



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR



**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL

GAMIFICACIÓN DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA -
APRENDIZAJE COMO ESTRATEGÍA EN EL PROGRAMA
"APRENDEMOS JUNTOS EN CASA" IMPARTIDO POR EL
MINISTERIO DE EDUCACION EN NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL
DE EDUCACION INICIAL DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD
EDUCATIVA JOSE MARIA ROMAN FREILE DE LA CIUDAD DE
RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO AÑO LECTIVO 2020-
2021

AUTORAS:

AGUILAR GAIBOR DIANA TAMARA
VEGA PEÑA JESSICA JANETH

TUTORA:

MSC. MAYRA COELLO

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PRESENTADO
EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN
CIENCIAS DE LA EDUCACION, MENCIÓN: EDUCACIÓN
PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL**



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**



CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL

GAMIFICACIÓN DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA -
APRENDIZAJE COMO ESTRATEGÍA EN EL PROGRAMA
"APRENDEMOS JUNTOS EN CASA" IMPARTIDO POR EL
MINISTERIO DE EDUCACION EN NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL
DE EDUCACION INICIAL DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD
EDUCATIVA JOSE MARIA ROMAN FREILE DE LA CIUDAD DE
RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO AÑO LECTIVO 2020-
2021

AUTORAS:

AGUILAR GAIBOR DIANA TAMARA
VEGA PEÑA JESSICA JANETH

TUTORA:

MSC. MAYRA COELLO

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PRESENTADO
EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: EDUCACIÓN
PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL**

I. DEDICATORIA

Dedico el presente proyecto de Intervención Educativa a mis padres Eliecer Aguilar y Mariana Gaibor que siempre me han apoyado incondicionalmente en la parte moral y económica para poder culminar mis estudios superiores.

A mis hijos Elizabeth y Anthony quienes son el pilar fundamental en mi vida y son la fuente de mi motivación e inspiración para poder superarme cada día más y poderle brindar un futuro mejor.

Diana Aguilar

El presente trabajo de investigación se lo dedico a Dios por darme vida salud y mucha sabiduría para poder lograr alcanzar mi objetivo que es obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Parvularia y Básica Inicial.

A mis padres por su apoyo incondicional a lo largo de mi vida, han sido mi guía y mi fortaleza para culminar una meta más en mi vida y aunque mi padre ya no está conmigo porque así Dios lo decidió este triunfo no hubiera sido posible sin el esfuerzo de mis dos padres, estoy segura que mi padre ahora es mi ángel; quien me guía y orienta desde el cielo para continuar.

A mi hijo Royer por ser mi motivación e impulso, mi motor para seguir creciendo y luchando día a día por ser mejor, este trabajo va por ustedes los seres de mi vida en especial por mi hijo.

Jessica Vega

II. AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecemos a Dios por darnos salud y la sabiduría necesaria para poder terminar con éxito el proyecto de intervención educativa.

A la Universidad Estatal de Bolívar “Alma Mater” donde tuvimos la dicha de aprender de nuestros respetables catedráticos, quienes nos supieron guiar de la mejor manera para poder desenvolvernos en nuestra vida profesional.

A la Facultad de Ciencias de la Educación Sociales Filosóficas y Humanísticas, especialmente a la carrera de Educación Parvularia y de Básica Inicial, la cual nos dio la oportunidad de obtener los conocimientos necesarios para desenvolvernos en nuestra noble misión, como futuros docentes.

A nuestra querida tutora Msc. Mayra Coello por su tiempo y por ser nuestra incansable guía, por haber trabajado conjuntamente con nosotras en este proyecto de Intervención Educativa para obtener el título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, mención: Parvularia y Básica Inicial.

Diana Aguilar

Jessica Vega

III. CERTIFICADO DEL TUTOR

Msc. Mayra Coello

CERTIFICA:

Qué el informe final del Proyecto de Intervención Educativa Titulado: "GAMIFICACIÓN DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE COMO REFUERZO EN EL PROGRAMA "APRENDEMOS JUNTOS EN CASA" IMPARTIDO POR EL MINISTERIO DE EDUCACION EN NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL DE EDUCACION INICIAL DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSE MARIA ROMAN FREILE DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO AÑO LECTIVO 2020-2021", elaborado por las autoras: Diana Tamara Aguilar Gaibor y Jessica Janeth Vega Peña, egresadas de la carrera de Educación Parvularia y Básica Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporadas, las recomendaciones emitidas en el proceso de asesoría; en tal virtud, autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, diciembre de 2020


Msc. Mayra Coello
TUTORA



IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuesta expuestas en el presente informe final del Proyecto de Intervención Educativa Titulado: " **GAMIFICACIÓN DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE COMO ESTRATEGIA EN EL PROGRAMA "APRENDEMOS JUNTOS EN CASA" IMPARTIDO POR EL MINISTERIO DE EDUCACION EN NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL DE EDUCACION INICIAL DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSE MARIA ROMAN FREILE DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO AÑO LECTIVO 2020-2021** ", son de exclusiva responsabilidad de las autoras.

.....
Aguilar Gaibor Diana Tamara
C.C. 020165281-5

.....
Vega Peña Jessica Janeth
C.C. 020218386-9

REDMI NOTE 8 PRO
AI QUAD CAMERA

NOTARIA 2

20210205002P00453

**DECLARACION JURAMENTADA
QUE OTORGAN:
DIANA TAMARA AGUILAR GAIBOR Y
JESSICA JANETH VEGA PEÑA
CUANTIA: INDETERMINADA
DI: (2) COPIAS**

En San Miguel de Bolívar, en la República del Ecuador, hoy día viernes veintiséis de marzo del año dos mil veintiuno. Ante mí **DOCTOR TELMO ELÍAS YÁNEZ OLALLA NOTARIO SEGUNDO DE ESTE CANTÓN**, comparecen con plena capacidad, libertad y conocimiento, la señora: **DIANA TAMARA AGUILAR GAIBOR**, de estado civil divorciada, de treinta y ocho años de edad, de ocupación Docente, domiciliada en el cantón San Miguel provincia Bolívar; y la señorita **JESSICA JANETH VEGA PEÑA**, de estado civil soltera, de veintiséis y seis años de edad de ocupación Docente, domiciliada en el cantón Chumbo, provincia Bolívar, ocasionalmente en este lugar. Las comparecientes declaran ser de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, legalmente capaces para contratar y obligarse, a quienes de conocerlas doy fe, en virtud de haberme presentado sus respectivos documentos de identidad. Advertidas las comparecientes por mí el Notario de los efectos y resultados de esta escritura así como examinadas que fueron de que comparecen al otorgamiento de esta escritura sin coacción, amenazas, temor reverencial, ni promesa o seducción, me piden que eleve a escritura pública el contenido de la declaración juramentada contenida en los siguientes términos: Previo a la obtención del Título de "LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN - MENCIÓN EDUCACION BASICA", que los criterios e ideas emitidas en el presente Proyecto de Intervención Educativa titulado "GAMIFICACIÓN DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE COMO ESTRATEGIA EN EL PROGRAMA "APRENDEMOS JUNTOS EN CASA" IMPARTIDO POR EL MINISTERIO DE EDUCACION EN NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL DE EDUCACION INICIAL DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSE MARIA ROMAN FREILE DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO AÑO LECTIVO 2020-2021", son de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autoras. Declaración que la realizamos para los fines legales pertinentes.- HASTA AQUI la declaración juramentada, que las comparecientes aceptan en todas y cada una de sus partes. Para la celebración de la presente escritura se observaron los preceptos y requisitos previstos en la Ley Notarial; y, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario, se ratifica y firma conmigo en unidad de acto quedando incorporado en el protocolo de esta Notaría, de todo cuanto doy fe.-

DIANA TAMARA AGUILAR GAIBOR
C.C. 020169221-5
JESSICA JANETH VEGA PEÑA
C.C. 020218386-9



DOCTOR TELMO ELÍAS YÁNEZ OLALLA
NOTARIO SEGUNDO DEL CANTÓN SAN MIGUEL DE BOLÍVAR



V. TABLA DE CONTENIDO

I.	DEDICATORIA	1
II.	AGRADECIMIENTO	2
III.	CERTIFICADO DEL TUTOR.....	3
IV.	AUTORÍA NOTARIADA.....	4
V.	TABLA DE CONTENIDO.....	6
VI.	LISTA DE TABLAS Y GRÁFICOS.....	7
VII.	LISTA DE ANEXOS.....	8
VIII.	RESUMEN	9
IX.	ABSTRACT.....	10
X.	INTRODUCCIÓN	11
1.	TEMA:	13
2.	DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	14
3.	DESARROLLO DEL PLAN DE INTERVENCION EDUCATIVA	18
4.	RESULTADOS.....	33
5.	CONCLUSIONES	60
6.	BIBLIOGRAFÍA	61
7.	ANEXOS	64

VI. LISTA DE TABLAS Y GRÁFICOS

LISTA DE TABLAS

Tabla 1-2. Delimitación del problema.....	17
Tabla 2-3. Marco lógico.....	31
Tabla 3-4 Resultados de la observación a docentes de del Nivel de Educación Inicial	35
Tabla 4-4. Resultados de la encuesta de satisfacción sobre la aplicación de la gamificación.....	36
Tabla 5-4. Ventajas de la gamificación.....	37
Tabla 6-4. Aplicaciones para gamificar en niños del nivel inicial	39

