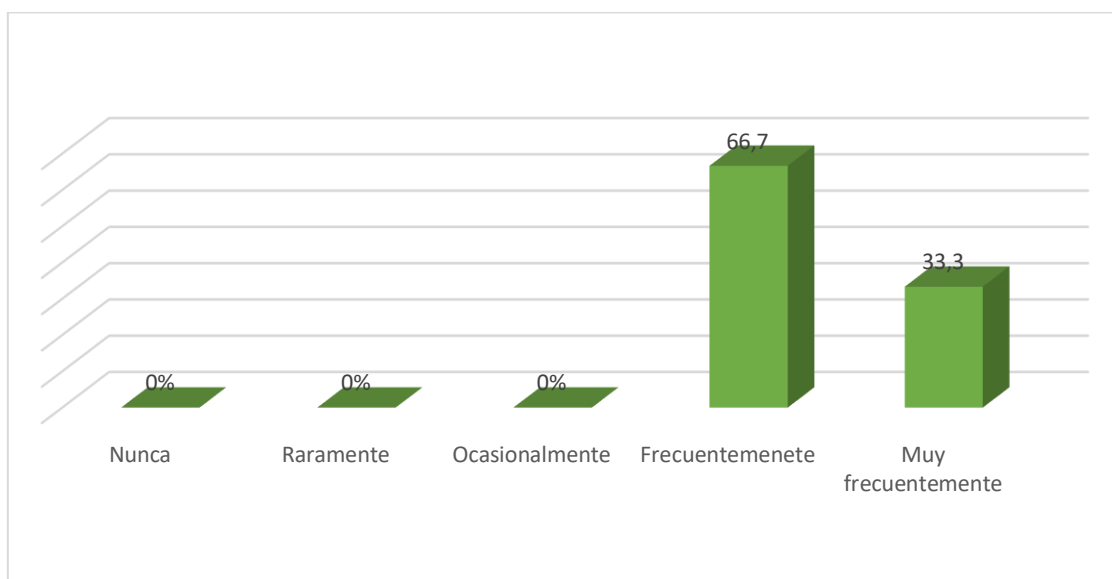
El niño se reconoce como parte importante de la familia



Según la Figura 4 el 66,7% 4 docentes indican que sus estudiantes alcanzan esta destreza con frecuencia, el 33,3% o lo mismo que dos responden que suelen practicar con autonomía los hábitos de higiene personal, incluyendo el uso adecuado del baño. Esto quiere decir que un gran porcentaje de estudiantes ha adquirido estas destrezas.

Figura 4.

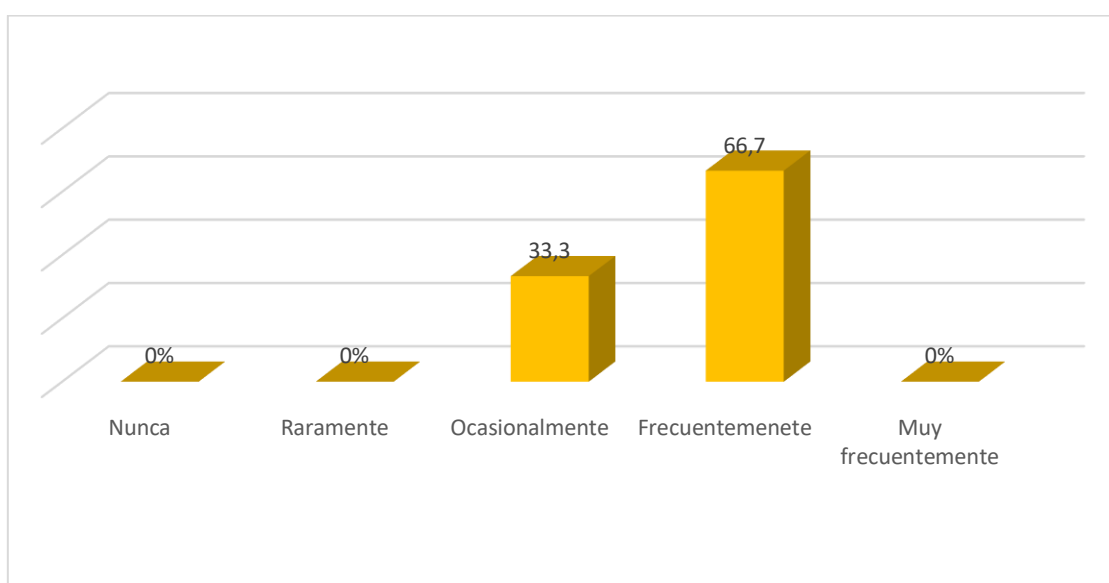
El niño practica hábitos de higiene personal con autonomía



Referente a la Figura 5 el 66,7% de las docentes observaron que sus estudiantes logran frecuentemente afrontar situaciones de peligro y el 33,3% observaron que ocasionalmente lo logran. Esto indica que los niños aun no comprenden la importancia de practicar acciones de autocuidado que les permita mantenerse seguros y evitar posibles situaciones de peligro.

Figura 5.

Autocuidado del niño, frente a situaciones de peligro



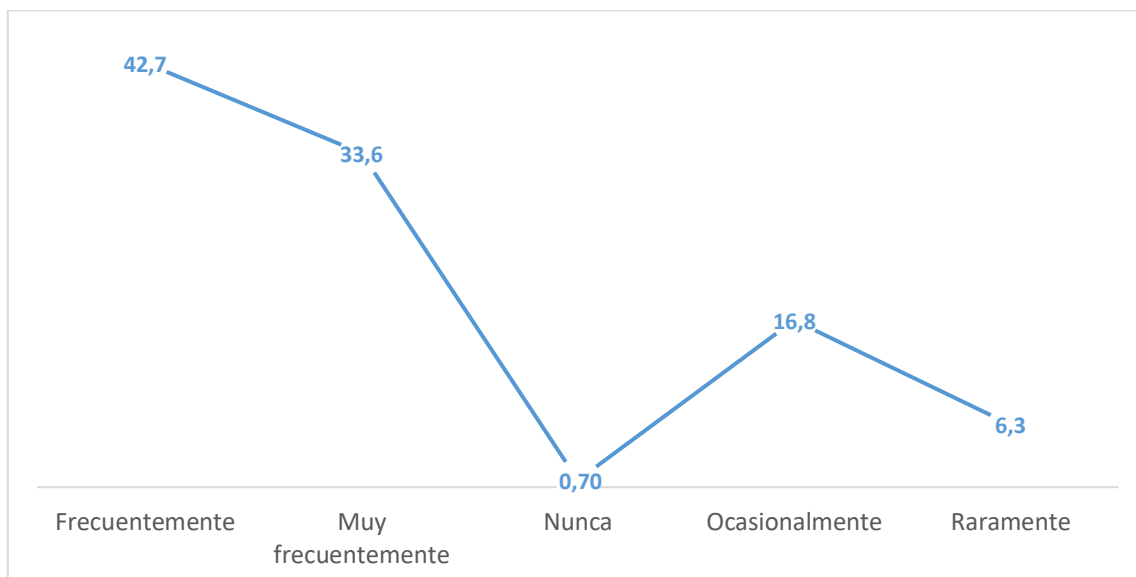
Encuesta dirigida a representantes legales con respecto al desarrollo de destrezas de sus representados:

Con respecto al análisis de resultados de la encuesta realizada a 143 representantes legales de los estudiantes del subnivel Educación inicial 2 de los tres paralelos de 25 estudiantes cada uno en la jornada matutina y vespertina del Jardín Manuel Córdova Galarza , en función del desarrollo de destrezas del Ámbito de Identidad y Autonomía de sus representados, se consideró calcular los porcentajes de esta variable, para obtener una visión más amplia del fenómeno estudiado, con las opciones de la escala de Likert: Muy frecuentemente, frecuentemente, ocasionalmente, raramente y nunca.

Según la percepción de los representantes legales sobre el desarrollo de la destreza en la que el niño comunica datos de su identidad, el 33,6% considera que los niños lo logran con frecuencia y el 42,7% lo hacen con frecuencia, lo que significa que esta adquiere un 76,2% del total de estudiantes, lo que indica que se debe realizar actividades para que todos adquieran las destrezas señaladas en la Figura 6.

Figura 6.

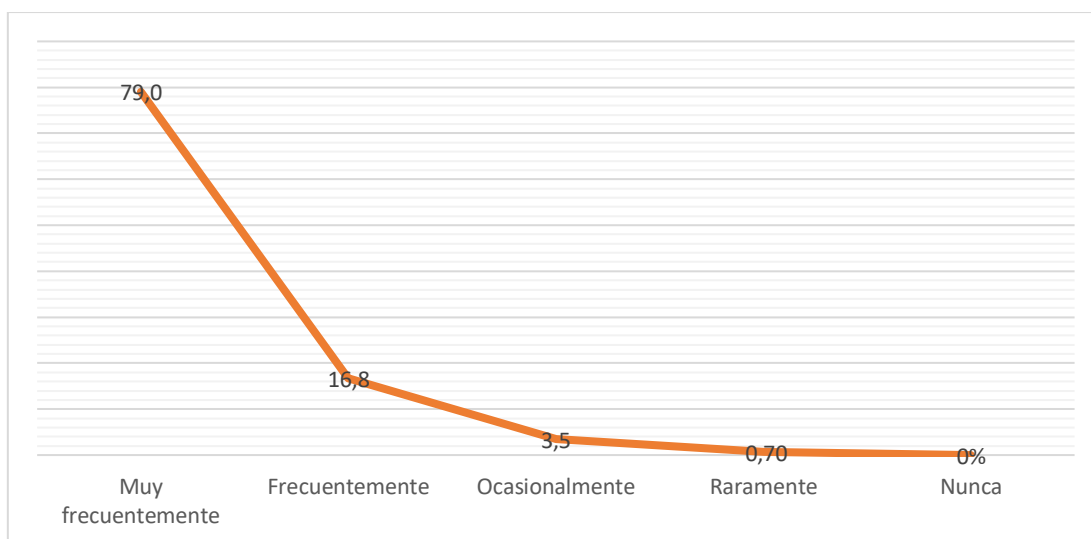
Histograma de la frecuencia y porcentaje de la variable: El niño comunica datos de su identidad



La Figura 7 indica que los representantes, revelan que el 79% percibe que sus representados muy frecuentemente se identifican como miembros de una familia y se reconocen como parte importante de la misma, lo que significa que, según su observación, estas destrezas están adquiridas.

Figura 7.

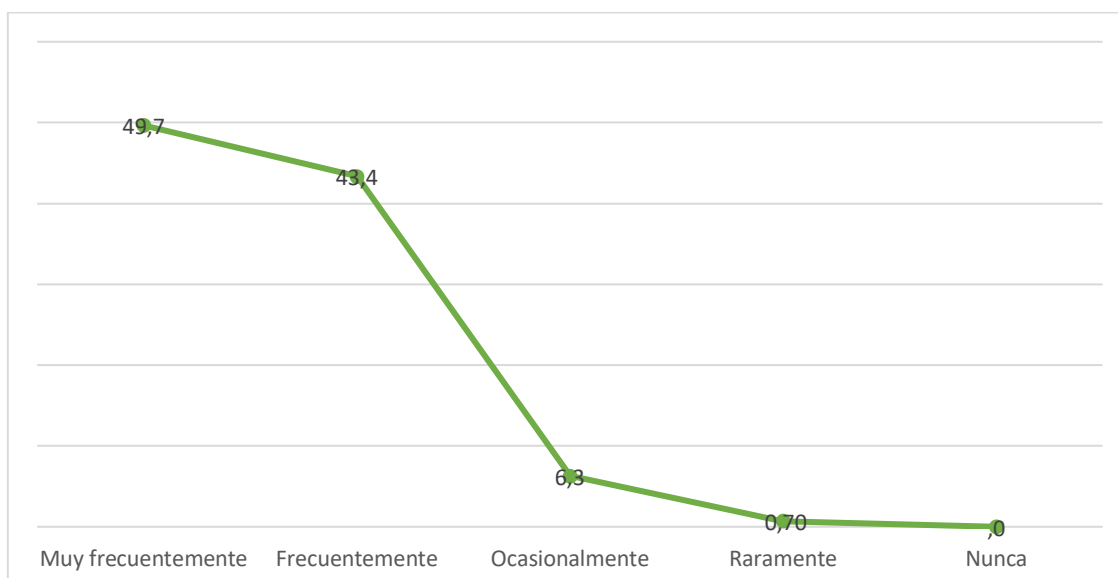
El niño se identifica como parte de su familia



Con respecto a la Figura 8 los representantes perciben que las destrezas sobre la autonomía e independencia en la práctica de los hábitos de higiene personal y las normas de aseo, con un 52,4% frecuentemente y un 42% frecuentemente, sus niños las logran, lo que indica que, según su observación, el 7% de los estudiantes, raramente lo consigue y necesitan retroalimentación.

Figura 8.

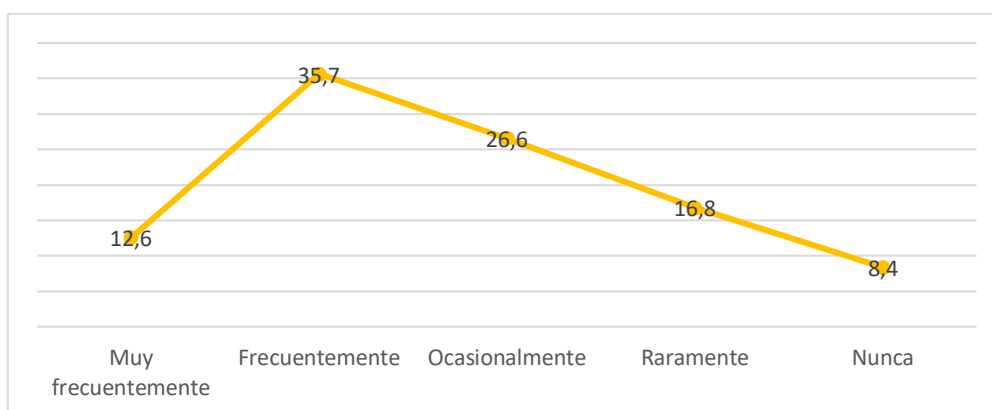
El niño practica normas de aseo e higiene de forma autónoma



En la Figura 9 se explica, la percepción de los representantes sobre el logro de los niños sobre su comportamiento para evitar peligros y de seguridad, se refleja que el 12,6% muy frecuentemente y el 35,7% consideran que logran las destrezas frecuentemente, por lo que el 26,6% ocasionalmente, el 16,8% raramente lo consigue y, por último, el 8,4% nunca la logran, por lo que es necesario realizar actividades significativas para fortalecerlas

Figura 9.

Autocuidado del niño, frente a situaciones de peligro



Ficha de observación dirigida a los estudiantes del subnivel 2 de educación inicial:

Para el diagnóstico del desarrollo de las destrezas del ámbito de identidad y autonomía en los estudiantes se utilizó la técnica de la observación directa estructurada, para lo que se elaboró una ficha de observación, que se aplicó a 143 estudiantes del subnivel Inicial 2, pertenecientes a tres paralelos de la jornada matutina y tres paralelos de la vespertina de la institución educativa Jardín Manuel Córdova Galarza, con el permiso de la Autoridad y el consentimiento firmado por los representantes legales de cada estudiante. Este instrumento consto de 17 ítems observables en base a preguntas relacionadas directamente con las quince destrezas del Ámbito de Identidad y autonomía correspondientes al Eje de Desarrollo personal y social, del Currículo de Educación Inicial 2014, en la que se empleó la siguiente escala de logro:

Logrado, En proceso Iniciado y No logrado, a cada escala se le asignó una puntuación para procurar la tabulación cuantitativa y conseguir porcentajes.

También se tomaron en cuenta las palabras claves y apuntes observados en cada ficha como la asistencia estudiantil, la dificultad en el lenguaje verbal, las palabras relevantes que los estudiantes repitieron en la mayoría de las observaciones. La ficha de observación se aplicó a cada estudiante de forma individual para evitar que la información se sesgue, con una duración de 20 minutos mínimo por niño, se utilizó imágenes en los ítems que así lo requería, para favorecer la comunicación de los estudiantes.

Se recogió los datos en una tabla de cálculo Excel, por ítem y número de niño, las dimensiones a tabular fueron tomadas de la escala de logro, se realizaron las gráficas con pasteles para otorgar mayor facilidad de lectura, estimando las preguntas cuyas respuestas tuvieron menor porcentaje en las dimensiones: En proceso, Iniciado y No logrado.

