



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
DIRECCIÓN DE POSGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL
TRABAJO DE TITULACIÓN

MODALIDAD: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

TEMA:

LAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ISABEL HERRERA DE VELÁZQUEZ” DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2019-2020

Previo a la obtención del título de Magíster en Educación Inicial

Autora:

LIC. XIOMARA PAOLA LIBERIO AMBUISACA

Tutor:

Dr. Bolívar Guzmán Bárcenas MSc.

GUARANDA – ECUADOR

2019

I



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

DIRECCIÓN DE POSGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

TRABAJO DE TITULACIÓN

MODALIDAD: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:

LAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL HERRERA DE VELÁZQUEZ" DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2019-2020

AUTORA:

LIC. LIBERIO AMBUISACA XIOMARA PAOLA

2019


II. DERECHOS DE AUTOR

Yo, Lic. Liberio Ambuisaca Xiomara Paola, en calidad de autora del Proyecto de Investigación y Desarrollo: “LAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ISABEL HERRERA DE VELÁZQUEZ” PERIODO 2019 – 2020, autorizo a la Universidad Estatal de Bolívar hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académico o de investigación.

Los derechos que como autora me corresponden, con excepción de la presente autorización, seguirán vigentes a vuestro favor, de conformidad con lo establecido en los artículos 5, 6, 8; 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento.

Asimismo, autorizo a la Universidad Estatal de Bolívar para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la ley Orgánica de Educación Superior.

Firma:



Lic. Liberio Ambuisaca Xiomara Paola

C.I. 0924676208

III. AUTORÍA NOTARIADA

Yo, **LIC. LIBERIO AMBUISACA XIOMARA PAOLA**, Autora del Trabajo de Titulación: **LAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ISABEL HERRERA DE VELÁZQUEZ” PERIODO 2019 – 2020**, declaro que el trabajo aquí escrito es de mi autoría; este documento no ha sido previamente presentado por ningún grado o calificación; y, que las referencias bibliográficas que se incluye ha sido consultadas por el autor.

La Universidad Estatal de Bolívar puede hacer uso de los derechos de publicación correspondiente a este trabajo, según lo establecido en la ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normativa institucional vigente.



LIC. LIBERIO AMBUISACA XIOMARA

AUTORA

C.C. 0924676208



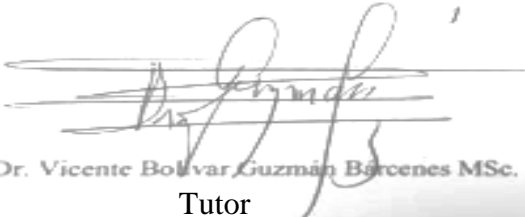
IV. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

DR. BOLÍVAR GUZMÁN BÁRCENES, DOCENTE TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICA:

Que el presente PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO titulado LAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ISABEL HERRERA DE VELÁZQUEZ” PERIODO 2019 – 2020, de autoría de la Lic. LIBERIO AMBUISACA XIOMARA PAOLA, estudiante del Programa de Maestría en Educación Inicial de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en las asesorías realizadas, en tal virtud autorizo con mi firma para que pueda ser presentado, defendido y sustentado, observando las normas legales para efecto existen y se dé el trámite legal correspondiente.

Guaranda, 7 de diciembre de 2019



Dr. Vicente Bolívar Guzmán Bárcenes MSc.
Tutor

V. CERTIFICADO DE EJECUCIÓN INVESTIGACIÓN



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ISABEL HERRERA DE VELÁZQUEZ”
GARCIA MORENO Y 28 DE MAYO

Yo, **MSC. RAQUEL MARIELA VALENCIA BUSTAMANTE**, en mi calidad de Dirección de la Escuela de Educación General Básica Isabel Herrera de Velázquez, a petición de la parte interesada,

CERTIFICO:

Que la **Lic. LIBERIO AMBUISACA XIOMARA PAOLA**, estudiante de la Maestría en Educación Inicial en la Universidad Estatal de Bolívar, ejecutó en esta institución el trabajo de investigación titulado: “**LAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL NIVEL DE EEDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA “ISABEL HERRERA DE VELÁZQUEZ”, PARROQUIA CAMILO ANDRADE, CIUDAD DE MILAGRO, PROVINCIA DEL GUAYAS, PERIODO 2019 – 2020.**”

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.



Milagro, 30 de octubre de 2019.


Mgs. Raquel Valencia Bustamante.

DIRECTORA

VI. DEDICATORIA

A Dios por proveerme la sabiduría infinita
y la gracia para lograr mis objetivos
y anhelos deseados.

Dedico este trabajo a mi familia, por su
Incondicional apoyo, que siempre me brindan
sin esperar nada a cambio,
solo la recompensa de cumplir un
objetivo más en la vida.

Xiomara Paola

VII. AGRADECIMIENTO

A la Universidad Estatal de Bolívar,
por abrir las puertas y brindarme
la posibilidad de crecer profesionalmente,
a los maestros que de una u otra forma
contribuyeron positivamente en nuestro
aprendizaje y a todos quienes
me brindaron su apoyo incondicional
Infinitamente gracias a todas las
personas que creyeron en mí.

Xiomara Paola

ÍNDICE GENERAL

II. DERECHOS DE AUTOR	1
III. AUTORÍA NOTARIADA	2
IV. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	3
V. CERTIFICADO DE EJECUCIÓN INVESTIGACIÓN	4
VI. DEDICATORIA	5
VII. AGRADECIMIENTO	6
ÍNDICE GENERAL.....	7
ÍNDICE DE GRÁFICOS	12
ÍNDICE DE FIGURAS	14
TEMA	15
RESUMEN.....	1
ABSTRACT	2
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I.....	2
EL PROBLEMA	2
1.1 Contextualización	2
1.1.1 Macro	2
1.1.2 Meso.....	2
1.1.3 Micro.....	3
1.2 Formulación del problema.....	5
1.3. Justificación.....	6

1.4. Objetivos.....	9
1.4.1 Objetivo General	9
1.4.2. Objetivos específicos.....	9
1.5 Hipótesis y Sistemas de Variables.....	9
1.5.1 Hipótesis planteada.....	9
1.6. Sistemas de variables.....	10
1.6.1 Operacionalización de las Variables.....	11
CAPITULO II	13
MARCO TEÓRICO.....	13
2.1 Fundamentación Teórica	13
2.2.1 Gamificación origen	13
2.1.1.1 Gamificación.....	14
2.1.1.2 ¿Para qué sirve la Gamificación?.....	16
2.1.1.3 ¿Cuándo se utiliza las técnicas de gamificación?	17
2.1.1.4 Recursos para gamificar el aula.	17
2.1.1.5 Qué es la gamificación y por qué es útil para el salón de clases	17
2.1.1.6 Juego didáctico	19
2.1.6 Habilidades cognitivas.....	20
2.1.6.1 Adquisición de las habilidades cognitivas	21
2.1.6.2 Fases en la adquisición de habilidades cognitivas.	22
2.1.6.3 ¿Cómo se desarrollan las habilidades cognitivas?.....	23

2.1.6.4 Tipos de habilidades cognitivas	23
2.2. Antecedentes Investigativos	27
2.3. Fundamentación Legal	32
CAPÍTULO III	34
METODOLOGÍA	34
3.1 Tipo y Diseño de investigación	34
3.2. Modalidad de investigación.....	34
3.2.1. Investigación de campo	34
3.2.2. Investigación bibliográfica	34
3.3. Tipos de investigación.....	35
3.3.1 Descriptiva.....	35
3.2 Población/Muestra	35
3.3 Técnicas/ Instrumentos	36
3.4 Procedimiento/toma de datos	38
3.5 Análisis/ interpretación /datos	39
3.6 Interpretación de Resultados de las Encuestas	40
3.7 Interpretación de Resultados de la ficha de observación.....	53
3.8 Análisis Inferencial.....	57
3.8.1 Prueba de Hipótesis General	57
CAPÍTULO IV	59
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	59

4.1 Resultados según objetivo específico 1	59
4.2 Resultados según objetivo específico 2	59
4.3 Resultados según objetivo específico 3	60
4.4 Desarrollo de la propuesta	60
4.4.1 ¿Qué es COKITOS Online?	60
4.4.2 ¿Cuál es la importancia de Cokitos online?	61
4.4.3 ¿Cuáles son los beneficios de los juegos Cokitos?	61
4.4.1 Justificación de la propuesta.	61
4.4.2 Objetivo General de la propuesta.....	63
4.4.2.1 Objetivos específicos	63
4.4.3 Antecedentes de la propuesta.....	63
4.4.4 Fundamentación.....	64
4.4.5 Metodología	64
4.4.6 Desarrollo de la Propuesta.	65
4.4.6 Conclusiones.....	88
4.4.7 Recomendaciones	88
4.4.8 Bibliografía.....	89
5. Discusión y conclusiones	90
5.1 Discusión	90
5.2 Recomendaciones	91
6. Referencia Bibliográfica	93
7. Anexos.....	97

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1 Población para la Recolección de Información.....	36
Tabla 2. Estadístico de Fiabilidad	37
Tabla 3 Criterio sobre el uso de la gamificación en sus clases.	40
Tabla 4 Criterio de actividades con gamificación en el aula.....	41
Tabla 5 Conocimiento de lo qué es gamificación	42
Tabla 6 El interés por los juegos de gamificación.	43
Tabla 7 Criterio sobre lo que pueden desarrollar las habilidades cognitivas.	44
Tabla 8 Criterio sobre la evaluación de los juegos.....	45
Tabla 9 Actividad sobre el uso de los juegos de gamificación	46
Tabla 10 Criterio sobre el desarrollo de las habilidades cognitivas en el ámbito educativo	47
Tabla 11 Sobre el manejo adecuado de la gamificación	48
Tabla 12 Sobre lo positivo de los juegos de gamificación.....	49
Tabla 13 Juegos de gamificación en su dispositivo móvil.....	49
Tabla 14 Desarrollo de habilidades cognitivas mediante el juego de gamificación.	51
Tabla 15 Desarrollo integral a base de los juegos de gamificación.	52
Tabla 16 Frecuencias de la ficha de observación. Ítem 1.....	53
Tabla 17 Frecuencias de la ficha de observación. Ítem 2.....	54
Tabla 18 Frecuencias de la ficha de observación. Ítem 3.....	54
Tabla 19 Frecuencias de la ficha de observación . Ítem4	55
Tabla 20 Frecuencias de la ficha de observación. Ítem 5.....	56
Tabla 21 Tabla cruzada de la Variable Independiente y Variable Dependiente	57
Tabla 22 Análisis Chi Cuadrado	57

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Criterio sobre su tiempo de docencia.....	39
Gráfico 2 Criterio de autoreparación.....	40
Gráfico 3 Criterio sobre los motivos de no capacitarse.....	41
Gráfico 4 Criterio sobre las nuevas tecnologías.....	42
Gráfico 5 Criterio sobre de aplicación de actividad innovadora.....	43
Gráfico 6 Actividad sobre la actividad innovadora aplicada	44
Gráfico 7 Criterio sobre el conocimiento de la gamificación	45
Gráfico 8 Criterio sobre el interés de los alumnos en la signatura que imparten.....	46
Gráfico 9 Criterio sobre el uso de juegos.....	47
Gráfico 10 Criterio sobre el interés de la gamificación.....	48
Gráfico 11 Criterios sobre los tipos de juegos que aplicarían.....	49
Gráfico 12 Criterio sobre los tipos de contenidos	50
Gráfico 13 Criterio sobre el porqué no utilizan los juegos en el aula	51
Gráfico 14 Criterio sobre la ayuda de la gamificación en el espíritu de equipo	52
Gráfico 15 Criterio sobre la ayuda de la gamificación en la comunicación interpersonal.	53
Gráfico 16 Criterio sobre la gamificación y su ayuda en la mejora del aprendizaje.....	54
Gráfico 18 Criterio sobre la evaluación a través del juego	55
Gráfico 19 Criterio sobre el nivel en el que trabaja	56
Gráfico 20 Edad	57
Gráfico 21 Sexo.....	58
Gráfico 22 Criterio sobre el cargo que desempeñan	59
Gráfico 23 Criterio sobre los dispositivo electrónicos	60
Gráfico 24 Criterio sobre la tecnología en el Ecuador	61
Gráfico 25 Criterio sobre las horas de uso del recurso digital	62

Gráfico 26 Criterio sobre el manejo de los dispositivos tecnológicos	63
Gráfico 27 Criterio sobre lo positivo que son los dispositivos electrónicos	64
Gráfico 28 Criterio sobre inducción al niño con las herramientas de aprendizaje.....	65
Gráfico 29 Criterio sobre los juegos descargados	66
Gráfico 30 Criterio sobre el desarrollo de destrezas cognitivas	67
Gráfico 31 Criterio sobre la limitación de los dispositivos electrónicos.....	68
Gráfico 32 Criterio sobre el desarrollo del pensamiento crítico	69

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol del problema.....	6
Figura 2 Adaptado de ¿Cómo aplicar la gamificación en el aula	15
Figura 3 Adaptado de Estrategias de aprendizaje.	25
Figura 4 Adaptado de Game-Based Learning (GBL).	31
Figura 5 Adaptado de Seriousgames.....	31
Figura 6 adaptado de Juego de gamificación.	32

TEMA

LAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA BÁSICA “ISABEL HERRERA DE VELÁZQUEZ” DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2019-2020.

RESUMEN

Este trabajo investigativo pretende comprobar el uso de las técnicas de gamificación, mediante el juego, desarrolla las habilidades cognitivas, pues se podrán realizar técnicas lúdicas o basadas en la gamificación, como forma de contribuir, mejorando la estimulación, la práctica y la intervención impulsa a los estudiantes en el nivel de educación, al mismo tiempo, que permitan a los estudiantes la motivación en el aprendizaje fomentando sus habilidades cognitivas, es decir aprendan a aprender.

El avance de la tecnología impulsa grandes cambios en la educación, desafiando a la metodología del proceso de enseñanza-aprendizaje, con nuevos objetivos y el empleo de herramientas tecnológicas de fácil uso, a través de los medios tecnológicos, en el cual tanto el docente como el estudiante aprenden de forma práctica y por descubrimiento ya que los niños nacen en la era tecnológica y no les hace desconocido hasta que se familiarice con estas herramientas podremos desarrollar las habilidades cognitivas.

Por ello, este proyecto sobre las técnicas de gamificación pretende comprobar cómo responden los estudiantes del nivel inicial a donde se desarrolla el currículo de educación inicial dirigida en la propuesta didáctica basada en las técnicas de gamificación para lograr el uso positivo de estos recursos electrónicos en este nivel educativo, sin dejar de usar el currículo de vigente del 2014 donde su metodología se basa en el juego trabajo en diferentes espacios o ambientes de aprendizaje.

Descriptores: Currículo, Experiencias, Gamificación, Habilidades Cognitivas, Herramientas, Metodología, Juego.

ABSTRACT

This paper aims to verify how gamification techniques, through play, develop cognitive skills, which can develop recreational or gamification-based methodologies, as a way of contributing, improving motivation, effort and active student participation. at the level of education, at the same time, that allow students to stimulate learning by promoting their cognitive abilities, that is, learn to learn.

The advancement of technology drives major changes in education, challenging the methodology of the teaching-learning process, with new objectives and the use of easy-to-use technological tools, through technological means, in which both the teacher and The student learns in a practical way and by discovery since children are born in the technological age and do not make them unknown until they become familiar with these tools for the development of cognitive skills.

Therefore, this project on gamification techniques aims to verify how students from the initial level respond to the implementation of didactic proposals based on gamification techniques to be able to take into account the use of these resources in this educational level, without leaving sideways the initial education curriculum where its methodology is based on the game and the experiences.

Descriptors: Cognitive Skills, Curriculum, Experiences, Gamification, Game, Tools, Methodology

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de Investigación tiene como tema: **Las técnicas de gamificación y su incidencia en el desarrollo de habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años en el nivel de educación inicial de la escuela de educación básica “Isabel Herrera de Velázquez” período 2019 – 2020**, está estructurada por Capítulos que conforman la investigación:

El Capítulo I **EL PROBLEMA**: está formado por el planteamiento del problema (la contextualización, descripción del problema, la formulación del problema, justificación, los objetivos (general y específicos), hipótesis, sistemas de las variables y operacionalización de variables.

El Capítulo II **MARCO TEÓRICO**: este capítulo inicia con la fundamentación teórica, antecedentes investigativos, fundamentación legal.

El Capítulo III **METODOLOGÍA**: está formado por el tipo y el diseño de investigación, tiene una modalidad de investigación (de campo y bibliográfico), diseño preexperimental, tipos de investigación (descriptiva), la población y muestra, las técnicas e instrumentos, el procedimiento de toma de datos, el análisis e interpretación de datos y su respectiva interpretación de resultados.

El Capítulo IV **PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS**: formado por: Resultado según objetivo específico 1, 2 y 3, Comprobación de hipótesis, desarrollo de la propuesta, discusión y las conclusiones, referencias bibliográficas y los anexos.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 Contextualización

1.1.1 Macro

La gamificación ha revolucionado a nivel mundial, está ganando un destacado lugar como una habilidad para ajustar los intereses de los estudiantes con las exigencias de acuerdo al sistema educativo.

La tendencia que se está presentando en Latinoamérica y el mundo transformará en lo posterior a la educación, lo que permitirá la entrada del juego educativo en el aula, logrando algunas ventajas para la comunidad educativa.

El uso de las técnicas de gamificación en el aula, está avanzando poco a poco en América Latina, ha logrado poner en prácticas distintas habilidades, estas técnicas incorporan instrucciones con experiencias que buscan concretar propósitos lúdicos, los que integran en forma general a los estudiantes generando un aprendizaje efectivo.

Una característica que se identifica en los juegos educativos, es el afán de superarse mientras se juega “los estudiantes están motivados, especialmente por la superación de niveles, y se ayudaban mutuamente mientras jugaban con los juegos para poder realizar las actividades propuestas y promocionar de nivel” (GARCÍA, 2014).

La tecnología revoluciono al mundo y es así como a través del juego podemos motivar a los estudiantes a trabajar colaborativamente.

1.1.2 Meso

El Ministerio de Educación invirtió en las denominadas escuelas del Milenio donde se equipó laboratorios con tecnología de punta donde se instaló programas que usan la técnica de la gamificación para el mejoramiento de las habilidades cognitivas en el nivel de educación inicial que se ofertan en cada institución.

Ya que el estudiante de hoy ya no busca un libro, un ábaco o cualquier herramienta que le ayude con sus tareas, ahora en estas instituciones educativas del milenio existen muchos programas en línea, los que permiten hacer que este proceso sea más motivador e interesante, tomando a la técnica de la gamificación como parte de la educación y de la formación del estudiante.

Caracterizan al juego educativo como “el elemento estimulador que beneficia el interés de los niños y niñas, su desarrollo de habilidades cognitivas, destrezas psico-motrices la facilidad en el aprendizaje, etc.” El niño a través del juego educativo puede conseguir una enseñanza eficaz haciendo lo que le gusta mediante las técnicas que le ayuden a plasmar lo que se requiere lograr (César Collazos Ordoñez, Francisco Luís Gutiérrez Vela, Nuria Medina Medina, 2012).

Las habilidades cognitivas (Neuron, 2018), en este artículo nos indica que son los métodos intelectuales que se extienden desde la niñez y nos facultan a desarrollarnos con victorias en el diario vivir. Estas técnicas permitiran recoger, elegir, resolver, acumular y recobrar la investigación que precisamos relacionarlo con el mundo.

Por tanto las habilidades cognitivas, son aquellas que manejan claramente la indagación: acumulando, examinando, alcanzando, resolviendo y almacenando la información en su memoria, consecuentemente, se podrá recobrar y utilizar en donde, cuando y como se ajuste.