LISTA DE GRAFICOS

Gráfico 1-3. Beneficios de la gamificación en la educación.....	21
Gráfico 2-3. Elementos de la gamificación.....	22
Gráfico 3-3. Plataforma de Cokitos juegos educativos	25
Gráfico 4-3. Temáticas de cokitos juegos educativos	25
Gráfico 5-5. Plataforma de Mundo primario.....	26
Gráfico 6-3. Plataforma de ArbolABC.com.....	27
Gráfico 7-3. Plataforma de Educaplay	28
Gráfico 8-3. Plataforma de Sesamo.....	29
Gráfico 9-3. Plataforma de Cerebriti.....	30

VILLISTA DE ANEXOS

Anexo 1. Propuesta del Proyecto de Intervención Educativa aprobado por Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación	65
Anexo 2. Modelo de entrevista a docentes	81
Anexo 3. Modelo de Lista de cotejo – Observación a docentes	83
Anexo 4. Encuesta de satisfacción sobre la aplicación de la gamificación	84
Anexo 5. Memorando sobre resolución de aprobación del tema del Proyecto de Intervención Educativa	85
Anexo 6. Fotografías de la ejecución del Proyecto a través de la Plataforma Zoom.	86
Anexo 7. Autorización para ejecución de prácticas.	89
Anexo 8. Certificación de práctica	91
Anexo 9. Certificación anti plagio	93

VIII. RESUMEN

La presente investigación se enfoca en aplicar la gamificación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje como refuerzo en el programa "Aprendemos Juntos en Casa" en niños y niñas del nivel de educación inicial para ello se fijaron tres objetivos como, identificar las principales ventajas de la gamificación y su aplicación pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, Analizar alternativas de solución para la aplicación de la gamificación dentro de las clases para los niños y niñas del nivel inicial, Elaborar una guía de aplicación de la gamificación a través de estrategias lúdicas a utilizar en plataformas virtuales para mejorar el desempeño en niños/as del nivel de educación inicial. En la metodología se empleó la investigación *cuasi experimental* debido a que se realizó diferentes pruebas para la aplicación de la gamificación en los niños del nivel inicial, y como métodos de recolección de datos se utilizó la observación directa de los hechos y la entrevista. Como resultado se logró identificar que la gamificación permite al estudiante aumentar la autoestima, motivación, concentración, comprensión y deseo por aprender, de igual manera se obtuvo como resultado que los mejores softwares para reforzar el conocimiento de los niños de nivel inicial son Cokito, Mundo Primaria, Árbol ABC, Educaplay, 123Sesamo y Cerebriti debido a que tiene las temáticas correspondientes al currículo. Además, una vez conocido el funcionamiento de estas aplicaciones se logró desarrollar una guía en donde se especifica todo en cuanto a estas herramientas, como su objetivo, el ámbito de aprendizaje, los tipos de juegos y la descripción donde se detalla el paso a paso como hacer uso de esta aplicación.

Palabras claves: Gamificación, Estrategias metodológicas, enseñanza-aprendizaje, educación inicial, motivación, software.

IX. ABSTRACT

This research focuses on applying gamification in the teaching-learning process as a reinforcement in “we learn together at home” program, in boys and girls of initial education level. Therefore, three objectives were set, such as identifying the main advantages of Gamification and its pedagogical application in the teaching-learning process. Analyze alternative solutions for gamification application in classes for children of initial level. Prepare a guide for the gamification application through playful strategies using in virtual platforms that improve the children’s performance at the initial education level. In the methodology was used the quasi-experimental research because different tests will be carried out for the application of gamification in children of the initial level, and as data collection methods we apply direct facts observation and interview. As a result, it was possible to identify that the main purpose of applying gamification is allow students to increase Self-esteem, Motivation, Concentration, Comprehension and Desire to learn and the best software to reinforce children’s knowledge of initial level is: Cokito, Mundo Primaria, Árbol ABC, Educaplay, 123Sesamo y Cerebriti. They contain the topics according to the curriculum. In addition, once known the operation of these applications there was possible to develop a guide which everything is specified in terms of their tools, such as its objective, learning area, types of games and a detailing description step by step about how to use this application.

X. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se enfoca especialmente en emplear la metodología de la gamificación en el proceso de enseñanza- aprendizaje como refuerzo del programa "Aprendemos Juntos en Casa" impartido por el Ministerio de Educación, en niños del nivel inicial de 4 a 5 años por motivo de la pandemia del Covid-19, por lo cual los estudiantes reciben una educación virtual a través de plataformas digitales.

Ante este panorama, una de las ventajas que tiene la educación virtual es que se puede aplicar la gamificación de forma más efectiva generando así una actitud positiva en los educandos, con un ambiente más agradable a la hora de impartir las clases.

Es por ende que, en la **descripción del problema** de esta investigación se resalta todas las causas y las consecuencias que se ha encontrado en las clases virtuales durante el periodo académico 2020-2021 en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa José María Román Freile de la ciudad de Riobamba.

Por lo tanto, **los objetivos** de este estudio son en primer lugar identificar las principales ventajas de la gamificación y su aplicación pedagógica en el proceso de enseñanza – aprendizaje, para luego analizar las alternativas de solución, con respecto a la desmotivación de los estudiantes a la hora de recibir clases, con la desventaja de que en Ecuador la educación inicial no es obligatoria, lo que complica aún más la situación.

Así mismo, para dar solución a la problemática de esta investigación y cumplir con los objetivos propuestos se utilizó como **metodología** la investigación cuasi experimental aplicando técnicas de recolección de datos como son la observación directa, la entrevista y las encuestas realizadas a los docentes, estudiantes y expertos en el tema de Gamificación, para luego permitió desarrollar y aplicar una serie de estrategias didácticas novedosas con utilización de la tecnología. Por otra parte, para sustentar la investigación se estructuro un marco teórico, donde se indica todos los conceptos relacionados con la gamificación y las estrategias didácticas para implementar.

Los resultados mostraron que aplicar la técnica de gamificación como refuerzos académicos sobre los temas abordados en la educación inicial, tienen muchas ventajas debido a que el niño por su naturaleza les llama mucho la atención los juegos, esto permite que se motiven, y les de mucha curiosidad por aprender. Además, dentro de las tres aplicaciones estudiadas, se ha llegado a concluir que la de cokitos es la más completa debido a que aborda muchas temáticas, muy similares a que proporciona el currículo de educación inicial.

1. TEMA:

GAMIFICACIÓN DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE
COMO ESTRATEGIA EN EL PROGRAMA "APRENDEMOS JUNTOS EN CASA"
IMPARTIDO POR EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DEL
NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA
JOSE MARIA ROMAN FREILE DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PROVINCIA
DE CHIMBORAZO AÑO LECTIVO 2020-2021

2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

a. Planteamiento del Problema

La desmotivación que existe actualmente en los salones de clases es un problema que aflige a muchos profesionales de la educación, por lo que se busca permanentemente nuevas estrategias de enseñanza para el educando. Esto trae consigo una enorme responsabilidad a los docentes y autoridades de las instituciones educativas, debido a que deben incorporar en sus clases nuevas metodologías que aumenten la motivación y el compromiso por aprender, y que además favorezcan el aprendizaje autónomo de los estudiantes (Contreras, 2016, p.27).

Sin embargo, esta problemática puede deberse a que en este tiempo los estudiantes han experimentado un cambio drástico, debido a la aparición de la tecnología en su vida cotidiana, por tal motivo piensan y procesan la información de manera diferente, lo que hacen muy difícil la labor docente especialmente para los profesores que por muchos años han mantenido el método tradicional de enseñanza, donde regularmente los estudiantes permanecen pasivos ante un discurso unidireccional (Zepeda, 2020).

Además, hoy en día el estudiante también se ha innovado puesto que para realizar una investigación o consulta ya no busca un libro, revista u otro artículo físico, sino que más bien prefieren utilizar herramientas tecnológicas, que permitan su rápido acceso a la información de manera entretenida y con textos menos extensos (Zepeda, 2020).

Por esta razón, para (Contreras, 2016), la estrategia de trabajo que está tomando espacio en los salones de clase es la *gamificación*, puesto que en esta técnica para proceso de enseñanza-aprendizaje del educando utiliza juegos, los mismos que ayudan a experimentar nuevos ambientes, a indagar opciones y superar vuestros propios límites. Mediante los juegos el niño puede desarrollar habilidades sociales, motivacionales hacia el aprendizaje, mejorar la atención, la concentración, e incluso

ayudan a incorporar conocimientos interdisciplinarios propiciando un pensamiento lógico y crítico mejorando así las habilidades que ayudan a resolver diversos problemas (p.27).

Por otra parte, debido a la situación actual que atraviesa el planeta por la pandemia del SARS- CoV-2 (Covid-19), los estudiantes ya no acuden a los centros educativos, ya que se está realizando mediante una nueva modalidad, como es la virtual. En el Ecuador el proceso de educación virtual desde casa ha tomado un rumbo muy acelerado porque hasta inicios del 2020, era de forma presencial, y al terminar el primer quimestre del año cambia de manera radical a educación virtual con el uso de herramientas tecnológicas, a través de un programa que proporciona el gobierno llamado Plan Educativo covid-19 “Aprendemos Juntos en Casa” (Pérez y Tufiño, 2020).

Este nuevo sistema ha traído un sin número de dificultades, que se ha ido resolviendo de a poco, muchas veces improvisando metodologías para llegar a los educandos y mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el cual se ha utilizado múltiples aplicaciones y entornos virtuales para teleeducación y teletrabajo, por lo que muchas veces los temas abordados no quedan lo suficientemente claro (Oviedo, 2020). Es por ello que hemos visto la necesidad de abordar aprendizajes más llamativos donde ellos aprendan a través del juego para dinamizar las clases y optimizar el tiempo de aprendizaje, ya que cada clase según lo dictaminado por el Ministerio de Educación para niños en edades comprendidas de 2 a 5 años, debe estar frente a una pantalla máximo de media hora a una hora, así mismo un máximo de 30 minutos de tareas autónomas, por esta razón consideramos que la gamificación sería muy útil, debido a que por naturaleza a esta edad sienten la necesidad de jugar y explorar.