Luego de estos antecedentes se realizó el siguiente análisis e interpretación:

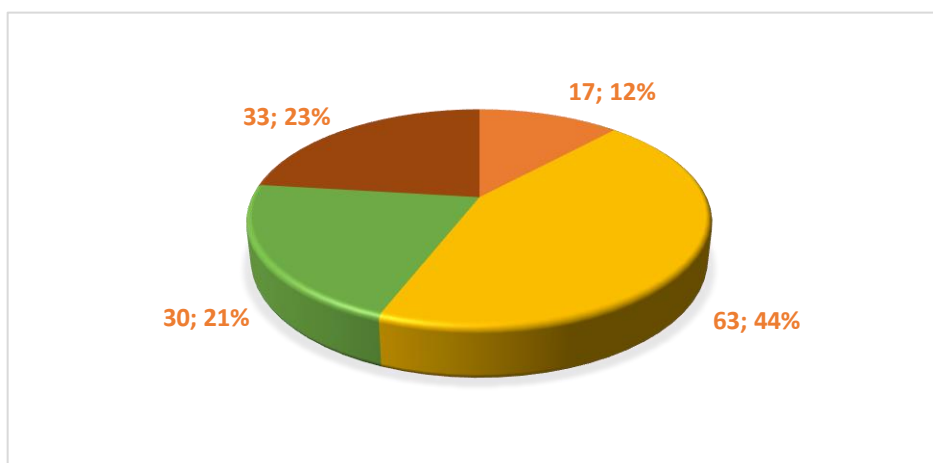
En la Figura 10 con la pregunta ¿Comunica el nombre de los padres?, 17 niños que representa el 12%, mencionan el nombre de la mamá y el papá, incluyendo en la mayor parte de veces el apellido tanto materno como paterno, logrando la destreza. El 44% de los estudiantes es decir 63 niños están en proceso de lograr la destreza por que comunican el nombre de uno de los padres, en su mayoría el de su mamá, por ejemplo “mamá Jenny” y papá. Inclusive en la mayoría de los casos aluden el nombre del padre con el apellido, también citan el apellido materno o paterno en pocas ocasiones. El 21% o 30 estudiantes, solo nombran a su madre, pero no nombran al padre, solo dicen papá o los llaman con un apodo o un nombre con apócope. Un número menor de niños dicen el nombre de su padre. No logran la destreza 33 estudiantes o 23% sin nombrar a ninguno de sus padres, pero dicen papá y mamá.

Según lo observado, los niños de cuatro años nombran con más frecuencia al progenitor con quien pasa la mayor parte de su tiempo que según las respuestas de los estudiantes es la madre. Influye también en algunos casos la dificultad en

la pronunciación de los fonemas /s/ y /r/ propios de la edad como lo indica el Currículo de Educación Inicial (p.37). También se observa que en el hogar tienden a nombrar a los miembros de la familia con apodos o apocopes, por lo que los niños asumen que es el nombre de sus progenitores o los miembros de la familia con quienes conviven.

Figura 10.

Gráfica de los resultados sobre el nivel de logro del niño comunica el nombre de los padres

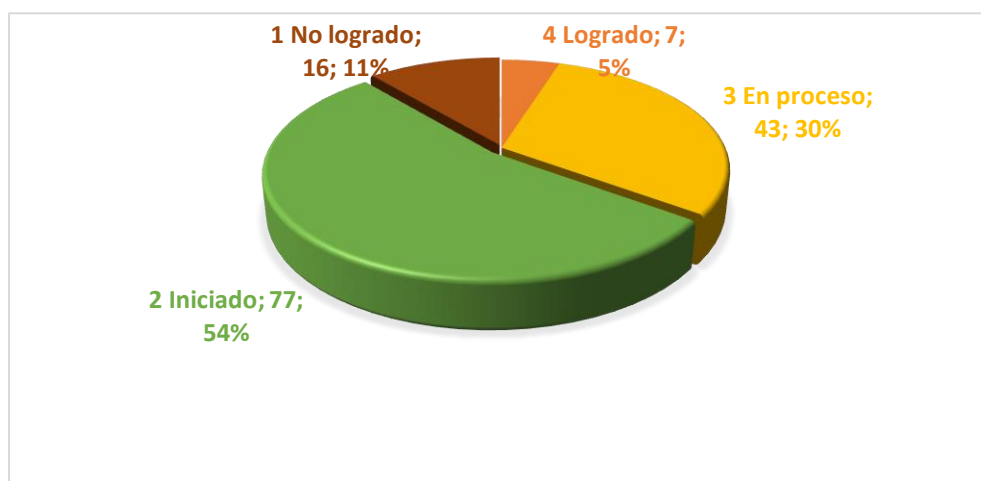


Tal como se observa en la Figura 11 se desprende el siguiente análisis e interpretación, los 7 estudiantes que representan el 5% comunican que su familia o sus papas les protegen cuando les “dan casa, comida, cariño, cuidado, ropa, zapatos les protegen de los ladrones”, dicen que el cuidado es cuando les llevan al médico, al jardín, a jugar en el parque y les dan alimentos nutritivos o saludables y les quieren porque son sus hijos, les dan abrazos, no les pegan es decir que los niños expresan su percepción de lo que significa el amor, cuidado y protección que les brinda su familia. El 30% o 43 estudiantes manifiestan que su familia les provee de “comida, cariño, les cuidan, les hacen jugar”. Por otra parte 77 estudiantes es decir el 54%, no expresan oraciones completas y solo repiten que su familia les quieren, que les cuidan y protegen.

Los estudiantes tienen vocabulario limitado, muchos niños no saben expresar con palabras el significado de estos conceptos, y la minoría entiende y expresa con palabras lo que ellos consideran que hace su familia para cuidarles, protegerles; centrándose en las figuras paternas. Así también se interpreta que los niños no son conscientes en su totalidad de todo lo que realizan sus padres para cuidarles y protegerles.

Figura 11.

Resultados sobre que el logro del niño al comunicar como cuida protege y quiere su familia



Para el análisis e interpretación de los resultados sobre el enunciado: Describe qué acciones realizas para lavarte las manos, los estudiantes manifiestan lo plasmado en la Figura 12 el 32%, es decir 46 estudiantes lograron describir las acciones que realizan al lavarse las manos, expresando con palabras y mímica el proceso, iniciando con subirse las mangas, ponerse jabón en las manos, “hacer así” realizan los movimientos con la manos, se frotan la manos, las muñecas, los pulgares, las uñas y van nombrando las partes del cuerpo que van frotando y luego dicen que abren las llaves y se enjuagan con el agua, cierran las llaves y se secan las manos con una toalla, también mencionan que se lavan las manos para estar limpios y “no enfermarse”. El 45% o 64 estudiantes están en el proceso de describir las acciones, ya que solo mencionan que se lavan con agua y jabón, realizan la mímica del lavado de manos omitiendo las muñecas, el

pulgar y las uñas, dicen que abren y cierran las llaves de agua, omiten el secado de manos. Treinta y tres estudiantes o sea el 23% indican que usa agua y jabón para lavarse las manos, omite el abrir y cerrar la llave de agua, no realiza la mímica completa del lavado de manos, tampoco muestran sus manos y omiten el secado.

Esto demuestra que los niños tienen la conciencia de la acción de lavarse las manos, dado que menos de la tercera parte de los estudiantes lograron expresar con palabras y mímica las acciones del lavado de manos, la mayor parte de los niños están en proceso de poder describir sus acciones, siendo nuevamente la falta de vocabulario para expresar lo que cotidianamente realizan aun cuando sí realizan la mímica del lavado de manos.

En cuanto a los niños que están en inicio de poder describir sus acciones, se interpreta que de acuerdo con lo observado, saben que deben realizar esta acción, pero no la pueden expresar con palabras y sus gestos son muy generales, ya que solo se tocan las manos. Ahora todos los niños manifestaron que deben lavarse las manos para estar limpios, sin embargo, las dos terceras partes de los estudiantes no expresan que el lavado de manos evita las enfermedades.

Figura 12.

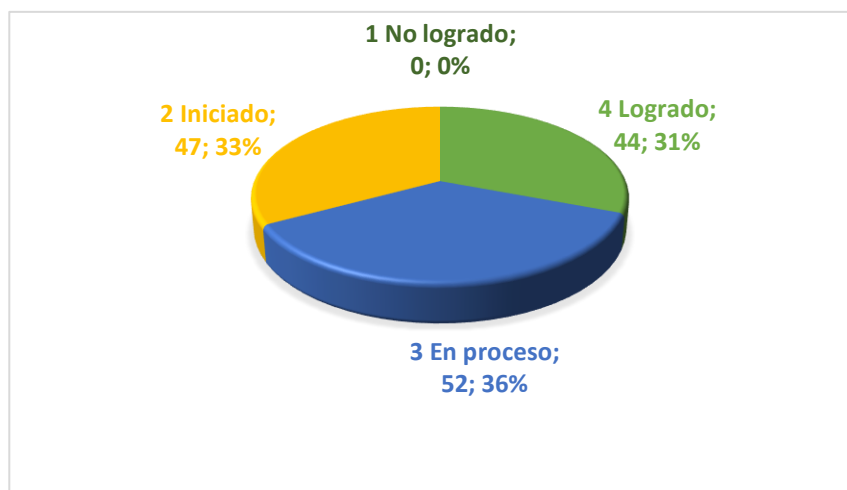
Resultados sobre la descripción de acciones del niño al lavarse las manos



Como podemos ver en la Figura 13 en cuanto al enunciado: Describe las acciones que realiza cuando va al baño, el grafico muestra lo siguiente: El 31% o 44 estudiantes lograron describir las acciones que realiza cuando va al baño, expresando cada acción con mímica y refieren que se van solos al baño, cierran la puerta y ahí, se bajan el interior, “hacen pis o popo”, las niñas mencionan que se secan con el papel higiénico al hacer pis, los niños dicen que se limpian cuando hacen “popo”, botan el papel en el basurero, se suben el interior y se lavan las manos. Por su parte 52 niños o el 36% de niños dicen que van al baño solos, hacen pis o popo y se limpian. El 33% o 47 estudiantes dicen que van al baño, no cierran la puerta y no describen todas las acciones, solo dicen que “hacen pipi o popo”. Estos datos se interpretan que la mayor parte de los estudiantes van solos al baño, demostrando autonomia al usar el baño y tambien que controlan sus esfinteres, empero la tercera parte de estudiantes no menciona que van solos al baño y omiten muchas acciones en el uso del mismo.

Figura 13.

Resultados sobre la descripción de acciones del niño al ir al baño



A continuación, en la Figura 14 del enunciado “Dramatiza las acciones que debe realiza en caso de un temblor”, indican lo siguiente:

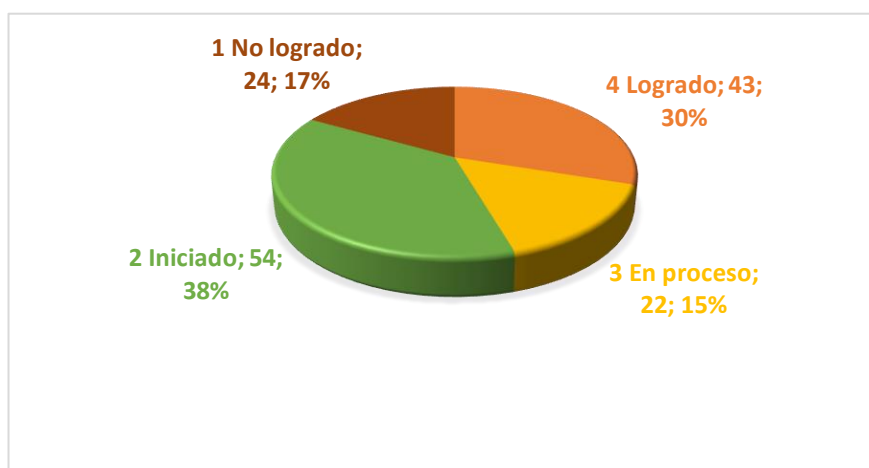
El 30% de los 43 estudiantes que lograron la destreza, realizan estas acciones: Se colocan debajo de la mesa, esperan que la maestra les ordene salir del aula, se colocan la mochila y las manos sobre la cabeza, salen tranquilas del aula, sin

gritar, se ubican en el círculo seguro y esperan que la maestra indique el retorno. Los 22 estudiantes o el 15% omiten alguna de las acciones descritas anteriormente. El 38 %, 54 estudiantes, omiten dos o más acciones, mientras 24 estudiantes no actúan o mencionan que deben correr o gritar si hay un temblor.

En otros términos, solo la tercera parte de los estudiantes dramatizan todas las acciones frente a un temblor, esto significa que el mayor porcentaje de niños debe adquirir autonomía para realizar todas las acciones ante un riesgo como el temblor.

Figura 14.

Resultados sobre la dramatización de las acciones de los niños frente a un temblor



En definitiva, a los estudiantes del subnivel Inicial 2 de la Institución Educativa Manuel Córdova Galarza aún no han adquirido algunas destrezas para conseguir la autonomía que persigue el Currículo de Educación Inicial.

Fase 2. Herramientas de gamificación para el desarrollo de destrezas en el ámbito de Identidad y autonomía en estudiantes de Educación Inicial en el Jardín Manuel Córdova Galarza, en el año lectivo 2022-2023.

Encuesta dirigida a docentes con respecto a la Gamificación

Se realizó un análisis interpretativo de los resultados de la encuesta de diagnóstico, aplicada a las docentes cuya edad oscila entre los 30 y 60 años, sobre la variable independiente Gamificación enfocada a la aplicación de las herramientas digitales y su nivel de conocimiento.

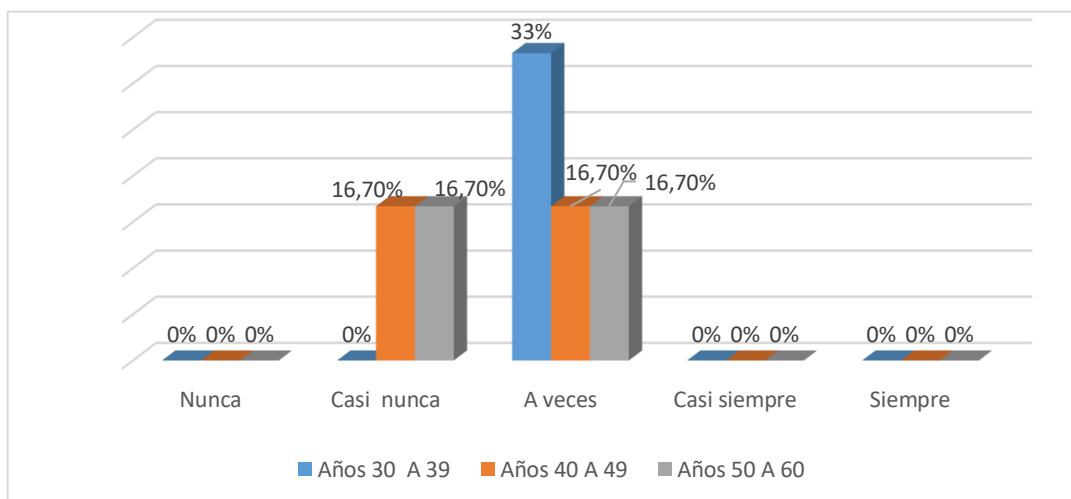
Para una mejor representación de los resultados se realizó una tabla de porcentajes de las variables, con el programa estadístico informático SPSS. Las figuras muestran el mayor porcentaje de respuestas de las opciones de la escala de Likert siempre y casi siempre considerándose como elementos positivos; por otra parte, las opciones a veces, casi nunca y nunca como elementos negativos, para interpretar los resultados de mejor forma.

En este primer caso, se quiere observar la relación de la edad de las docentes con el uso de herramientas tecnológicas en su proceso enseñanza aprendizaje, por lo que se categorizó la variable cuantitativa edad y en la variable independiente gamificación se categorizo la escala de Likert, para facilitar su análisis.

En la Figura 15 las docentes de entre 30 y 50 años, el 66,7% de la población es que a veces aplica herramientas tecnológicas y el 33,3% de la población casi nunca corresponde a 2 docentes de entre 41 y 50 años. Considerando la actualidad de la educación en el país por las consecuencias del COVID-19, que más de la mitad del grupo de los encuestados usa a veces, es un avance frente a los docentes que casi nunca usan las herramientas tecnológicas, ya que se evidencia 1 resultado. Los enfoques convencionales empleados previo a la pandemia no producen los resultados deseados, lo cual conlleva a una interrupción en el desarrollo del proceso educativo, resultando en un retroceso en la evolución de la educación. Además, se observa que las profesoras de entre 41 y 50 años muestran resistencia ante la implementación de cambios.

Figura 15.