1.1.3 Micro

En el Cantón Milagro de la Provincia del Guayas, está la Escuela de Educación General Básica “Isabel Herrera de Velázquez”, es una institución educativa de Educación Regular y sostenimiento Fiscal, la modalidad es presencial en jornada Matutina y Vespertina que se localiza en las calles García Moreno y Veintiocho de Mayo que está conformado con 30 maestros, la institución ofrece desde el nivel educativo: El subnivel II hasta décimo año de

EGB. La misma que fue creada el 25 de agosto de 1954, se encuentra dividida en 44 secciones que están conformados en varias áreas como: aulas, oficinas, baños, bar y bodegas.

La gamificación se ha extendido en todos sus niveles de educación, desde educación inicial hasta la básica superior, en buena parte porque resulta atractivo para el niño que se encuentra inmerso en la cultura digital, mediatizada, donde el alcance de los videojuegos como medio de entretenimiento es cada vez más aceptado y común (Pendry, 2018). Estas técnicas nos permiten involucrarnos más en la educación digital, empleando los juegos como estrategia de aprendizaje.

Llevar a cabo este proyecto permitirá dar una educación de calidad, empezando desde el nivel inicial, estimulando que al juego sea visto como una herramienta elemental y lo adapte a la vida cotidiana como un hábito donde se involucre con la tecnología poniendo límites al momento de usarla.

Problema

La Escuela de Educación Básica Isabel Herrera de Velázquez, no emplea técnicas de gamificación en el aula de computación, es decir los niños de educación inicial; no tienen un buen uso de la tecnología a través de la ludificación, lo que está limitando las actividades de los estudiantes de este nivel, las mismas que podrían fortalecer esta práctica desarrollando las habilidades cognitivas, su inteligencia emocional, basado en el juego a través de estas técnicas, fomentando una enseñanza efectiva y vivencial.

El aumento de un pensamiento crítico, destrezas y las emociones no son suficientes para un aprendizaje, hay que empezar a buscar alternativas como ludificación o juego, el factor limitante es no saber manejar muy bien la tecnología y los docentes en la actualidad tienen escasos conocimientos acerca de la gamificación, se rehúsan a un cambio teniendo como restringimiento el uso de las nuevas tecnologías y no le prestan importancia al articular al juego como mecanismo estimulador dentro o fuera del aula. Esto conlleva como

consecuencia su pensamiento que los juegos pueden generar conflictos o adicción en el salón de clases y no es fácil buscar juegos afines a los temas que se van a trabajar dentro de los contenidos.

El desconocimiento de nuevas técnicas en un mundo dominado por la tecnología, una alternativa es la gamificación esta puede demostrar que el objetivo no es jugar por jugar, más bien es que el docente debe elegir la secuencia de manera apropiada hacia un resultado útil y posible de realizar; ya que es fundamental utilizar los recursos adecuados y que estos sean adaptados a las temáticas que se desean trabajar. El gobierno en la actualidad exige una instrucción de eficacia y la tecnología es esencial en este siglo XXI donde los niños desde muy temprana edad manipulan las apps en los celulares o Tablet la que nos brinda ese acceso sin límites al momento de emplear la gamificación en cualquier dispositivo, el niño logrará interpretar las reglas para empezar el juego.

Por esta razón la gamificación escoge los elementos atractivos que están dentro del juego para aplicarlos en la educación con el cual logra un mayor grado de motivación los estudiantes han optimizado su nivel de enseñanza efectiva.

Las habilidades cognitivas son las que proporcionan la comprensión, aquellas que manejan claramente sobre la investigación. Según Phye (1997), destreza mental logra ser observada como un conjunto de prácticas y, el nivel de superioridad del sujeto de esas habilidades, establecerá su utilidad en las labores académicas, por lo tanto, un excelente alcance de la graduación de los escolares hacia el dominio de adelanto del pensamiento puede ayudar al progreso del conocimiento de habilidades.

1.2 Formulación del problema

El escaso uso de técnicas de gamificación, limita el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años en el nivel de educación inicial de la Escuela de

Educación General Básica “Isabel Herrera de Velázquez” durante el período lectivo 2019-2020.

Árbol de problemas

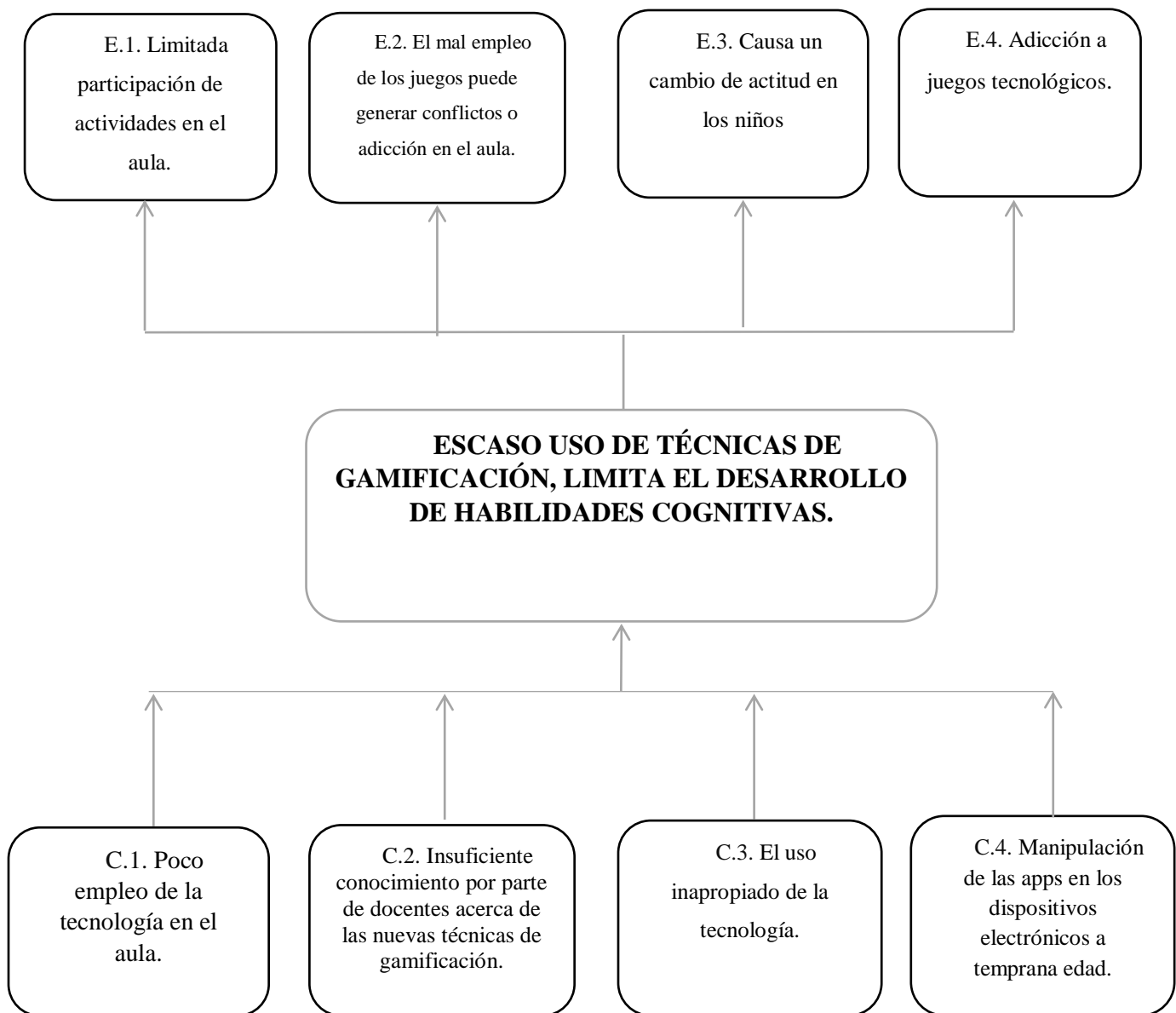


Figura 1 Árbol del problema

Autoría propia

1.3. Justificación

Este trabajo de investigación se fundamenta, en el poco empleo de técnicas de gamificación (juegos en el computador) en los niños de 4 a 5 años, lo que ha producido un gran problema, pues es muy desatinado el uso de un recurso digital en los docentes, donde es

evidente la poca actualización de la tecnología como herramienta en el entorno pedagógico de la Escuela de Educación General Básica Isabel Herrera de Velázquez, por esto, se diseña esta investigación sobre las técnicas de gamificación como mecanismo estimulación en el salón de clases de educación inicial a través de juegos y el empleo de las nuevas tecnologías.

Este trabajo de investigación parte de la carencia de brindar una formación con eficacia con el empleo de tecnología en los estudiantes de educación inicial subnivel II de la Escuela de Educación Básica “Isabel Herrera de Velázquez”, es de vital importancia la aplicación de la gamificación en la enseñanza-aprendizaje, ya que estos niños aprenden a través del juego, es fundamental aplicar estas estrategias llevada a la mano, usando diferentes dispositivos electrónicos, logrando un aprendizaje colaborativo e interactivo desarrollando las habilidades cognitivas con lo que generaremos un aprendizaje productivo y efectivo.

El progreso que generará la aplicación de la gamificación en educación inicial subnivel II en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación General Básica Isabel Herrera de Velázquez es de mucha importancia en la práctica debido a la implementación de los juegos de gamificación que se aplicarán en el laboratorio de computación, los que servirán para estimular el beneficio por el juego de manera limitada, viviendo la experiencia de jugar y compartir actividades con sus compañeros, siendo de mucha utilidad en su contexto.

El trabajo de investigación es factible la aplicación del mismo ya que contará con los recursos tecnológicos, humanos y técnicos todo el periodo que durarán las actividades en las diversas etapas que se realizarán; además de contar con suficiente bibliografía actualizada y acorde al tema tratado, con los que se podrá elaborar los aspectos teóricos del trabajo investigativo; en conclusión, aquí evidenciaremos los aprendizajes y las habilidades obtenidas.

En relación a la pertinencia es que mediante de las técnicas de gamificación se logra potenciar de forma adecuada el grado más alto las habilidades cognitivas de los niños y niñas, mediante la experimentación y del juego se alcanza de manera fácil los aprendizajes efectivos en su entorno.

En cuanto a su originalidad este trabajo investigativo, no ha habido investigaciones similares sobre las técnicas de gamificación en el nivel de educación inicial II, para alcanzar el desarrollo de las habilidades cognitivas a temprana edad escolar logrando así un aprendizaje efectivo.

Este trabajo de investigación elaborado será de beneficio porque desarrollará las habilidades cognitivas de los escolares de educación inicial del subnivel II, las que mejorarán la curiosidad, la retentiva, la conservación, el pensamiento; la disposición de juegos de gamificación serán aplicados a las nuevas promociones, los educadores y los representantes legales tendrán que capacitarse para poner en práctica esta metodología en beneficio de las futuras generaciones fortaleciendo sus habilidades cognitivas, logrando un mejor pensamiento crítico y sobre todo la creatividad de los estudiantes, obteniendo un desarrollo completo del educando durante esta etapa escolar, afianzando su aprendizaje y llevando a la práctica en su diario vivir.

Esta investigación presenta como novedad científica, dejar abierta a futuras investigaciones el incremento del uso de las TIC en los demás subniveles; sin dejar de lado el currículo de contenido de educación inicial, la incrementación del uso de las técnicas de gamificación en este nivel, ya que la tecnología cada día está entrando al campo educativo de manera más firme, pues al incentivar el buen uso de un dispositivo electrónico en tiempo limitado hará que desarrollen destrezas, habilidades, adquieren hábitos, juegan con participación activa propia del proceso de formación integral del niño, con las técnicas de gamificación despertará un mejor funcionamiento de sus sentidos, desarrollará su área

cognitiva, despertará el interés de los estudiantes propiciando que las clases sean participativas, dinámicas e interactivas.

1.4. Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Establecer que las técnicas de gamificación inciden en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de la Escuela de Educación Básica “Isabel Herrera de Velázquez” del cantón Milagro, provincia del Guayas en el año lectivo 2019 – 2020.

1.4.2. Objetivos específicos

Observar el nivel de juegos de gamificación en los niños de 4 a 5 años mediante el uso limitado y adecuado del dispositivo electrónico para lograr el desarrollo habilidades cognitivas.

Adquirir y mejorar las habilidades cognitivas de los niños de 4 a 5 años a través de la aplicación de las técnicas de gamificación para garantizar un aprendizaje efectivo y vivencial.

Diseñar una guía metodológica basada en técnicas de gamificación para el desarrollo de habilidades cognitivas en el nivel de educación inicial.

1.5 Hipótesis y Sistemas de Variables

1.5.1 Hipótesis planteada

Las técnicas de gamificación mejoran las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años en el nivel de educación inicial de la Escuela de Educación Básica “Isabel Herrera de Velázquez”.

H₀: Las técnicas de gamificación no mejora las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años en el nivel de educación inicial de la escuela de educación básica “Isabel Herrera de Velázquez”.

1.6. Sistemas de variables

Variable independiente: **Técnicas de gamificación.**

Variable dependiente: **Habilidades cognitivas**

1.6.1 Operacionalización de las Variables

Tabla 1.

Operacionalización Variable Independiente: Técnicas de gamificación

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Items	Técnica/instrumento
La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo profesional con el fin de conseguir mejores resultados , ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas , entre otros muchos objetivos.	Aprendizaje Tecnológico	Uso de la tecnología diariamente. Utilizar recursos multimedia atractivos y dinámicos.	¿Hace uso de técnicas de gamificación en su clase? ¿Ha llevado a cabo alguna actividad con juegos de gamificación en su aula? ¿Ud. Conoce o sabe qué es la gamificación?	Encuesta Ficha de observación
	Mejores resultados	Interiorización de conocimientos. Experiencia positiva.	¿Cree Ud. Que sus estudiantes ven a los juegos de gamificación como algo interesante?	
	Recompensar acciones concretas	% jugadores que alcanzan el nivel del juego. Cantidad de intercambios de componentes del juego. Cantidad de regalos hechos por quimestre.	¿Considera Ud. Que podría evaluar mediante los juegos de gamificación en el aula?	

Fuente: Instrumento variable independiente
Autoría propia

Tabla 2 Operacionalización Variable dependiente: *Habilidades cognitivas*

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica/Instrumento
Las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales cuyo objetivo es el que el integre la información adquirida de sus experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio , en que tenga sentido para él.	Operaciones mentales	Discriminación	¿Qué tipo de habilidades cree Ud.	Encuesta Ficha de observación
		Atención	¿Se podrían desarrollar mejor con los juegos de gamificación?	
	Integración de información adquirida	Memoria	¿Cree Ud. ¿Qué con los juegos de gamificación se podrá desarrollar habilidades cognitivas?	
		Adquisición	¿Considera Ud. ¿Qué se puede desarrollar habilidades cognitivas para la enseñanza- aprendizaje mediante juegos de gamificación?	
		Proceso de almacenamiento		
	Adaptación al medio	Proceso de recuperación		
Imitación		Cree Ud. ¿Qué el desarrollo de habilidades cognitivas mejorará las potencialidades de los estudiantes en el ámbito educativo?		
		Conceptualización Resolución de problema		

Fuente: Instrumento variable independiente
Autoría propia

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación Teórica

2.2.1 Gamificación origen

Sin embargo, la iniciación de la gamificación inició en la parte empresarial, su progreso se extravió hacia otros espacios. Su impulso a la naturaleza de la Enseñanza entiende que todo se lo debe al profesor Malone, que perfeccionó un estudio de la incitación de los juegos en red utilizando los conocimientos de la gamificación en el aprendizaje.

Pues el juego ha sido una de las maneras de educación , podemos definir a modo de síntesis al juego como una actividad autónoma, esencialmente social, en la que se interactúan con los demás y en la que asimilan ejemplos de actuación y valores (Gee, 2004).

Los creadores de la famosa taxonomía de los juegos serios (Sawyer y Smith (2008), mediante la plataforma digital, realizaron una clasificación de los que podría ser una categorización temporal y estaría comprendida por la variedad de videojuego y el empleo que le dan ciertas instituciones con intenciones educativas.

Pues, el significado de gamificación tal y como lo concebimos hoy en día data de 2003. Se deriva de un término prestado del inglés gamification, vocablo fijado por el británico Nick Pelling, dibujante y programador de programa de computador empresarial, que divulgó este término con el nombre a un contexto observado por él, según la cual la “cultura del juego” era una variedad de revolución que estaba reprogramando la sociedad. De este manera, la gamificación es concebida como un prototipo sobre cómo estas cosas ya existentes, bien sean productos, apariencias sociales o educativos, se pueden convertir en un juego para lograr unos objetivos concretos.

Desde el año 2013 el término fue acogido en diversos espacios, pero en 2010 y 2011 cuando célebres diseñadores de videojuegos propagaron considerablemente la idea de la gamificación en congresos, reuniones y conferencias, recalcando que este término resaltaba la “importancia de la experiencia lúdica”, es decir, la escasez de trasladar la concentración, la diversión y las emociones vividas por el jugador al mundo real. Los creadores de videojuegos Cunningham y Zichermann definieron la gamificación como el “uso del pensamiento lúdico y las mecánicas del juego para fomentar la participación de los usuarios y resolver problemas”. Por otra forma, Deterding, Khaled, Nacke y Dixon favorecieron con una definición académica: “uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos”

Actualmente, la gamificación, ya afirmado en el sector educativo, se inicia un proceso de maduración en el que se está formando una enorme conjunto de masa crítica en publicidades y revistas científicas, diversas de ellas asentadas en la ajuste de la gamificación a los formas móviles y tecnología de avance.

2.1.1.1 Gamificación

La gamificación, como representación de adquisición de conocimiento y aptitudes mediante el juego, es una habilidad en apogeo en la enseñanza. El ambiente lúdico al período de ejecutar acciones desarrolla de manera inmensa la motivación de los estudiantes, su beneficio, su nivel de alcance y, para lo cual, el nivel de enseñanza (María, Marrón, Enrique y Pascual, 2018). Manejar el juego para el perfeccionamiento de acciones serias, es un buen componente para aumentar la memoria, el esfuerzo y la exaltación; si bien es cierto, la enseñanza mediada por el conjunto de técnicas es una situación, se solicita manejar habilidades que favorezcan en el positivo desarrollo del proceso, estando así, la gamificación se convierte en una excelente opción para abocar a los estudiantes a llevar un hilo conductor y regulado dentro de su proceso.

La Gamificación aplicada en el espacio de la Enseñanza, frecuentemente de brindar otras representaciones figuradas y prácticas que pretenden proporcionar la meditación hacia estos fenómenos de las habilidades de gamificación manejadas para abastecer el aprendizaje. (Espinosa, 2016). La nueva relación de los acontecimientos tecnologías en la parte de la educación, ha visto a la gamificación como una instrumento de aprendizaje basado en el juego y que a través de este se desarrolla la estimulación, colaboración y los consecuencias del aprendizaje (Navarro, 2017). Este método tradicional ha generado muchas dificultades en la actualidad porque las nuevas generaciones, debido al uso ilimitado de las tecnologías el que permite al estudiante enfocar su aprendizaje en actitudes positivas, basadas en aprendizaje Activo y la Gamificación (Zepeda Hernández, Abascal Mena, y López Ornelas, 2016).



Figura 2 Adaptado de ¿Cómo aplicar la gamificación en el aula?

Al referirnos a la gamificación podemos observar que son estrategias que se aplican en los ámbitos educativos de forma lúdica, motivando el cambio a la tecnología como parte de él incorporando los juegos de esta forma se potencia la experiencia al estudiante y también al docente (Torre Toukomidis y Romero Rodriguez, 2018).