Para los niños del nivel inicial la tarea de educarlos no es nada fácil, debido a que se requiere de metodologías especializadas que ayuden al niño/a fomentar su motivación, interacción, creatividad y vinculación con la sociedad. Es por eso que básicamente su educación se basa principalmente por medio didácticas vinculadas a los juegos, música y arte (Bolívar, 2019).

Po lo tanto, las clases de hoy en día, se han convertido en un problema para los docentes de los niveles iniciales, debido a en las clases virtuales no se lograr tener un ambiente que despierte el interés del niño en aprender, por lo que en muchos casos los representantes legales de los niños han optado por retirarlo, o no inscribirlos debido a que en Ecuador la educación inicial no es obligatorio (UNICEF, 2020). Por tal motivo la utilización de la técnica de gamificación utilizando la tecnología permitiría mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el educando.

Es por ello, que en la Unidad Educativa José María Román Freile con la finalidad de contribuir con el logro de la Misión institucional, se ha abordado esta investigación para que la educación cada vez vaya innovando a base del uso de nuevas herramientas tecnológicas para que de esa manera mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje y que además permitirá dar una educación de calidad, empezando desde el nivel inicial, estimulando que el 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.

Por tales motivos se pretende revolver en este estudio se pretende resolver los siguientes cuestionamientos: ¿Qué beneficios aporta el uso de la gamificación en educación y su aplicación en el contexto educativo? ¿Cómo los docentes de la Unidad Educativa José María Román Freile del nivel inicial pueden incorporar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del programa "Aprendemos Juntos en Casa"?

1.2. Delimitación del problema

La presente propuesta metodológica tiene como finalidad aplicar la gamificación dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje en los niños y niñas del nivel de educación inicial de la Unidad Educativa José María Román Freile. A continuación, se detallan los datos más relevantes acerca del estudio.

Tabla 1-2. Delimitación del problema

Campo	Educación
Área	Metodología
Aspecto	Enseñanza-aprendizaje
Provincia	Chimborazo
Cantón	Riobamba
Parroquia	Velasco
Institución	Unidad Educativa José María Román Freile
Grado	Nivel Inicial
Delimitación Temporal	Año lectivo 2020-2021

Realizado por: Aguilar y Vega, 2020

Fuente: Autoras

3. DESARROLLO DEL PLAN DE INTERVENCION EDUCATIVA

El desarrollo del Plan de Intervención Educativa se realizó en función del planteamiento de los objetivos, los cuales se centralizan fundamentalmente en aplicar la Gamificación dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje como refuerzo en el programa "Aprendemos juntos en casa" en niños del nivel inicial de la Unidad Educativa José María Román Freile, en donde se ejecutaron actividades dinámicas basadas en juegos utilizando la tecnología, debido a que por la pandemia de Covid - 19 no se acude a las aulas sino que más bien las clases de lo realiza de manera virtual por la plataforma zoom. A continuación, para sustentar la investigación se detalla los fundamentos teóricos.

a. Fundamentación Teórica Referencial de Sustento

i. Gamificación

Según los autores (Jadán y Ramos, 2018) la gamificación consiste en la realización de actividades con el uso de juegos para conseguir un objetivo, haciendo que estas tareas sean más divertidas aumentando su autoestima por cada victoria y por cada nuevo conocimiento que se obtiene.

De manera análoga, (González, 2017) cita a Kapp quien explica que la gamificación es “Utiliza el pensamiento de los juegos para atraer a las personas, motivar, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”

De manera similar, (Macías, 2017) cita a Haskell quien manifiesta que la gamificación no es un juego ni de un video juego, sino consiste en tomar el diseño del juego y aplicarlo a un contexto no lúdico, como la educación, marketing, política, entre otros.

Una explicación más amplia sobre la gamificación es de las autoras (Marín y Hierro, 2014 citado por Idrovo, 2018) es una técnica, método e instrumento destinado a obtener un determinado objetivo, donde se aplica elementos no lúdicos a entornos donde no se aplican pero que son susceptibles de convertir a través de dinámica lúdica.

1. Gamificación en Educación

La gamificación en el ámbito educativo prácticamente consiste en el uso de los componentes de un juego, en entornos no lúdicos para despertar el interés, en el que se estimula un comportamiento del estudiante en un medio que le resulte atractivo, logrando proporcionar una retroalimentación inmediata manteniendo la atención. Dicho, en otros términos, se usa los elementos y principios de los juegos para incentivar el aprendizaje (Idrovo, 2018, p.9).

2. Objetivos de la gamificación en la educación

Para el autor (Liberio, 2019) los objetivos de la gamificación son:

- **Confianza:** Permite establecer un vínculo con el contenido o tema que se está tratando
- **Motivación:** Es una herramienta contra el aburrimiento
- **Optimizar y Recompensar:** El aprendizaje obtenido es el propio incentivo, debido a que se realiza mediante un juego.

3. Importancia de la gamificación en la educación

Para (Iquise, 2020) la importancia que tiene la gamificación en la educación es que permite modificar la conducta del niño permitiendo así realizar una tarea de manera divertida. Además, los niños se sienten como parte de un desafío o reto creando

competencia entre ellos, el cual les permite entender el mundo como si fuera un juego y desarrollar nuevas habilidades y capacidades.

Por consiguiente, aplicar la metodología de la gamificación hoy en día es sustancial, debido a que la tecnología se ha convertido en un aliado de la educación, de manera que ha permitido ir cumpliendo las metas curriculares que exigen una educación de calidad, con la utilización de herramientas tecnológicas, lo cual ha conllevado un mejoramiento académico y un mayor desarrollo cognitivo de los estudiantes (Loján, 2017).

En efecto, la gamificación permite innovar la didáctica en el aula y optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje al emplear los juegos, esto permite transformar la visión del estudiante por lo que el proceso educativo se convierte en una acción más dinámica potenciando su motivación (Idrovo, 2020).

4. Beneficios de la gamificación en la educación

Según (Idrovo, 2018) al utilizar las dinámicas de un juego en la gamificación enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje lo que proporciona los siguientes beneficios.

- Genera retención del conocimiento
- Genera participación activa de la clase
- Aumenta la motivación
- Promueve el trabajo cooperativo
- Produce una retroalimentación

Por otra parte, para (Oliva, 2017) los beneficios de la gamificación tanto desde la perspectiva estudiantil, como desde la perspectiva docente son:

- Ayuda al estudiante a identificar fácilmente sus avances y progresos de su propio aprendizaje.
- Ayuda a mejorar su desempeño mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras.
- Estrategia metodológica que propone a los educandos una ruta clara sobre cómo puede mejorar la comprensión de aquellas asignaturas académicas que se le dificultan.
- Estimula la implementación del trabajo en equipo y de un aprendizaje colectivo que busca mejorar la dinámica de aprendizaje en el interior del aula.

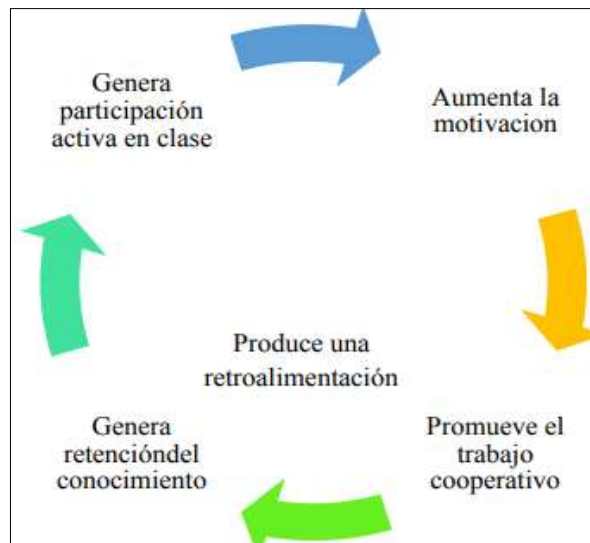


Gráfico 1-3. Beneficios de la gamificación en la educación

Fuente: Idrovo, 2018

5. Elementos de la gamificación

Los elementos considerados para la elaboración de la estrategia de gamificación se clasifican en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes, estas permiten decidir cuales actividades didácticas encajan (Werbach & Hunter, 2012 como cito en Macías, 2018).

Las dinámicas: es la manera de cómo se pone en marcha la estrategia, donde los docentes acuden a las dinámicas de juego para lograr experiencias de aprendizaje que fomenten la interacción, la autonomía y el trabajo en equipo (Guevara, 2017).

Mecánica: son los modos del juego o cómo se lleva a cabo la estrategia. Esta representa las reglas y las recompensas que hace que los juegos se conviertan en una competencia, provocando emociones en los participantes (Macías, 2018).

Los componentes: son las herramientas y los recursos que se cuentan y se utiliza para elaborar las actividades que se desarrollan en la práctica de la gamificación (Guevara, 2017).