Uso de herramientas tecnológicas de las docentes según su edad



Como podemos observar en la Figura 16, en relación con el conocimiento sobre las herramientas digitales y la edad de las docentes se tomó en cuenta la escala de Likert con las opciones de muy aceptable, aceptable, regular, poco y muy poco obteniéndose los siguientes resultados:

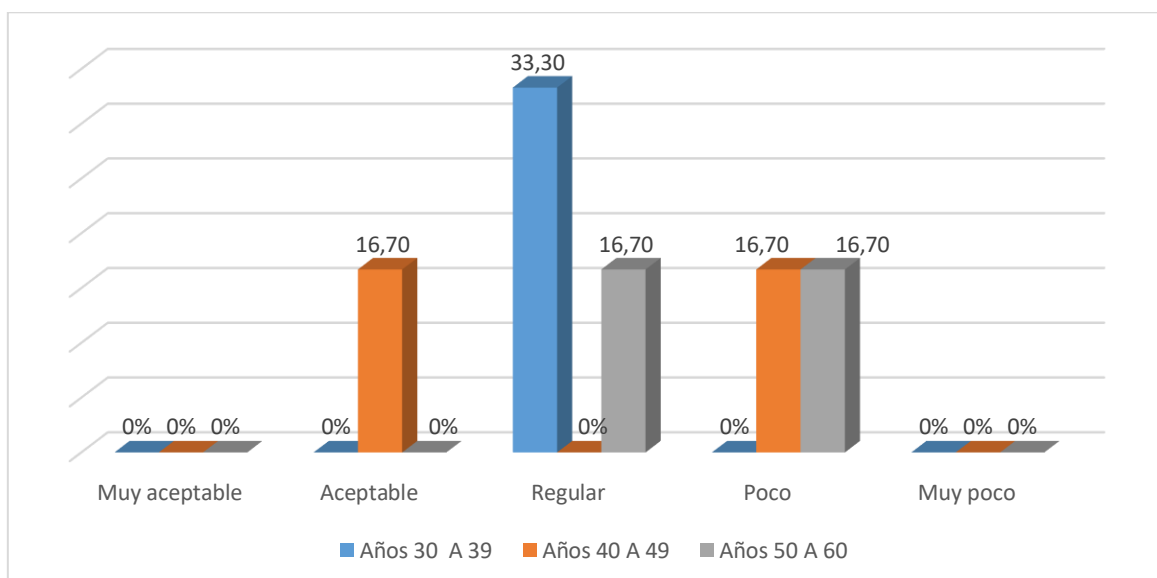
Las docentes que tienen de 41 a 50 años tienen poco conocimiento de las herramientas digitales correspondientes al 33,3% de la población, el 16,5 % tiene conocimiento regular que sería una docente, otro 16,55% es decir una docente tiene un aceptable conocimiento, por último, dos docentes de 31 a 40 años de edad tienen un conocimiento regular y corresponde al 33,3 % de la población.

Esto quiere decir que falta capacitación para incrementar el nivel de conocimientos sobre herramientas digitales, que se evidencia en el poco uso en la práctica docente, como lo demuestra la Figura 15.

Entonces se hace necesaria la práctica de la propuesta de gamificación para que las docentes conozcan, manejen y propongan nuevas experiencias a sus estudiantes con el uso de herramientas digitales.

Figura 16.

Comparación del conocimiento de las docentes sobre herramientas digitales y su edad

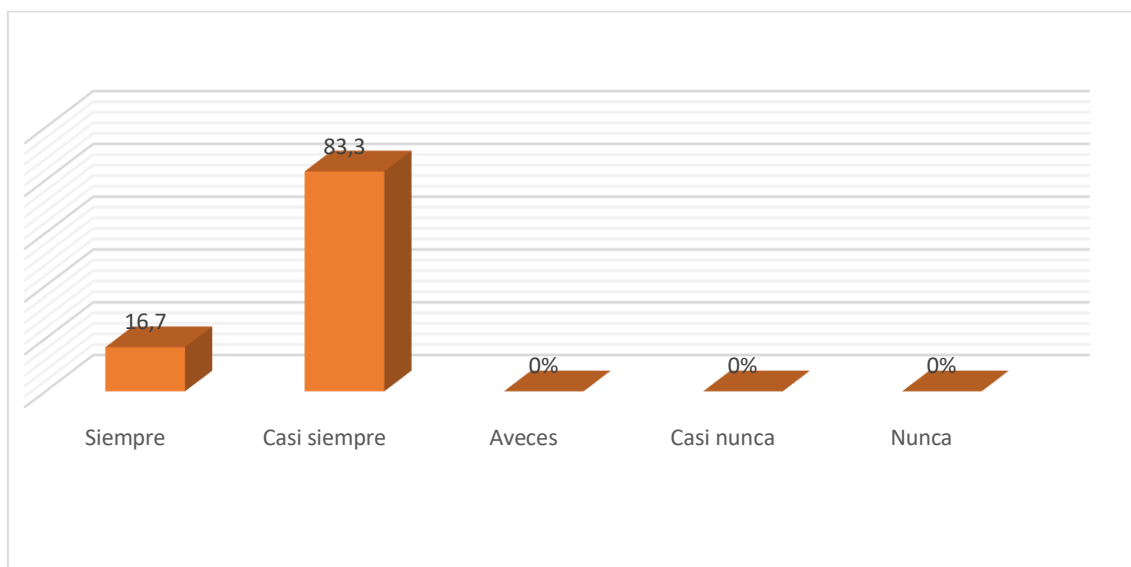


Según la Figura 17, la gamificación permite un aprendizaje significativo, se muestran los siguientes resultados:

El 83,33% que representan 5 docentes, consideran que casi siempre la gamificación promueve un aprendizaje significativo y permite un mejor proceso de aprendizaje. Un docente, un 16,7%, considera que la gamificación permite un mejor proceso de aprendizaje y promueve un aprendizaje significativo. Considerando estos resultados el concepto de las docentes sobre la gamificación evidencia que creen que es una buena estrategia para conseguir aprendizajes significativos en los estudiantes, como afirma Romero y Espinoza (2019, p.64). Mediante la gamificación los contenidos son más atractivos, por ende, estimulan la atención de los estudiantes permitiendo que el aprendizaje se asimile en su memoria a largo plazo, haciéndolos más significativos.

Figura 17.

La gamificación permite un aprendizaje significativo

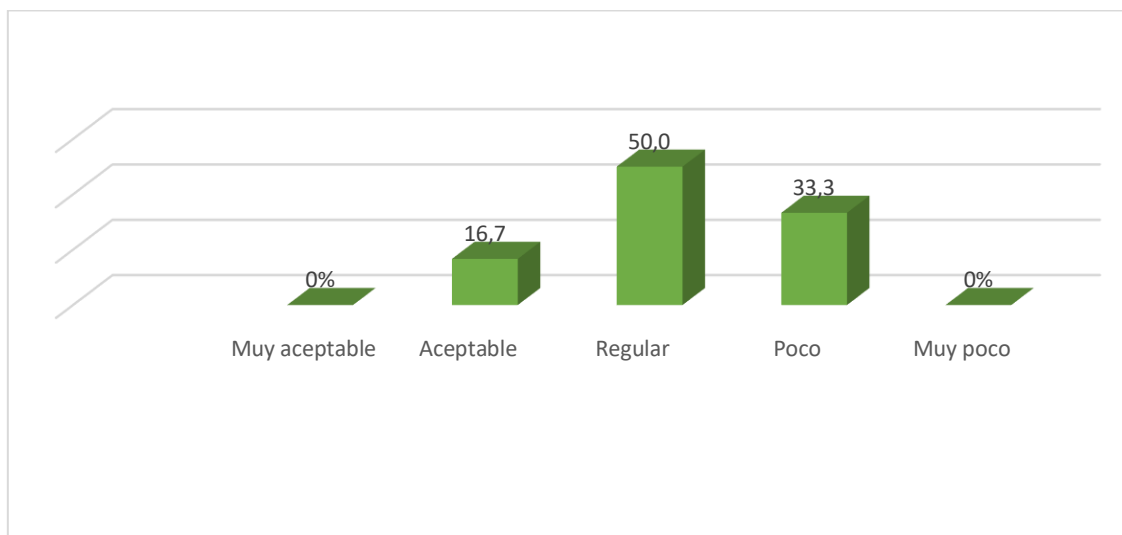


Según la Figura 18 el 50% de las docentes manifestó que tiene un conocimiento regular, un 33% poco conocimiento de las herramientas gamificadas para desarrollar destrezas en el nivel en el que aplican su enseñanza, lo que indicó que los docentes ecuatorianos no están suficientemente capacitados en el uso de herramientas digitales como lo hace notar Calle *et al* (2021, p.76). Ciertamente como los cita Gabe Zichermann, las nuevas destrezas se adquieren

mejorando las habilidades con el juego ya que motiva a los usuarios en este caso los estudiantes. (Mauleon, 2021, p.50).

Figura 18.

Nivel de conocimiento de la gamificación, para desarrollar destrezas en educación inicial



En la Figura 19 se muestra que el 50% de las docentes considera que la gamificación siempre es una estrategia educativa innovadora y el otro 50% considera que casi siempre se podría valorar de esta manera, por lo que se dedujo que en la actualidad se conocen nuevas experiencias en las que se utiliza gamificación como parte de la innovación educativa dando resultados positivos en el aprendizaje como lo manifiesta Mauleon (2021, p. 110) y su criterio va cambiando en pro de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 19.

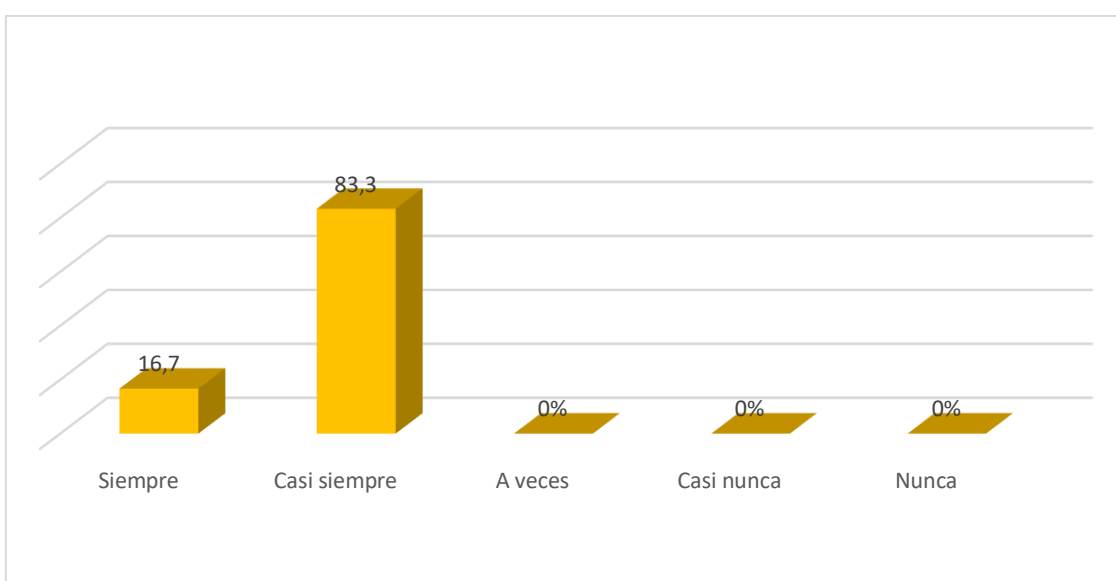
Consideración de la gamificación como estrategia innovadora



Según la Figura 20 todas las docentes es decir el 100% están interesadas en aplicar la gamificación en su planificación micro curricular, en virtud que la gamificación como estrategia educativa impulsa la innovación, fortalece el desarrollo de destrezas, motiva a los estudiantes y en sí a toda la comunidad educativa, mejora los aprendizajes afianzándolos a largo plazo.

Figura 20.

Aplicación de la gamificación en la planificación micro curricular



4.2 Discusión

Con relación al primer objetivo específico, se llevó a cabo un diagnóstico del desarrollo de destrezas en el ámbito de Identidad y autonomía con estudiantes del grupo de 4 años de Educación Inicial 2, conforme al Currículo de educación inicial (2014) el cual establece las destrezas esenciales que los niños deben alcanzar al finalizar este nivel educativo. Este diagnóstico se realizó mediante la aplicación de instrumentos cuantitativos y cualitativos, como encuestas y fichas de observación. Durante la discusión de los resultados, se tuvieron en cuenta las diferencias significativas entre la percepción de las docentes y la de los representantes legales, así como las observaciones realizadas por la docente investigadora, tal como se resalta en el estudio de Mendivelso (2020) donde se destaca que la pandemia ha tenido un impacto en el desarrollo de las destrezas intelectuales, sociales y emocionales de los niños en la primera infancia.

Con respecto a este tema en la encuesta realizada a las docentes es menester referir a Tuárez y Tarazona (2022 p.4) quienes declaran que la identidad y autonomía inciden en el desarrollo integral del niño, permitiéndoles reconocer sus oportunidades y limitaciones (González, 2021). Con este precedente se realizaron preguntas orientadas a la observación de los estudiantes de las destrezas del ámbito de identidad y autonomía, destacando aquellas respuestas que permiten realizar la discusión como en el cuestionamiento sobre las destrezas en las que los estudiantes se identifican como miembro de una familia y si se reconocen como parte de la misma. Las docentes consideran que el 16,7% lo logra muy frecuentemente, por su parte el 83% de representantes ante la misma pregunta aluden que lo logran muy frecuentemente, evidenciándose la diferencia de percepción al observar el logro de la destreza que tienen las docentes y los representantes, considerando que las docentes son profesionales especializadas en el fortalecimiento de destrezas y tienen una visión acreditada sobre las capacidades de aprendizaje y desarrollo de acuerdo a la edad de los educandos. Es por esto y citando a Tuárez y Tarazona (2022, p.7) la socialización de los infantes empieza en su círculo nuclear como es la familia y luego la escuela como referentes para reconocerse como integrantes de un grupo. Por lo tanto, de acuerdo a los resultados de la ficha de observación más

de la mitad de los estudiantes están en proceso de adquirir esa destreza y la tercera parte está en la etapa inicial para adquirirla.

En cuanto a la frecuencia en la que el niño practica con autonomía hábitos de higiene personal y normas de aseo al ir al baño, las docentes en un 66,7% destacaron que los estudiantes frecuentemente logran estas destrezas, por otro lado, el 83% de los representantes responden a esta misma cuestión que lo logran muy frecuentemente, esta realidad implica que los estudiantes en su mayoría ya han alcanzado esta destreza. Sin embargo al observar a los estudiantes se evidencia que si bien tienen el hábito de lavarse las manos, no cumplen con el proceso completo que se les ha enseñado, también omiten muchos pasos del proceso al ir al baño como botar el papel en el basurero, lavarse las manos luego de ir al baño o tirar el agua de la cisterna, por lo que los datos arriba mencionados al respecto que arroja la encuesta de docentes y padres, no concuerda con lo observado y como lo solicita el Currículo de Educación Inicial (2014, p.17). Los niños deben practicar autónomamente acciones para mantener su limpieza personal y llevar a cabo pautas de aseo al ocupar un baño, por lo que se ve la necesidad de ejercitar estas destrezas con actividades secuenciales que motiven al niño seguir los pasos y les permita expresar lo que están realizando. La UNICEF a través de su programa Higiene destaca que es esencial mantener una adecuada higiene para evitar la transmisión de enfermedades infecciosas y promover un estilo de vida saludable y duradera en los niños. Asimismo, contribuye a reducir las ausencias escolares, lo cual repercute positivamente en su rendimiento académico.

Luego de la interpretación de los resultados de las preguntas de la encuesta a docentes y representantes sobre la práctica de normas y acciones de seguridad se deduce que tienen una percepción un tanto distorsionada sobre la adquisición de estas destrezas, puesto que en el ejercicio de un simulacro para la observación de estas destrezas el 70% de estudiantes no consiguieron realizar todas las acciones que les permitirían asegurar su vida y bienestar en caso de un sismo o alguna situación de riesgo, por lo que es importante como lo expresa Lorente (2012 p.43) la Comunidad Educativa en su totalidad debe ser consciente de que la difusión de una cultura preventiva adecuada tiene su origen en las instituciones educativas (Lewis, 2009). Es trascendental que la cultura de

prevención llegue a todos, para lograr avances significativos en esta área a nivel social.

Los resultados de los instrumentos aplicados han presentado una visión más amplia de lo que se debe practicar en la educación inicial para cuidar y proteger la salud de los niños y los niños de sí mismos. De la misma forma cuidar y contener las emociones de los niños, al proyectar la importancia que tiene cada uno de los integrantes como parte de una familia, ya que al ser parte de la identidad se precisa su ejercicio permanente.

Ante la encuesta sobre la aplicación de las herramientas digitales y su conocimiento de la gamificación, los docentes acordaron que el 33,3% de las docentes tienen escaso conocimiento y un 16,5% regular, lo que implica que no las utilizarán adecuadamente y se evidencia esta relación en la investigación tanto que el 66,7% de las docentes las usan a veces y un 33,3% casi nunca, coincidiendo con lo expuesto por Calle et al., (2021, p.81) que dicen que no están capacitados en el área digital y trabajo con las TIC.. No obstante, ante lo expuesto el 50% de docentes están dispuestas a utilizar como estrategia educativa innovadora a la gamificación, mientras el 33,3% casi siempre y el 16,7% a veces. Como dice Calero (2019) las TIC innovan los procesos didácticos, por consiguiente, merma el fracaso escolar, lo que deriva en lo que dice Castillo (2015) cuando la primera infancia maneja herramientas digitales con un objetivo educativo, provocará la creatividad, la imaginación y la innovación (Calle, 2021, p.9).