Es evidente que con la nueva era del conocimiento y la tecnología trajo consigo una nueva proyección en el que los niños opinan desasosiegos que la educación tradicional no ha podido compensar, en este nuevo escenario crean los beneficios de los estudiantes cambien, por lo que los docentes requieren investigar nuevas estrategias y materiales en sus clases para aumentar la motivación y el compromiso con sus estudiantes (Ortiz-Colón, Jordán y AgredaI, 2018). En el ámbito de la educación se puede ver diferentes casos en los que los docentes han incursionado en un juego en la red el que les ha permitido aumentar sus instrucciones y destrezas, como su cooperación en el espacio educativo (Cruzado y Rodríguez, 2013).

La gamificación es el auge de la educación en la cual se logra una forma de adquisición del conocimiento y las competencias mediante el juego, esta técnica gira al entorno lúdico en el que se realiza actividades que crecen de manera inmensa la estimulación de los estudiantes, su interés, el nivel de alcance y, por ende el nivel de amaestramiento (María, Marrón, Enrique y Pascual, 2018).

2.1.1.2 ¿Para qué sirve la Gamificación?

En buenas palabras la gamificación es una acción donde los escolares asimilan, no jugueteando a juegos determinados, sino que estudian como si estuviera jugando a un juego. Es decir que por eso se diferencia de un juego ya que puede incluir dinámicas de gamificación en nuestras salas de clase sin caer en faltas y alcanzar las claves de su conquista (Ocón, 2016).

2.1.1.3 ¿Cuándo se utiliza las técnicas de gamificación?

Las técnicas de gamificación se lo utilizan como una herramienta pedagógica basada en el juego porque obtiene una motivación en los estudiantes, desplegando una gran responsabilidad de las personas, e incitando el ánimo de vencimiento. Se emplea una sucesión de métodos mecánicos y dinámicos extrapoladas de los juegos; pues esta habilidad es la manera de condecorar al beneficiario en empleo de objetivos logrados.

El empleo de videos juegos como intermedio de educación. Constantemente son juegos que ya preexisten y son adecuadas a los recursos de estudios. De forma central la educación el aprendizaje establecido en juegos acentúa el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes, que mejoran el rendimiento escolar desarrollando habilidades. Agregado a esto el autor Gredler (1996) menciona: Considerando las múltiples dimensiones que forman parte del proceso de significación que se establece tanto por el hecho de jugar como de los juegos como producto y material docente en el aula, podemos decir que los videos juegos permiten el desarrollo de habilidades sociales (pág. 521).

2.1.1.4 Recursos para gamificar el aula.

Según Casado (2016), se reflexiona como prácticas de gamificación a las experiencias en las que se dan contextos de juego para desarrollar actividades y afianzar una sucesión de conocimientos en los educandos. A lo largo de los últimos años, han ido saliendo abundantes materiales que ayudan a establecer estos contextos de juego y por tanto, a llevar a cabo la gamificación.

2.1.1.5 Qué es la gamificación y por qué es útil para el salón de clases

La gamificación es una forma de incorporar estrategias de juego que pueden apoyar y motivar el trabajo de educandos y docentes en el aula de clases.

En la actualidad se han diferenciado considerablemente los métodos de enseñanza y las estrategias educativas que se utilizan dentro de las escuelas y otros centros educativos. Y aunque muchos de estos métodos no son nuevos, han cobrado mayor popularidad en los últimos años. Su importancia radica en el enriquecimiento de los procesos de enseñanza y la mejora en los resultados de aprendizaje de los alumnos.

Esta diversificación también provoca que los maestros y los estudiantes cuenten con nuevas herramientas para apoyar y motivar el trabajo educativo dentro del aula. Una de estas estrategias de enseñanza-aprendizaje es la gamificación y hoy te platicamos de qué se trata.

El aprendizaje es uno de los procesos que podrían considerarse como más complicados y aburridos, al menos desde el punto de vista del alumno considerando los modelos de enseñanza tradicional. Por ello es importante considerar la gamificación como una alternativa de apoyo en los procesos de enseñanza-aprendizaje debido a las siguientes razones:

- Estimula y hace más atractiva la participación de los estudiantes.

- Simplifica las actividades difíciles.

- Motiva la participación constante.

- Crea una retroalimentación positiva a través de recompensas.

- Promueve la perseverancia y el triunfo.

- Aumenta el compañerismo.

- Ayuda a construir una identidad propia.

- Transforma actividades aburridas en divertidas e interesantes.

- Fomenta la comunicación entre pares.

- Crea ambientes de confianza.

A pesar de los beneficios evidentes, nunca debemos olvidar que la gamificación es solo una estrategia de apoyo en el aula y que las dinámicas de juego nunca deben de opacar el verdadero propósito de los procesos de aprendizaje en el aula. El contenido académico debe ser el principal motor que impulse las mecánicas del juego, de allí la responsabilidad del docente para controlar y mediar la gamificación en el área educativa.

La gamificación sigue un curso de tres **pasos** que también siguen los juegos tradicionales con los que hemos crecido toda la vida. Ellos son, la mecánica, el proceso y los componentes del juego.

La mecánica del juego: consiste en hacer que el usuario se implique en el juego de una manera dedicada y divertida para poder subir de nivel, ganar puntos, conseguir medallas y premios, etc.

El proceso del juego: aquí se encuentran las motivaciones personales de cada individuo que están alimentadas por las recompensas, el prestigio conseguido y el reconocimiento logrado.

Componentes del juego: ellos son el avatar de los diferentes jugadores, los puntos acumulados, las insignias, etc.

Las mecánicas se relacionan con la motivación y el comportamiento de los estudiantes. Representan las reglas y las recompensas que hacen que los juegos se conviertan en desafíos, provocando emociones que un sistema gamificado busca generar en los participantes. Para lograrlo se recurre a elementos como: retos, desafíos, premios, puntos, clasificaciones, niveles y regalos (Contreras y Eguia, 2016).

2.1.1.6 Juego didáctico

El juego didáctico ha tenido una transformación con el avance de la tecnología e innovación en el ámbito educativo la gamificación como técnica ha incrementado la eficiencia en el proceso

educativo, lo que a su vez ha generado un compromiso de los docentes y estudiantes en la era digital (Castillo, Andrea, Lozano, Fernando y Pineda, 2017). Podemos ligar al juego tecnológico con la educación inicial ya que a través de la misma se puede desarrollar una serie de habilidades cognitivas, psicomotrices, sociales y emocionales acordes con los procesos individuales de cada uno de los estudiantes, así como con su contexto; su organización es responsabilidad de los docentes, la que responde a una visión de aprendizaje y enseñanza determinada, sea esta en forma implícita o explícita, lo que se puede evidenciar en la estrategias que usa para aplicar las actividades (Martínez, 2011).

Podemos darnos cuenta como este aprendizaje ha cambiado durante los últimos años mostrando la conexión que existe entre los juegos y el aprendizaje. Los juegos y la tecnología ayudan a experimentar nuevas identidades, ya que a través del juego se mejora la atención, memoria, la concentración y el pensamiento (Espinosa, 2016). Pues en la actualidad se ha combinado los videojuegos y la educación pueden ser considerados como aprendizajes basados en juegos, los que se agrupan en enfoques muy diferentes; el juego educativo efectivo es el que logra un equilibrio entre la diversión y el valor educativo (Moreno-Ger, Burgos, Martínez-Ortiz, Sierra, y Fernández-Manjón, 2008). Lo que busca manejar el docente actual es formar habilidades necesarias para actuar con eficiencia en la nueva sociedad del conocimiento y de la información que le permita al docente asumir este nuevo reto (Martínez, 2011).

2.1.6 Habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas se pueden clasificar en básicas y superiores. Las básicas son consideradas como centrales y ayudan a construir las habilidades cognitivas superiores y pueden ser utilizadas en diferentes momentos del proceso de pensamiento y en más de una ocasión. Ahora bien, en la actualidad no existe una taxonomía única de habilidades cognitivas, por lo que,

como punto de partida en el presente estudio se utilizó la siguiente clasificación de habilidades básicas y superiores (Ramos, Herrera, y Ramírez, 2010). Pues las habilidades cognitivas se han considerado procesos completamente diferentes, en diferentes regiones cerebrales, las mismas que están relacionadas (Corbi, 2003).

Ya que Piaget considero que las habilidades cognitivas tienen una relación. Su teoría se basaba en la idea que los niños aprenden de movimientos observables con objetos. Se puede decir que las habilidades cognitivas son procesos de la adquisición de conocimiento y comprensión a través del pensamiento, la experiencia y los sentidos (Van der Fels, 2015).

2.1.6.1 Adquisición de las habilidades cognitivas

El estudio de la adquisición de las habilidades cognitivas presenta una gran complejidad, debido a la diversidad de perspectivas y acercamientos realizados al tema. Las revisiones recientes de Voss, Wiley y Carretero (1995), VanLehn (1996, 1999), Rosenbaum, Carlson y Gilmore (2000), son una muestra de esta diversidad de acercamientos teóricos y metodológicos.

La adquisición de las habilidades cognitivas tiene sus raíces en el estudio de la solución de problemas, por lo general problemas libres de contenido, como puzzles y similares, en los que el individuo tenía que explicar sus razonamientos en voz alta resolvía el problema. Las transcripciones de estos protocolos verbales ofrecían los fundamentos empíricos para el desarrollo de modelos computacionales de la solución general de problemas.

Las revisiones actuales sobre la adquisición de las habilidades cognitivas empezaron cuando Newell y Simón (1972), abordaron diferentes aspectos de las mismas, diferenciando entre grandes categorías de habilidades, atendiendo a las fases típicas de desarrollo de las habilidades, y estableciendo los procedimientos instruccionales ligados preferentemente al desarrollo de cada una fase de adquisición de las habilidades cognitivas.

2.1.6.2 Fases en la adquisición de habilidades cognitivas.

Las fases en la adquisición de habilidades cognitivas según Phye(1997), la habilidad mental puede ser vista como un conjunto de habilidades y, el grado de dominio del individuo de esas habilidades, determinar su rendimiento en las tareas escolares, por lo tanto, un mejor entendimiento de la progresión de los estudiantes hacia el dominio de sus habilidades de pensamiento puede contribuir a la mejora de la instrucción de habilidades.

Fitts(1964) describe tres fases en la adquisición de habilidades motoras que son también aptas para describir el proceso de la adquisición de habilidades cognitivas:

La fase inicial, en la que aún no es capaz de aplicar el conocimiento;

La fase intermedia, en las que se distinguen dos subfases, la subfase de aplicación de un solo principio, y la subfase de aplicación de muchos principios;

La fase final, en la que los individuos pueden ejecutar las acciones sin errores.

Fase inicial: en esta fase el individuo intenta entender el conocimiento sin intentar aún aplicarlo. En esta fase adquieren un papel relevante las explicaciones, la discusión, y otras actividades de adquisición de información.

Fase intermedia: empieza cuando el individuo posee algún conocimiento para aplicación de los conceptos y principios adquiridos a la solución de problemas, pero no todo el conocimiento necesario. En esta fase intermedia pueden distinguirse dos subfases: la de aplicación de un único principio y la aplicación de muchos principios.

En la subfase de aprendizaje y aplicación de un único principio adquiere gran importancia el aprendizaje a partir de ejemplos.

La subfase de aprendizaje y aplicación de varios principios se produce cuando el aprendizaje de una habilidad cognitiva compleja requiere también el aprendizaje de heurísticos que ayudan a seleccionar la combinación correcta de principios para resolver un problema.

Fase final: es la fase donde adquieren las habilidades cognitivas comienza cuando los individuos pueden ejecutar acciones sin errores. Aunque el aprendizaje no finaliza en este punto: La práctica continuada incrementa la rapidez y la precisión de la ejecución.

2.1.6.3 ¿Cómo se desarrollan las habilidades cognitivas?

Algunas actividades que nos permiten desarrollar las habilidades cognitivas son:

El Juego, en que cualquiera de sus modalidades es ideal para desarrollar habilidades cognitivas.

Pues un juego libre es (imaginativo, sin reglas) estimula la función ejecutiva de flexibilidad al motivar al niño a probar diferentes maneras de hacer las cosas. Si se juega en conjunto con otros niños, estimula el lenguaje y la cognición social.

El juego estructurado (con reglas definidas) promueve sobre todo funciones ejecutivas como planeación, flexibilidad y el control inhibitorio porque implica desarrollar estrategias para resolver problemas y ajustarse a las posibilidades del juego.

Videojuegos educativos: pueden considerarse una modalidad de juego estructurado, los que añaden un componente educativo, de manera que el niño, además de divertirse, adquieren conocimientos o desarrollan habilidades.

2.1.6.4 Tipos de habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas operan sobre la información recaba por los sentidos.

Habilidades cognitivas: permiten la elaboración del conocimiento, operando directamente sobre la información recabada por los sentidos. Suelen consistir en las siguientes habilidades:

Discriminación: herramienta sensorial en el niño distingue entre varios estímulos de una clase o diferente, escogiendo uno y eliminando los demás.

Atención: es una habilidad mental en la se pone la concentración de un objeto. Capacidad de captación de detalles y de concentración o foco. La atención es el primer factor que influye en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Comprensión: Capacidad de traducción de lo captado a un lenguaje propio, elaboración interior de lo percibido, clasificación de la realidad, etc.

Memoria: Es la capacidad para recordar previamente lo aprendido, el que incluye las siguientes fases:

Adquisición de la información: es la primera relación que se tiene con la información (leer, ver, oír, etc.).

Proceso de almacenar: se organiza toda información recibida.

Proceso de recuperación: es la utilización de la información recibida en el momento necesario. Es la memorización de lo vivido para que sirva de fundamento a futuras experiencias idénticas o similares, pudiendo recuperar lo aprendido incluso sin hallarse en presencia del estímulo en cuestión.

Imitación: es la capacidad para aprender y reproducir lo simple y complejo elaboradas por un modelo. Pue en este proceso se incluye lo cognitivo, afectivo y conductual. El niño repite todo lo que está a su alcance. Pues en el juego el niño reproduce o representa la actividad de quienes lo rodean, le encantan representar más que ser el mismo.

Conceptualización: Es el proceso mediante el cual el niño identifica y selecciona una serie de características o rasgos claves, relevantes de un conjunto de objetos, con el fin de buscar sus

principales propiedades esenciales que le permiten identificarlo como clase y diferenciarlos de otros objetos.

Resolución de problemas: es una capacidad que se tiene, de acuerdo a lo aprendido y las experiencias, formando un pensamiento propio como respuesta a lo percibido, es decir, la formación de un pensamiento propio como respuesta a lo percibido, es decir, formulación de una respuesta a diferentes situaciones y conflictos.

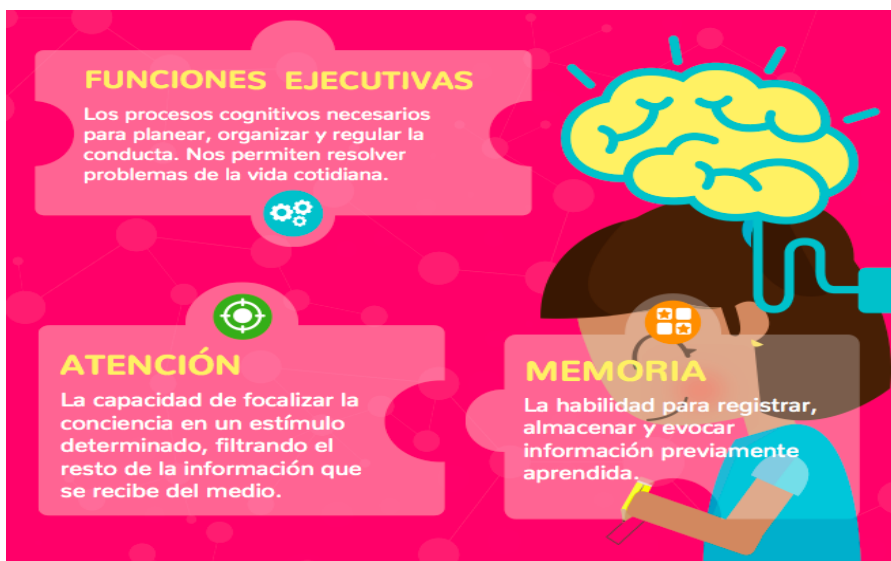


Figura 3 Adaptado de Estrategias de aprendizaje.

Habilidades metacognitivas: Aquellas que tienen como objeto no la realidad percibida, sino los propios cognitivos, permitiendo así la capacidad de pensar sobre el modo en que se piensa, por decirlo de alguna manera. Así, estas habilidades permiten el control, la explicación y transmisión de conocimiento vivido, así como la formulación de un lenguaje útil para ello y de otros sistemas complejos de representación de las ideas.

Las habilidades cognitivas tienen relación con las nociones de inteligencia, de aprendizaje y de experiencia, gracias a las cuales un ser humano puede crecer cognitivamente y aprender a

desempeñar tareas complejas o prever situaciones futuras con lo vivido (María Estela Raffino, 2018).

Dado que estas habilidades corresponden al conjunto de capacidades intelectuales concretas, que una persona emplea más o menos a lo largo de las diversas situaciones de su vida, tales como:

Previsión: evalúa las consecuencias de una acción antes de realizarla, pudiendo así desistir de ella si dichas consecuencias fueran inconvenientes. Esta es clave para la supervivencia del individuo y para su integración en la sociedad.

Planificación: es la capacidad de prever a futuro una serie de consecuencia a partir de las acciones emprendidas y por ende trazar metas y objetivos que se deriven de estas acciones; pues se debe elegir las consecuencias y de alcanzar propósitos futuros.

Evaluación: con esta capacidad se puede juzgar individualmente la convivencia o el peligro de una acción, o de saber que tan cerca se está o no de la meta deseada, de tener conciencia sobre se está y corregir la conducta para llegar al punto deseado o evitar el indeseado.

Innovación: la capacidad de encontrar alternativas o nuevos caminos hacia las metas deseadas, a partir de experiencias pasadas y memorizadas, tomando en consideración la comprensión del mundo que se posee. Esta capacidad es clave, para el desarrollo del pensamiento abstracto y evitar repetición de fórmulas previas, por exitosas que hayan sido.

Habilidades metacognitivas: Aquellas que tienen como objeto no la realidad percibida, sino los propios cognitivos, permitiendo así la capacidad de pensar sobre el modo en que se piensa, por decirlo de alguna manera. Así, estas habilidades permiten el control, la explicación y transmisión de conocimiento vivido, así como la formulación de un lenguaje útil para ello y de otros sistemas complejos de representación de las ideas.

2.2. Antecedentes Investigativos

Al a ver realizado investigación y consultas en el repositorio de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosófica y Humanística de la Universidad Estatal de Bolívar, se puedo verificar que no existen estudios relacionados con el uso de técnicas de gamificación para desarrollar las habilidades cognitivas.

Idrovo Naranjo Erika Karina (2018). La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemática para el cuarto de educación básica de la Unidad Educativa CEBCI sección matutina año lectivo 2017-2018. Este trabajo investigativo aborda la importancia que tiene una educación innovadora que no se basa en textos, sino que los docentes proporcionen y fomenten el uso de nuevas herramientas metodológicas, ya que cuando se trabaja con juegos se consigue transformar la visión del estudiante cambiando la forma de ver el proceso educativo su motivación.

Macías Espinales Adriana Virginia (2017), en su tesis la Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas. Aplica la gamificación como estrategia donde logra motivar a los estudiantes para realizar actividades grupales en la resolución de problemas promoviendo un continuo y permanente aprendizaje desarrollando destrezas y habilidades matemáticas.