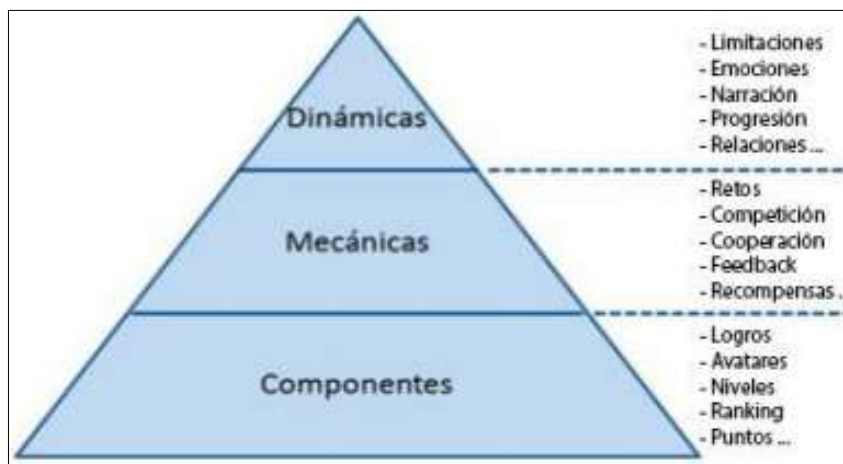


Gráfico 2-3. Elementos de la gamificación

Fuente: Soto, 2018

6. Gamificación en la educación inicial

La utilización de la gamificación en la Educación Inicial permite que los niños de 4 a 5 años desarrollen la inteligencia emocional y que logren crear situaciones prácticas utilizando los juegos para mejorar de forma positiva el comportamiento, a más de obtener nuevos conocimientos (Liberio, 2019).

Por tal motivo al ser un complemento de los métodos pedagógicos convencionales debe aplicarse con un soporte tecnológico, teniendo en cuenta las particularidades del grupo y los objetivos que queremos conseguir, debido a que, al tratarse de estudiantes de nivel inicial, lo que predominará será el juego simbólico. Además, los recursos son más limitados por ser estudiantes que no saben leer.

Por ende, las estrategias de gamificación son más, deben primar en juegos que sean divertidos, intuitivos y que permitan la repetición (Universidad en Internacional de la Rioja [UNIR], 2020).

b. Estrategias Metodológicas

Para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, el docente tiene la potestad ante la clase de usar una serie de herramientas que permitan al estudiante enriquecerse se conocimientos o perfeccionarlos. Dichas herramientas se les conoce como *estrategias metodológicas* que son una serie de actividades organizadas y planificadas que permiten lograr una mejor comprensión de un determinado tema (Riquelme, 2018).

Por otra parte, con la aparición de la tecnología estas estrategias metodológicas se han ido innovando, por lo que la utilización de herramientas tecnológicas en las clases se ha vuelto más habitual (Zepeda, 2020). Es por ello, que el presente estudio tiene como propósito incorporar nuevas estrategias como es la gamificación debido a que para su implementación su gran aliado es la tecnología. A continuación, se detallará el propósito del mismo.

i. Estrategia didáctica para el desarrollo de la Gamificación

La estrategia didáctica es simplemente un listado de actividades en los cuales se da a conocer un determinado tema. Los docentes hacen uso de las estrategias didácticas para exponer los contenidos de una planificación y convertirlos en conceptos con significado (Orellana, 2017).

Por otra parte, según el autor (Castillo, 2018, pág.5) indica que la gamificación “Es la estrategia didáctica ayuda a que el niño mediante un software realice una actividad y desarrolle su aprendizaje”. Además, nos acota que la estrategia utilizada para desarrollar las habilidades de los niños es mediante el software de Cokito, Mundo Primaria, Árbol ABC, Educaplay, 123sesamo y Cerebriti.

ii. Estrategia para desarrollar el proceso de gamificación

Para desarrollar el proceso de gamificación se ha visto conveniente la utilización de tres aplicaciones como son: Cokitos, Mundo primario, Árbol ABC, Educaplay, 123sesamo y Cerebriti.

1. Cokitos

Es una aplicación de juegos que aportaran al desarrollo cognitivo del niño. Además, permite jugar en línea y gratis, es ideal para niños de primaria, secundaria, es muy útil a la hora de aprender, repasar contenidos y reforzar el aprendizaje del colegio desde la casa.



Gráfico 3-3. Plataforma de Cokitos juegos educativos

Fuente: Cokitos, 2020

Está disponible en varios idiomas, además se puede elegir el juego ya sea por edad, o por temáticas. Resulta ser muy interesante para la educación inicial debido a que posee temáticas con respecto al reconocimiento de objetos, colorear, dibujar, cantar, adivinar, entre otros (cokitos, 2020)



Gráfico 4-3. Temáticas de cokitos juegos educativos

Fuente: Cokitos, 2020

2. Mundo Primaria

Para niños y niñas en edad preescolar, le permitirán adquirir competencias y ampliar conceptos primordiales para el día a día. Nuestros juegos de habilidades para niños, refuerzan de manera positiva el aprendizaje diario y refuerzan las habilidades que tendrán que emplear en el colegio. Mientras se divierten con nuestros juegos de habilidad online, podrán disfrutar de diversas alternativas de juegos de conceptos básicos adaptadas a su edad y necesidades.



Gráfico 5-5. Plataforma de Mundo primaria

Fuente: Mundo primario, 2020

Las ventajas que posee esta aplicación son múltiples los cuales se detallan a continuación:

Para los docentes: estos juegos han sido diseñados por expertos en el sector de la educación, por lo que han sabido sopesar y evaluar en cada caso todos los aspectos imprescindibles y que se deben trabajar en cada juego, la mejor forma de enseñarlo y los diferentes niveles de dificultad.

Para los padres de familia: la tranquilidad de poder dejar a tus hijos un dispositivo electrónico con conexión a Internet para que jueguen.

Para los niños: Por un lado, hemos desarrollado los juegos didácticos en base al criterio pedagógico y docente, los hemos ordenado y puesto al alcance de padres y profesores, pero ahora viene la parte más importante.

3. **ÁrbolABC.com**

Está destinado para educación inicial, es una estrategia muy interesante, debido a que los juegos es una manera innovadora de construir las bases educativas para los niños. En esta aplicación se encuentran juegos de aprendizaje para, matemática, lengua, inglés, además juegos de colores, arte y lógica (ArboABC.com, 2020).

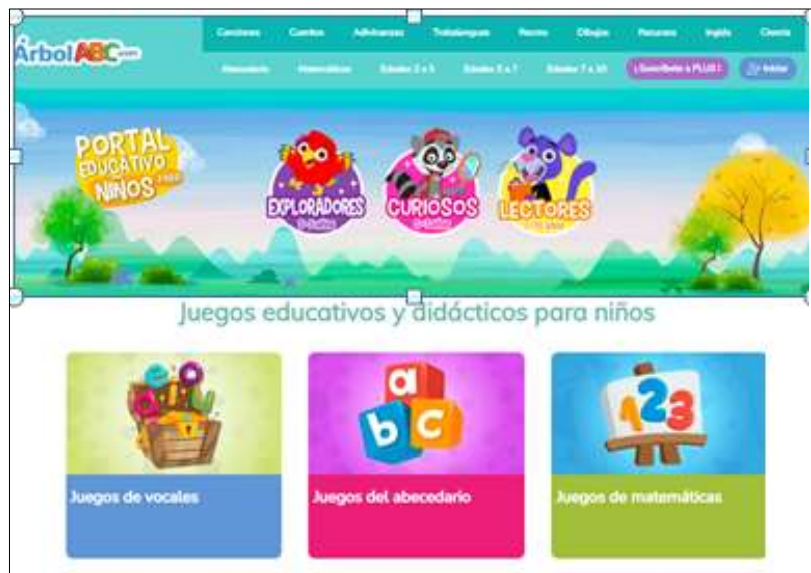


Gráfico 6-3. Plataforma de ArbolABC.com

Fuente: ArbolABC.com, 2020

4. Educaplay

Es una plataforma educativa para la creación de actividades educativas multimedia donde, cada usuario comparte tareas creadas por lo que ofrece gran variedad de actividades de muchas temáticas, dentro de las cuales se encuentran: adivinanzas, crucigrama, ordenar letras, mapa interactivo, sopa de letras, entre otras. Además, se puede configurar de acuerdo al número de intentos, puntuación y tiempo. Todos estos recursos se pueden integrar en otras plataformas o aulas virtuales mediante su código HTML (Educaplay, 2020).



Gráfico 7-3. Plataforma de Educaplay

Fuente: Educaplay, 2020

5. 123SESAMO

Es una aplicación que ayuda a niños vulnerables a través de una amplia variedad de contenido mediático, educación formal y programas de impacto social, cada uno basado en una rigurosa investigación y de acuerdo a las necesidades y la cultura que

atiende. Contiene actividades basadas en juegos, música, videos y pintura (123SESAMO, 2020).



Gráfico 8-3. Plataforma de Sésamo

Fuente: 123SÉSAMO, 2020

6. Cerebriti

Es un portal de juegos educativos generados por los propios usuarios para poner a prueba sus conocimientos, es una herramienta idónea para poner en práctica en clase la gamificación, es decir, hacer que tus estudiantes aprendan de una manera divertida a través del juego. Dentro de su campo de estudio se encuentran materias del currículo escolar como Lengua, Ciencias, Matemáticas, Idiomas, entre otros (Cerebriti, 2020).