Por otra parte, para la elección de las herramientas más adecuadas para crear actividades para este grupo etario y que permitan el fortalecimiento de las destrezas se analizaron los artículos propuestos en el apartado antecedentes empezando por el análisis de Mauleon (2021, p.100) en el que se presenta un cuadro evaluativo y comparativo de las herramientas digitales utilizadas Class Dojo, Neapord y Quizizz. Estas cumplen con todos los propósitos educativos propios para la edad como gratuidad, accesibilidad, creatividad, promoción de habilidades cognitivas, variedad de componentes como insignias, puntos, logros entre otros; criterio que comparte con Romero y Espinosa (2019) que menciona que Class Dojo es una herramienta atractiva, fácil y gratuita que puede ser personalizada de acuerdo con las necesidades del docente. Según Calle *et al.*,

(2021, p. 80) Genially es una herramienta en la que se pueden crear juegos por medio de plantillas que permite al estudiante afianzar su conocimiento de forma dinámica, así también González (2019, p. 13) expresa que Kahoot es una herramienta que es útil para repasar contenidos al igual que Trejo (2019) asevera que las herramientas digitales ofrecen la oportunidad de crear actividades innovadoras. Otro aspecto que se tomó en consideración fue la experiencia puesta en práctica en el Módulo de Innovación educativa con las herramientas digitales mencionadas de igual forma Animation Maker, Jigsaw planet, Wordwall, Educaplay, Liveworksheets, Quizizz y Class Dojo que se eligieron para el diseño de la propuesta pedagógica.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Fase 3. Propuesta con herramientas de gamificación aplicada en el desarrollo de destrezas en el ámbito de Identidad y autonomía en estudiantes de Educación Inicial 2 en el Jardín Manuel Córdova Galarza, en el año lectivo 2022-2023.

5.1 Nombre de la Propuesta

Fortalezco mi identidad y autonomía a través de la gamificación. Guía didáctica para el ejercicio y fortalecimiento de las destrezas del Ámbito de Identidad y Autonomía en niños de 4 a 5 años.

Figura 21.

Logotipo de la Propuesta didáctica



5.2 Datos Informativos:

Institución Educativa: Manuel Córdova Galarza

Provincia: Pichincha Cantón: Quito Parroquia: Pomasqui

Dirección: 24 de mayo y Veintimilla

Sección: Matutina-Vespertina

Tipo de plantel: Fiscal

Email: 17h01984@gmail.com

Teléfono: 02 2354909

5.3 Justificación

Tras los resultados obtenidos en la investigación, se puede apreciar que los niños de Educación Inicial subnivel 2, de la Institución Educativa Manuel Córdova Galarza, necesitan retroalimentación para adquirir algunas destrezas ya que la identidad y autonomía en esta edad está en proceso de afianzarse. Considerando que el Currículo de Educación Inicial es integral y las actividades que se realizan para desarrollar las experiencias de aprendizaje además de ser significativas, deben ser secuenciales, van de lo simple a lo complejo, organizadas con intencionalidad, donde el docente es el mediador. Estas actividades desarrollan otras destrezas de acuerdo con la complejidad que marca el currículo atendiendo a la edad de los estudiantes que además articulan un conjunto de saberes que permiten el desarrollo de todas las destrezas comprendidas en el currículo.

Con la propuesta metodológica los estudiantes podrán integrar en su rutina de aprendizaje juegos digitales adecuados a su edad. La Guía Metodológica (2014) en las estrategias didácticas menciona que el juego es una necesidad esencial para los niños, considerado como uno de sus derechos fundamentales, a través del juego, los niños exploran, experimentan y comprenden el mundo que les rodea. El juego es una actividad fundamental en el desarrollo integral de los niños. (p.22). Con la participación de sus representantes y o padres, que se involucrarán en el aprendizaje de sus niños con la guía y acompañamiento en

tanto realicen estas actividades gamificadas para fortalecer las destrezas que aún están en proceso.

Aportando a las compañeras docentes del nivel de la institución educativa, nuevas actividades enmarcadas en las estrategias didácticas que estimulen la adquisición de las destrezas dispuestas en el Currículo de Educación Inicial.

5.4 Presentación de la propuesta

Introducción

La siguiente propuesta didáctica se fundamenta en el Currículo de Educación Inicial basado en las orientaciones metodológicas que permiten la indagación, la experimentación y la creación por medio del juego trabajo y la organización de experiencias de aprendizaje diseñadas con intención por la docente, para el desarrollo de las destrezas que en el ámbito de Identidad y autonomía aún faltan por adquirir. Se requiere que los educandos comuniquen los nombres de sus familiares más cercanos como son sus padres, se reconozcan como miembro de la familia, practiquen con independencia los hábitos de aseo y realicen acciones de autocuidado. Al desarrollar esta propuesta, también intentamos responder a la pregunta sobre qué actividades gamificadas son adecuadas para el desarrollo de estas destrezas. La propuesta está dirigida a educandos de cuatro años del subnivel Inicial 2 de la institución educativa Manuel Córdova Galarza.

5.6 Objetivo General

Desarrollar las destrezas no adquiridas, para que los educandos del subnivel inicial 2 logren adquirir las destrezas específicas para su autocuidado, identificación y comunicación, por medio de la estrategia de la gamificación y uso de herramientas digitales pertinentes.

5.7 Objetivos Específicos

1. Determinar actividades gamificadas utilizando herramientas digitales pertinentes para educandos de cuatro años.
2. Fortalecer la adquisición de destrezas por medio de la interacción con las herramientas digitales.

5.8 Estructura de la Propuesta

La propuesta está estructurada considerando las herramientas digitales adecuadas para la edad de cuatro años con juegos de fácil resolución, en plataformas de fácil acceso en cualquier dispositivo digital ya que cuentan con los respectivos enlaces. Estos juegos se crearon con la finalidad de fortalecer de manera gamificadas las destrezas que la población diagnosticada de la Institución Manuel Córdova Galarza aun no adquirió, a saber, están en proceso o en una etapa inicial. Las actividades gamificadas se integraron en la plataforma CLASS DOJO ya que permite a los educandos participar de forma lúdica y atractiva de las actividades propuestas para desarrollar lo que requiera el docente, es de fácil acceso, gratuita y tiene el añadido de que los padres o representantes legales están inmersos en el proceso de enseñanza aprendizaje porque necesariamente son los responsables de ingresar a sus representados a la plataforma y por lo tanto participan de este proceso.

5.9 Estructura de las experiencias de aprendizaje

La propuesta se estructuró en base a experiencias de aprendizaje conforme al Currículo de Educación Inicial (2014, p.44), definidas como un cúmulo de experiencias y tareas desafiantes, cuidadosamente planificadas por el educador, que emergen de la curiosidad de los niños generándoles alegría y sorpresa, con el objetivo de fomentar el desarrollo de las destrezas planteadas en los diferentes ámbitos.

Estas experiencias contienen un tema generador que promueve el interés del niño por querer aprender, experimentar y jugar más, a la vez que construye su propio conocimiento, con la participación del docente como mediador y de su entorno familiar como soporte ante los desafíos, que se van presentando con las actividades propuestas para ejercitar y fortalecer las destrezas que aún no están adquiridas.

La aplicación de la propuesta es flexible en tiempo puesto que las experiencias de aprendizaje, así como las destrezas se van fortaleciendo de acuerdo con el interés del educando.

Tabla 2.

Estructura de la propuesta por semanas y experiencias de aprendizaje

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE		
PRIMERA SEMANA	Juego al Registro Civil.	Conocer el nombre de sus padres posibilita que los niños se identifiquen con los miembros de su familia, también el juego simbólico les acerca a fortalecer su identidad reconociendo su nombre y otros datos personales que ninguna otra persona tiene.
SEGUNDA SEMANA	Yo soy importante para mi familia.	El sentido de pertenencia familiar es importante para robustecer que el niño se sienta parte de un grupo, que le brinde cuidado, protección y amor.
TERCERA SEMANA	Mi higiene cuida mi salud.	Por medio de juegos y la práctica autónoma de los hábitos de higiene refuerza la independencia de los niños, además de conocer las normas adecuadas del uso de las baterías sanitarias.
CUARTA SEMANA	Me cuido y me preparo para los riesgos naturales.	Mediante juegos simbólicos vivenciales y tecnológicos, los niños aprenderán a prepararse en caso de un temblor.

5.10 Descripción de la propuesta

El desarrollo de destrezas que corresponden al Ámbito de Identidad y Autonomía en el subnivel de Educación Inicial proporcionará a los niños de cuatro a cinco años, la consolidación en el proceso para adquirir su autonomía, autoconocimiento y autoprotección e identidad.

De acuerdo con el diagnóstico realizado por medio de las fichas de observación, la encuesta a las docentes y a sus representantes, los resultados proporcionaron la justificación necesaria para elaborar una propuesta específica destinada a fortalecer y ejercitar las destrezas que derivaron en una menor frecuencia de adquisición.

Esta propuesta aporta actividades planteadas en experiencias de aprendizaje que en primera instancia se practicarán de forma presencial ya que la característica de la edad necesita la concreción para más tarde pasar a la abstracción, siguiendo los momentos que contiene una experiencia de aprendizaje, inicio, desarrollo y cierre. Esto también se ha considerado en las actividades gamificadas como parte de la retroalimentación de las actividades

presenciales, que se han elaborado con medios tecnológicos de fácil acceso, además de las herramientas gamificadas motivantes y acordes a la edad de los niños.

También el aporte extra de este tipo de actividades es la participación de la familia ya que necesariamente deben acompañar a los educandos.

5.11 Evaluación

Según el Currículo de Educación Inicial (2014, p.28), la evaluación debe ser flexible y abierta, que permita conocer la eficiencia del quehacer docente en la formación de los educandos, conocer el nivel de desarrollo y aprendizaje en el que se encuentran los niños, para tomar decisiones oportunas y las intervenciones que se requieran. En Educación Inicial se evalúa para fomentar el desarrollo integral de los niños y no para aprobar el nivel.

Las técnicas e instrumentos empleados para este proceso permitirán obtener información de lo que deseamos conocer. Para esta propuesta se utilizará la observación de las destrezas, habilidades y actitudes de forma grupal e individual, con los siguientes instrumentos: lista de cotejo, portafolio y el informe de la plataforma Class Dojo.

5.12 Estructura Micro curricular- Desarrollo de la Propuesta

Tabla 3.



Ficha Pedagógica de la Primera Semana

Experiencia de Aprendizaje	Juego al Registro Civil
Grupo: <i>Subnivel de Educación Inicial 2</i>	Edad 4 años
Tiempo estimado: <i>Una semana</i>	Fecha:
Descripción general de la experiencia	Conocer el nombre de sus padres posibilita que los niños se identifiquen con su familia, también el juego simbólico les acerca a fortalecer su identidad reconociendo su nombre y otros datos personales que ninguna otra persona tiene.
Elemento integrador	Video El Acta de nacimiento
Objetivo del subnivel	Alcanzar niveles cada vez más altos de identidad y autonomía, con independencia que le permitan llevar a cabo acciones con seguridad y confianza, asegurando un proceso adecuado de aceptación y valoración personal.
Objetivo de aprendizaje	Fortalecer su identidad al identificar sus rasgos físicos y expresiones emocionales para valorarse y distinguirse de los demás.
Ámbito	Identidad y Autonomía Comunicar los nombres de sus padres.
Fundamentación	El nombre propio es el primer texto que los niños reconocerán, a medida que van desarrollándose se irán interesando por los nombres de sus padres y hermanos, los nombres de sus compañeros y maestros, sus mascotas, sus juguetes favoritos y más. Es una parte muy importante de su identidad ya que le pertenece y acompaña por toda su vida y crea una gran dinámica de aprendizaje (carga emocional). Por lo que también es importante incidir en el conocimiento del nombre de sus padres puesto que esto también forma parte de su identidad y les proporciona información que mantendrá su seguridad.

Tabla 4.

Planificación micro curricular Primera semana

Experiencia de aprendizaje		Juego al Registro Civil		
Grupo		Subnivel Inicial 2 Grupo 4 años		
Tiempo estimado		Una semana		
Descripción general de la experiencia		Conocer el nombre de sus padres posibilita que los niños se identifiquen con los miembros de su familia, también el juego simbólico les acerca a fortalecer su identidad reconociendo su nombre y otros datos personales que ninguna otra persona tiene.		
Elemento integrador		Video El Acta de nacimiento		
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO PARA EVALUAR
IDENTIDAD Y AUTONOMÍA	Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar dónde vive.	<p>Actividad 1.</p> <p>Observar y escuchar el video El acta de nacimiento para niños. https://www.youtube.com/watch?v=X5ica3QIVgU</p> <p>Conversar sobre el video, identificando los documentos de identidad que tienen: partida de nacimiento, cedula y su contenido; datos personales como nombres y apellidos, fecha de nacimiento, nombre de los padres, lugar de nacimiento.</p> <p>Conocer que la cedula y partida de nacimiento se obtienen en el Registro Civil.</p> <p>Jugar al Registro Civil: La maestra dramatizará el papel de funcionario, los niños el papel de usuarios.</p> <p>Responder a las preguntas que realiza la maestra, mencionando sus datos personales ¿Dime tu nombre y apellido? ¿Cómo se llama tu mamá? ¿Cómo se llama tu papá? ¿Cuántos años tienes?</p> <p>Recibir el documento de identidad, dibujar su rostro en el lugar de la foto.</p>	<p>Televisor</p> <p>Laptop</p> <p>Carteles</p> <p>Cartulina</p> <p>Lápices de colores</p>	<p>Pronuncia correctamente el nombre, apellido y el lugar donde vive.</p> <p>Identifica su nombre.</p> <p>Describe el lugar donde vive.</p>

<p>Actividad 2</p> <p>Observar los documentos de identidad: Acta de nacimiento y cedula, describiendo sus características: tamaño, color y forma.</p> <p>Escuchar los datos que se encuentran en los documentos.</p> <p>Observar la escritura de sus nombres y apellidos.</p> <p>Identificar su nombre y apellido en la escritura y en las tarjetas de cada niño</p> <p>Repasar con lápices de colores su nombre y apellido.</p>	<p>Cartel de un Acta de nacimiento</p> <p>Cartel de una cédula</p> <p>Tarjetas individuales</p> <p>Lápices de colores</p>	<p>Identifica su nombre y apellido.</p>
<p>Actividad 3</p> <p>Observar las tarjetas con los nombres de su papá y mamá.</p> <p>Mencionar los nombres según la tarjeta observada.</p> <p>Pegar la foto de su mamá y papá en la tarjeta.</p> <p>Repetir en conjunto los nombres de los padres</p> <p>Reconocer si los padres de sus compañeros tienen el mismo nombre.</p> <p>Establecer que cada niño tiene apellidos diferentes.</p> <p> Realizar un video mencionando los datos que se encuentran en su cédula, con la ayuda de un adulto.</p> <p>Subirlo a la plataforma de Class Dojo.</p>	<p>Tarjetas</p> <p>Fotos</p> <p>Dispositivo móvil</p>	<p>Pronuncia el nombre de sus padres.</p>
<p>Actividad 4</p> <p>Observar la tarjeta del nombre y reconocer la inicial de su nombre.</p> <p>Comentar con cuál letra inicia y reconocer los posibles objetos que inicien con dicha letra.</p> <p>Decorar la letra inicial de su nombre</p> <p>Identificar los otros nombres que inician con la misma letra al observar el mural de los diferentes nombres.</p> <p>Escribir los nombres de los padres con sus propios códigos.</p> <p>Dibujar a la mamá y al papá.</p> <p> Ingresar los dibujos en la plataforma para por medio de la aplicación https://sketch.metademolab.com/, otorgarle movimiento.</p>	<p>Tarjetas</p> <p>Hoja de papel bond</p> <p>Lápices de colores</p> <p>Dispositivo móvil</p> <p>Letras</p>	<p>Escribe con sus propios códigos.</p>
<p>Actividad 5</p> <p>Escuchar los nombres y apellidos de los padres</p> <p>Emparejar las tarjetas de los nombres de sus padres y madres con las tarjetas del baúl mágico.</p> <p>Reconocer el sonido inicial de los nombres y apellidos.</p>	<p>Tarjetas</p> <p>Carteles de diferentes tamaños</p>	<p>Reconoce el sonido inicial de su nombre.</p>


Pronunciar el nombre y apellido de sus padres en forma lenta y rápida. Clasificar los carteles de los nombres y apellidos de acuerdo con el concepto longitudinal de largo y corto. Clasificar los nombres de acuerdo con el concepto longitudinal de largo y corto.	Dispositivo móvil
 Ingresar a la plataforma https://wordwall.net Ingresar el enlace de los juegos y seguir las instrucciones que le indica la plataforma para aplastar a los topos que tienen el nombre corto https://wordwall.net/es/resource/58090711/reconozco-la-longitud-corto-y-largo	



Tabla 5.*Ficha pedagógica de la Segunda semana*

Experiencia de Aprendizaje	Yo soy importante para mi familia
Grupo: Subnivel de Educación Inicial 2	Edad 4 años
Tiempo estimado: Una semana	Fecha:
Descripción general de la experiencia	El sentido de pertenencia familiar es importante para reforzar que el niño se sienta parte de un grupo, que le brinde cuidado, protección y amor.
Elemento integrador	Canción: Estaba la familia sapo de Tío Rodrigo
Ámbito	Identidad y Autonomía
Destreza	Se identifica como parte del grupo familiar.
Fundamentación	<p>Desarrollar sentimientos de amor, respeto y pertenencia a su núcleo familiar, tomando conciencia de su identidad dentro de la familia que permitirá aceptar sus deberes y derechos dentro del hogar para afianzar el desarrollo de su personalidad.</p> <p>La identidad del niño se va moldeando según sea su contacto con el resto de las instituciones sociales que en primera instancia es la familia, siendo los padres los primeros agentes de educación, que mediante el ejemplo desarrollan su propia personalidad.</p>

Tabla 6.