Loján Carrión María del Cisne (2017) en su trabajo investigativo de “Patrones en Gamificación y juegos serios, aplicados a la Educación”, emplea la gamificación utilizando las técnicas didácticas correctas, que permitan a los estudiantes la motivación en el aprendizaje potenciado sus capacidades cognitivas, es decir aprendan a aprender.

Ponluisa Ojeda Laura Elizabeth (2017) en su tesis “Aplicaciones móviles en el aprendizaje de nociones espaciales en niños de Educación Inicial”, impulsa los cambios en la educación con el empleo de las herramientas tecnológicas de fácil acceso, a través de los dispositivos móviles,

familiarizando a los docentes con algo que los niños nacieron en la era tecnológica y el uso de los mismo es constante, con el empleo adecuado son herramientas con la que se podrá desarrollar las habilidades cognitivas.

Alonso(2017) en su tesis “Scratch como herramienta para la enseñanza de la programación en Educación Primaria” su trabajo investigativo, ofrece una reflexión sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de la programación, siendo este una herramienta que proporciona Scratch, ya que esta es usable, aunque presenta aspectos susceptibles de mejora en el ámbito educativo.

González(2016), en su trabajo investigativo “Gamificación hagamos que aprender sea divertido”, nos indica que la Gamificación es la aplicación de elementos lúdicos en entornos que no lo son, con la intención de modificar el comportamiento de los niños actuando sobre su motivación para conseguir objetivos concretos. La Gamificación, a pesar de parecer un juego, implica trabajo y diversión. Busca aumentar la motivación de los estudiantes para aprender o faltar menos a clase, que los niños sean más participativos en los juegos realizando elecciones con consecuencias concretas; logrando un aprendizaje más significativo reteniendo más en la memoria debido a que son más atractivos que una clase tradicional.

Morillas Barrio César (2016), en su tesis Doctoral con su tema “Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional”, este trabajo se inserta la búsqueda de nuevas herramientas tecnológicas que den mayor sentido y contenido a las clases, asumir la responsabilidad de la adquisición de competencias por parte de los estudiantes esperando que aprendan y puedan reproducirlas en su vida cotidiana.

En su artículo científico Potencialidades de la Gamificación en la Educación (Quiñones y Ramírez Martínez, 2018.), realiza las investigaciones sobre los efectos positivos de los juegos de

video, centrándose en cuatro campos principales: cognitivos, motivacionales, emocionales y sociales. Mediante la integración de perspectivas de desarrollo positivo y la psicología social, se proponen algunos mecanismos por los cuales el usuario de los videojuegos puede recibir beneficios psicosociales que luego pondrá en práctica en el mundo real. Algunos hallazgos sugieren que los videojuegos ofrecen a la juventud no solo un entorno virtual, envolvente y atractivo, sino que también permiten desarrollar ciertas destrezas de tipo cognitivo, social y emotivo. Además, estas experiencias pueden tener el potencial para mejorar la salud y el bienestar mental en niños, niñas y adolescentes.

A través del tiempo la Gamificación pasó a ser parte del aula de clases, ya que nuestros estudiantes son nativos digitales, pues nacieron en la era digital. Se trata de individuos cuya vida ha transcurrido utilizando nuevas herramientas tecnológicas, estos prefieren los contenidos audiovisuales al texto impreso, experimentan el trabajo grupal y juegan a videojuegos, entre otros aspectos (Prensky, 2001).

Dado que esta generación tiende a resistir la idea de ser menos receptores en las metodologías de enseñanza tradicionales, sin la posibilidad de interactuar. Este repercute en una falta de interés y motivación en su educación que puede derivar en el fracaso y abandono escolar. Pues los docentes deben tener en cuenta esta situación y adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje a unas nuevas necesidades y preferencias, buscando el uso de diversas metodologías para conseguir que los estudiantes participen, se impliquen y se motiven en su propio aprendizaje (Minecraft, 2018).

En la actualidad están apareciendo nuevas metodologías las que proponen fomentar y emplear el uso de las TIC por ejemplo: el aprendizaje basado en problemas, el trabajo en proyectos, aula invertida (flippedclassroom) o la gamificación, entre otros.

Hay muchos autores que han definido la gamificación en las que podemos ver un cuestionamiento en cuanto a la definición. Según Zicherman y Cunningham (Renobell Santaren y García Gaitero, 2016), definen a la gamificación como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”. Para Karl. M. Kapp (Renobell Santaren y García Gaitero, 2016) la gamificación es la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.

Pues estos autores defienden que hay que aprovecharse de la vertiente psicológica que provocan los juegos para hacer que los jugadores se involucren en el marco y reglas del juego para hacer que los jugadores se involucren en el marco y reglas del juego y anhelan alcanzar la meta final logrando los mejores resultados. Esto encaminado al ámbito educativo, se puede traducir en que la gamificación proporciona que los estudiantes se comprometan y se motiven para impulsar el aprendizaje y lograr resolver problemas.

Conforme indica Cortizo (2014) las ventajas que ofrece la gamificación hacia el estudiante son: gratificar el esfuerzo, informa y sanciona la falta de interés, advierte al estudiante cuando se encuentra en una situación de dificultades, recompensa el trabajo extra, mide de forma precisa el avance individual del estudiante y sugiere fórmulas para mejorar sus resultados. Pues otra ventaja para el docente ya que la gamificación induce el fomento de trabajo en la clase, posibilita recompensar a los estudiantes que lo merecen y permite revisar el avance de los estudiantes.

Entonces la gamificación tiende a confundirse con otras metodologías como la metodología de aprendizaje basada en el juego o en inglés game-based learning (GBL) o la utilización de juegos serios (serious games). Las tres estrategias de aprendizaje se basan en los juegos, pero hay claras diferencias:

Los GBL, incorpora los juegos como herramienta de apoyo para obtener aumenta el aprendizaje, la temática del juego elegido está ligada a los contenidos que se enseñan y no requiere de una adaptación previa. Los juegos no tienen por qué ser digitales, pero utilizar contenidos digitales es una buena estrategia para trabajar las TIC (EdTechRe, 2013).

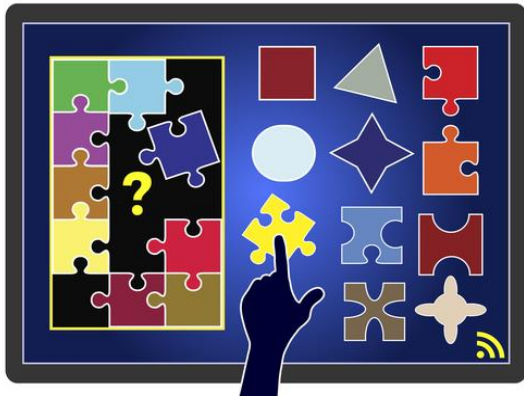


Figura 4 Adaptado de Game-Based Learning (GBL).

Los seriousgames son los juegos que están diseñados específicamente para el ámbito educativo. La idea va más allá del entrenamiento y busca en juegos una función informativa y educativa. La idea de estos juegos es tener un propósito y generalmente buscan desarrollar habilidades un cambio en las conductas sociales o potenciar la salud emocional.



Figura 5 Adaptado de Seriousgames.

La gamificación, en cambio, utiliza las dinámicas o mecanismos de juego como reglas, puntuación, recompensas, rankings, etc., para así conseguir envolver los contenidos que interesa divulgar de una forma atrayente que fomente la participación y la competencia. Pues la gamificación proporciona un juego más atractivo y provoca una mayor motivación.



Figura 6 Adaptado de Juego de gamificación.

2.3. Fundamentación Legal

La Constitución de la República del Ecuador (2008), en su:

Art. 26 Estipula que “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”.

En su Art. 28 indica lo siguiente “La educación responderá al interés público y no estará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o equivalente”.

En su Art. 347.- Es responsabilidad del Estado en su inciso 8 “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar en enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural(LOEI,2017) garantiza el derecho a la educación y determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad. En este contexto el Ministerio de Educación, consciente de su responsabilidad, asume el compromiso de elaborar el Currículo de Educación Inicial, El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad,

autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas. La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano.

El Código de la Niñez y Adolescencia(2003), establece en el Art. 37 numeral 4 “Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación. - La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables en su numeral g: Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Tipo y Diseño de investigación

Según su **descripción epistémica**: Esta investigación tiene un enfoque cuantitativo, ya que, se establecerá el uso de instrumentos de medición para realizar cálculo estadístico y obtener los resultados de forma confiable.

Según su **metódica**: el diseño de investigación es pre-experimental, ya que se pretende administrar un estímulo o tratamiento, utilizando técnicas de gamificación a un grupo y después aplicar la ficha de observación para verificar si el estímulo surgió efecto en la variable dependiente.

3.2. Modalidad de investigación

Para estructurar el trabajo de investigación, se utilizó las siguientes modalidades.

3.2.1. Investigación de campo

La investigadora recabó información en el lugar donde se producen los hechos, para actuar en el contexto y transformar una realidad. Se realizó en la Escuela de Educación Básica “Isabel Herrera de Velázquez”, donde se aplicaron los instrumentos correspondientes para obtener la información requerida, de los estudiantes.

3.2.2. Investigación bibliográfica

Se revisó información de libros, artículos de revistas con ISSN, artículos anexados, tesis de maestría y doctorado, internet, entre otros. Una búsqueda avanzada de información para determinar cuál es el conocimiento existente en un área en particular, es un conjunto de procedimientos y técnicas, que el profesional debe poseer para usar con agilidad la biblioteca y de fuentes primarias, secundarias y terciarias.

La elaboración de este trabajo depende del tema y de la habilidad del investigador para recoger y evaluar materiales, tomar notas claras y bien documentadas, también de la presentación y orden en el desarrollo de la descripción y los propósitos del documento.

3.3. Tipos de investigación

Para que la investigación se llegue a cumplir con eficiencia, se tomaron referencias a los siguientes tipos o niveles de investigación.

3.3.1 Descriptiva

Esta investigación es descriptiva, por permitir conocer las situaciones, costumbres y actitudes sobresalientes de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas, estilos de aprendizajes; no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones entre las dos variables.

No es una simple tabulación, se recogen los datos sobre la base de la hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera sigilosa y analizar los resultados, que contribuyan al conocimiento.

Se realiza indagando las características más relevantes de un problema, en el caso de los niveles educativos es que se desconocen los juegos serios, esta investigación permitió identificar el grado de conocimiento de la información que tienen los estudiantes, la encuesta, como técnica primaria, que serán de utilidad para la comprobación de la hipótesis.

3.2 Población/Muestra

Se consideró como aspectos principales para la investigación: a los niños y niñas de Educación Inicial del Subnivel II y la disponibilidad para el uso del laboratorio de computación de la institución.

Tabla 1 Población para la Recolección de Información

Entidad / Personas	Cantidad
Directora	1
Educadoras	2
Niños y Niñas	30
Padres de familia	30
Total	63

Fuente: Autoría propia

3.3 Técnicas/ Instrumentos

Técnica

Encuesta: La encuesta será administrada a las dos docentes, directora y treinta padres que conforman el 100% de representantes legales de los niños de Educación inicial subnivel 2 paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica “Isabel Herrera de Velásquez” del cantón Milagro.

Una encuesta se usa para entregar descripciones sobre las características del problema investigado y relacionarlas con otros estudios. (Buendía y otros, 2006).

Instrumento

El instrumento utilizado para realizar la encuesta fue: el cuestionario con escala de Likert para medir el nivel de acuerdo o desacuerdo en la oración planteada. La encuesta aplicada a los padres consta de dos partes:

Una primera parte, donde se encuentra los datos personales del encuestado, y la segunda parte están las preguntas formuladas de selección múltiple, referente a la gamificación y al desarrollo de las habilidades cognitivas.

En la encuesta a los docentes será referente a la aplicación de las técnicas de gamificación, en donde responderá preguntas sobre el uso de la tecnología.

Validez y Confiabilidad del Cuestionario dirigido a docentes y padres de familia

En primera instancia, se logró validar este instrumento de recolección de datos, bajo la opinión del tutor asignado a esta investigación, en donde expuso las opiniones pertinentes sobre la idoneidad de los ítems del cuestionario. Además, se realizó un estudio piloto para verificar la validez del instrumento, mediante el estadístico Alfa de Cronbach, cuyos resultados fueron los siguientes:

Tabla 2. Estadístico de Fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,884	,891	11

Fuente: Programa SPSS; Evaluación del Test SENA

Elaborado por: Libeiro (2019)

Según los resultados obtenido, muestra que: $0,884 > 0,8$ que es el mínimo aceptable, entonces se puede afirmar que, el instrumento si pasa la prueba de confiabilidad.

Técnica de Observación: Mediante la observación realizada a los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Isabel Herrera de Velásquez, podemos establecer las potencialidades (habilidades cognitivas) que puede desarrollar en el aprendizaje con el uso de las técnicas de gamificación, y reconocer los ajustes necesarios para la continuidad de la investigación.

Instrumento

Ficha de observación

Una ficha de observación tiene una serie de variables (características, atributos, comportamientos) relacionados directamente con las prácticas vigentes en una institución educativa. Por su propia naturaleza, medibles dentro del aula y en diversos escenarios de la vida escolar. El mismo tiene que ser adaptado a las características de lo que observamos y al propio contexto (Verpoorten y Alidou, 2019).

3.4 Procedimiento/toma de datos

Para la toma de datos en el presente trabajo investigativo, se procederá de la siguiente manera:

Se pedirá el permiso respectivo a la directora a través de una solicitud escrita para poder aplicar los instrumentos de recolección de datos sobre las variables sujetas de investigación, la misma que será legalmente autorizada con su firma y sello respectivo.

Se acudirá a las instalaciones físicas de la E.E.B. Isabel Herrera de Velázquez para efectuar la observación a los niños, a la vez aplicar la encuesta a las docentes y a la directora; luego se realizará la encuesta a los padres de familia.

Se realizará una revisión exhaustiva de los dos instrumentos tanto de la ficha de observación, como del cuestionario para la encuesta, en busca de contradicción o incompatibilidades permitiendo una limpieza y obteniendo veracidad y precisión de respuestas en cada uno de ellos.

Posterior a la etapa de aplicación de la propuesta, se realizará la evaluación de las habilidades desarrollada a través de la gamificación de los niños y niñas.

Los resultados obtenidos serán codificados previamente para realizar el análisis estadístico.

3.5 Análisis/ interpretación /datos

Dado que se busca indagar sobre el uso de las técnicas de gamificación de los padres de familia de la Escuela de Educación Básica, así como los objetivos diseñados, el presente trabajo fue elaborado mediante el planteamiento del enfoque cuantitativo.

Se aplicó la encuesta a las directivo, docentes y padres/madres de familia.

Se ingresó los datos obtenidos, luego se aplicó los instrumentos de recolección, en la aplicación informática se usó programa SPSS mediante la creación de cada una de las preguntas e indicadores con sus correspondientes respuestas en forma digital.

Se obtuvo de forma automática las tablas de frecuencias de cada una de las preguntas y/o indicadores mostrándose de forma tabular el resumen del conteo absoluto y relativo con su respectivo porcentaje.

Se elaboró los gráficos estadísticos como resultado la tabulación para cada ítem de los instrumentos aplicados, estos son de tipo circular lo que permite una excelente comprensión de la información mostrada.

Se efectuó el análisis de los datos procesados mediante la consolidación de un resumen y agrupación de cada uno de los porcentajes calculados, dándole mayor énfasis a la investigación.

Se realizó la interpretación de los resultados fundamentándose en los datos numéricos conseguidos y contrastándolos con la revisión literaria así relacionándolos con la teoría y los procedimientos efectuados durante el proceso investigativo.

Se redactó de forma textual las respectivas conclusiones y recomendaciones se usó los resultados obtenidos luego se procedieron los datos de los instrumentos tanto de los niños como de las docentes, mostrando la realidad del fenómeno en la Escuela.

3.6 Interpretación de Resultados de las Encuestas

Tabla 3 Criterio sobre el uso de la gamificación en sus clases.

¿Hace uso de las técnicas de gamificación en sus clases?					
	Frecuenci	Porcentaj	Porcentaje	Porcentaje	
	a	e	válido	acumulado	
Válidos	Si	1	33,3	33,3	33,3
	No	1	33,3	33,3	66,7
	A veces	1	33,3	33,3	100,0
	Total	3	100,0	100,0	

Fuente: La encuesta

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A.



Gráfico 1 Criterio sobre su tiempo de docencia

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A

Análisis

El 66,5% de los docentes no usa las técnicas de gamificación impartiendo sus clases, mientras que el 33% si lo emplea en sus actividades.

Podemos darnos cuenta que los docentes aun no entran a la era digital, al momento de impartir sus clases.

Tabla 4 Criterio de actividades con gamificación en el aula.

2. ¿Ha llevado a cabo alguna actividad con juegos de gamificación en su aula?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	1	33,3	33,3	33,3
No	1	33,3	33,3	66,7
Válidos A veces	1	33,3	33,3	100,0
Total	3	100,0	100,0	

Fuente: La encuesta

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A.

2. ¿Ha llevado a cabo alguna actividad con juegos de gamificación en su aula?

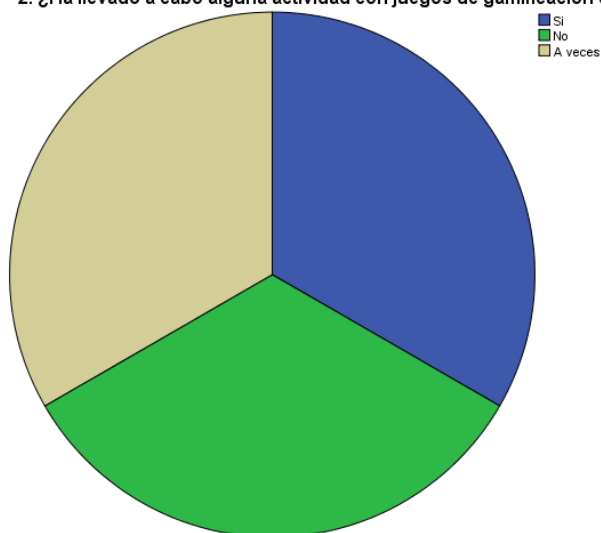


Gráfico 2 Criterio de uso de actividades de gamificación en el aula

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A.

Análisis

El 33,3% de los docentes si usan los juegos de gamificación en sus actividades de clases, el 33,3% que al menos si a empleado algo de juegos de gamificación, y otro 33% indica que no lo ha utilizado en sus clases aún.

Tabla 5 Conocimiento de lo qué es gamificación

¿Ud. conoce o sabe qué es la Gamificación?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	1	33,3	33,3
	No	1	33,3	66,7
	A veces	1	33,3	100,0
	Total	3	100,0	100,0

Fuente: La encuesta

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A.

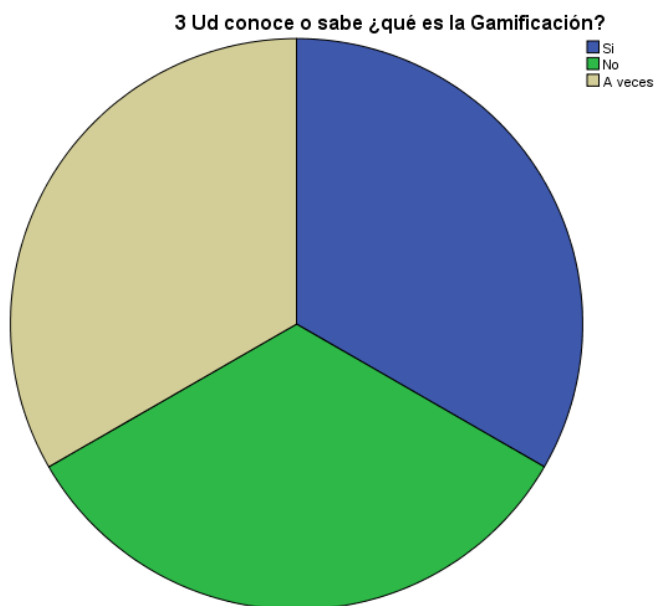


Gráfico 3

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A.