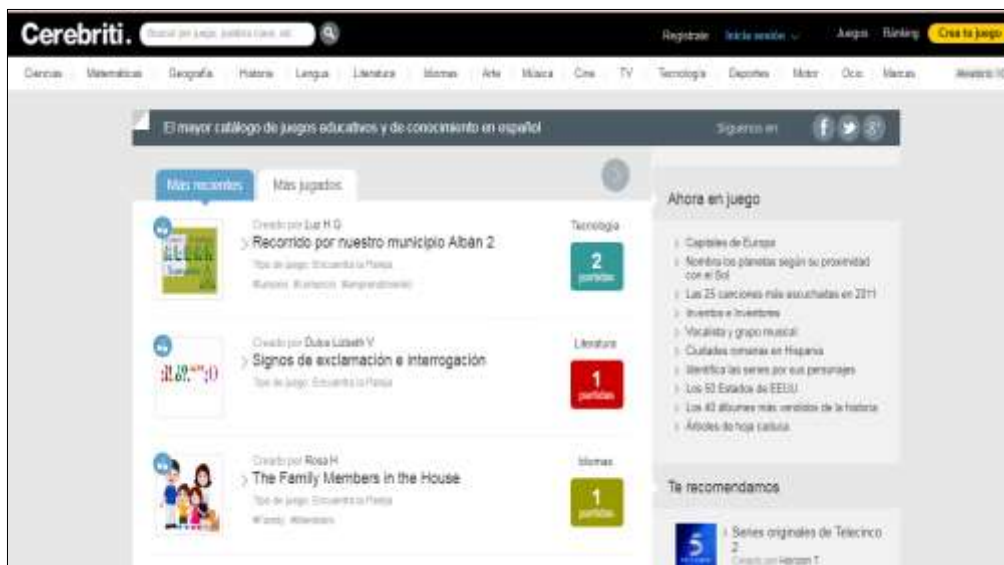


Gráfico 9-3. Plataforma de Cerebriti

Fuente: Cerebriti, 2020

iii. El método Montessori

Según el autor (Cedeño, 2019) “Con el método Montessori los niños no hacen lo que quieren, sino quieren lo que hacen”. El proceso de enseñanza-aprendizaje es el explora el mundo que los rodea y se dan cuenta de sus errores, con la guía del docente para incentivar, propiciar la armonía del infante, a la vez considerar la independencia, respeto, curiosidad, creatividad que ellos tienen por naturaleza.

Por otra parte, para (Gómez, 2016) el propósito básico de este método es liberar el potencial de cada niño para que se auto desarrolle en un ambiente estructurado para obtener un desarrollo integral, y lograr un máximo grado en sus capacidades intelectuales, físicas y espirituales, trabajando sobre bases científicas en relación con el desarrollo físico y psíquico del niño.

c. Marco Lógico

Tabla 2-3. Marco lógico

Objetivo	Actividades	Metodología	Responsables	Recursos	Tiempo	Fuente de verificación
<ul style="list-style-type: none"> Identificar las principales ventajas de la gamificación y su aplicación pedagógica en el proceso de enseñanza - aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar las causas del problema Elaborar el diagnóstico del problema. Revisión bibliográfica 	<p>Método Cualitativo</p> <p>Técnicas: Observación</p>	Las investigadoras: Diana Aguilar: Jessica Vega	Referencia bibliográfica Computadora e impresora	Del 09 al 20 de septiembre del 2020.	<ul style="list-style-type: none"> Fichas de observación. Informe o diagnóstico
<ul style="list-style-type: none"> Analizar alternativas de solución para la aplicación de la gamificación dentro de las clases para los niños y niñas del nivel inicial. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Identificar los softwares para gamificación en la educación inicial 	<p>Método Montessori</p>	Las investigadoras: Diana Aguilar: Jessica Vega	Referencia Científica Computadora e impresora	Del 23 de septiembre al 13 de noviembre del 2020.	<ul style="list-style-type: none"> Planificaciones Pedagógicas Capturas de pantalla

<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar una guía de aplicación de la gamificación a través de estrategias lúdicas a utilizar en plataformas virtuales para mejorar el desempeño en niños/as del nivel de educación inicial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar los resultados • Presentar el informe final 	<p>Las investigadoras: Computadora Diana Aguilar: e impresora Jessica Vega</p>	<p>Del 20 de noviembre al 8 de diciembre del 2020</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informe final
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Elaborado por: Aguilar y Vega

4. RESULTADOS

Los resultados de la presente investigación se realizaron dependiendo a la problemática y a los objetivos propuestos.

En la investigación de campo se realizó una encuesta destinada a los docentes sobre los conceptos básicos de gamificación, una lista de cotejo para conocer cómo se desarrolla sus clases y el resultado final sobre la utilización de la gamificación en el aula del nivel inicial.

Para la entrevista se utilizó un cuestionario de 7 preguntas el cual fue destinado para los 3 docentes del nivel inicial que laboran en la Unidad Educativa José María Román Freile, el cual se muestra a continuación.

Cuestionario

1. ¿Qué tipo de dificultades ha tenido durante las clases virtuales en los niños del nivel inicial?
2. ¿Ha aplicado alguna estrategia metodológica para aumentar el interés de niños durante por las clases?
3. ¿Qué es para usted la Gamificación?
4. ¿Cree que se puede aplicar la gamificación en el nivel de Educación Inicial?
5. ¿Qué herramientas gamificadoras conoce?
6. ¿Qué tipo de videojuegos cree que ayuda a los estudiantes a reforzar los temas tratados?
7. ¿Qué tipo de dificultades existe para aplicar la gamificación en el aula?

Dentro del, cual al analizar los resultados se obtuvo que:

- Las principales dificultades que tienen durante las clases virtuales es la despreocupación por parte del padre de familia, por lo que el niño muchas veces no se conecta continuamente a las reuniones por ende no realiza las actividades de la mejor manera. Además, por estar al frente de un computador no muestran mucho interés por aprender, debido a que no existe un estímulo.

- Una de las estrategias metodológicas que utilizan para aumentar el interés en los niños ha sido el aprendizaje basado en juegos, pintura, arte y música.
- Los docentes conocen perfectamente lo que es la gamificación, debido a que tratan de inculcar el aprendizaje basado en juegos.
- Coinciden que si se puede aplicar la gamificación en los niños de nivel inicial debido a que actualmente los niños tienen mucha facilidad de utilizar equipos y herramientas tecnológicas.
- Consideran que unos de los principales problemas para aplicar la gamificación es que no todos los padres de familia cuentan con los recursos necesarios, para contar con los equipos y herramientas tecnológicas necesarias para aplicar la gamificación.

Además, se realizó una lista de cotejo para evaluar como son las clases de los docentes del nivel inicial actualmente. A continuación, se muestra los resultados.

Tabla 3-4 Resultados de la observación a docentes de del Nivel de Educación Inicial

Indicadores	Escala			
	Si	%	No	%
Utiliza estrategias didácticas acorde a su edad en la clase	3	100	0	0
Involucra a los padres de familia en las actividades diarias del estudiante	3	100	0	0
Motiva al niño al iniciar la clase virtual	2	66,66	1	33,33
Evalúa periódicamente el desarrollo de las habilidades	1	33,33	2	66,66
Posee conocimiento en el manejo y uso de herramientas tecnológicas	2	66,66	1	33,33
Estructura actividades de la asignatura utilizando los campos virtuales de las diferentes plataformas	1	33,33	2	66,66
Usos de simuladores virtuales y videojuegos en el aula como recurso educativo	1	33,33	2	66,66
Utiliza el material didáctico de acuerdo a las necesidades de los niños	3	100	0	0
Las actividades asignadas son accesibles y fáciles de entender	2	66,66	0	0
Desarrolla tutorías para reforzar los temas tratados	0	0	3	100

Elaborado por: Aguilar y Vega

Interpretación:

- Los docentes Unidad Educativa José María Román Freile, utilizan estrategias acordes a su edad
- Todos los docentes del nivel inicial involucran a los padres de familia en las clases de los niños
- Solo el 33,33 de los docentes del nivel inicial evalúa periódicamente el desarrollo de habilidades del niño

- El 66,66 % de los docentes del nivel inicial tienen conocimiento en uso y manejo de herramientas tecnológicas
 - el 33,33 de los docentes del nivel inicial utilizando campos virtuales, videojuegos como recurso educativo
 - Todos los docentes utilizan material didáctico de acuerdo a las necesidades de cada niño
 - Ningún docente del nivel inicial Desarrolla tutorías para reforzar los temas tratados
- Por otra parte, para evaluar la aplicación de la gamificación se desarrolló la siguiente encuesta de satisfacción.

Tabla 4-4. Resultados de la encuesta de satisfacción sobre la aplicación de la gamificación

Valora del 1 al 5 los siguientes aspectos sobre la aplicación de la gamificación, sabiendo que 1: muy malo y 5: muy bueno

Indicadores	Escala				
	1	2	3	4	5
Los videojuegos permitieron aprender los contenidos de los temas, atreves de la experiencia lúdica				x	
Motiva al estudiante				x	
Fomenta la participación de todos los estudiantes				x	
Las clases resultan más entretenidas					x
Facilita la comprensión				x	
Aumenta la concentración y atención durante la clase					x
Ayuda a reforzar los temas tratados				x	
Es interesante como sistema de evaluación continua				x	

En la Tabla 4-4. Se puede apreciar los resultados obtenidos al aplicar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje como refuerzo del programa “Aprendamos juntos en casa”. En la cual se obtuvieron resultados muy positivos al implementar los videojuegos de Cokito, Mundo Primaria, Árbol ABC, Educaplay, 123Sesamo y Cerebriti. A continuación, se muestra los resultados por objetivo propuesto.

a. Resultado de acuerdo al objetivo específico 1

- “Identificar las principales ventajas de la gamificación y su aplicación pedagógica en el proceso de enseñanza–aprendizaje”

De acuerdo a la investigación bibliográfica y de campo sobre la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica, para reforzar los temas abordados en el programa “Aprendemos juntos en casa” durante las clases virtuales en el año lectivo 2020-2021, se ha encontrado las siguientes ventajas se su aplicación.