Planificación micro curricular Segunda semana

Experiencia de aprendizaje		Yo soy importante para mi familia		
Grupo		Subnivel Inicial 2 Grupo 4 años		
Tiempo estimado		Una semana		
Descripción general de la experiencia		<i>El sentido de pertenencia familiar es importante para robustecer que le niño se sienta parte de un grupo, que le brinde cuidado, protección y amor.</i>		
Elemento integrador		Canción Estaba la familia sapo		
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO PARA EVALUAR
IDENTIDAD Y AUTONOMÍA	Se identifica como parte del grupo familiar	<p>Actividad 1. Escuchar la canción: Estaba la familia sapo de Tío Rodrigo https://www.youtube.com/watch?v=ejJSZrsvU7o Responder las siguientes preguntas: ¿Quiénes conforman la familia sapo? ¿Quiénes están en tu familia? ¿Todas las familias serán iguales? ¿Por qué? ¿Sera importante tener una familia? ¿Por qué? Observar en grupo los recortes de las imágenes de familia de la Caja mágica Describir y reconocer en las imágenes: personajes y situaciones: lugares, estados emocionales, constitución de las familias. Numerar y comparar el número de miembros de las diferentes familias en las imágenes. Dibujar a su familia y expresar sus emociones al expresar como es su familia.</p>	Parlante Laptop Caja mágica Imágenes de familias Hoja de papel bond Lápices de colores	Reconoce al grupo familiar.
		<p>Actividad 2 Escuchar e imitar los sonidos onomatopéyicos de la canción Vengo a convidarte de Mazapán https://www.youtube.com/watch?v=6dl5JDwv0Wk Identificar los sonidos onomatopéyicos producidos por artefactos del hogar y señalar la imagen que pertenece al objeto.</p>		

<p>Determinar las actividades que realizan los miembros de la familia dentro del hogar. Reconocer los roles de la familia: papá, mamá e hijos, dentro del hogar. La docente resalta la importancia que tiene vivir juntos, queriéndose y respetándose. Los niños intervienen nombrando sus emociones con ayuda de la docente y los pictogramas de las emociones. Dialogar cómo se siente cuando están con sus familias.</p>	<p>Pictogramas de las emociones</p>	
<p>Actividad 3 Observar el video: Derecho a vivir en familia. https://www.youtube.com/watch?v=NmZCCv9aoNw Dialogar sobre lo que significa para ellos el cuidado, la protección y el amor dentro de la familia, con los pictogramas que los representan. Expresar oralmente que actividad le gusta hacer en su casa. Observar imágenes de diferentes agrupaciones de personas como un consultorio médico, escuela, oficina, familia. Reconocer cuáles podría constituir un grupo familiar de acuerdo a lo trabajado. Formar con figuras geométricas de cartulina a los miembros de su familia. Relacionar las imágenes de acuerdo a la protección que brinda al niño la familia.  https://www.educaplay.com/learning-resources/15402982-higiene_personal.html</p>	<p>Parlante Laptop Pictogramas Imágenes Figuras geométricas Goma Dispositivo móvil</p>	<p>Utiliza su creatividad para representaciones gráficas.</p>
<p>Actividad 4 Escuchar la canción: Mi familia https://www.youtube.com/watch?v=l_AUNFfgvvg Presentar las fotos de su familia, describir los momentos vividos en familia. Realizar una línea de tiempo con las fotos familiares. Expresar el nombre de la emoción o sentimiento que les genera observar las fotografías familiares. Identificar las acciones que demuestran el amor en la familia: mantener comunicación, demostrar afecto por medio de abrazos, mimos, realizar actividades cotidianas juntos, en las imágenes. Resolver el laberinto que lleva al niño al lugar donde se encuentra su familia. Armar el rompecabezas de la familia.  https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=105061df459b</p>	<p>Parlante Laptop Fotos Imágenes Hoja de actividad: laberinto Dispositivo móvil</p>	<p>Se identifica como parte de una familia</p>

Actividad 5

Cantar la canción: Mi familia

https://www.youtube.com/watch?v=I_AUNFfqvvg

Traer desde casa la silueta de un miembro de su familia. (En casa los padres ayudarán al niño a dibujar la silueta de la madre o el padre en un papelote).

Pintar y personalizar la silueta de su familiar.

Mencionar las acciones que deben realizar para cuidar a su familia: Mantener una alimentación nutritiva, mantener la salud, el bienestar en casa con la asistencia para realizar las actividades básicas.

Dialogar sobre el cuidado, protección y amor que existe en la familia, con los pictogramas que lo representan.



Un adulto ingresara al enlace de cuento Hijo o Hija, de la biblioteca digital con el tema La familia.

El niño responderá a las preguntas básicas que le realice el adulto, por ejemplo: ¿Cuál es el título del cuento?, ¿Qué hace el personaje principal?, ¿Qué quieren entregarle al hijo/a sus padres? ¿Cómo cuidan los padres a su hijo/a?

Realizar un video del estudiante respondiendo a las preguntas.

Figura 22.*Biblioteca digital*

Parlante

Laptop

Silueta

Temperas

Pinceles

Pictogramas

Dispositivo

móvil

Se reconoce como parte importante de su familia.

Tabla 7.*Ficha pedagógica Tercera semana*

<i>Experiencia de Aprendizaje</i>	Mi higiene cuida mi salud
<i>Grupo:</i> Subnivel de Educación Inicial 2	<i>Edad</i> 4 años
<i>Tiempo estimado:</i> Una semana	<i>Fecha:</i>
<i>Descripción general de la experiencia</i>	Por medio de juegos y la práctica autónoma de los hábitos refuerza la independencia de los niños, además de conocer las normas adecuadas del uso de las baterías sanitarias.
<i>Elemento integrador</i>	Cuento: No quiero bañarme
<i>Ámbito</i>	Identidad y Autonomía
<i>Destrezas</i>	Se lava las manos, la cara y los dientes de forma adecuada. Practica normas de aseo al usar el baño.
<i>Fundamentación</i>	Estimular la formación de hábitos de orden e higiene, permitirá al niño integrarse a la vida en comunidad. La higiene personal, refiere a la limpieza completa y al cuidado del cuerpo, utilizando de manera adecuada los elementos sanitarios del baño y usar ropa limpia. Con la práctica y cuidado de su higiene personal el niño evitará enfermedades que pongan en riesgo su salud manteniendo un buen aspecto. Algunas de estas prácticas se deben realizar con mucha frecuencia como el lavado de manos y otras con menor frecuencia como el corte de uñas, el mantenimiento de estos hábitos empiezan en la familia a partir del ejemplo y se afianzan en las instituciones educativas.

Tabla 8.

Planificación micro curricular tercera semana

<i>Experiencia de aprendizaje</i>		Mi higiene cuida mi salud		
Grupo	Subnivel Inicial 2 Grupo 4 años			
Tiempo estimado	Una semana			
Descripción general de la experiencia	<i>Por medio de juegos y la práctica autónoma de los hábitos refuerza la independencia de los niños, además de conocer las normas adecuadas del uso de las baterías sanitarias.</i>			
Elemento integrador	<i>Cuento No quiero bañarme</i>			
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO PARA EVALUAR
IDENTIDAD Y AUTONOMÍA	Se lava las manos, la cara y los dientes de forma adecuada. Practica normas de aseo al usar el baño.	<p>Actividad 1 Observar el video del cuento: No quiero bañarme de LITTLE PRINCESS. https://www.youtube.com/watch?v=sdxYL_wAuJg Responder a las preguntas: ¿Por qué no quería bañarse la princesa?, ¿Qué hacían los padres de la princesa cuando no se bañaba?, ¿Qué partes del cuerpo se lavaba, cuando no se bañaba?, ¿Cómo se sintió la princesa cuando se bañó?, ¿Qué previno la princesa con el baño? Preguntar a los niños sobre su conocimiento de la higiene y sus beneficios. La maestra registrará en un papelote Observar y describir imágenes de la higiene personal. Jugar al rey manda: Seguir las consignas que indique la maestra por ejemplo: Lavarse la cabeza, frotarse las piernas, asearse los pies y así con cada parte del cuerpo para que al final imite los movimientos del baño total del cuerpo. Jugar a bañarles a sus muñecos recordando y mencionando las partes del cuerpo.</p>	Parlante Laptop Carteles Papelote Muñecos Agua Jabón Lavacara	Realiza la mímica de la acción de bañarse.
		<p>Actividad 2 Dialogar en asamblea sobre las acciones que realizan antes de acostarse y al levantarse, para identificar si los hábitos de higiene están formados en los niños. Escuchar la canción: Lavar las manos con agua y jabón, de Improve Educación musical. https://www.youtube.com/watch?v=bgOPGb04Los Reconocer que con el lavado de manos se previenen enfermedades como la influenza y el coronavirus y con el corte de uñas la trasmisión de virus y bacterias a su boca. Dialogar sobre estas enfermedades y sus consecuencias, con el apoyo de imágenes.</p>		

Reconocer y nombrar las partes del cuerpo que se deben lavar: manos, muñecas, dedos, palmas, dorsos, uñas.
 La maestra dibujará con pintura corporal el icono de un virus, en las manos de los niños
 Lavar las manos siguiendo el proceso adecuado, escuchando la canción, en tanto la maestra cuenta hasta 20.


Actividad 3

Responder a las preguntas: ¿Conocen las caries? ¿Sabes porque se producen? ¿Cómo cuidan sus dientes? ¿Qué alimentos producen las caries? ¿A qué profesional debemos acudir si tenemos caries?
 Plasmar las expresiones de los niños en un rotafolio.
 Observar el video del cuento Paco el cocodrilo que no se cepillaba los dientes.
<https://www.youtube.com/watch?v=15tsGQ3htUs>
 Resaltar la importancia de no consumir gran cantidad de dulces y de lavarse los dientes después de cada comida.
 Responder a la pregunta cómo se cepillan los dientes y que necesitan para lavarse los dientes.
 Observar e imitar la técnica correcta del lavado de dientes, destacando su importancia.
 Cepillar sus dientes
 Señalar los hábitos correctos para mantener los dientes sanos.
 Ingresar a la página Quizizz
 Copiar el enlace <https://quizizz.com/join?gc=93607881>
 Realizar la actividad

Rotafolio
 Parlante
 Laptop
 Cepillo dental
 Pasta dental
 Vaso
 Agua
 Dispositivo móvil

Se cepilla los dientes correctamente.

Actividad 4

Observar el video uso adecuado de los sanitarios
https://www.youtube.com/watch?v=cxqXSY9Ex_s&t=103s
 Identificar qué acciones podemos mejorar del video observado.
 Mencionar las normas para usar el inodoro.
 Jugar con su muñeco llevándolo al baño utilizando adecuadamente sus elementos: inodoro, lavamanos, entre tanto irán verbalizando las acciones que realizan.
 Ordenar la secuencia de acciones que deben realizar cuando se utiliza el inodoro, grabar la voz describiendo las acciones.
 Ingresar a la página Liveworksheets
 Copiar el enlace
 Realizar la actividad, moviendo las tarjetas, ordenándolas en el número de secuencia que le corresponde.

Parlante
 Laptop
 Baterías sanitarias
 Muñeco
 Papel higiénico
 Dispositivo móvil

Seguir las normas de aseo para ir al baño.

<https://www.liveworksheets.com/c?a=s&t=uTUaM8SQ3E&sr=n&im=n&l=sl&i=sufczxd&r=sp&f=dzdtzodn&ms=uz&cd=px--d-6--0-llpapxekgmnphngnzgjinlxg&mw=hs>

Actividad 5

Responder a los cuestionamientos de la maestra: ¿Qué son los hábitos?, ¿Qué hábitos hemos practicado?, ¿Qué pasa si no llevamos a cabo alguno de ellos?

¿Por qué nos enfermamos? ¿Cómo podemos prevenir las enfermedades?

Observar y describir las imágenes del cartel de los hábitos de higiene.

Mencionar qué acciones podemos realizar para mantener la salud y sentirnos bien, al estar bien presentados.

Jugar por equipos con loterías de memoria de los buenos hábitos.

Participar de la plenaria en la que dialogaremos acerca de los buenos hábitos que encontramos en la memoria, con el fin de que refuercen los hábitos de higiene.



Jugar con el juego de memoria de los buenos hábitos de higiene.

Ingresar al buscador de su preferencia y copiar el enlace

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15402982-higiene_personal.html

Pulsar empezar y pulsar en la primera carta, buscar entre las otras cartas otra igual, cuando se emparejen se quedaran las cartas fijas y puntuará, continuar hasta emparejar todas las cartas.

Carteles
Loterías
Dispositivo móvil

Practica hábitos
de aseo e
higiene.


Tabla 9.*Ficha pedagógica cuarta semana*



Experiencia de aprendizaje	Me cuido y me preparo para los riesgos naturales
Grupo: Subnivel de Educación Inicial 2	Edad 4 años
Tiempo estimado: Una semana	Fecha:
Descripción general de la experiencia	Mediante juegos simbólicos vivenciales y tecnológicos, los niños aprenderán a prepararse en caso de un temblor.
Elemento integrador	Video Sismos
Ámbito	Identidad y Autonomía
Destreza	<p>Reconocer situaciones de peligro en su contexto e imitar acciones para evitarlas</p> <p>Practicar normas a seguir en caso de temblores, incendios, entre otros, dispuestos en el plan de emergencia de la institución educativa.</p> <p>Evitar accidentes ejecutando reglas de seguridad.</p>
Fundamentación	<p>En la Educación Inicial, la seguridad es un objetivo de enseñanza de experiencia vivida, que debe ser abordada con recursos propios para la edad de los niños, como juegos educativos, videos, juegos de destreza y mayormente la práctica de simulacros. Se trabajarán actividades físicas que permitan al niño su autocontrol en situaciones de riesgo, ya que garantizan su seguridad presente y futura.</p> <p>En la primera infancia debemos tener en cuenta que el niño está desarrollando una independencia creciente, destrezas y habilidades físicas, que poco a poco irá perfeccionando.</p>

Tabla 10.