Análisis

El 33,3% de los docentes no conocen acerca de lo que es la gamificación, el 33,3% si conoce y sabe algo de qué gamificación, y otro 33% indica que algo sabe de lo que es gamificación. Dado que estas fueron las respuestas de los docentes encuestados vemos que aún les falta conocer más sobre la gamificación.

Tabla 6 El interés por los juegos de gamificación.

¿Cree Ud. que sus estudiantes ven a los juegos de gamificación como algo interesante?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	1	33,3	33,3	33,3
No	1	33,3	33,3	66,7
A veces	1	33,3	33,3	100,0
Total	3	100,0	100,0	

Fuente: la encuesta

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A.

4. ¿Cree Ud. que sus estudiantes ven a los juegos de gamificación como algo interesante?

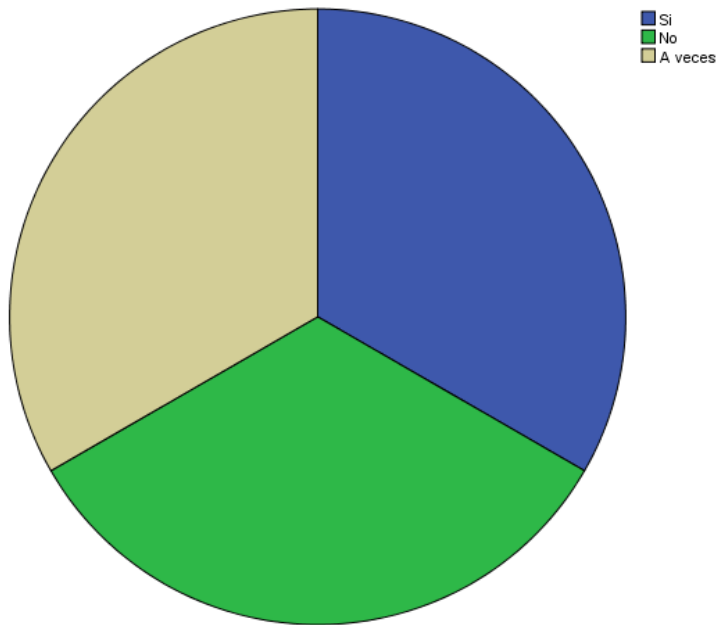


Gráfico 4 Criterio sobre las nuevas tecnologías

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A

Análisis

El 33,3% de los docentes considera que los estudiantes toman a los juegos de gamificación con gran interés, el 33,3% de los encuestados consideran que los estudiantes no tienen mucho interés por los juegos de gamificación, y otro 33% indica que a los estudiantes no les interesa los juegos de gamificación, lo toman como un aburrimiento a estos juegos.

Tabla 7 Criterio sobre lo que pueden desarrollar las habilidades cognitivas.

¿Qué tipos de habilidades cree que Uds. se podrían desarrollar mejor con los juegos de gamificación?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
motricidad fina	1	33,3	33,3	33,3
Inteligencia emocional	1	33,3	33,3	66,7
Habilidades cognitivas	1	33,3	33,3	100,0
Total	3	100,0	100,0	

Fuente: la encuesta

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A.

5. ¿Qué tipos de habilidades cree que Uds. se podrían desarrollar mejor con los juegos de gamificación?

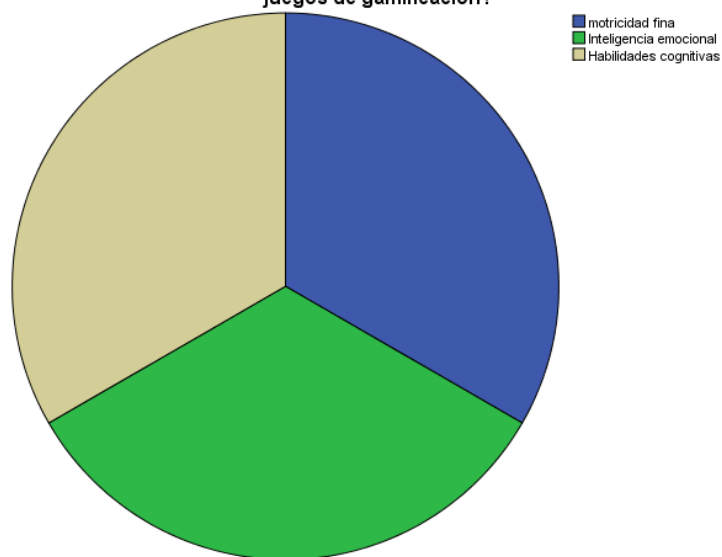


Gráfico 5 Criterio sobre de aplicación de actividad innovadora

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A

Análisis

El 33,3% de los docentes si usan los juegos de gamificación ayuda en la motricidad fina, el 33,3% que al menos si ayuda en inteligencia emocional el uso juegos de gamificación, y otro 33% indica que desarrolla habilidades cognitivas

Tabla 8 Criterio sobre la evaluación de los juegos.

6. ¿Considera Ud. que podría evaluar mediante de los juegos de gamificación en el aula?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	1	33,3	33,3	33,3
No	1	33,3	33,3	66,7
Válidos A veces	1	33,3	33,3	100,0
Total	3	100,0	100,0	

Fuente: la encuesta

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A

6.¿Considera Ud. que podría evaluar mediante de los juegos de gamificación en el aula?

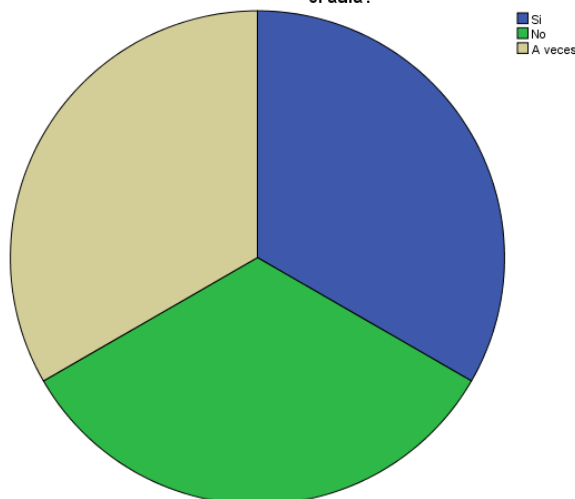


Gráfico 6 Actividad sobre la evaluación de la gamificación

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A.

Análisis

El 33,3% de los docentes consideran que se pueden evaluar mediante las técnicas de gamificación, el 33,3% que indica que al menos a veces si puede realizar una evaluación con juegos de gamificación, y otro 33% expone que no se puede evaluar a través de los juegos de gamificación, pues estos pueden complicar la evaluación que se aplica.

Tabla 9 Actividad sobre el uso de los juegos de gamificación

7.Cree Ud. ¿Que los con el uso de los juegos de gamificación se podrá desarrollar habilidades cognitivas?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	1	33,3	33,3	33,3
No	1	33,3	33,3	66,7
A veces	1	33,3	33,3	100,0
Total	3	100,0	100,0	

Fuente: la encuesta

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A

7.Cree Ud. ¿Que los con el uso de los juegos de gamificación se podrá desarrollar habilidades cognitivas?

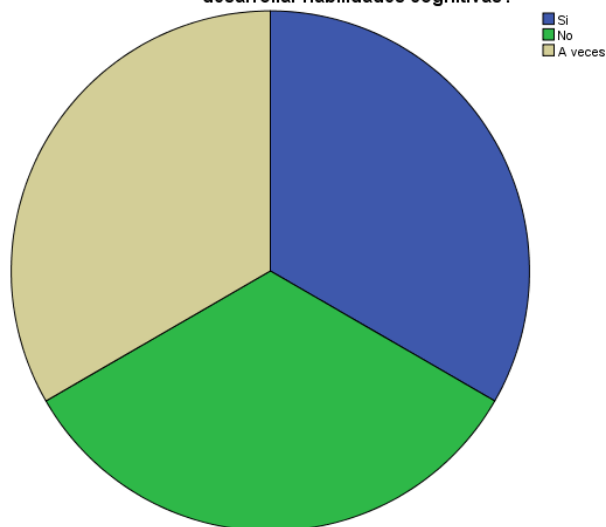


Gráfico 7 Actividad sobre el uso de los juegos de gamificación

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A.

Análisis

El 33,3% de los docentes consideran que mediante las técnicas de gamificación se pueden desarrollar las habilidades cognitivas, el 33,3% que indica que al menos a veces si se pueden desarrollar habilidades cognitivas mediante el uso de técnicas de gamificación, y otro 33% expone que no se pueden desarrollar las habilidades cognitivas a través de las técnicas de gamificación.

Tabla 10 Criterio sobre el desarrollo de las habilidades cognitivas en el ámbito educativo

8.¿Cree Ud. ¿Qué el desarrollo de habilidades cognitivas mejorará las potencialidades de los estudiantes en el ámbito educativo?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	1	33,3	33,3	33,3
No	1	33,3	33,3	66,7
A veces	1	33,3	33,3	100,0
Total	3	100,0	100,0	

Fuente: la encuesta

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A.

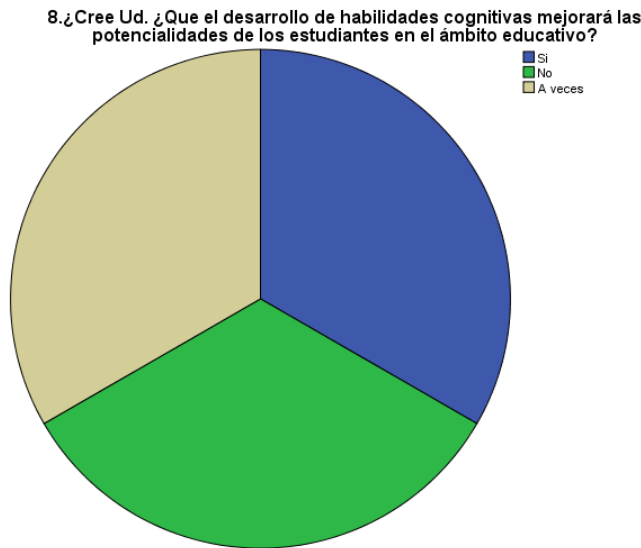


Gráfico 8 Criterio sobre el desarrollo de habilidades cognitivas en el ámbito educativo

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A.

Análisis

El 33,3% de los docentes indican que mediante el desarrollo de habilidades cognitivas se puede potenciar las habilidades del estudiante, el 33,3% que indica que al menos a veces si se pueden desarrollar ciertas habilidades cognitivas que ayudarán a potenciar estas habilidades, y otro 33% indica que no se pueden desarrollar las habilidades cognitivas que mejoren el aprendizaje o potenciar estas habilidades.

Tabla 11 Sobre el manejo adecuado de la gamificación

1¿Usted considera que los niños de 4 a 5 años pueden manejar de forma adecuada los juegos de gamificación en un dispositivo tecnológico?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	13	43,3	43,3	43,3
Válidos De acuerdo	12	40,0	40,0	83,3
En desacuerdo	5	16,7	16,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: la encuesta

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A.

1¿Usted considera que los niños de 4 a 5 años pueden manejar de forma adecuada los juegos de gamificación en un dispositivo tecnológico?

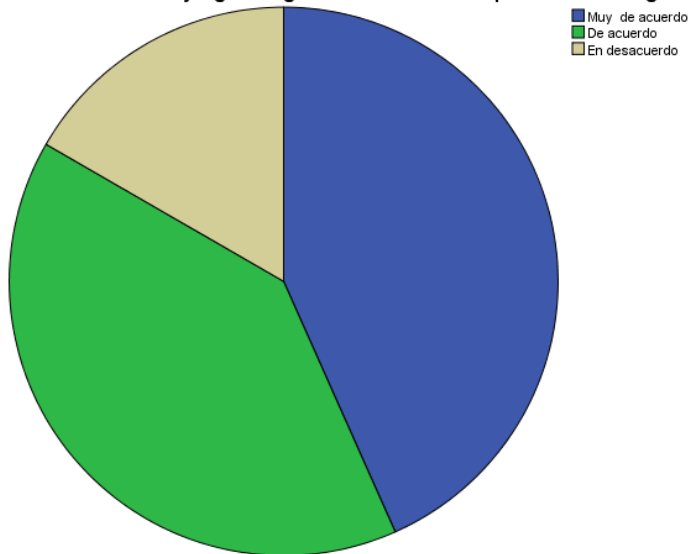


Gráfico 9 Criterio sobre la manera adecuada de manejar los juegos de gamificación

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A.

Análisis

El 43% de los padres está contesta que está muy acuerdo que se debe dar uso adecuado a los juegos de gamificación en los niños de 4 a 5 años, el 40% de los padres encuestados está de acuerdo que se debe manejar de manera adecuada los juegos de gamificación, el 16,7% está en desacuerdo que se pueda manejar adecuadamente los juegos de gamificación.

Tabla 12 Sobre lo positivo de los juegos de gamificación.

2¿Considera Ud. ¿Qué los juegos de gamificación en los dispositivos electrónicos son positivo?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	12	40,0	40,0	40,0
Válido De acuerdo	12	40,0	40,0	80,0
En desacuerdo	6	20,0	20,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: la encuesta

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A

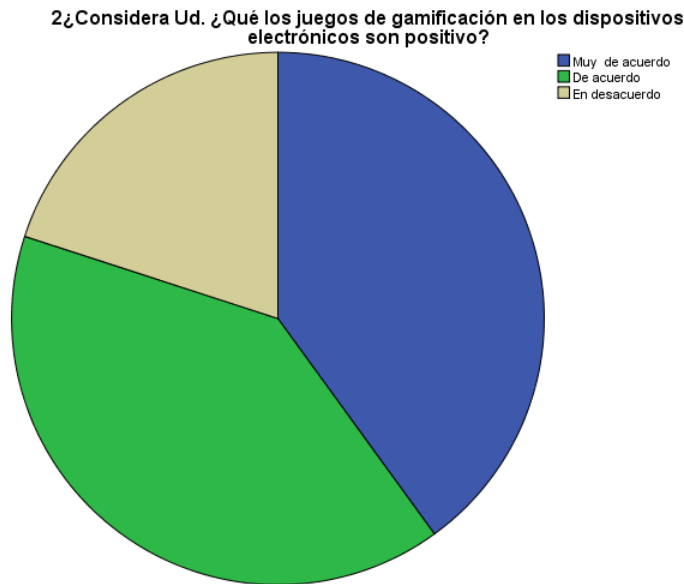


Gráfico 10 Juegos de gamificación en los dispositivos electrónicos.

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A.

Análisis

El 40% de los padres encuestados que está de Muy de acuerdo que los juegos de gamificación en los dispositivos móviles generen algo positivo, el 40% indica que está de acuerdo que los juegos de gamificación generan positivismo, el 20% de los padres indican que no genera positivismo los juegos de gamificación en los dispositivos.

Tabla 13 Juegos de gamificación en su dispositivo móvil.

4¿Tiene juegos de gamificación descargados en su dispositivo electrónico?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
De 1 a 2 juegos	14	46,7	46,7	46,7
Más de dos juegos	5	16,7	16,7	63,3
Ninguno	11	36,7	36,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: la encuesta

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A

4¿Tiene juegos de gamificación descargados en su dispositivo electrónico?

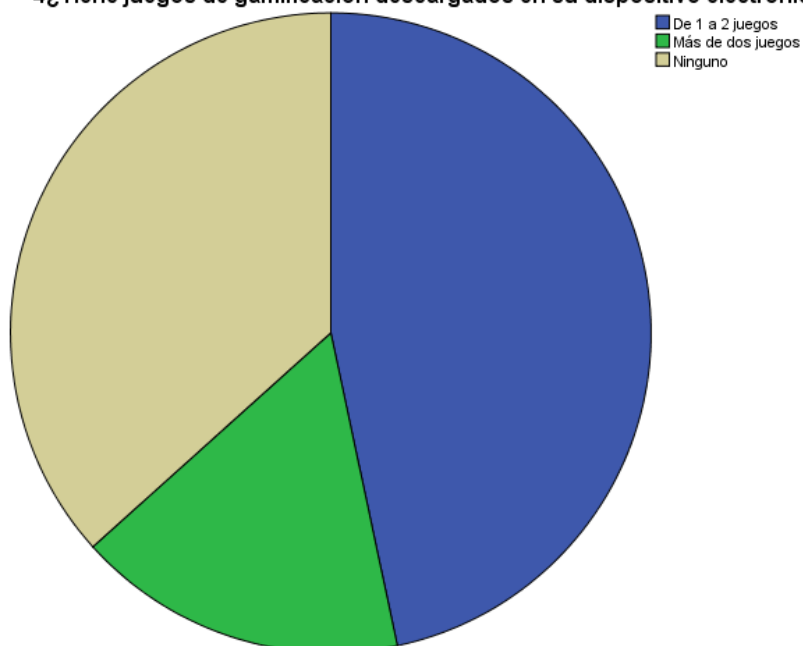


Gráfico 12 Criterio sobre los juegos de gamificación en su dispositivo móvil.

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A.

Análisis

El 46,7% de los padres tienen de uno a dos juegos de gamificación en sus dispositivos móviles,

El 16,7% de los encuestados indica que tiene más de dos juegos de gamificación en sus dispositivos móviles, mientras el 36,7% de los encuestados nos indican que no tienen ningún juego de gamificación en sus dispositivos móviles.

Tabla 14 Desarrollo de habilidades cognitivas mediante el juego de gamificación.

5¿ Considera Usted que se puede desarrollar Habilidades cognitivas para la enseñanza - aprendizaje mediante el uso de juegos de gamificación?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	12	40,0	40,0	40,0
Válidos De acuerdo	13	43,3	43,3	83,3
En desacuerdo	5	16,7	16,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: la encuesta

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A.

5¿ Considera Usted que se puede desarrollar Habilidades cognitivas para la enseñanza - aprendizaje mediante el uso de juegos de gamificación?

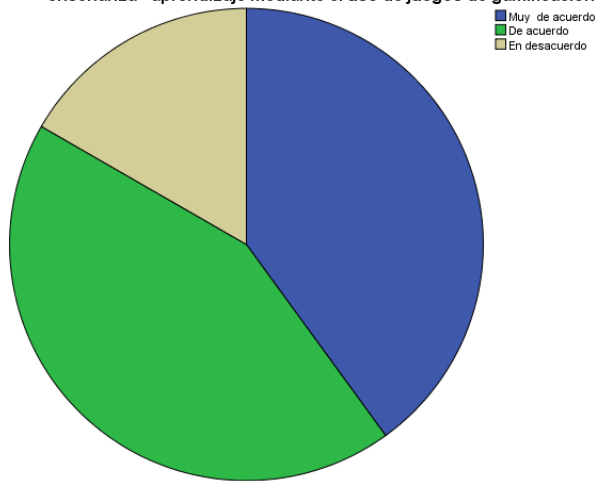


Gráfico 13 Criterio sobre el desarrollo de habilidades cognitivas.

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A.

Análisis

El 40% de padres encuestados indican que está muy de acuerdo en que el uso de los juegos de gamificación puede desarrollar habilidades cognitivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el 43, 3% está de acuerdo con esta opción donde indican que, si se logra el desarrollo de las habilidades cognitivas usando juego de gamificación, el 16,7% de los encuestados exponen que no están de acuerdo que el uso de juego de gamificación logre un desarrollo de habilidades cognitivas.