Tabla 5-4. Ventajas de la gamificación

Ventajas de la gamificación como estrategia metodológica	
Produce	<ul style="list-style-type: none">• Retener más fácil el conocimiento• Participación más activa• Retroalimentación• Estimulación para el trabajo activo• Dosificación de aprendizaje
Aumenta	<ul style="list-style-type: none">• Autoestima• Motivación• Concentración• Comprensión• Deseo por aprender

Fuente: Aguilar y Vega

b. Resultado de acuerdo al objetivo específico 2

- Analizar alternativas de solución para la aplicación de la gamificación dentro de las clases para los niños y niñas del nivel inicial.

Para aplicar la gamificación hemos comparado seis softwares Cokitos, Mundo Primaria, ÁrbolABC.com, Educaplay, 123SESAMO y Cerebriti estas aplicaciones

están desarrolladas para facilitar al desarrollo cognitivo del niño del nivel inicial, debido a que poseen diferentes temáticas, que están presentes en el currículo.

Tabla 6-4. Aplicaciones para gamificar en niños del nivel inicial


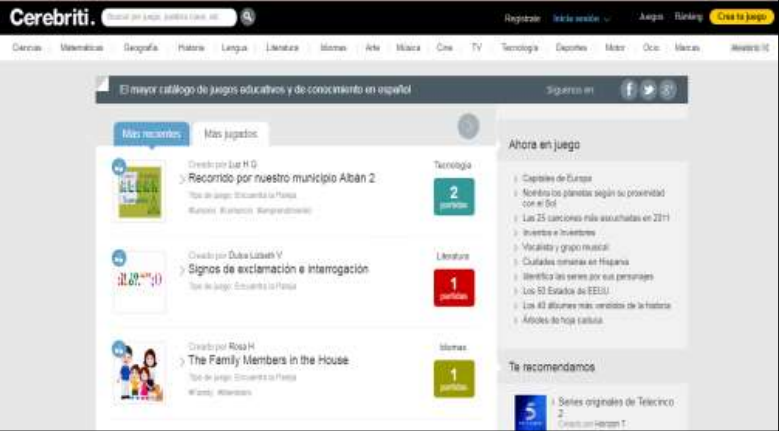
Aplicación para gamificación en niños del nivel inicial		
Aplicación	Característica	Pantalla de la aplicación
Cokitos	<ul style="list-style-type: none"> • Disponible en varios idiomas • Acceso gratuito • Destinado para todas las edades inicial, primaria y secundaria. • Disponible varias temáticas para refuerzo de clases 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Cokito para 3, 4 y 5 años <p>Posee juegos que conlleva habilidades como colorear, pintar, dibujar, adivina y cantar.</p>	

<p>El mundo primario</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso gratuito • Destinado para el inicial y primaria • Posee varias temáticas como: Matemáticas, lengua, inglés y ciencias • Posee juegos sobre habilidades artísticas como música, cocina, vestimenta y fútbol. De los cuales se puede escoger dependiendo el requerimiento. 	
<p>ÁrbolABC.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso gratuito • Posee juegos para 3 rangos de edad Exploradores, curiosos y lectores • Juegos de aprendizaje para, matemática, lengua, inglés • Juegos de colores, arte y lógica 	

Educaplay

- Acceso gratuito
- Se puede crear actividades de acuerdo a las necesidades
- Posee 14 diferentes actividades
- Se puede exportar a otras plataformas como, moodle, canvas, saba, teems, classroom



<p>123SESAMO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso gratuito • Sus actividades se basan en juegos, música y arte • Sus temas son relacionados a ciencias, matemática, alfabetización, hábitos saludables, emergencias de salud, entre otros. 	
<p>Cerebriti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso gratuito • Disponible en varios idiomas • Se encuentran materias del currículo escolar • Posee 16 temáticas diferentes • Más de 2.600 juegos distribuidos 	

Realizado por: Aguilar y Vega

c. Resultado de acuerdo al objetivo específico 3

- Elaborar una guía de aplicación de la gamificación a través de estrategias lúdicas a utilizar en plataformas virtuales para mejorar el desempeño en niños/as del nivel de educación inicial.

Para cumplir con este objetivo se ha realizado la guía metodología con técnica de gamificación, el cual se presenta a continuación.

GUÍA METODOLOGÍA CON TÉCNICA DE GAMIFICACIÓN

Objetivo de la guía

- Conocer el uso de las herramientas gamificadoras para el refuerzo del plan educativo “Aprendamos juntos en casa” en los niños del nivel inicial.
- Dar a conocer las temáticas que poseen cada uno de las herramientas tecnologías a utilizar en la gamificación de los niños del nivel inicial.
- Propiciar el desarrollo de las habilidades cognitivas de atención, memoria y razonamiento, resolución de problemas en los niños del nivel inicial

COKITOS Juegos Educativos

OBJETIVO

- Desarrollar habilidades cognitivas de atención, memoria y razonamiento, resolución de problemas.

ÁMBITOS DE APRENDIZAJES

- Artístico
- Lógica matemática
- Expresión
- Convivencia

TIPOS DE JUEGOS

- Enumerar abejas del 1 al 10
- Pintar animales
- Sonidos de granja
- Siluetas de animales
- Aprender formas
- Aprender Colores
- Rompecabezas
- Adivinar dibujos

DESCRIPCIÓN

- Ingresar al enlace: <https://www.cokitos.com/>



- Seleccionar el juego según la edad (4-5 años)



- Escoger un juego dependiendo la temática a reforzar

Enumerar Abejas de 1 a 10

INFORMACIÓN DEL JUEGO

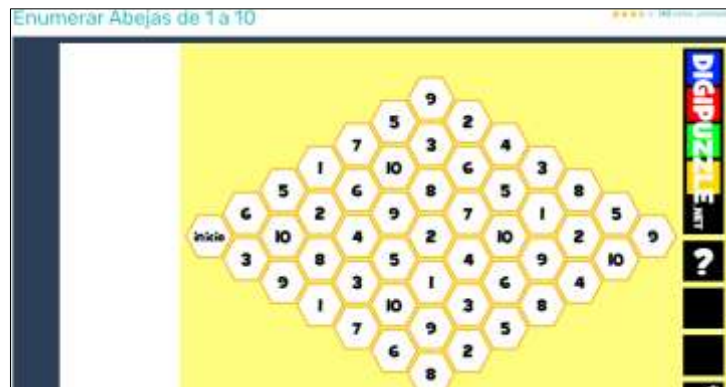
Juego para aprender a contar en el que tienes que contar o enumerar las abejas que hay alrededor del panal. Haz clic en el número desde el inicio para ir haciendo un camino en el panal con los resultados correctos de contar abejas. Un juego adecuado para niños de 4 y 5 años que aprender a contar hasta 10 y hasta 20.

Compartir:

Etiquetado en

- Juegos de Números
- Juegos para Aprender a Contar
- Juegos para Tablets

- Dar las instrucciones necesarias del juego escogido
- Inicial el juego seleccionado y repetir cuantas veces sean necesarios, hasta quedar claro el tema fe refuerzo



MUNDOPRIMARIA

OBJETIVO

- Desarrollar habilidades cognitivas de atención, memoria y razonamiento, resolución de problemas.

ÁMBITOS DE APRENDIZAJES

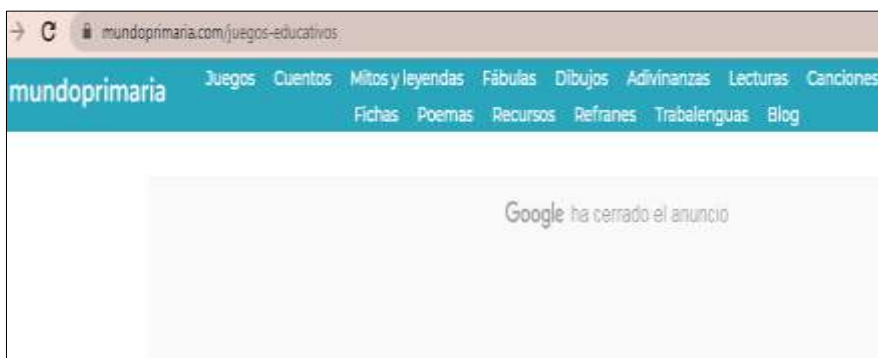
- Matemáticas
- Lengua
- Ciencia
- Inglés
- Artístico
- Pensamiento crítico

TIPOS DE JUEGOS

- Juego de Matemáticas
- Juego de lengua
- Juego de inglés
- Juego de Ciencias
- Juego de cocina
- Juego de mapas
- Juego de letras
- Juegos de música
- Juegos mentales
- Juegos de memoria

DESCRIPCIÓN

- Ingresar al enlace: <https://www.mundoprimary.com/>



- Escoger un juego dependiendo la asignatura a reforzar



- Escoger un juego dependiendo la temática a reforzar



- Escoger un juego dependiendo el nivel escolar



- Dar las instrucciones necesarias del juego escogido
- Inicial el juego seleccionado y repetir cuantas veces sean necesarios, hasta quedar claro el tema fe refuerzo



OBJETIVO

- Desarrollar habilidades cognitivas de atención, memoria y razonamiento, resolución de problemas.