Planificación micro curricular cuarta semana

Experiencia de aprendizaje		Me cuido y me preparo para los riesgos naturales		
Grupo		Subnivel Inicial 2 Grupo 4 años		
Tiempo estimado		Una semana		
Descripción general de la experiencia		Mediante juegos simbólicos vivenciales y tecnológicos, los niños aprenderán a prepararse en caso de un temblor.		
Elemento integrador		Video Sismos		
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO PARA EVALUAR
IDENTIDAD Y AUTONOMÍA	Reconocer situaciones de peligro en su contexto e imitar acciones para evitarlas. Practicar normas a seguir en caso de temblores, incendios, entre otros, dispuestos en el plan de emergencia de la institución educativa. Evitar accidentes ejecutando reglas de seguridad.	Actividad 1 Preguntar a los niños si alguna vez han sentido un sismo o temblor, los niños comentan sus experiencias. ¿Cómo es un sismo? ¿Por qué ocurren los sismos? ¿Qué debemos hacer para cuidarnos? Observar el video Sismos de Planeta Darwin https://www.youtube.com/watch?v=hj79z2flWEs&t=203s Escuchar la explicación qué son, cómo se producen de forma sencilla, y recordar lo que se debe hacer para protegerse. Hacer una lista con imágenes de acciones que deben hacer en el aula para cuidarse: Identificar zonas seguras, de riesgo, de salida y los puntos de encuentro. Preparar la mochila de emergencia Realizar simulacros de sismo. Describir las imágenes observadas.	Parlante Laptop Carteles	Responde preguntas Describe imágenes Identifica situaciones de peligro

<p>Actividad 2 Conversar sobre el video Temblor https://www.youtube.com/watch?v=n4q6D0YYzjs Mencionar las acciones que debemos realizar cuando sucede un temblor, relacionando con las imágenes. Realizar un recorrido por la institución educativa, observado los espacios que sirven de zona segura, la zona de salida y los puntos de encuentro. Identificar el punto de encuentro que corresponde a su paralelo. Elaborar un identificativo de seguridad para colocar en la zona de seguridad del paralelo. Escuchar las normas que se deben seguir durante un temblor: No gritar, no correr, alejarse de las ventanas y objetos que se pueden caer. Colocarse debajo de las mesas sujetándose de una de las patas, no empujar, salir del aula de forma ordenada, colocar sus manos sobre su cabeza y caminar hasta el punto seguro. Juego simbólico: Realizar un simulacro.</p>	<p>Parlante Laptop Imágenes Institución educativa Cartulina Marcadores Recortes</p>	<p>Sigue indicaciones</p>
<p>Actividad 3 Observar el video educativo Cuando mi casa tiembla https://www.youtube.com/watch?v=zKrpVay3tY4 Observar los iconos de los carteles de seguridad de un sismo Describir e identificar los colores y las formas de los iconos de seguridad del sismo. Contar cuántos carteles de seguridad hay en la institución educativa. Dibujar las señales de seguridad del sismo. Recordar las normas que deben seguir durante un sismo, describiendo las imágenes. Juego simbólico: Simular que hay un sismo o temblor y realizar las acciones que se debe realizar frente al temblor.  Reconocer las señales de seguridad de los sismos. Ingresar a la página Nearpod. Copiar el enlace Realizar la actividad https://app.nearpod.com/?pin=VT634</p>	<p>Parlante Laptop Carteles Hoja de papel bond Lápices de colores Imágenes Dispositivo móvil</p>	<p>Dibuja objetos reconocibles Practica normas de seguridad frente a situaciones de riesgo.</p>

<p>Actividad 4</p> <p>Observar el video Temblor https://www.youtube.com/watch?v=n4q6D0YYzjs</p> <p>Escuchar las normas y observar las acciones en imágenes de lo que deben realizar después de un sismo: Mantener la calma, no exponerse al recoger sus pertenencias y alejarse de edificaciones dañadas o elementos que les puedan hacer daño.</p> <p>Responder a las preguntas: ¿Qué debemos tener en casa en el caso de un temblor? ¿Qué es una mochila de emergencia? ¿Qué objetos debe contener una mochila de emergencia? ¿Crees que en el jardín debemos tener una mochila segura?</p> <p>Observar y describir los objetos de la mochila segura: linterna, radio, pilas, alimentos enlatados, botellas de agua, medicamentos que usa la familia, copia de documentos personales de la familia, botiquín de primeros auxilios.</p> <p>Contar los objetos de la mochila de emergencia.</p>  <p>Colocar en la mochila de emergencia los objetos necesarios, moviendo los objetos correctos dentro de la mochila.</p> <p>Ingresar a la página Genially, copiar el enlace y realizar la actividad https://view.genial.ly/64effea2029ab50011ac0824/interactive-content-mochila-de-emergencias</p>	<p>Parlante Laptop Imágenes Mochila Objetos para la mochila Lápices de colores Dispositivo móvil</p>	<p>Identifica las normas de seguridad.</p>
<p>Actividad 5</p> <p>Comentar como realizamos el simulacro: ¿Por qué es importante hacer simulacros? ¿Qué tenemos que hacer en caso de sismo?</p> <p>Identificar entre muchos iconos, los iconos de seguridad frente a un sismo.</p> <p>Mencionar los nombres de los artículos que debe contener una mochila segura, verificando con las imágenes.</p> <p>Juego simbólico: realizar el simulacro de forma autónoma.</p>  <p>Emparejar las acciones que deben realizar los niños frente a un temblor, con el orden de los números. Copiar el enlace y realizar la actividad. https://wordwall.net/es/resource/59938271</p>	<p>Iconos imágenes Dispositivo móvil</p>	<p>Practica las acciones de seguridad frente a situaciones de riesgo.</p>

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Los resultados del diagnóstico del desarrollo de las destrezas evidencian que algunas destrezas de identidad, autocuidado y autoprotección no están adquiridas por parte de los estudiantes del nivel Inicial 2 en el periodo lectivo 2022-2023.
- Las docentes están medianamente capacitadas en el uso de herramientas digitales y de plataformas innovadoras para proporcionar a los estudiantes experiencias de aprendizaje significativas y promover un proceso enseñanza-aprendizaje innovador que se adapte a las necesidades y contextos actuales.
- La gamificación como estrategia de enseñanza facilita el fortalecimiento de las destrezas de aprendizaje al emplear herramientas digitales adecuadas, intuitivas, de fácil acceso y manejo, lo que contribuye a un desarrollo integral y lúdico de los estudiantes.
- El diseño de la propuesta didáctica ofrece a las docentes la oportunidad de implementar actividades novedosas e innovadoras que promuevan una educación de calidad. Estas actividades, al estar previamente creadas, pueden aplicarse en modalidades educativas presenciales y no presenciales, y sirven como modelo para la creación de otras actividades que fortalezcan destrezas en diferentes ámbitos.
- La propuesta invita a las docentes a actualizar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el conocimiento, uso y práctica de herramientas digitales. Esta actualización contribuye a adaptar la enseñanza a las necesidades y contextos actuales, fomentando un ambiente educativo más dinámico y en sintonía con las nuevas tecnologías.
- En última instancia, la propuesta didáctica promueve el desarrollo integral de los estudiantes, tal como lo establece el Currículo de Educación Inicial. Las actividades propuestas permiten el ejercicio de destrezas en el ámbito de la identidad y autonomía, así como el desarrollo de habilidades para la

vida, lo que contribuye a la formación integral de los estudiantes en todas sus dimensiones.

Recomendaciones

- A los compañeros docentes, las actividades de gamificación deben estar alineadas con los objetivos y contenidos del currículo educativo. Es importante identificar las destrezas específicas que se pretende fortalecer y diseñar actividades que permitan alcanzar estos objetivos de aprendizaje.
- Adaptar las actividades de gamificación según las necesidades individuales de los niños y proporcionar oportunidades para la personalización. Esto puede incluir la modificación de la dificultad de las actividades, la incorporación de retroalimentación individualizada y la atención a los intereses y estilos de aprendizaje de cada niño.
- A los compañeros docentes, se recomienda realizar una evaluación continua del progreso de los niños y proporcionar retroalimentación regular sobre su desempeño. Esto puede incluir la observación directa, la revisión de los registros de juego y el análisis de los resultados de las actividades para identificar áreas de fortaleza y áreas de mejora.
- Los docentes deben promover la participación y el involucramiento de los padres en el proceso educativo de sus hijos, incluyendo la gamificación. Se pueden proporcionar recursos y sugerencias para que los padres apoyen el aprendizaje gamificado en el hogar y se les puede informar sobre los beneficios de esta estrategia para el desarrollo de sus hijos.
- Las autoridades de la institución educativa deben proporcionar formación y capacitación continua al personal docente sobre los fundamentos y la implementación de la gamificación en el aula. Esto puede incluir talleres, seminarios y cursos de desarrollo profesional que ayuden a los maestros a comprender cómo integrar eficazmente la gamificación en su práctica pedagógica

REFERENCIAS

- Acosta, Y. (2018). Revisión teórica sobre la evolución de las teorías del aprendizaje. *Revista*. <https://vinculando.org/educacion/revision-teorica-la-evolucion-las-teorias-del-aprendizaje.html>
- Alcántara, P. (2012). El docente como orientador del desarrollo de la autonomía y toma de decisiones en el niño. *Entretemas*, 18, 113-147. <https://1library.co/document/y9nwk4lz-docente-orientador-desarrollo-autonomia-toma-decisiones-nino-preescolar.html>
- Alpízar, J. (2019). ¿De qué manera las nuevas tecnologías de la información (TICS) apoyan a la mejora de los aprendizajes en educación preescolar? *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/02/tic-educacion-preescolar.html>
- Artal, S. (2017). Kahoot, Socrative y Quizizz: herramientas gratuitas para fomentar un aprendizaje interactivo y la gamificación en el aula. Universidad de Zaragoza, 17-27. [Kahoot, Socrative & Quizizz: herramientas gratuitas para fomentar un aprendizaje interactivo y la gamificación en el aula - Dialnet \(unirioja.es\)](https://www.unizar.es/~artals/kahoot_socrative_quizizz_herramientas_gratuitas_para_fomentar_un_aprendizaje_interactivo_y_la_gamificacion_en_el_aula_-_dialnet_unirioja.es)
- Bermúdez, J. (2021). Actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades y destrezas a través de las herramientas digitales de los niños y niñas de 3 a 5 años en los centros de educación inicial de la ciudad de Portoviejo. Universidad San Gregorio de Portoviejo. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/1907>
- Cadena, O. (2006) Competencias, habilidades cognitivas, destrezas prácticas y actitudes definiciones y desarrollo, *Revista Academia*. https://www.academia.edu/34959811/COMPETENCIAS_HABILIDADES_COGNITIVAS_DESTREZAS_PR%C3%81CTICAS_y_ACTITUDES_DEFINICIONES_Y_DESARROLLO
- Calero, C. (2019) La llegada de las nuevas tecnologías a la educación y sus implicaciones. *Revista International Journal of New Education*, 4, p.29 <https://revistas.uma.es/index.php/NEIJ/article/view/7449/6962>
- Calle, A. García, D y Mena, S (2021) Uso de herramientas digitales en Educación Inicial frente a pandemia. *Revista Cienciamatria*, 13 7(13), 66-84. <https://doi.org/10.35381/cm.v7i13.472>
- Chadwick, B. (2001). La psicología de aprendizaje del enfoque constructivista. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 4, 111-126.

- Cárdenas, C. y Ochoa, S. (2021). Competencias Digitales en docentes de Educación inicial: Desafíos en época de pandemia. *Revista Epstemik Konoina*.
- Cedeño, E. y Murillo, J. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 138-148. : <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i1.2156>
- Cevallos, F., Polo, E., Salgado, D. y Orbea, S. (2017) *Métodos y técnicas de Investigación*. Ediciones Grupo Compás. <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/498/3/metodolog%C3%ADa.pdf>
- Chateau, J. (2014) *Los grandes pedagogos*. Primera edición electrónica. Fondo de la Cultura. México D.F.
- CNB-Currículo Nacional Base. (s. f.). *Área de Destrezas de Aprendizaje – Preprimaria*. [http://i3campus.co/CONTENIDOS/es-cnbguatemala/content/index.php%3Ftitle=%25c3%2581rea de destrezas de aprendizaje - preprimaria.html](http://i3campus.co/CONTENIDOS/es-cnbguatemala/content/index.php%3Ftitle=%25c3%2581rea%20de%20destrezas%20de%20aprendizaje%20-%20preprimaria.html)
- Engen, B. (2019). Comprendiendo los aspectos culturales y sociales de las competencias digitales docentes. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/193167/Comprendiendo%20los%20aspectos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Freire, P. (2004). *Pedagogía de la autonomía*. Editorial Paz y tierra. Sao Paulo.
- García, F., Cara, J., Martínez, J. y Cara, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>
- Gonzáles, C. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza- aprendizaje presenciales y espacios virtuales. Universidad de la Laguna. <https://www.researchgate.net/publication/334519680>
- Google. (2022). [Mapa de Google Maps del centro de la parroquia de Pomasqui]. <https://www.google.com/maps/dir/-0.2162688,-78.512128/jardin+manuel+cordova+galarza/@-0.1362449,-78.5553648,12z/data=!3m1!4b1!4m9!4m8!1m1!4e1!1m5!1m1!1s0x91d5889562dea70d:0xfed068d9f8a46595!2m2!1d-78.4545033!2d-0.0547985>
- Hadi, M., Martel, C., Huayta, T., Rojas, C. y Arias, J. (2023) Metodología de la Investigación-Guía para el proyecto de tesis. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú, 61-64. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.073>

- Hernández-Sampieri, R y Mendosa, C. (2018). *Metodología de la Investigación- Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill educación.
- León, Z., Méndez, J., Campos, S. y Napaico, M. (2021). Las actividades lúdicas en la adquisición de la autonomía de niños de preescolar. *CIEG, Revista arbitrada del centro de investigación y estudios gerenciales*, 104-115. [Ed.50104-115-Leon-Roldan-et-al.pdf \(grupocieg.org\)](https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.259)
- López de la Cruz, E. y Escobedo, F. (2021). El conectivismo, el nuevo paradigma del aprendizaje. *Desafíos*, 12(1), 67-73. <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.259>
- Lorente, J. (2012) Análisis de la planificación de emergencias y los sistemas de protección en los centros educativos privados de la región de Murcia. Universidad de Murcia. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=258954>
- Maraza, B., Cuadros, L., Fernández, W., Alay, Y., y Chillitupa, W. (2019). Análisis de las herramientas de gamificación online Kahoot y Quizizz en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes. Universidad de Pamplona. [\(1\) Análisis y Diseño de Sistemas de Información | Luis Ledg - Academia.edu](https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=258954)
- Mauleon, A. (2021). El uso de la gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en una clase de inglés en tercer grado de preescolar. [Tesis, Universidad de Autónoma de Nuevo León]. <http://eprints.uanl.mx/id/eprint/22243>
- Mendivelso, M. (2020). COVID-19 y los cambios pedagógicos en la educación preescolar desde la casa. <https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/37242/MendivelsoOjedaMarceliano2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mineduc. (2021). Agenda Educativa Digital 2021-2025. Ministerio de Educación, 21-23. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/02/Agenda-Educativa-Digital-2021-2025.pdf>
- Mineduc. (2014). Currículo Educación Inicial. Ministerio de Educación.
- Mineduc. (2014). Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial. Ministerio de Educación.
- Moreira, K., Marín, L., Vera, L. (2021) La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral. *Revista Polo del Conocimiento*, 135-153. DOI: 0.23857/pc.v6i5.2734

- Muñoz, C y Sandes, J. (2020). Identidad y Autonomía-Orientaciones Técnico-Pedagógicas para el nivel de Educación Parvularia. Subsecretaría de Educación Parvularia-División de Políticas Educativas. Chile.
- Oña-Simbaña, J. M. (2020). Desafíos de la educación preescolar en tiempos de COVID-19. *Revista CienciAmérica*, 9(2), 138-145.
<https://cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/305/481>
- Piaget, J. (1935). *Psicología y pedagogía*. (F. Fernández, Trans). Editor digital: Mowgli, 23-31.
- Romero, A. y Espinosa, J. (2019). Gamificación en el aula de educación infantil: un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos. *Revista EDETANIA*, 56,61-82.
- Santi-León, F. (2019) Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista Ciencia UNEMI*, 143 – 159.
<https://www.redalyc.org/journal/5826/582661249013/582661249013.pdf>
- Trejo, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. <https://doi.org/10.51302/tce.2019.285>
- Tuárez, J. (2022). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de educación inicial. *Revista Educare*.
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1682>.
- Torres, A y Romero, L. (2018). Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación. *Revista Abya-Yala*. ISBN: 978-9978-10-323-4
- Torres, C. (2019) Conectivismo y neuroeducación: transdisciplinas para la formación en la era digital. *Revista Científica Multidisciplinaria de Prospectiva*, Universidad Autónoma del Estado de México.
- Unesco. (2020). Informe CEPAL, OREALC y UNESCO: “La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19”
<https://www.iesalc.unesco.org/2020/08/25/informe-cepal-y-unesco-la-educacion-en-tiempos-de-la-pandemia-de-covid-19/>

ANEXOS

Anexo A. Certificado o Acta de Perfil de Titulación

Anexo B. Solicitud de Aprobación del Trabajo de Titulación



Por la favorable atención que se digne dar al presente anticipo, agradezco.


Irma Guadalupe Caba Huertas
MAESTRANTE
C.C. 1711309482

Tulcán, 21 / 09/ 2022

Código UPEC-P13-302-FD1: Versión: 02: 07 de diciembre de 2021

0637- 2984435 • Calle Antisana y Av. Universitaria • info@upec.edu.ec • www.upec.edu.ec



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
CENTRO DE POSGRADO
UNIDAD DE TITULACIÓN

SOLICITUD DE IDONEIDAD E INGRESO A LA UNIDAD DE TITULACIÓN Y
SELECCIÓN DE OPCIÓN DE TITULACIÓN

Señora
MSc. Jenny Yambay
DIRECTORA DEL CENTRO DE POSGRADO
En su despacho. -

Yo, Irma Guadalupe Caba Huertas, maestrante del programa de Maestría en Educación Tecnología e Innovación en cumplimiento de los requisitos establecidos en el Art. 12 literal a) del Reglamento de la Unidad de Titulación e Incorporación de los programas de posgrado de la UPEC, me dirijo a usted con la finalidad solicitar el **ingreso a la Unidad de Titulación**, con la **opción** que se detalla:

OPCIÓN DE TITULACIÓN:
Proyecto con componentes de investigación aplicada y /o de desarrollo:
Estudios comparados complejos:
Artículos profesionales de alto nivel:
Propuestas metodológicas y/o tecnológicas avanzadas:
Productos artísticos:
Dispositivos de alta tecnología:
Informe de investigación:
Proyectos de desarrollo, innovación y adaptación técnica o tecnológica:
Tesis (solo para programas con trayectoria de investigación):

Nota: Coloque una x según la opción a seleccionar

Adjunto:
Copia de cédula y papeleta de votación,
Récord académico,
Certificado de no tener valores pendientes de pago hasta la presente fecha.