Tabla 15 Desarrollo integral a base de los juegos de gamificación.

6¿Considera Ud. que puede desarrollar un desarrollo integral en los niños en base a los juegos de gamificación?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	11	36,7	36,7	36,7
Válido De acuerdo	12	40,0	40,0	76,7
En desacuerdo	7	23,3	23,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: la encuesta

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A.

6¿Considera Ud. que puede desarrollar un desarrollo integral en los niños en base a los juegos?

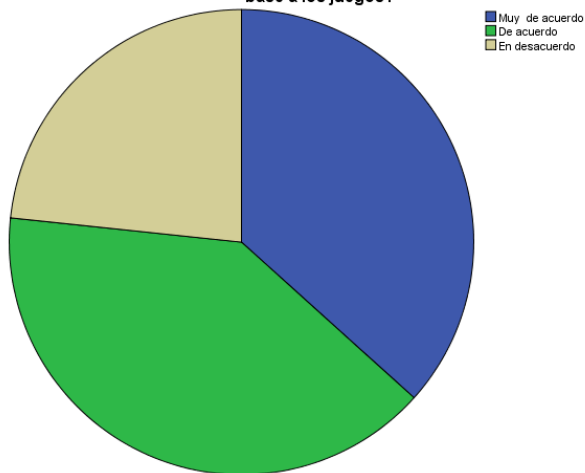


Gráfico 14 Criterio sobre el desarrollo integral a base de los juegos de gamificación.

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A.

Análisis

El 36,7% de los padres consideran a la opción Muy de acuerdo en que se puede desarrollar un desarrollo integral de los niños a través de los juegos de gamificación, el 40% está de acuerdo en que, si se logra un desarrollo integral de los niños a través de los juegos de gamificación, el 23,3% indica que no está de acuerdo en que los juegos de gamificación ayuden en el desarrollo integral del niño.

3.7 Interpretación de Resultados de la ficha de observación

Al analizar los resultados de la ficha de observación, se verá si la utilización de Guía metodológica con técnicas de gamificación, ha mejorado las habilidades cognitivas de los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela “Isabel Herrera de Velázquez”, para ello se va a realizar un análisis descriptivo de los datos recolectados.

Tabla 16 Frecuencias de la ficha de observación. Ítem 1

1. Al momento de emplear juegos de gamificación los estudiantes lo usan con tiempo limitado.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	9	30,0	30,0	30,0
	No	11	36,7	36,7	66,7
	A veces	10	33,3	33,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Programa SPSS; Análisis de frecuencia

Elaborado por: Liberio (2019)

Al analizar la frecuencia en relación al primer ítem de la ficha de observación, se puede constatar que la mayor puntuación recae en la respuesta (no), por lo que se deduce que los niños al emplear los juegos de gamificación, no lo usan con tiempo limitado.

Tabla 17 Frecuencias de la ficha de observación. Ítem 2

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a	e	válido	acumulado
Válido	Si	11	36,7	36,7	36,7
	No	9	30,0	30,0	66,7
	A veces	10	33,3	33,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Programa SPSS; Análisis de frecuencia

Elaborado por: Liberio (2019)

Se puede analizar que la mayor frecuencia de los datos recolectados, recae sobre la respuesta (si) dando a entender; que los niños si han logrado mejorar el desarrollo cognitivo al momento de utilizar los juegos de gamificación. De modo que, se puede inferir que si existe una relación entre las dos variables de esta investigación.

Tabla 18 Frecuencias de la ficha de observación. Ítem 3

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a	e	válido	acumulado
Válido	Si	10	33,3	33,3	33,3
	No	11	36,7	36,7	70,0
	A veces	9	30,0	30,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Programa SPSS; Análisis de frecuencia

Elaborado por: Liberio (2019)

En este caso, se puede analizar que la mayor puntuación está en la respuesta (no), dando a entender que el 36,7% de los niños, no mejora el ánimo cuando utiliza los juegos de gamificación, mientras que el 33,3% si ha cambiado su estado de ánimo y el 30% a veces. Como se puede constatar que los porcentajes casi están parejos y que hay un rango mínimo entre ellos.

Tabla 19 Frecuencias de la ficha de observación. Ítem 4

4. ¿Comprende las instrucciones que debe hacer durante los juegos de gamificación?		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	23	76,7	76,7	76,7
	No	2	6,7	6,7	83,4
	A veces	5	16,6	16,6	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Programa SPSS; Análisis de frecuencia

Elaborado por: Liberio (2019)

Así mismo, se puede analizar que la mayoría de los alumnos, comprenden las instrucciones que se debe hacer al momento de utilizar los juegos de gamificación, siendo el porcentaje más alto en la respuesta (si) con el 76,7%, dejando por debajo a la respuesta (no) con 6,7% y con el 16,6% a la respuesta (a veces).

Tabla 20 Frecuencias de la ficha de observación. Ítem 5

		Frecuenci	Porcentaj	Porcentaje	Porcentaje
		a	e	válido	acumulado
Válido	Si	25	83,3	83,3	83,3
	No	2	6,7	6,7	90,0
	A	3	10,0	10,0	100,0
	veces				
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Programa SPSS; Análisis de Frecuencia

Elaborado por: Liberio (2019)

El resultado de este ítem, se puede verificar que la propuesta de utilizar técnicas con juego de gamificación, ha mejorado las habilidades cognitivas, ya que el 83,3% de los alumnos observados, ha dado como respuesta que si hay una mejora en lo cognitivo en el proceso de aprendizaje y un porcentaje mínimo del 6,7% no lo ha hecho.

De tal forma, con los análisis planteados de los datos recolectados de esta investigación, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación la cual es la siguiente:

Hi: Las técnicas de gamificación, mejora las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años en el nivel de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Isabel Herrera de Velázquez”.

3.8 Análisis Inferencial

3.8.1 Prueba de Hipótesis General

Variable independiente: Técnicas de gamificación.

Variable dependiente: Habilidades cognitivas

Tabla 21 Tabla cruzada de la Variable Independiente y Variable Dependiente

			Variable Dependiente					Total	
			6	7	8	9	10		12
Variable Independiente	8	Recuento	0	4	0	3	3	2	12
		Recuento esperado	,8	3,2	,8	3,2	2,8	1,2	12,0
		% del total	0,0%	13,3%	0,0%	10,0%	10,0%	6,7%	40,0%
	9	Recuento	1	2	1	2	2	1	9
		Recuento esperado	,6	2,4	,6	2,4	2,1	,9	9,0
		% del total	3,3%	6,7%	3,3%	6,7%	6,7%	3,3%	30,0%
	13	Recuento	1	2	1	3	2	0	9
		Recuento esperado	,6	2,4	,6	2,4	2,1	,9	9,0
		% del total	3,3%	6,7%	3,3%	10,0%	6,7%	0,0%	30,0%
Total	Recuento	2	8	2	8	7	3	30	
	Recuento esperado	2,0	8,0	2,0	8,0	7,0	3,0	30,0	
	% del total	6,7%	26,7%	6,7%	26,7%	23,3%	10,0%	100,0%	

Fuente: Programa SPSS; Tabla cruzada

Elaborado por: Liberio (2019)

Tabla 22 Análisis Chi Cuadrado

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	66,333 ^a	9	,000
Razón de verosimilitud	66,471	9	,000
Asociación lineal por lineal	23,197	1	,000

Fuente: Programa SPSS; Tabla cruzada

Elaborado por: Liberio (2019)

Como el valor de significancia (valor crítico observado) $0,00 < 0,05$; entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación, es decir que las técnicas de

gamificación, mejora las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años en el nivel de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Isabel Herrera de Velázquez”.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Resultados según objetivo específico 1

De acuerdo a los resultados obtenidos los estudiantes mediante la gamificación se podrían ayudar a trabajar en el aula el espíritu de equipo, de esta manera aquellos estudiantes que no participan en clase mejoraran hasta lograr dominar los aprendizajes requeridos. Los docentes se inclinan por el uso de la gamificación ya que pueden evaluar a través del juego. El juego es una herramienta importante para captar la atención y participación de los estudiantes en clases, ya que las actividades deben ser dirigidas de acuerdo a los objetivos de cada ámbito. En relación a la información proporcionada por los padres de familia estos manifestaron que el juego en los dispositivos electrónicos es positivo ya que los padres de familia tienen conocimiento que estos aparatos electrónicos pueden ayudar en el aprendizaje, siempre y cuando le den el uso adecuado.

4.2 Resultados según objetivo específico 2

Los resultados obtenidos demostraron que los docentes si aplican actividades innovadoras en el salón de clases a través del trabajo en equipo, actividad importante para socializar a los estudiantes que son poco participativos, además de fortalecer las relaciones interpersonales y mejorar el ambiente dentro de clase. Además, los docentes piensan que las experiencias de aprendizaje interactuadas con los juegos de gamificación podrían desarrollar las destrezas y habilidades cognitivas, basados en la disciplina y respeto. Los padres de familia afirmaron que los niños deben ser inducidos a usar al juego como una herramienta de aprendizaje, y por qué además ayuda a desarrollar un pensamiento imaginativo y creativo en los niños.

4.3 Resultados según objetivo específico 3

Las técnicas de gamificación generar un pensamiento alternativo en el desarrollo de habilidades cognitivas.

Los docentes consideran que con la gamificación se podrían trabajar contenidos que se podrían desarrollar mejor, como los conceptuales y actitudinales, basados en la disciplina y respeto, además de ayudar a una mejorar la comunicación interpersonal de sus estudiantes. Los padres de familia afirmaron que con el juego se puede desarrollar destrezas cognitivas en el proceso de enseñanza - aprendizaje mediante el uso de juegos educativos. De acuerdo a los resultados de ficha de observación una parte de los estudiantes si realizan actividades durante el juego, para desarrollar habilidades cognitivas, sin embargo, también hay niños que no.

4.4 Desarrollo de la propuesta

“Elaboración de una guía metodológica de técnicas dirigidas a docentes del nivel inicial para el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 años de edad”

4.4.1 ¿Qué es COKITOS Online?

COKITOS es una web que recopila juegos online didácticos, interactivos y educativos, recomendados para niños y niñas con edades desde 3 años, pues la misión pedagógica y educativa: pues la gamificación: ayuda al aprendizaje dinámico a través de juegos, estos juegos se clasifican por la edad, lo que facilita su acceso, tiene ayuda y no es cerrada.

En esta página web los juegos se los encuentra en un catálogo de actividades interactivos como ayuda en el aprendizaje y la educación ya sea formal o no formal de los niños y niñas en edades de la escolarización infantil. Los juegos son idóneos para usar en educación inicial, pues abarcan temas con relación a los ámbitos de lógico matemático, medio natural y social, identidad y

autonomía, comprensión y expresión del lenguaje, expresión artística, convivencia, expresión corporal y motricidad.

4.4.2 ¿Cuál es la importancia de Cokitos online?

Los juegos de Cokitos online son de mucha importancia debido a que son juegos gratis y online para el aprendizaje y diversión de niños y niñas, estos juegos pueden ser utilizadas como complementos o en las actividades extras didácticas, pues con la guía del docente se logra al máximo el beneficio de los niños y niñas tanto en la escuela y en el hogar.

4.4.3 ¿Cuáles son los beneficios de los juegos Cokitos?

Mejoran las habilidades sociales, los juegos online fomenta la interacción con otras personas, la comunicación y el diálogo.

Fomenta la cooperación, al jugar en grupos los niños descubren la importancia de ayudar y a los demás.

Mejoran la atención, pues al jugar desarrollan su concentración.

Aumenta la paciencia, porque idean estrategias y esperan su turno para ponerlas en prácticas.

Aumenta la autoestima, es capaz de ganar una partida, resolver un problema, armar un puzle, creen en sí mismo.

Desarrolla la memoria en los niños y niñas, los juegos potencian esta habilidad, pues les permite recordar ciertas actividades para mejorar su estrategia y ganar la partida

4.4.1 Justificación de la propuesta.

El mundo de los niños y niñas es tan maravilloso en la educación ya que su aprendizaje es diverso, interactivo, basado en experiencias, imitación y lo principal mediante el juego.

Para lograr estas necesidades y exigencias educativas, lo trascendental que quienes impartimos la enseñanza, seamos mediadores, guías o agentes de un cambio verdadero en el

pensamiento, en el que debe empezar por transmitir a sus estudiantes el deseo, incentivo, y las herramientas necesarias y oportunas para el desarrollo integral siempre enfocándolo en lo cognitivo. Dado, que la escuela se ha presenciado el escaso desarrollo de habilidades cognitivas, esto se por qué no se dado un seguimiento hacia el docente o no hay una correcta aplicación de estrategias metodologías de gamificación para desarrollar las habilidades cognitivas.

Lo principal es recordar que se debe estimular el desarrollo del pensamiento en los niños y niñas de 4 años, es fundamental mantenerlos motivados, participativos y activos a través del juego, es de vital importancia que pensar y jugar van de la mano, pues todos los niños deben jugar pensando y pensar para jugar en sus diferentes etapas de crecimiento.

Esta experiencia pedagógica antigua y rutinaria que muchas personas pasaron cuando eran niños, como fue la práctica del paradigma tradicional donde los niños y las niñas en las escuelas seguían un orden estricto, un patrón memorístico, reglamentario mecanizado y no interiorizado, estas exigencias modernas fueron cambiando con el pasar del tiempo, con que obligo a los docentes a diseñar estrategias y técnicas de estudios para presentar clases motivadoras y activas, cambiando ambientes de monótonos a entretenidos y clases dinámicas que permiten un interesante aprendizaje.

En la escuela el aporte del desarrollo del día a día del área cognitiva logra el crecimiento de las habilidades del pensamiento y para concretar el objetivo de desarrollarlos, es fundamental emplear estrategias metodológicas adecuadas para la edad de los niños y niñas.

Pues, a partir de esta situación, nace la necesidad implementar una propuesta educativa con estrategias metodológicas con técnicas de gamificación, que potencien el pensamiento lógico y habilidad cognitivas de los niños y niñas de nivel inicial 2, como solución al poco desarrollo de

las habilidades cognitivas observados en los niños y niñas de la E.E.B. “Isabel Herrera de Velázquez”, ubicada en parroquia Camilo Andrade del cantón Milagro.

4.4.2 Objetivo General de la propuesta

Construir una guía metodológica con técnicas de gamificación para docentes de educación inicial, está incluye procedimientos, actividades planificadas y ejercicios que responden a las necesidades, favoreciendo el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 años.

4.4.2.1 Objetivos específicos

Establecer la importancia del empleo de las técnicas de gamificación para el desarrollo de habilidades cognitivas para obtener un aprendizaje eficaz y divertido.

Realizar actividades de técnicas de gamificación para estimular las destrezas cognitivas, que se ajusten a las necesidades y características individuales de los niños y niñas de educación inicial de 4-5 años de la E.E. B. “ISABEL HERRERA DE VELAZQUEZ”.

Es una guía de orientación para los docentes en el empleo de técnicas de gamificación para el desarrollo de habilidades cognitivas.

4.4.3 Antecedentes de la propuesta

Una vez que han obtenido los resultados se puede determinar que no se han estado empleando correctamente las técnicas de gamificación en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes de 4 a 5 años de la E.E.B. “Isabel Herrera de Velázquez”.

Después de lo observado en los estudiantes de la institución, se puede ver la necesidad de contar con una herramienta que ayude a fortalecer las habilidades cognitivas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta abarcara técnicas dirigidas a los niños y niñas las cuales serán empleadas por los docentes de educación inicial de

la institución de forma que contribuya en su proceso de aprendizaje.

Es evidente que después de estos antecedentes, se ha trazado la presente propuesta la que contendrá un plan de actividades para las técnicas a desarrollar, así como una evaluación la que permitirá evidenciar si las falencias persisten.

4.4.4 Fundamentación

Gamificación: La gamificación no es juego en sí mismo, sino que alude al hecho de utilizar los elementos básicos que componen los juegos para convertir la enseñanza en algo con marcado lúdico por lo que utiliza elementos del diseño de juegos en contextos o entornos que no son juegos (Navarro, 2017).

El juego: Para (Perrota, et al., 2013) define al juego “herramienta que ayuda a desarrollar determinadas habilidades sociales ya que permiten experimentar con diferentes identidades, explorar nuevas experiencias e incluso probar los límites de uno mismo” (Navarro, 2017).

4.4.5 Metodología

La aplicación de las técnicas expuestas en la propuesta es considerada como un aprendizaje participativo, colaborativo y activo donde los involucrados en la investigación se ajustarán en aplicar actividades de gamificación que el niño y la niña logran para desarrollar las habilidades cognitivas de forma eficaz

4.4.6 Desarrollo de la Propuesta.



**“GUÍA METODOLÓGICA CON TÉCNICAS DE
GAMIFICACIÓN DIRIGIDA A LOS DOCENTES
DE EDUCACIÓN INICIAL, PARA LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS”.**

AUTORA: LIBERIO AMBUISACA XIOMARA PAOLA

GUARANDA, 2019.

ACTIVIDAD N° 1 COMO INGRESAR A COKITOS ONLINE

TEMAS

Ingreso a los juegos Cokitos online

OBJETIVO

Usar los juegos de Cokitos online de forma dinámica y participativa.

ÁMBITOS DE APRENDIZAJES

El docente es el responsable de organizar los grupos de trabajo y el ingreso a los juegos de Cokitos online.

TIEMPO DE EJECUCIÓN

45 minutos

PLAN DE TRABAJO

ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES
1.- Dar las instrucciones necesarias para ingresar a los juegos de Cokitos online	5 min	Indicaciones generales
2.- Colocar a los grupos de trabajo en las PC para empezar el juego	10 min	Materiales de acuerdo a la dinámica
3.- Controlar que cada niño tenga su grupo	5 min	Supervisión
4.- Realización el primer ingreso a Cokitos online	10 min	Dispositivos electrónicos
8.- Conclusión	10 min	Volver a explicar a los niños/a en caso de dificultad
9.- Evaluación (Recompensa de puntos obtenidos)	20 min	Preguntas referentes a la actividad realizada.

EVALUACIÓN

3= Siempre

2= A veces

1= Rara vez

Identifica la pantalla de ingreso y se divierte en los juegos de Cokitos online				
N°	INDICADOR	SIEMPRE	A VECES	RARA VEZ
1	Ingresar correctamente a los juegos			

	Cokitos online			
2	Trabaja de una manera ordena y Colaborativa e individual.			

MATERIAL DE APOYO

Recuerde que a cada niño y niña deberá estar presto para el ingreso a los juegos de Cokitos online.



Figura 2 Barra principal de Cokitos Adaptada de la web

Barra principal de Cokitos

Juegos para niños de 4 años



Figura 8 Pantalla principal de Cokitos Adaptada de la web



Figura 3 Pantalla principal de Cokitos Adaptada de la web

ACTIVIDAD N° 2 COLOREANDO CON COKITOS ONLINE

TEMA:

Colorear imágenes seleccionadas.

OBJETIVO

Desarrollar la habilidad cognitiva de la memoria para colorear el dibujo

ÁMBITOS DE APRENDIZAJES

Expresión Corporal y motricidad

Relaciones lógico matemáticas

DESTREZAS

Realiza actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.

Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.