ÁMBITOS DE APRENDIZAJES

- Artístico
- Matemáticas
- Lenguaje
- Ingles

TIPOS DE JUEGOS

Matemáticas

- Identificar formas
- Identificar figura
- Identificar números y ordenarlos

Lenguaje

- Identificar letras
- Identificar letras y ordenarlos

Ingles

- Nombrar colores
- Identificar colores
- Rompecabezas

Artístico

- Dibujar y Colorear

DESCRIPCIÓN

- Ingresar al enlace: <https://arbolabc.com/>



- Seleccionar el juego según la edad (Exploradores, curioso, lectores)



- Escoger la asignatura a reforzar
- Escoger la temática
- Dar las instrucciones necesarias del juego escogido
- Inicial el juego seleccionado y repetir cuantas veces sean necesarios, hasta quedar claro el tema de refuerzo

Educaplay

OBJETIVO

- Desarrollar habilidades cognitivas de atención, memoria y razonamiento, resolución de problemas.

ÁMBITOS DE APRENDIZAJES

- Estudios sociales
- Ciencias
- Lengua y literatura
- Lengua extranjera
- Matemática

TIPOS DE JUEGOS

- Adivinanzas
- Juegos para completar
- Ordenar letras
- Juegos de relacionar
- Sopa de letras
- Video Quizzes
- Diseñar de acuerdo a las necesidades

DESCRIPCIÓN

- Ingrese al enlace: <https://es.educaplay.com/>



- Se tiene opción de crear una actividad propia de acuerdo a las necesidades o escoger un juego ya determinado.
- Al ingresar a Juega y Aprende, se podrá seleccionar el juego por medio de filtros: Tipo de actividad, curso, edad y área del conocimiento. También tiene la opción de seleccionar la actividad buscando en la barra de actividades.



- Al corresponder a educación inicial ubicamos en curso y seleccionamos *preprimaria* correspondiente para niños de 4 a 5 años, luego la asignatura a reforzar y ubicamos el juego que más se acople a las necesidades del niño

Curso (1)

▲ Educación inicial

- Maternal - Educación inicial (1188)
- Guardería - Educación inicial (1197)
- Prekínder - Educación inicial (2152)
- Preprimario - Educación inicial (6017)

▼ Educación general básica

▼ Bachillerato

Asignaturas (1)

- Ciencias (2099)
- Estudios sociales (535)

Vivi Iza
Ecuador

Escucha con atención, idéntica de que objeto se esta hablando.



Relacionar
Relacionar
★★★★★

KEVIN ADAIR RODRIGUEZ ESCOBAR
Ecuador

Relacionar: (gatos, perros, pajaros)



Relacionar
Relacionar
★★★★★ (1)

LUIS ANDRES HEREDIA SANCHEZ
Ecuador

- Dar las instrucciones necesarias del juego escogido

- Inicial el juego seleccionado y repetir cuantas veces sean necesarios, hasta quedar claro el tema fe refuerzo



123SESAMO

OBJETIVO

- Desarrollar habilidades cognitivas de atención, memoria y razonamiento, resolución de problemas.

ÁMBITOS DE APRENDIZAJES

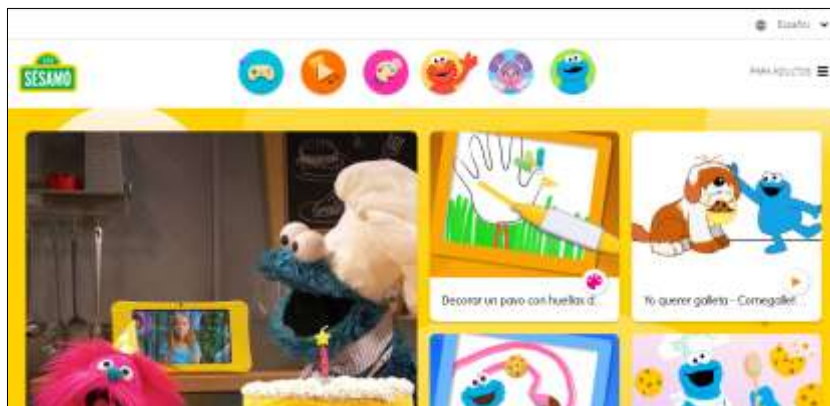
- Lengua
- Ciencias
- Matemáticas
- Salud
- Finanzas

TIPOS DE JUEGOS

- Videos
- Juegos
- Arte

DESCRIPCIÓN

Ingresar al enlace: <https://sesamo.com/> O descargar en google play, play store



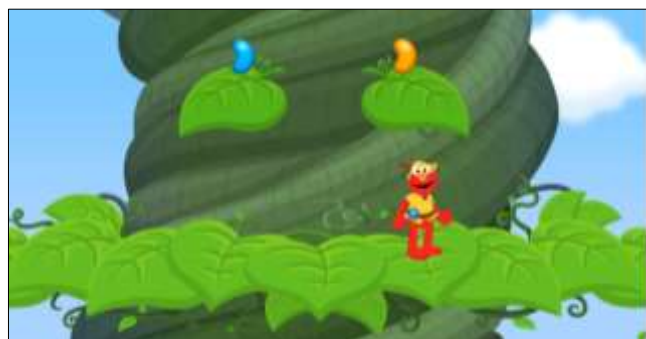
- Selecciona la temática a reforzar



- Selecciona el juego que más se acople a las necesidades del niño



- Dar las instrucciones necesarias del juego escogido
- Inicial el juego seleccionado y repetir cuantas veces sean necesarios, hasta quedar claro el tema fe refuerzo



CEREBRITI

OBJETIVO

- Desarrollar las habilidades cognitivas de atención, memoria y razonamiento, resolución de problemas.

ÁMBITOS DE APRENDIZAJES

- Ciencias
- Matemáticas
- Geografía
- Historia
- Lengua
- Idiomas
- Arte
- Música
- Diseño de una actividad propia

TIPOS DE JUEGOS

Ciencias

- Juegos de biología, anatomía, medicina, química, física o geología. Desde la tabla periódica hasta las partes de cuerpo humano.

Matemáticas

- Juegos de cálculo, aritmética, geometría o algebra. Todo tipo de ejercicios de multiplicar, sumar, restar o dividir para que consigas más agilidad.

Lengua

- Juegos sobre lengua española de la A a la Z. Desde tests de ortografía, léxico o gramática a ejercicios con adjetivos, gentilicios o refranes.

Geografía

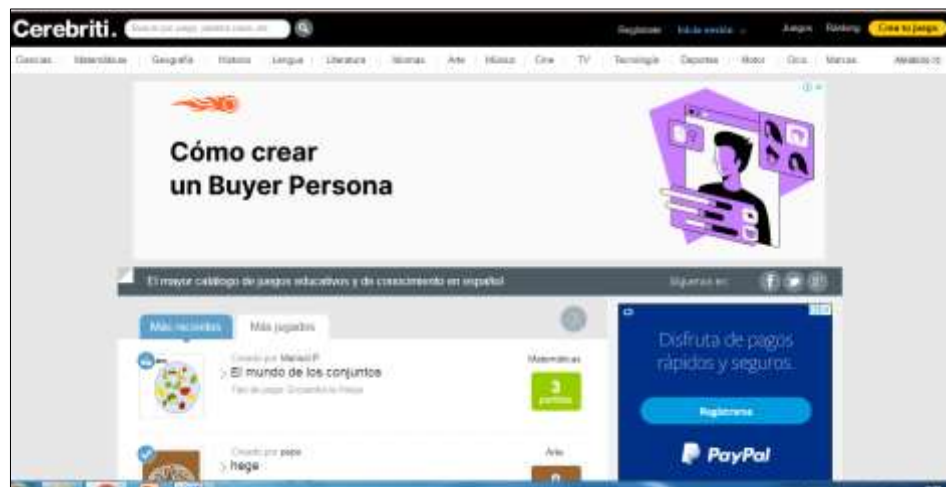
- Juegos de capitales, países, ríos y montañas a juegos de geopolítica y ciencias sociales.

Idiomas

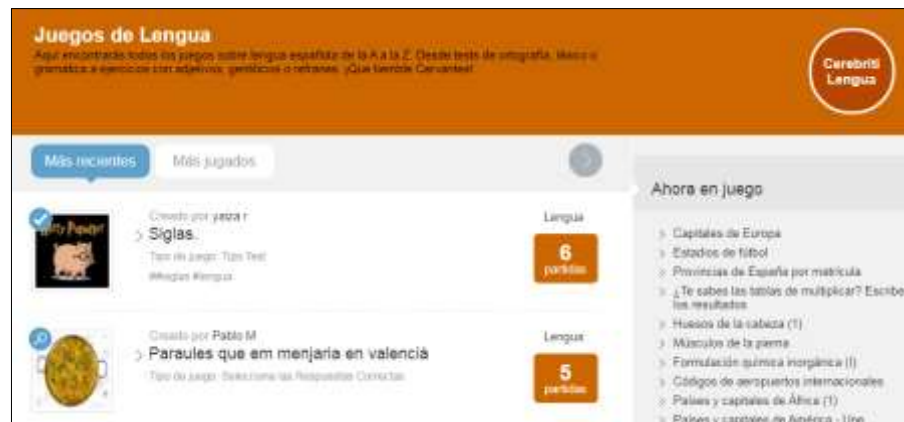
- Juegos de lengua española para hablar mejor tu propio idioma a juegos de inglés, francés o alemán para mejorar tu nivel actual.