06) 2980837- 2984435 • Calle Antisana y Av. Universitaria • info@upec.edu.ec • www.upec.edu.ec

Anexo C. Validación de Instrumentos

Quito, 3 de febrero de 2023

MS.c.
Nancy Valencia Paredes
Presente. –

Yo, Irma Guadalupe Coba Huertas , con C.I. N°.1711309482, estudiante de la Maestría de Educación, Innovación y Tecnología I cohorte de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, me dirijo a usted distinguida Magister, deseándole éxitos en tan distinguidas funciones que desempeña en beneficio de la educación.

El motivo de la presente es para solicitarle muy comedidamente, su colaboración dada su experiencia en el área temática para la revisión, evaluación y validación del presente cuestionario que será aplicado en la realización del trabajo de investigación titulado: **"La gamificación en el desarrollo de destrezas en el Ámbito de Identidad y Autonomía en estudiantes de Educación Inicial 2"**. El cual será presentado como trabajo de grado para optar al Título de Magister en Educación, Innovación y Tecnología, en mencionada Institución de Educación Superior. Tomando en cuenta que la aplicación de los Instrumentos se realizará de manera presencial.

Formulación del problema

Desarrollo limitado de destrezas del Ámbito de Identidad y Autonomía en tiempo de pandemia en estudiantes de Educación Inicial 2 del Jardín Manuel Córdova Galarza, en el que se evidenció un escaso conocimiento docente sobre el uso de herramientas tecnológicas en su práctica educativa para generar un aprendizaje significativo.

Los objetivos del estudio son:

1.4.1. Objetivo General

Elaborar una propuesta de gamificación para el desarrollo de destrezas en el Ámbito de Identidad y Autonomía con estudiantes de Educación Inicial 2, en el Jardín Manuel Córdova Galarza en el año lectivo 2022-2023

1.4.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar el desarrollo de destrezas en el Ámbito de Identidad y Autonomía con estudiantes de Educación Inicial 2 en el Jardín Manuel Córdova Galarza, el año lectivo 2022-2023.
- Identificar las herramientas de gamificación para el desarrollo de destrezas en el Ámbito de Identidad y Autonomía en estudiantes de Educación Inicial 2 en el Jardín Manuel Córdova Galarza, en el año lectivo 2022-2023.
- Diseñar una propuesta con herramientas de gamificación aplicada en el desarrollo de destrezas en el Ámbito de Identidad y Autonomía en estudiantes de Educación Inicial 2 en el Jardín Manuel Córdova Galarza, en el año lectivo 2022-2023.

AUTORA: Irma Guadalupe Coba Huertas

TUTOR: MSc. Cecilia del Carmen Yacelga Rosero

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
CENTRO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA
CUESTIONARIO ENCUESTA DE DIAGNOSTICO SOBRE LA GAMIFICACIÓN

- > Este cuestionario esta enfocado a los docentes especialistas en Educación Inicial: Profesoras Parvularias, de la institución educativa Manuel Cordova Galarza.
- > La información es confidencial y será utilizada estrictamente para el proceso de investigación.
Si () No ()
- > Instrucción: Marque con una X su respuesta

DATOS INFORMATIVOS

Genero

- Masculino
 Femenino
 LGTBIQ+

Edad: ()

1. ¿Utiliza diferentes sitios de internet para encontrar recursos digitales?
 Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Nunca
 Casi nunca
2. ¿Utiliza diferentes estrategias de búsqueda para seleccionar recursos digitales?
 Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca
3. ¿Usa herramientas tecnológicas digitales para el proceso enseñanza aprendizaje?
 Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca
4. ¿Evalúa los recursos digitales apropiados para sus estudiantes?
 Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Casi nunca

() Nunca

5. ¿Cuánto conocimiento tiene sobre herramientas digitales que puedan ser empleadas en el aprendizaje de los niños??
 Muy aceptable
 Aceptable
 Regular
 Poco
 Muy poco
6. ¿Ha aplicado herramientas digitales en su práctica educativa? ¿Cuáles?
.....
.....
7. ¿Le parece importante que las herramientas digitales educativas sean interactivas?
 Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca
8. Según Oriol Ripoll "La gamificación hace vivir experiencias de aprendizaje gratificantes usando elementos de juego". ¿Consideraría usarla en sus estrategias de enseñanza para el desarrollo de destrezas?
 Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca
9. ¿Considera que la gamificación como estrategia educativa es innovadora?
 Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca
10. ¿Qué nivel de conocimientos tiene acerca de herramientas digitales gamificadas, para desarrollar las destrezas en los niños de educación Inicial?
 Muy aceptable
 Aceptable
 Regular
 Poco
 Muy poco

11. La gamificación permite el disfrute y la diversión. ¿Estima que esto promueve un aprendizaje significativo?

- Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca

12. ¿Oprima que la motivación que da la gamificación, permite un mejor proceso de aprendizaje?

- Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca

13. ¿Consideraría aplicar la gamificación en su planificación para el desarrollo de destrezas?

- Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
CENTRO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA
FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS
CUESTIONARIO ENCUESTA DE DIAGNOSTICO SOBRE LA GAMIFICACIÓN

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del informante	Cargo e institución donde labora	Nombre del instrumento de la evaluación	Autor del instrumento
MS.c. Nancy Teresa Valencia Paredes	Docente IE. Manuel Córdova Galarza	Cuestionario estructurado	Irma Guadalupe Caba Huertas
Título: La gamificación en el desarrollo de destrezas en el Ámbito de Identidad y Autonomía en estudiantes de Educación Inicial 2			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente 1	Regular 2	Bueno 3	Muy bueno 4	Excelente 5
1. Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado.					X
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables.					X
3. Actualidad	Esta acorde en los aportes recientes en la disciplina de estudio.					X
4. Organización	Hay una organización lógica.					X
5. Suficiencia	Comprende las dimensiones de la investigación en cantidad y calidad.					X
6. Intencionalidad	Es adecuado para valorar la variable seleccionada.					X
7. Consistencia	Está basada en aspectos teóricos y científicos.					X
8. Coherencia	Hay relación entre indicadores dimensiones e índices.					X
9. Metodología	El instrumento se relaciona con el método de la investigación.					X
10. Aplicabilidad	El instrumento es de fácil aplicación.					X



MS.c. Nancy Teresa Valencia Paredes
 CC. 1712136801
 Firma experto validador

Gracias por su colaboración

Anexo D. Consentimiento Informado de los Representantes para Aplicar la Ficha de Observación a los Estudiantes

Quito, 17 de febrero de 2023

Estimados Padres/Madres/Representantes Legales

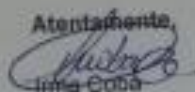
Por medio del presente, quiero solicitar su AUTORIZACIÓN para la participación de su hijo, hija / representada, representado, en la aplicación del instrumento Ficha de Observación para la investigación "La gamificación para desarrollar destrezas en el Ámbito de Identidad y Autonomía en estudiantes de Educación Inicial 2", (Universidad Politécnica Estatal del Carchi), que será realizada por la Lcda. Irma Coba docente del Jardín Manuel Córdova Galarza.

La mencionada Ficha de Observación, tiene por objetivo: Diagnosticar el desarrollo de destrezas en el ámbito de identidad y autonomía con estudiantes de Educación Inicial 2 en el Jardín Manuel Córdova Galarza, en el año lectivo 2022-2023.

Es importante precisar que la información de la Ficha de observación es confidencial, privada y será utilizada estrictamente para el proceso de investigación.

En caso de autorizar la participación de su hijo, hija / representada, representado, solicito colocar su firma a continuación.

Agradezco su gentil apoyo.

Atentamente,

Irma Coba

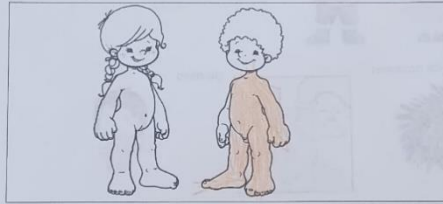
Docente.

Yo, padre/madre/representante legal de mi representado, autorizo la aplicación de la Ficha de Observación para fines estrictamente de la Investigación "La gamificación para desarrollar destrezas en el Ámbito de Identidad y Autonomía en estudiantes de Educación Inicial 2".

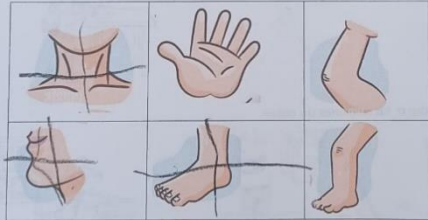
N°	Nombre del estudiante	Nombre del Representante Legal	CI del Representante Legal	Firma
1	ALMEIDA VEGA AMELIA ALEJANDRA	Karen Vega	1723006126	
2	ARTEAGA TOMALA AMALIA SOFIA	Jarethy Tinaki	2300411352	
3	ARTIEDA GORDON JUAN SEBASTIAN	Joselyn Gordon	1726021284	
5	BRAVO ARMIJO PAULINA ESMERALDA	Dalila Armijo	1623699424	
6	BUSE VELEPUCHA ADRIAN EMILIANO	Amparo Velepucha	171502593-6	
7	CARRERA GUACHALA JOSHUA GABRIEL			
8	CHIPANTASI POZO JAILANY SOFIA	Alejandra Pozo	1722860064	
9	CHIPANTASI TAMAYO FERNANDO MARCELO	Eloisa Tamayo	171917982-7	
10	COLLAGUAZO CACERES SOFIA ALEJANDRA			
11	COLLAGUAZO TISALEMA IHAN JOEL	Cynthia Tisalema	172588207-6	
12	CRUZ REVELO AINHOA DAYARA	Roselo Dayara	2200126346	
13	CUEVA CALDERON JADIEL ALEXANDER	Jenny Calderon	1717040016	
14	ESPIN REQUENA ZACK HERNAN	Paula Requena	171522572-6	
15	FUERES BONILLA THIAGO GAEL	Diana Bonilla	1005090921	
16	GUEVARA BARBOSA DYLAN GABRIEL	Sandra Barbosa	1751677707	
17	HURTADO MANGIA AMRAM ENOC	Mayra Mangia	1716241153	
18	LEMA GOMEZ NICOLAS ISAIAS	Justina Gomez	1717666630	

19	MORQUECHO SATIAN JOSE NICOLAS	Jessica Tbulina Satián Satián	1725919664	Jessica Satián
20	NARANJO VELEPUCHA WILLIAM JOSUE			
21	NARVAEZ JAUREGUI ASTRID ISABELLA	ASTRID ISABELLA ANA JAUREGUI	172332910-1	Astrid
22	OÑA COELLO SARAHI FERNANDA	Enika Vanessa Coello Shogoli	171416078-9	Enika
23	ROJAS HERNANDEZ SOFIA MONTSERRAT	Wilson Blabaw Rojas Montserrat	1724806151	Wilson
24	TENELANDA SARABIA SAMARA JULISSA	Aljondra Gabriela Sarabia Sarabia	1717762457	Aljondra Sarabia
25	TIPAN FLORES EDWIN JOSE			
26	ULLAGUARI CHOCA SAMANTHA MIKAELA	KATHERIN ALEXANDRA CHOCA CHOCA	172631890-1	Katherin
27	VILA SALCEDO HELEN SALOME			

1. Expresa oralmente tu nombre: SI.....NO..... Eithan
2. Expresa oralmente el nombre de tus padres: SI.....NO.....
3. Pinta según te reconoces como niño o niña:



4. Señala con una x las siguientes partes del cuerpo: cuello, quijada, codos, rodillas.



5. Encierra la emoción que expresa miedo.



6. Encierra el niño o niña que está vestido para el frío.



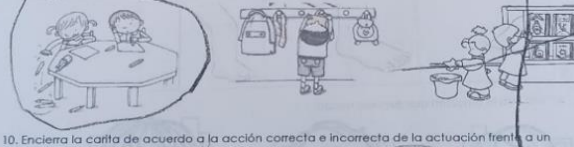
7. Señala con una X las acciones de aseo.



8. Encierra las acciones que son peligrosas.



9. Pinta una cara alegre a las acciones de orden.



10. Encierra la carita de acuerdo a la acción correcta e incorrecta de la actuación frente a un temblor.



Anexo F. Manual de Uso de CLASS DOJO



1. Introducción

Este manual de uso tiene como objetivo orientar a usuarios de la institución educativa Manuel Córdova Galarza en el manejo de la plataforma Class Dojo de forma precisa y fácil, para realizar actividades de fortalecimiento en el desarrollo de las destrezas del ámbito de Identidad y autonomía del Eje de Desarrollo Social, que persigue el Currículo ecuatoriano de Educación Inicial.

Considerando que ésta es una plataforma lúdica diseñada con la metodología de gamificación, motiva y atrae a los educandos con los premios, progreso y consecución de metas y la facilidad que proporciona a los docentes a la creación de actividades atractivas con un objetivo educativo preciso, que les permite organizar su aula y calificar procurando el seguimiento del progreso de los estudiantes en tiempo real, hace que ésta herramienta digital sea una de las más idóneas para niños de educación inicial.

Además los representantes legales, por medio del servicio de mensajería, están al tanto del progreso de sus representados.

Esta plataforma es gratuita, intuitiva, de fácil manejo y segura; por lo tanto su acceso se puede realizar a través de cualquier navegador y desde un teléfono inteligente, laptop, tablet u ordenador.

Fue lanzada en el 2011 por Sam Chandhary y Liam Do, actualmente es una de las tres plataformas más utilizadas en educación, con traducción de 35 idiomas, con diversas herramientas y recursos que facilitan la gestión del aula, el aprendizaje socioemocional con la clase y el fomento del buen comportamiento en clase. (Class dojo, 2011).

2. Contenido

Ingreso a la plataforma CLASS DOJO

Para facilidad de los usuarios se ha dividido en tres partes las instrucciones de uso, según el rol que desempeña en la comunidad educativa: Rol de docente, rol de estudiantes y rol de padres o representantes legales.

2.1 ROL DE DOCENTES:

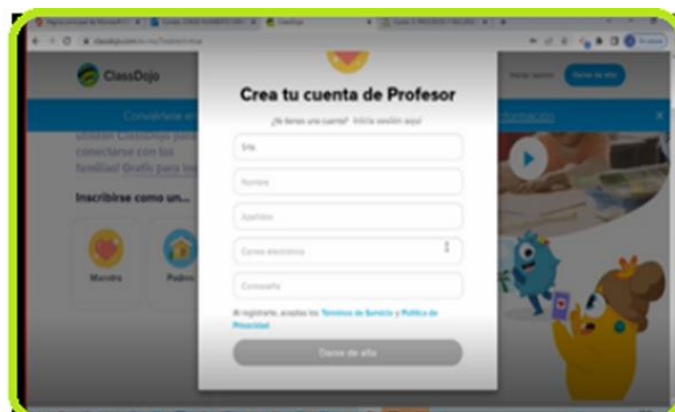
a. Ingresar a la Plataforma Class Dojo en un navegador de internet, digitar en la barra de direcciones <https://www.classdojo.com/es-es/>



En la plataforma nos damos de alta como docente, padre, estudiante o líder de escuela.



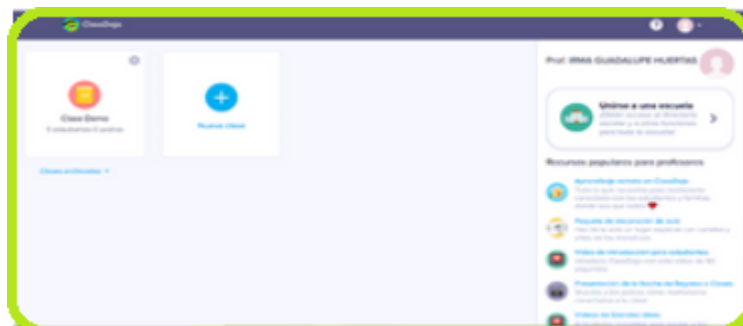
b. Elegimos la cuenta de profesor, ingresando los datos que solicita: nombre, apellido, correo electrónico y contraseña, para darse de a



a. Crear una nueva clase pulsando Nueva clase, sale una nueva pantalla en la que solicita dos pasos :



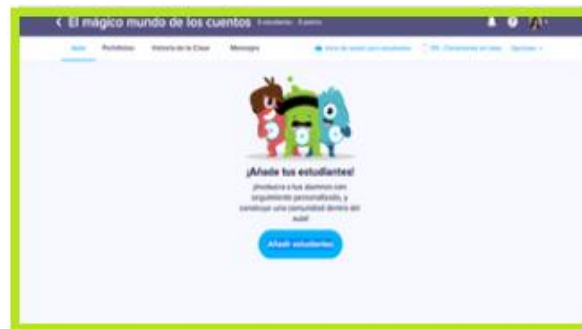
Colocar un nombre atractivo del aula para los estudiantes.