TIEMPO DE EJECUCIÓN

45 minutos

PLAN DE TRABAJO

ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES
1.- Dar las instrucciones necesarias de la realización de la actividad	5 min	Indicaciones generales
2.- Colorear el dibujo a su elección	10 min	Escoger el dibujo Seleccionar el color en la paleta de colores. El movimiento del pincel para colorear.
3.- Imprimir la hoja que coloreo	5 min	Trabajo finalizado.
4.- Conclusión	10 min	Volver los casos de niños que tiene dificultad
6.- Evaluación (Entrega de recompensas a los primeros estudiantes)	20 min	Hojas con preguntas

EVALUACIÓN

3= Siempre

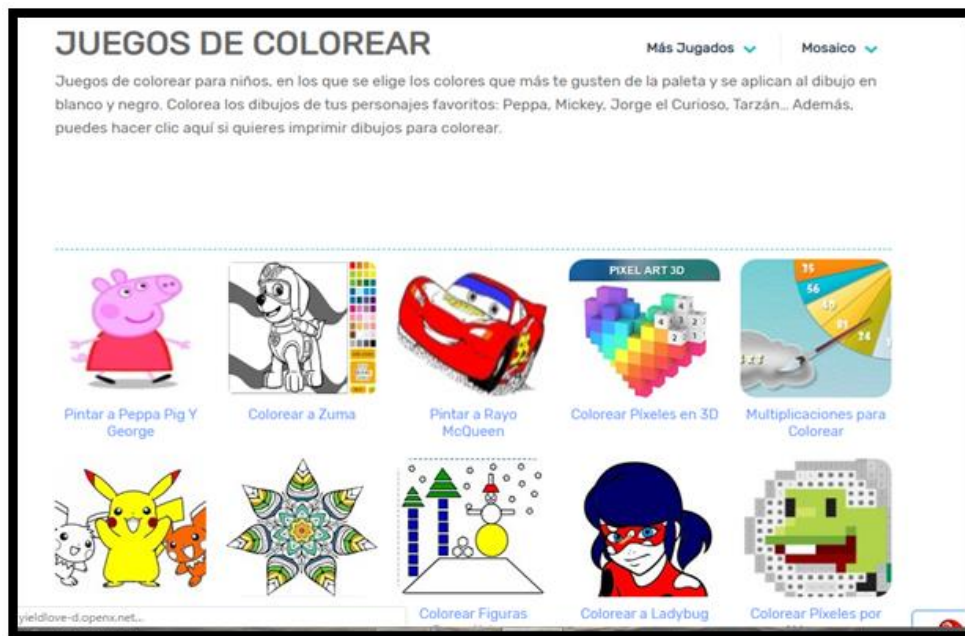
2= A veces

1= Rara vez

Colorear de manera correcta el dibujo seleccionado.				
Nº	INDICADOR	SIEMPRE	A VECES	RARA VEZ
1	Usa correctamente la paleta de colores			
2	Utiliza el pincel de forma correcta			
3	Hace uso de manera limitada del dispositivo electrónico.			
4	Colorea de forma correcta el dibujo seleccionado.			

MATERIAL DE APOYO

Seleccionar el dibujo preferido



Dibujo seleccionado

Colorear a Marshall



INFORMACIÓN DEL JUEGO

Juego de colorear a Marshall, el dalmata de la familia de la Patrulla Canina. El perro que hace las labores de bombero está en un dibujo en blanco y negro. Tienes que elegir sus colores (rojo sobre todo por el uniforme de bombero), o bien los colores que a ti más te gusten, y colorear a Marshall como quieras.

Etiquetado en

- Juegos de Bomberos
- Juegos de Colorear
- Juegos de la PATRULLA CANINA
- Juegos de Pintar

Pantalla para colorear



ACTIVIDAD N° 3 PUZZLES CON COKITOS ONLINE

TEMA:

Armar los puzzles

OBJETIVO

Desarrollar la habilidad cognitiva de atención y memoria.

ÁMBITOS DE APRENDIZAJES

Convivencia

DESTREZA

Incrementar su campo de interrelación con otras personas o más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor factibilidad.

TIEMPO DE EJECUCIÓN

45 minutos

PLAN DE TRABAJO

ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES
1.- Dar las instrucciones necesarias de la realización de la actividad	5 min	Indicaciones generales
2.- Armar los puzzles a su elección	10 min	Escoger el dibujo de puzzles Seleccionar el número de piezas.
3.- Volver a seleccionar con más piezas	5 min	Trabajo finalizado.
4.- Conclusión	10 min	Volver los niños que tiene Dificultad
5.- Evaluación (Entrega de recompensas a los primeros)	20 min	Preguntas sobre el juego de los puzzles

EVALUACIÓN

3= Siempre

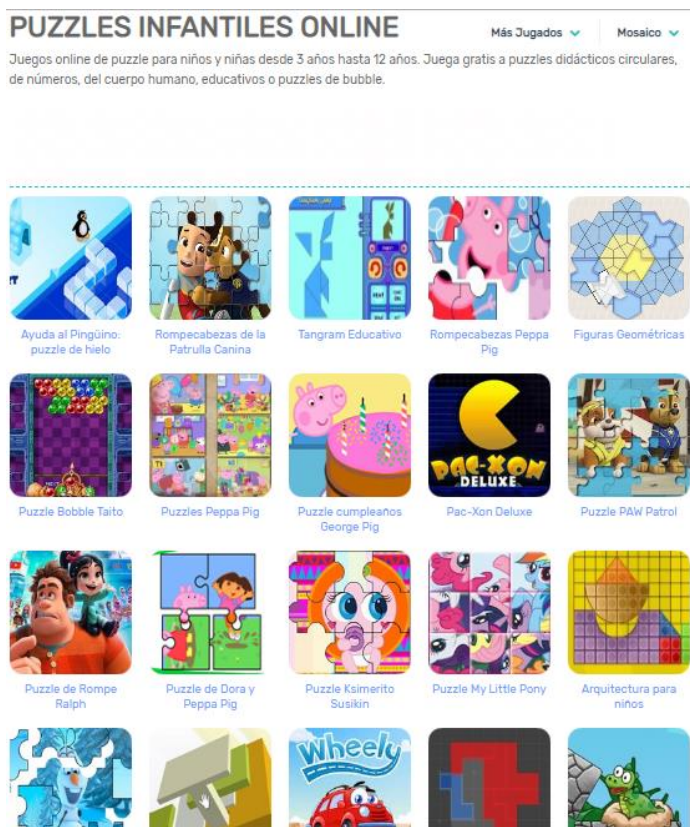
2= A veces

1= Rara vez

Armar los puzzles de forma correcta del dibujo seleccionado.				
N°	INDICADOR	SIEMPRE	A VECES	RARA VEZ
1	Escoger el puzzles que desea armar			
2	Seleccionar el número de piezas de puzzles			
3	Escoge las piezas y arma de forma correcta el dibujo seleccionado.			
4	Hace uso de manera limitada del dispositivo electrónico.			

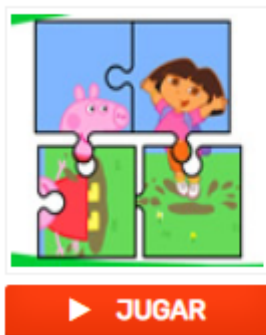
MATERIAL DE APOYO

Escoger el puzzle que desee permite reforzar el ámbito de relaciones lógico matemático



Pantalla del puzzle escogido

Puzzle de Dora y Peppa Pig



INFORMACIÓN DEL JUEGO

Dora y Peppa Pig juegan juntos en estas escenas, de las cuales tendrás que reconstruir sus puzzles. Elige la escena de Peppa y Dora que más te guste, escoge el número de piezas, y por tanto el nivel de dificultad, y reconstruye la escena de los dos personajes que encantan a los niños.

Etiquetado en

- Juegos de DORA la Exploradora
- Juegos de PEPPA PIG
- Puzzles Infantiles Online

Armar el puzzlez



**ACTIVIDAD N° 4 APRENDIENDO LOS NÚMEROS DEL 1 AL
10 CON COKITOS ONLINE**

TEMA:

Aprender a contar con los números del 1-10

OBJETIVO

Desarrollar la habilidad cognitiva de atención, memoria y razonamiento, resolución de problemas.

ÁMBITOS DE APRENDIZAJES

Relación lógico matemáticas

DESTREZA

Comprender la relación de número – cantidad hasta el 10.

TIEMPO DE EJECUCIÓN

45 minutos

PLAN DE TRABAJO

ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES
1.- Dar las instrucciones necesarias de la realización de la actividad	5 min	Indicaciones generales
2.- Indicarle sobre la actividad aprendo a contar desde el 1 hasta el 10 los elementos	10 min	Dar las indicaciones cuando es correcto o incorrecto.
3.- Seguir al siguiente nivel	5 min	Jugar hasta el nivel 2
4.- Conclusión	10 min	Volver los niños que tiene Dificultad
5.- Evaluación (Entrega de recompensas a los primeros que lograron pasar al siguiente nivel.)	20 min	Preguntas sobre el juego de contar con los números del 1-10.

EVALUACIÓN

3= Siempre

2= A veces

1= Rara vez

Jugar a contar los números del 1 al 10.				
Nº	INDICADOR	SIEMPRE	A VECES	RARA VEZ
1	Escoger la actividad de contar con los números.			
2	Seguir al siguiente nivel			
3	Jugar el nivel número 2			
4	Hace uso de manera limitada del dispositivo electrónico.			

MATERIAL DE APOYO

Pantalla de ingreso a Relaciones lógico-matemático

Aprender a contar



INFORMACIÓN DEL JUEGO

Juego para que los niños hagan sus primeras enumeraciones de objetos, y empleen así los primeros números que hayan aprendido. Unos objetos aparecen en la pantalla, y hay que contarlos y determinar qué número es el que representa ese conjunto de objetos.

¿Cómo jugar?

Seleccionar el número elegido y arrastrarlo haciendo clic al resultado (después del símbolo de =).

Etiquetado en


- Juegos de Matemáticas
- Juegos de Números

★★★★☆ (4 votos, promedio: 3,75 de 5)

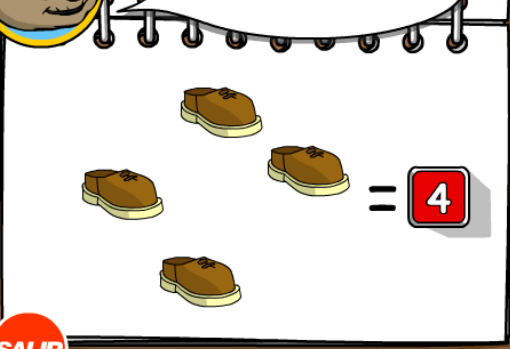
Jugar a aprender a contar



Puntuación correcta



¡Brillante!



SALIR

8

9

7

ACTIVIDAD N° 5 JUEGO DE LETRAS CON COKITOS ONLINE

TEMA:

Juegos de letras.

OBJETIVO

Desarrollar la habilidad cognitiva de retención, atención y memoria.

ÁMBITOS DE APRENDIZAJES

Comprensión y expresión del lenguaje

TIEMPO DE EJECUCIÓN

45 minutos

PLAN DE TRABAJO

ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES
1.- Dar las instrucciones necesarias de la realización de la actividad	5 min	Indicaciones generales
2.- Indicarle sobre la actividad de jugar con las letras.	10 min	Dar las indicaciones cuando es correcto o incorrecto.
3.- Seguir a la siguiente actividad	5 min	Jugar hasta tres actividades
4.- Conclusión	10 min	Volver los niños que tiene Dificultad
5.- Evaluación (Entrega de recompensas a los primeros que terminaron las tres actividades.)	20 min	Preguntas sobre el juego de las letras y su uso dentro del aula.

EVALUACIÓN

3= Siempre

2= A veces

1= Rara vez

Jugar con las letras usando diversas actividades con las vocales				
N°	INDICADOR	SIEMPRE	A VECES	RARA VEZ
1	Escoger la actividad de jugar con las letras			
2	Seguir a otra actividad sobre las vocales			
3	Ayudar a otros compañeros con dificultad			
4	Hace uso de manera limitada del dispositivo electrónico.			

MATERIAL DE APOYO

Pantalla de selección de los juegos con letras.

JUEGOS CON LETRAS

Más Jugados ▾

Mosaico ▾

Juegos didácticos de letras para niños con los que se pueden aprender las letras, o repasarlas, con juegos interactivos como la lluvia de letras o laberintos.



Seleccionar el juego de las vocales

Aprender las Vocales



INFORMACIÓN DEL JUEGO

Juego educativo para niños de 3 y 4 años que comienzan a familiarizarse con las vocales. Conoce cómo suena cada vocal, y profundiza ligeramente en cada una de las vocales, a, e, i, o y u. Observa cómo se pintan para que tú también aprendas a escribir las vocales y conoce alguna palabra que empiece por cada letra vocal.

Etiquetado en

- Juegos con Letras
- Juegos de Lengua Española
- Juegos para Tablets

▶ JUGAR

★★★★★ (3 votos, promedio: 4,00 de 5)

COMPARTIR

Pantalla para iniciar el juego con las letras



ACTIVIDAD N° 6 JUEGO DEL CUERPO HUMANO CON COKITOS ONLINE

TEMA:

Juego del cuerpo humano

OBJETIVO

Desarrollar la habilidad cognitiva de retención, atención y memoria.

ÁMBITOS DE APRENDIZAJES

Relaciones con el medio natural y cultural

DESTREZA

Establecer comparaciones entre los elementos del entorno a través de la discriminación sensorial

TIEMPO DE EJECUCIÓN

45 minutos

PLAN DE TRABAJO

ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES
1.- Dar las instrucciones necesarias de la realización de la actividad	5 min	Indicaciones generales
2.- Indicarle sobre la actividad de jugar con el cuerpo humano con los órganos de los sentidos.	10 min	Dar las indicaciones cuando es correcto o incorrecto.
3.- Ubicar los objetos en cada uno de los órganos de los sentidos.	5 min	Jugar hasta tres actividades
4.- Conclusión sobre la actividad	10 min	Volver a explicar a los niños que tiene dificultad
5.- Evaluación (Entrega de recompensas a los primeros que terminaron las tres actividades.)	20 min	Preguntas sobre el juego del cuerpo humano.

Ubicar de forma correcta cada objeto según el órgano del sentido



ACTIVIDAD N° 7 JUEGO DE INTELIGENCIA CON COKITOS ONLINE

TEMA:

Juego de inteligencia los Laberintos

OBJETIVO

Desarrollar la habilidad cognitiva de retención, atención, memoria y razonamiento.

ÁMBITOS DE APRENDIZAJES

Convivencia

TIEMPO DE EJECUCIÓN

45 minutos

PLAN DE TRABAJO

ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES
1.- Dar las instrucciones necesarias de	5 min	Indicaciones generales
2.- Indicarle sobre la actividad de jugar en los laberintos.	10 min	Dar las indicaciones del juego de los laberintos.
3.- Jugar y obtener las recompensas para pasar al siguiente nivel.	5 min	Pasar al siguiente nivel.
4.- Conclusión sobre la actividad	10 min	Volver a explicar a los niños que tiene dificultad
5.- Evaluación (Entrega de recompensas a los primeros que terminaron las tres actividades.)	20 min	Preguntas sobre el juego de los laberintos y su uso dentro del aula.

EVALUACIÓN

3= Siempre

2= A veces

1= Rara vez

Jugar en los laberintos para lograr seguir al siguiente nivel respetando el uso limitado del dispositivo electrónico.				
N°	INDICADOR	SIEMPRE	A VECES	RARA VEZ
1	Escoger la actividad del cuerpo humano			
2	Seleccionar la actividad de los órganos de los sentidos.			
3	Ubicar cada uno de los objetos en sus respectivos órganos.			
4	Hace uso de manera limitada del dispositivo electrónico.			

MATERIAL DE APOYO

Es una técnica de gamificación con la cual se puede desarrollar la inteligencia a través de estos juegos.

Desarrollo de la inteligencia a través de los laberintos

JUEGOS DE LABERINTOS

Más Jugados ▾

Mosaico ▾

Juegos de laberintos cuyo objetivo es recorrer caminos y elegir el mejor para salir del laberinto. Resuelve los puzzles en los que tienes que saber escoger la trayectoria correcta para liberarte y pasar al siguiente nivel. Recorre laberintos y elige caminos en estos juegos gratis online.



Pacman Original 1980



Dora en el Laberinto



Laberinto Giratorio



Laberinto de la Mariquita



El laberinto del Topo



PacMan Avanzado



Comecocos Pacman



Pacman Azul



Laberintos para Niños



Sonic Pacman



Pantalla principal del Laberinto de Dora



Juego del laberinto de Dora la Exploradora



ACTIVIDAD N° 8 JUEGO VESTIR A DORA CON COKITOS ONLINE

TEMA:

Juego de vestir a Dora

OBJETIVO

Desarrollar la habilidad cognitiva de retención, memoria, órdenes y hábitos.

ÁMBITOS DE APRENDIZAJES

Identidad y Autonomía

DESTREZA

Seleccionar las prendas de vestir de acuerdo al estado climático (prendas para el frío/prendas para el calor)

TIEMPO DE EJECUCIÓN

45 minutos

PLAN DE TRABAJO

ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES
1. Dar las instrucciones necesarias de	5 min	Indicaciones generales
2.- Indicarle sobre la actividad de encontrar la prenda de vestir el cual puede jugar de forma individual o en parejas	10 min	Dar las indicaciones del juego de los laberintos.
3. Jugar y obtener las recompensas para pasar al siguiente nivel.	5 min	Pasar al siguiente nivel, ya con un poco más de dificultad.
4.- Conclusión sobre la actividad	10 min	Volver a explicar a los niños que tiene dificultad
5.- Evaluación (Entrega de recompensas a los primeros que terminaron las tres actividades.)	20 min	Preguntas sobre el juego de buscar la pareja de animales y su uso dentro del aula.

EVALUACIÓN

3= Siempre

2= A veces

1= Rara vez

Jugar en buscar el animal en las diferentes cartillas que aparecen el juego son 16 imágenes.				
Nº	INDICADOR	SIEMPRE	A VECES	RARA VEZ
1	Escoger la actividad de buscar los animales			
2	Buscar y encontrar la pareja de animales.			
3	Pasar al siguiente nivel respetando el logro de los demás.			
4	Hace uso de manera limitada del dispositivo electrónico.			

MATERIAL DE APOYO

El juego de vestir a Dora permitirá desarrollar la habilidad cognitiva a través de la retención de las imágenes para fortalecer el ámbito de relaciones con el medio natural y cultural.

Juego de Vestir a Dora

Vestir a Dora



INFORMACIÓN DEL JUEGO

Juego educativo para niños de Dora la Exploradora. Los niños tienen que vestir a Dora, eligiendo dentro de la ropa que tiene disponible y colocándola con el ratón en el lugar adecuado.

Etiquetado en

- Juegos de DORA la Exploradora
- Juegos de Vestir
- Juegos de Vestir a Dora

▶ JUGAR

★★★★★ (5 votos, promedio: 4,80 de 5)

COMPARTIR

Vistiendo a Dora



4.4.6 Conclusiones

El empleo de estas técnicas de Gamificación en el laboratorio de computación a través de dispositivos electrónicos fue una magnífica experiencia amena, dinámica, participativa donde como docente experimenté esas respuestas que podemos lograr a través de la motivación de los juegos online Cokitos los mismos que a través de su metodología me permitió conseguir el objetivo trazado en este trabajo investigativo, la gamificación fue de mucha utilidad porque nos permitió desarrollar habilidades cognitivas como la memoria, percepción, retención y razonamiento al momento de resolver problemas en el aula, además el juego colaborativo fue primordial el momento de obtener los puntos o recompensas, la motivación y autoestima en el juego son elementales pues puede generar la confianza para ganar este juego.

Pues en el caso de nuestra investigación el resultado obtenido fue muy favorable porque pudimos emplearlo en diferentes ámbitos, las destrezas cognitivas, permitieron explorar a través de la experimentación y descubriendo. Pues los nuevos jugadores guían a los nuevos hasta lograr el dominio del proceso y mantenerlos en la actividad a pasar las dificultades.