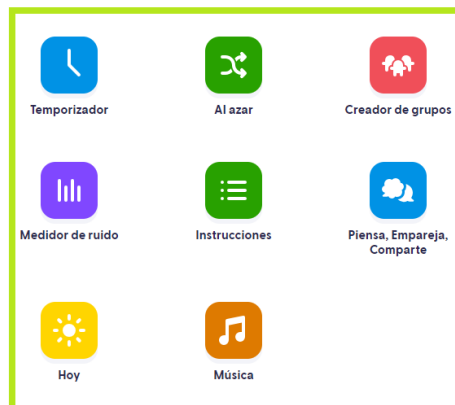
Luego de creada la clase se presenta la siguiente pantalla, pulsar en **No tengo profesores adjuntos** o colocar el correo de otro docente.



Cuando ya está creada el aula se presentala siguiente pantalla.

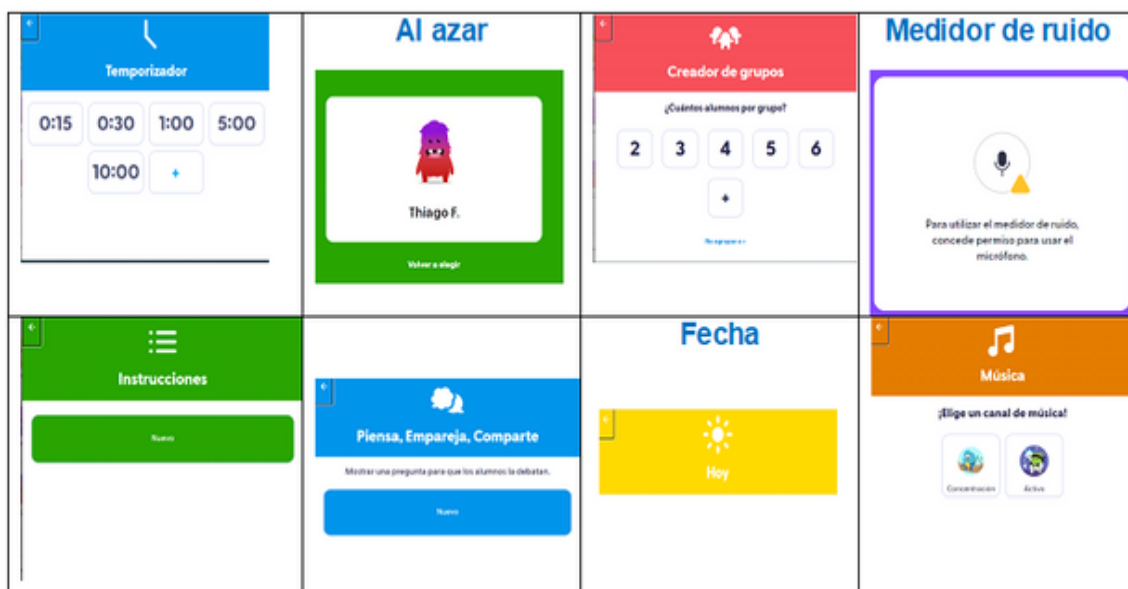


d. Para configurar la clase debemos pulsar en el kit de herramientas para que el docente y los estudiantes puedan realizar las siguientes actividades:



Todas estas herramientas facilitan el trabajo docente de forma sincrónica y asincrónica: Temporizador, al azar, creador de grupos, medidor de ruido, instrucciones, piensa, empareja y comparte, fecha, música-

Asistencia, al azar, contador de tiempo, grandes ideas





También existe la forma de incentivar a los estudiantes pulsando en su avatar se desplegaran las habilidades de la plataforma e incluso podemos añadir habilidades de acuerdo a las necesidades del docente.



Nos permite dar feedback a los estudiantes solamente pulsando el avatar del estudiante al que deseamos incentivar.

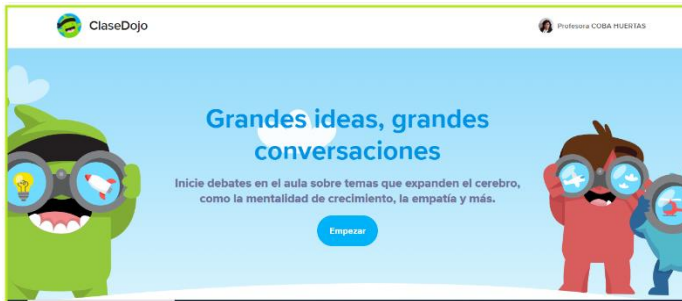
e. Para crear actividades pulsar en portafolio.

Una vez asignada a la clase saldrá esta nueva pantalla, y se pueden ir agregando actividades.

f. Para visualizar lo que está pasando en nuestra clase pulsamos Historia de la clase.



g. Para obtener recursos pulsamos en grandes ideas, que podemos compartir en nuestra aula virtual.



2.2 CREACIÓN DE ESTUDIANTES Y ACCESO AL ROL DE ESTUDIANTES

a. En la pantalla anterior pulsar Añadir estudiantes, colocando los nombres de los estudiantes del aula.

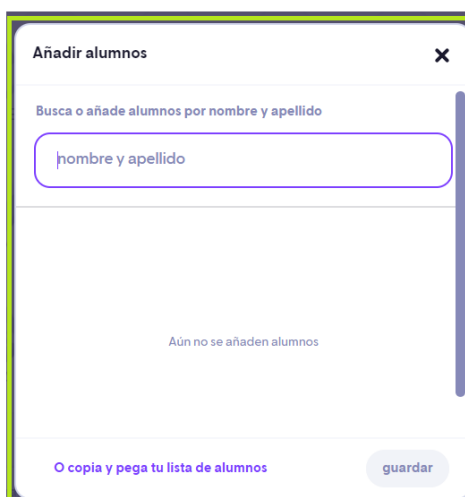


Una vez creada la nómina de estudiantes se presentaran como imágenes de huevos, que luego eclosionaran en avatares de cada estudiante de tres formas:

1. El estudiante al ingresar con su cuenta puede eclosionar su huevo en avatar.
2. El estudiante al ir trabajando en el aula virtual en un tiempo determinado tendrá su avatar.



3. El profesor puede ya entregar su avatar a los estudiantes y los estudiantes pueden editar a su gusto su propio avatar, luego que el estudiante ingrese con la dirección enviada a la clase virtual.





a. CREACIÓN ROL DE PADRES

Pulsar la ventana de Opciones y elegir **Editar clase**, al pulsar en familias, se presentará una pantalla en donde se podrá elegir como invitar las familias que puede ser por impresiones individuales, invitar por correo electrónico o teléfono o con código QR.



Una vez cumplido con la creación de los roles de los miembros de la Comunidad educativa, podemos continuar con la Creación de la clase. Bienvenidos a Class Dojo.



Fortalezco mi identidad y autonomía a través de la gamificación

La propuesta está estructurada considerando las herramientas digitales adecuadas para la edad de cuatro años con juegos de fácil resolución, en plataformas de fácil acceso en cualquier dispositivo digital ya que cuentan con los respectivos enlaces, estos juegos se crearon con la finalidad de fortalecer de manera gamificadas las destrezas que la población diagnosticada de la Institución Manuel Córdova Galarza, aun no adquirió, a saber, están en proceso o en inicio. Las actividades gamificadas se integraron en la plataforma CLASS DOJO ya que permite a los educandos participar de forma lúdica y atractiva de las actividades propuestas para desarrollar lo que requiera el docente.

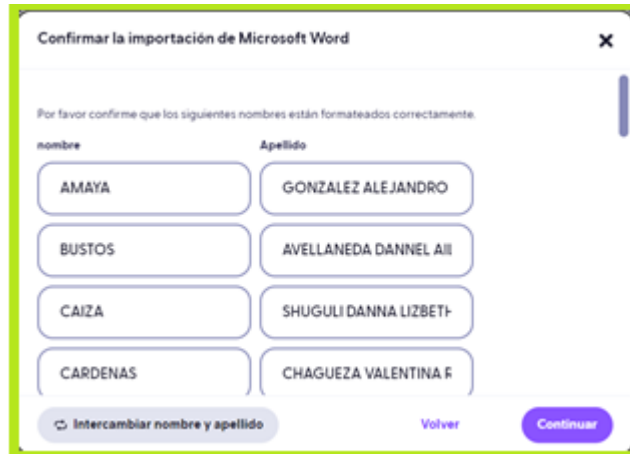
Creación de la Clase en la Plataforma Class Dojo

Ingresar a la Plataforma Class Dojo con el perfil de docente, saldrá una pantalla con las siguientes opciones: Clase nueva y Clase de demostración, sugiero que se observen las herramientas que se muestran en la Clases de demostración para tener una idea más amplia de las acciones que se pueden realizar dentro de la plataforma. Luego de observarla, se podrá crear una nueva clase de acuerdo a las necesidades de los educandos, editando el nombre y el grado.

También se puede ingresar a otros docentes, para que colaboren con el aula o en su efecto participen de las actividades con sus estudiantes.



Luego de forma intuitiva seguirá con el siguiente paso con el ingreso de los estudiantes, con los nombres y apellidos, organizándolos de la forma que el docente prefiera, es decir o solo nombres o con los apellidos.



Confirmar la importación de Microsoft Word

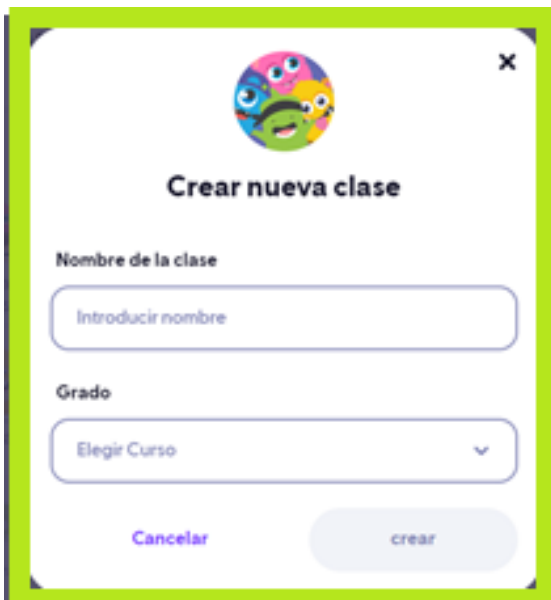
Por favor confirme que los siguientes nombres están formateados correctamente.

nombre	Apellido
AMAYA	GONZALEZ ALEJANDRO
BUSTOS	AVELLANEDA DANNEI AII
CAIZA	SHUGULI DANNA LIZBET-
CARDENAS	CHAGUEZA VALENTINA F

Intercambiar nombre y apellido

[Volver](#) [Continuar](#)

Pulsaremos **inicio de sesión del alumno**, muestra las instrucciones de clase y las instrucciones para el hogar. Y podemos registrar por medio de código QR, código de texto y correo Gmail.



Crear nueva clase

Nombre de la clase

Introducir nombre

Grado

Elegir Curso

[Cancelar](#) [crear](#)

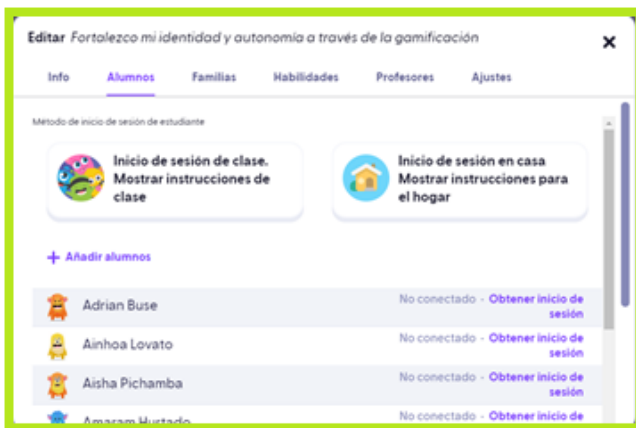


¿Quién más imparte tu clase?

Agrega miembros del personal que vean tu clase durante la semana (p. ej., compañeros del mismo curso, profesores especializados, administradores, ayudantes)

Invitar por nombre o correo electrónico

Los profesores que no estén en ClassDojo recibirán una invitación por correo electrónico.



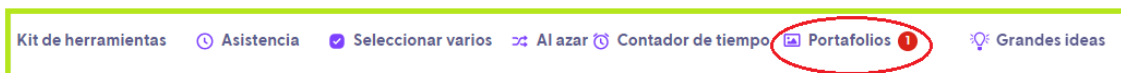
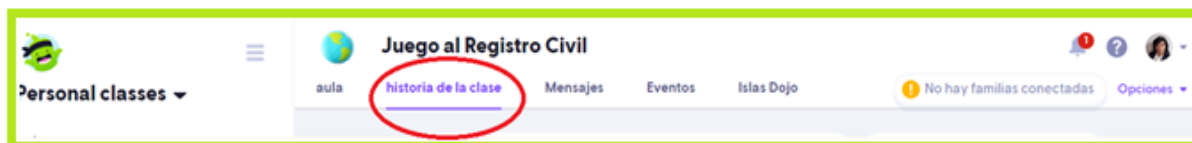
Una vez que se creó la clase, se ingresó a los estudiantes ya podemos hacer contacto con la familia y establecer la comunicación con los representantes legales, como se explica en el Manual de uso de Class Dojo.

El **inicio de sesión de casa**, envía instrucciones de inicio de sesión personalizadas a las familias de tus alumnos y alumnas. Son únicas para cada estudiante; trátalas como contraseñas.



Al pulsar Configuración de pantalla se podrá ajustar a las necesidades del docente

A continuación en la pestaña **Portafolio**, **Historia de Clase** o en **eventos** con un plazo de tiempo, también puede colocar las actividades que requiera para fortalecer las destrezas o conocimientos de la experiencia de aprendizaje y los estudiantes realizarlas.



Como por ejemplo:

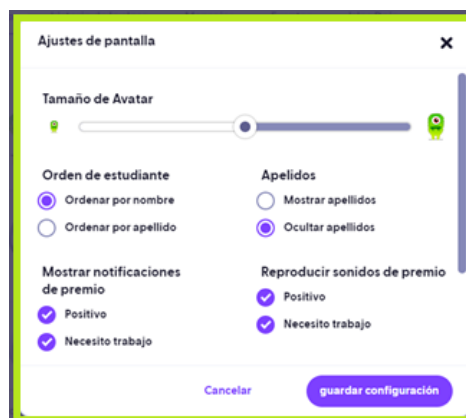


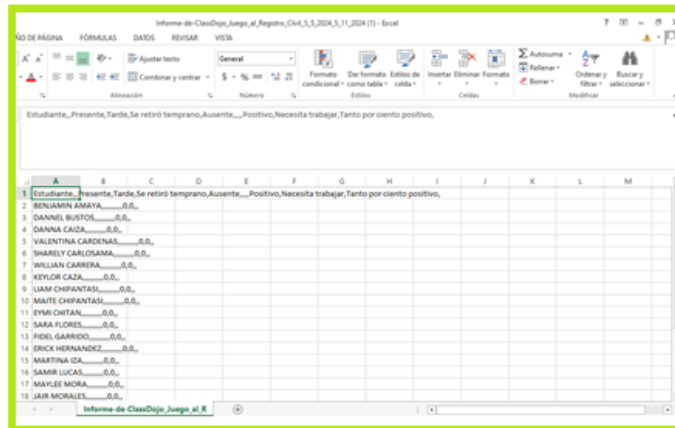


Al pulsar en el enlace se abrirá otra pestaña en la que se podrá realizar la actividad.



Esta plataforma también facilita la evaluación al pulsar en **Informes**, podrán tener un informe de los puntos positivos obtenidos por los estudiantes e inclusive una hoja de Excel con este informe y con las asistencias por grupo e individual.





Como se han dado cuenta Class Dojo es una plataforma apropiada para estudiantes de Educación Infantil, porque admite el ingreso de enlaces de otras herramientas digitales con las actividades que los docentes consideren adecuadas para fortalecer y desarrollar las destrezas, en un solo sitio y poder llevar con éxito el proceso de enseñanza aprendizaje, con la participación de la comunidad educativa.