4.4.7 Recomendaciones

La escuela tradicional debe incorporar formatos educativos basados en el ocio y el entretenimiento, pues un limitante de la educación actual es ignorar que los niños y niñas sean felices.

Se puede extraer los principales elementos que caracterizan a los juegos de gamificación y aplicarlos en el aula, podemos conseguir que los estudiantes desarrollan al máximo las habilidades cognitivas, las que lo motivaran a conseguir y sacar lo de cada uno a través de los juegos.

Pues debemos sacar el mayor provecho de las técnicas de gamificación debemos jugar con un tiempo limitado, tanto en casa como en la escuela: un ciclo de aprendizaje que permita fijar un mejor aprendizaje y motivación de forma continua.

4.4.8 Bibliografía

<https://www.cokitos.com/>

Gustavo, A., y Zurita, M. (2016). *Universidad Laica Vicente Rocafuerte De Guayaquil*
Autora :

5. Discusión y conclusiones

5.1 Discusión

Se determinó que las técnicas de gamificación inciden en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años de educación inicial, en comparación con Loján Carrión María del Cisne (2017), en su trabajo investigativo manifiesta que el 85% de los estudiantes genera una motivación en el aprendizaje potenciando sus capacidades cognitivas, mientras que el 15% lo toma como un aprendizaje aburrido; siendo así que en mi trabajo investigativo es evidente el 90% de los estudiantes tienen más rapidez en sus trabajos tanto individual como colaborativamente, las habilidades cognitivas han mejorado casi en su mayoría, aún un 10% lo toman como no motivador al momento de jugar.

Por otro lado, se identificó el nivel de habilidades cognitivas para conocer el grado de resolución de problemas que tienen los niños de educación inicial, en comparación el artículo científico potencialidades de la gamificación en la educación Quiñones y Ramírez Martínez (2018), indica que el 70% de los juegos de videos tienen efectos positivos centrándose en lo cognitivo, y el 30% ve el juego como una diversión; en comparación con mi trabajo los estudiantes a través de la gamificación, la resolución de problemas es más rápida pues el 75% ha desarrollado habilidades como el razonamiento, memoria, percepción y atención en el momento de realizar las actividades en el aula, el 25% no quieren jugar estas actividades de forma limitada, pues consideran que el juego no tienen tiempo.

Continuando con lo que genera un pensamiento alternativo en el desarrollo de habilidades cognitivas con el uso de técnicas de gamificación podemos observar que (González Jorge, 2016) se logra un aprendizaje significativo reteniendo más en la memoria el 80% lo considera más atractiva la clase y el 20% lo ve como una clase tradicional con el uso de la tecnología. Al comparar mi trabajo investigativo con este trabajo, he logrado que el 80% con la aplicación de las técnicas de gamificación los niños y niñas toman al juego como un

aprendizaje eficaz el que ponen en práctica en el aula y al final de las actividades logran obtener puntos o recompensas por los logros obtenidos, ya que el 20% de los niños y niñas aún no consideran a estos juegos como parte de su aprendizaje, más bien solo piensan en jugar todo el tiempo sin control.

Finalmente, la aplicación de las técnicas de gamificación son una herramienta didáctica que aumenta la concentración en los niños, se puede ver Idrovo Naranjo Erika Karina (2018) en su trabajo fomenta el uso de nuevas herramientas metodológicas siendo así que el 65% consigue transformar la visión del estudiante en cuanto a la gamificación y 35% no ve ninguna transformación en el uso de esta herramienta, este trabajo puede ser muy fundamental con mi trabajo de investigación el cual brinda estas herramientas didácticas a través de la gamificación ayudó a fomentar y a limitar la manera de usar los juegos en los dispositivos electrónicos, fue muy factible este logro ya que el 75% de los estudiantes transformaron la forma de jugar en aprendizaje, el 25% no lo ve así simplemente lo ven como un juego.

5.2 Recomendaciones

El presente trabajo de investigación concluye que la aplicación de la guía metodológica con técnicas de gamificación ayudó a desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4-5 años, fue muy positivo en el aprendizaje relacionado con el subnivel dos del currículo de educación inicial, incide de forma positiva en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los alumnos de la Escuela de Educación Básica “Isabel Herrera de Velázquez” durante el periodo lectivo 2019 - 2020.

Por medio del uso de las técnicas de gamificación se ha originado un proceso disciplinado, la interacción de los niños y niñas del nivel de inicial con la tecnología mediante actividades lúdicas experimentales, de esta manera he podido reconocer que la articulación de estas técnicas no es trabajo difícil o actividad de instituciones extranjeras o de niveles superiores, si

no, algo cotidiano en el mundo de la tecnología, que también la educación inicial puede abordarla.

Además, se reconoce que un alto porcentaje de docentes de la Escuela de Educación Básica “Isabel Herrera de Velázquez” no han adquirido habilidades para manejar y enseñar actividades curriculares con la tecnología habilidades que se ven reflejadas en las respuestas de los instrumentos de investigación.

6. Referencia Bibliográfica

- Alonso Urbano, D. (2017). *Scratch como herramienta para la enseñanza de la programación en la educación primaria*. 608. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=129743>
- Asamblea Nacional Constituyente del Ecuador. (2008). Constitución del Ecuador. *Registro Oficial*, (20 de Octubre), 173. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Castillo, A. A., Andrea, C., Lozano, F., Fernando, W., & Pineda, R. (2017). *Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje Learning through Play: Using Gamification Techniques in Learning Environments*. (May).
- Corbi, R. G. (2003). *Adquisicion-De-Habilidades-Cognitivas-Factores-En-El-Desarrollo-Inicial-De-La-Competencia-Experta--0*.
- Cruzado, D., & Rodríguez, T. (2013). *El Potencial De La Gamificación Aplicado Al Ámbito Educativo the Potential of Gamification To Educational Scope*.
- Doctoral, T. (2014). 4) *Ingeniería social basada en el videojuego : la gamificación* . 139–191.
- Espinosa, R. S. C. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación Digital games and gamification applied to education. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(192), 27–33. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>
- González Jorge, M. (2016). *Gramificación: hagamos que aprender sea divertido*. 88. Retrieved from <https://hdl.handle.net/2454/21328>
- In Reply: BEHAVIOUR THERAPY. (1966). *The British Journal of Psychiatry*, 112(483), 211–212. <https://doi.org/10.1192/bjp.112.483.211-a>
- Loján, M. del C. (2017). *Patrones En Gamificación Y Juegos Serios, Aplicados a La*

Educación. 177.

- Macías, A. (2017). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. 1–156. Retrieved from <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1171>
- María, A., Marrón, P., Enrique, C., & Pascual, V. (2018). *Artículo invitado Gamificación en el aula: gincana de programación*. 11.
- Martínez, J. (2011). *¿ Cómo integrar las nuevas tecnologías en educación inicial ?* XX, 7–22.
- Materiales, D. D. C. De. (2016). *Universidad Miguel Hernández un cambio de paradigma en la enseñanza*.
- Minecraft, E. S. O. (2018). *Tornay Alarcon Manuel*.
- Moreno-Ger, P., Burgos, D., Martínez-Ortiz, I., Sierra, J. L., & Fernández-Manjón, B. (2008). Educational game design for online education. *Computers in Human Behavior*, 24(6), 2530–2540. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.03.012>
- NACIONAL, C. (2003). *Código De La Niñez Y Adolescencia*. *Specialist*, (November), 6–8. <https://doi.org/10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004>
- Naranjo, I., & Karina, E. (2018). *La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018*.
- Navarro, M. (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación : aprender jugando . El caso de Kahoot*.
- NeuronUP (2018) *Funciones cognitivas*. Disponible en: <https://www.neuronup.com/es/areas/functions>
- Ocón, R. (2016). *La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico*. *E-Innova BUCM*,

60, 1–10. Retrieved from <https://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf>

Orgánica De Educación Intercultural, L. (2017). *Página 1 de 85*. (417), 1–85. Retrieved from https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & AgredaI, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión SECCIÓN: ARTÍCULOS This content is licensed under a Creative Commons attribution-type BY-NC. *Revista Edu.Pesqui*, 44, 17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Prensky, M. (2001). <ADDED> Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

Quiñones, J. A., & Ramírez Martínez, J. E. (n.d.). *Potencialidades de la Gamificación en la Educación*. 56–61.

Ramos, A. I., Herrera, J. A., & Ramírez, M. S. (2010). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: Un estudio de casos. *Comunicar*, 17(34), 201–209. <https://doi.org/10.3916/C34-2010-03-20>

Renobell Santaren, V., & García Gaitero, F. (2016). *Gamificación en la educación: Reinventando la rueda*. Retrieved from <http://dimglobal.net/revistaDIM34/docs/DIMAP34gamificacion.pdf>

Torre Toukomidis, A., & Romero Rodriguez, L. (2018). *Gamificación en Iberoamérica*.

van der Fels, I. M. J., te Wierike, S. C. M., Hartman, E., Elferink-Gemser, M. T., Smith, J., & Visscher, C. (2015). The relationship between motor skills and cognitive skills in 4-16 year old typically developing children: A systematic review. *Journal of Science and*

Medicine in Sport, 18(6), 697–703. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2014.09.007>

Verpoorten, M., & Alidou, S. (2019). *AnalysIs and Policy Brief n ° 37 Defying Intuition : bigger families have no signifi - cant negative effect on children ' s schooling in Sub-Saharan Africa*. (April), 1–3.

Zepeda Hernández, S., Abascal Mena, R., & López Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 315–326.

<https://doi.org/10.35197/rx.12.01.e3.2016.21.sz>

7. Anexos

Anexo 1 Modelo de la encuesta



**ESTATAL DE BOLÍVAR ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL
ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA
E.E.B. “ISABEL HERRERA DE VELÁZQUEZ SUBNIVEL 2 DE 4 A 5 AÑOS.**

Fecha...../...../2019

Nº

La aplicación de esta encuesta a los docentes es para poder Aplicar técnicas de gamificación como herramienta didáctica en los niños y niñas de educación inicial. El cuestionario es corto y sólo llevará unos pocos minutos. El cuestionario es confidencial y no contendrá ningún dato que pueda servir para identificarlos. Todas las respuestas serán usadas exclusivamente para la preparación de trabajos de carácter científico.

1. ¿Hace uso de las técnicas de gamificación en sus clases?

- a. Sí
- b. No
- c. A veces

2. ¿Ha llevado a cabo alguna actividad con juegos de gamificación en su aula?

- a. Sí
- b. No
- c. A veces

3. ¿Cree Ud. que sus estudiantes ven a los juegos de gamificación como algo interesante?

- a. Sí,
- b. No
- c. A veces

4. ¿Qué tipos de habilidades cree que Uds. se podrían desarrollar mejor con los juegos de gamificación?

- a. motricidad fina
- b. inteligencia emocional
- c. habilidades cognitivas

5. ¿Considera Ud. que podría evaluar mediante de los juegos de gamificación en el aula?

- a. Si
- b. No
- c. A veces

6. Cree Ud. ¿Que los con el uso de los juegos de gamificación se podrá desarrollar habilidades cognitivas?

- a) Si
- b) No
- c) A veces

7. ¿Cree Ud. ¿Que el desarrollo de habilidades cognitivas mejorará las potencialidades de los estudiantes en el ámbito educativo?

- a) Si
- b) No

c) A veces

¡Gracias por su colaboración!





ESTATAL DE BOLÍVAR ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL

ENCUESTA REALIZADA A LOS PADRES DE FAMILIA DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA E.E.B. “ISABEL HERRERA DE VELÁZQUEZ SUBNIVEL 2 DE 4 A 5 AÑOS.

Nombre: _____ Edad: _____

Sexo: _____ Profesión: _____

Número de hijos: _____

1. ¿Usted considera que los niños de 4 a 5 años pueden manejar de forma adecuada los juegos de gamificación en un dispositivo tecnológico?

Muy de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

2.- ¿Considera Ud. ¿Qué los juegos de gamificación en los dispositivos electrónicos son positivo?

Muy de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

3.- ¿Se debe inducir al niño a que use al juego de gamificación como una herramienta de aprendizaje?

Muy de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

5. ¿Tiene juegos de gamificación descargados en su dispositivo electrónico?

a) 1 a 2 juegos

b) Más de dos

c) Ninguno

5. ¿Considera Usted que se puede desarrollar Habilidades cognitivas para la enseñanza - aprendizaje mediante el uso de juegos de gamificación?

Muy de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

6. ¿Considera Ud. que puede desarrollar un desarrollo integral en los niños en base a los juegos?

Muy de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.





**ESTATAL DE BOLÍVAR ESCUELA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL**

Ficha de observación aplicada a los niños/as del nivel de Educación Inicial de la E.E.B. “ISABEL HERRERA DE VELÁZQUEZ Subnivel 2 de 4 a 5 años.

Objetivo: Identificar el nivel de habilidades cognitivas de los niños y niñas de educación inicial con la finalidad de motivar el buen uso de los juegos.

N o.	INDICADORES	Si	No	A veces
	ATENCIÓN Y PERCEPCIÓN			
1	Al momento de emplear juegos de gamificación los estudiantes lo usan con tiempo limitado.			
2	¿Logra un mejor desarrollo cognitivo cuando usa juegos de gamificación?			
3	¿Su estado de ánimo mejora cuando usa juegos de gamificación?			
4	¿Comprende las instrucciones que debe hacer durante los juego de gamificación?			
5	¿Los juegos de gamificación mejoran las habilidades cognitivas en el proceso de aprendizaje?			
6	¿Los ejercicios de cada juego de gamificación los resuelven en un tiempo determinado?			
7	¿Tiene dificultad a la hora de realizar juegos de gamificación?			
8	¿Le gustan los juegos de gamificación?			
9	¿Comparte con sus compañeros durante el uso de juegos de gamificación en el aula?			

1 0	¿Aumentó las habilidades cognitivas en los estudiantes, mejorando su desarrollo integral?			
	TOTAL			

Anexos 3 Presupuesto

Recursos Humanos y Financieros

Tabla 36

Recurso

Humano

Categoría	Función	Número	Responsable
Estudiantes	Niños y niñas	30	Investigador
Maestrante	Investigadora	1	Investigador

Elaborado: Lic. Xiomara Liberio A.

Tabla 37 Recursos Financieros

Artículo	Cantidad	Valor unitario USD	Total USD	Responsable
Resma de hoja	2	3.5	7	Investigador
Recarga de tintas	2	4	8	Investigador
Transporte	25	1	25	Investigador
Anillados	3	1	3	Investigador
Papelería	1	12	12	Investigador
Impresiones) encuestas, proyectos, ficha de observación)	500	0.05	25	Investigador
Internet	5	25	125	Investigador
Gastos varios	1	300	300	Investigador
TOTAL			505	Investigador

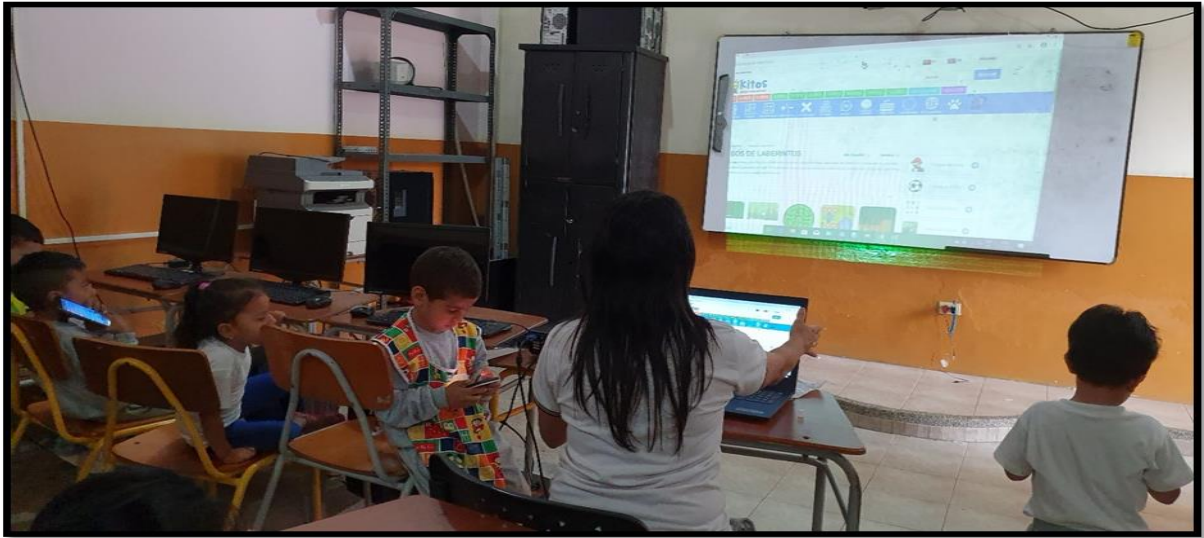
Elaborado: Lic. Xiomara Liberio A.

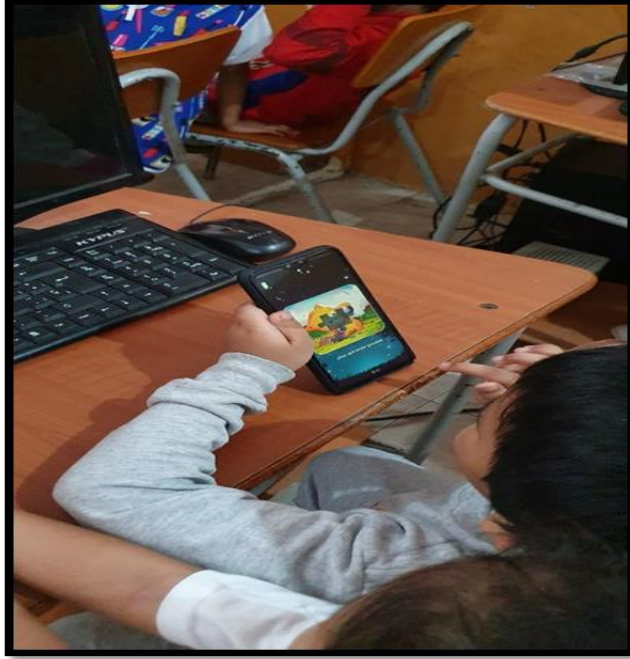
Anexo 4 Cronograma
Tabla 38. Actividades

TIEMPO ACTIVIDAD	MESES																			
	Noviembre -2018			Marzo				Julio				Agosto				Noviembre 2019			Diciembre 2019	
	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	
Selección del tema	■	■																		
Presentación del tema	■	■																		
Aprobación del tema de tesis			■	■	■	■	■	■	■	■										
Recolección de información de la Escuela Isabel Herrera de Velázquez											■									
Recopilación bibliográfica											■									
Elaboración y presentación del Anteproyecto de Tesis de Post grado												■	■	■	■					
Aprobación del plan de tesis												■	■	■	■	■				
Recolección de información primaria y secundaria.												■	■	■	■	■				
Presentación del capítulo I y II												■	■	■	■	■				
Recolección de información, elaboración del tercer												■	■	■	■	■				
Recolección de información, elaboración del cuarto capítulo y quinto												■	■	■	■	■				
Elaboración de conclusiones y recomendaciones.												■	■	■	■	■				
Presentación del 100% de la tesis.																■	■			
Defensa de la Tesis.																		■	■	■

Elaborado por: Lic. Xiomara Liberio A.

Anexo 5







Los seis primeros ganadores obtuvieron sus medallas de oro



ENCUESTAS REALIZADAS A DOCENTES, DIRECTORA Y PADRES DE FAMILIA