DESCRIPCIÓN

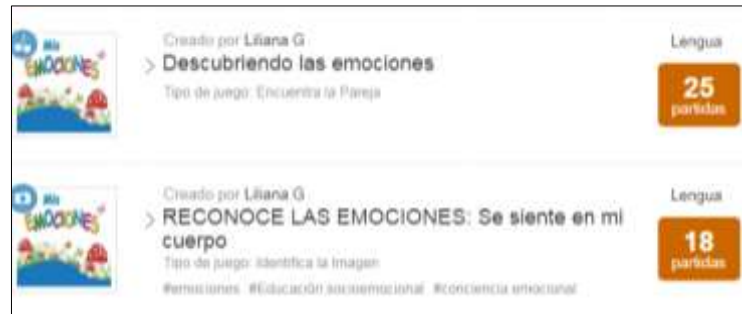
Ingresa al enlace: <https://www.cerebriti.com/>



- Selecciona la asignatura que se va a reforzar



- Escoge el juego que más se acople a las necesidades del niño



- Dar las instrucciones necesarias del juego escogido
- Inicial el juego seleccionado y repetir cuantas veces sean necesarios, hasta quedar claro el tema fe refuerzo



5. CONCLUSIONES

El objetivo de este estudio fue implementar la gamificación como estrategia para el refuerzo del programa “APRENDAMOS JUNTOS EN CASA” de esa manera inculcar el uso de herramientas digitales en los e involucra elementos de juegos en sus clases.

Aplicar la gamificación como refuerzo del proceso de enseñanza-aprendizaje trae consigo muchas ventajas ya que permite abordar temas muy interesantes, especialmente en los niños del nivel inicial, las temáticas que se tratan son las que le permitan al niño un desarrollo cognitivo, siendo capaz al final de poder solucionar problemas.

Las alternativas de juegos para aplicar la gamificación en los niños del nivel inicial son: Cokito, Mundo primaria, ArbolABC.com, Educaplay, 123SESAMO y Cerebriti estas aplicaciones son completamente gratuita, y su uso es completamente sencillo únicamente, consta en seleccionar de acuerdo a las necesidades que tenga el docente o estudiante, o sino también es posible crear un juego nuevo.

En la guía sobre el uso, de las herramientas de gamificación (Cokito, Mundo primaria, ArbolABC.com, Educaplay, 123SESAMO y Cerebriti) nos muestra, que destreza el niño adquiere, además nos indica las temáticas que contiene, los diversos juegos, y finalmente la descripción, es decir paso a paso como usar la aplicación.

6. BIBLIOGRAFÍA

Arbolabc.com. (2020). Recuperado 18 de diciembre de 2020, de Arbolabc.com
website: <https://arbolabc.com/>

Cerebriti. (2020). Recuperado 1 de diciembre de 2020, de Cerebriti website:
<https://www.cerebriti.com/>

Cokitos juegos educativos. (2020). Recuperado 18 de noviembre de 2020, de Cokitos
juegos educativos website: <https://www.cokitos.com/>

Contreras, R. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la
educación. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*. 19(2), pp. 27-
33. Obtenido de: [http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:revistaRied-2016-
19-25005/Juegos_digitales_gamificacion.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:revistaRied-2016-19-25005/Juegos_digitales_gamificacion.pdf)

Educaplay. (2020). Recuperado 1 de diciembre de 2020, de Educaplay website:
<https://es.educaplay.com/>

Idrovo, 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*. (Tesis pregrado) Universidad
Politécnica Salesiana sede Cuenca. Cuenca-Ecuador Obtenido de:
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16335/1/UPS-CT007954.pdf>

Loján, M. (2017). *Patrones en gamificación y juegos serios, aplicados a la
educación. Tesis grado. Universidad Técnica de Ambato*. Ambato-Ecuador.
Obtenido de:
[https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26793/1/Tesis_Mar%C3%A1
Da_del%20Cisne_Loj%C3%A1n.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26793/1/Tesis_Mar%C3%A1Da_del%20Cisne_Loj%C3%A1n.pdf)

- Macías, A- (2017). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problema*. (Tesis grado). Universidad Casa Grande. Guayaquil-Ecuador. Obtenido de:
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1171/2/Tesis1362MACg.pdf>
- Ministerio de Educación. (2018). *Guía didáctica de estrategias prácticas para el desarrollo de la ciencia en el nivel inicial*. Obtenido de:
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/04/Guia-didactica-de-estrategias-para-el-desarrollo-de-la-ciencia-en-Educacion-Inicial.pdf>
- Mundo primario. (2020). Recuperado 1 de diciembre de 2020, de Mundo primaria website: <https://www.mundoprimary.com/>
- Página web: *¿Cómo aplicar la Gamificación en el aula?* (n.d.).
<https://www.aula1.com/como-aplicar-la-gamificacion-en-el-aula/>
- Rodríguez, J. (2019). *Usos de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza de la investigación en ciencia y tecnología*. (Tesis grado) Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Esmeraldas. Esmeraldas-Ecuador. Obtenido de:
<https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/1988/1/RODRIGUEZ%20VIZUETE%20JAIME%20DARIO.pdf>
- 123SESAMO. (2020). Recuperado 1 de noviembre de 2020, de 123sesamo website: <https://sesamo.com/>
- Torres-Toukoumidis, Á. L. M. R.-R. (n.d.). *Aprender jugando. La gamificación en el aula*.
- Zapata Vega, Z. M. (2019). *Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje*. Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de La Educación.

Zepeda, et al. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. Ra
Ximhai vol. 12, núm. 6. Obtenido de:
<https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

7. ANEXOS

Anexo 1. Propuesta del Proyecto de Intervención Educativa aprobado por Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR



**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL

PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

**GAMIFICACIÓN DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA -
APRENDIZAJE COMO ESTRATEGÍA EN EL PROGRAMA
"APRENDEMOS JUNTOS EN CASA" IMPARTIDO POR EL
MINISTERIO DE EDUCACION EN NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL
DE EDUCACIÓN INICIAL DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD
EDUCATIVA JOSE MARIA ROMAN FREILE DE LA CIUDAD DE
RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO**

AUTORES:

**AGUILAR GAIBOR DIANA TAMARA
VEGA PEÑA JESSICA JANETH**

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PRESENTADO
EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: PARVULARIA Y
BÁSICA INICIAL**

2020

1. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

La gamificación aplicada a la educación se ha vuelto una tendencia que cada vez va tomando un lugar en las aulas de todos los niveles educativos del Ecuador, debido a que permite la inclusión del educando, constituyendo así una herramienta facilitadora para conseguir la mayor motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, obteniendo una metodología activa en las aulas con el uso de la tecnología.

Por otra parte, debido a la situación actual que atraviesa el planeta por la pandemia del Corona Virus, la educación ha tomado un nuevo rumbo y una nueva modalidad, como es la virtual. En el Ecuador el proceso de educación virtual desde casa ha tomado un rumbo muy acelerado porque hasta inicios del 2020, era de forma presencial, y al terminar el primer quimestre del año cambia de manera radical a educación virtual con el uso de herramientas tecnológicas, a través de un programa que proporciona el gobierno llamado Plan Educativo covid-19 “Aprendemos Juntos en Casa”.

Este nuevo sistema ha traído un sin número de dificultades, que se ha ido eliminando de a poco, muchas veces improvisando metodologías para llegar a los educandos y mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el cual se ha utilizado múltiples aplicaciones y entornos virtuales para teleeducación y teletrabajo, por lo que muchas veces los temas abordados no quedan lo suficientemente claro, es por ello que hemos visto la necesidad de abordar aprendizajes más llamativos donde ellos aprendan a través del juego para dinamizar las clases y optimizar el tiempo de aprendizaje, ya que cada clase no dura entre 15 a 20 minutos, por esta razón consideramos que la gamificación sería muy útil, debido a que por naturaleza a esta edad sienten la necesidad de jugar y explorar.

Para los niños/as del nivel inicial la tarea de educarlos no es nada fácil, debido a que se requiere de metodologías especializadas que ayuden al niño/a fomentar su motivación, interacción, creatividad y vinculación con la sociedad. Es por eso que

básicamente su educación se basa principalmente por medio didácticas vinculadas a los juegos, música y arte.

En la Unidad Educativa José María Román Freile con la finalidad de contribuir con el logro de la Misión institucional, se ha abordado esta investigación para que la educación cada vez vaya innovando a base del uso de nuevas herramientas tecnológicas y que mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en los niños/as del nivel inicial que requieren de metodologías pedagógicas basado en aprender mientras juegan.

Por tales motivos se considera el siguiente cuestionamiento: ¿Como los docentes de la Unidad Educativa José María Román Freile del nivel inicial pueden incorporar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del programa "Aprendemos Juntos en Casa"?

2. DIAGNÓSTICO

En el Ecuador la metodología para la educación de los niños y niñas del nivel inicial, consiste en un trabajo cooperativo, en donde participan no solo el docente con el niño sino también padres y madres de familia, favoreciendo así el desarrollo intelectual y la curiosidad de obtener nuevos conocimientos.

El currículo de Educación Inicial vigente en el Ecuador se centra en el desarrollo integral del infante, donde se contempla todos los aspectos que lo conforman interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural. Por tal motivo es necesario promover oportunidades de aprendizaje, estimulando la exploración en ambientes ricos y diversos, con calidez, afecto e interacciones positivas. Además, se propone tres Ejes de Desarrollo y Aprendizaje: *desarrollo personal y social, descubrimiento natural* y cultural, *expresión y comunicación* (Ministerio de Educación, 2014).

Los niños en el Ecuador no reciben complejas cátedras de cinco horas, sentados, mucho menos pasan la mañana frente a un televisor, Tablet o computador, sino q más

bien juegan e interactúan con sus compañeros, mientras identifican nociones básicas como son, letras, colores. El juego es la principal herramienta para trabajar las dimensiones del desarrollo humano. Por eso los centros de educación inicial se basa en actividades placenteras para los niños (Bolívar, 2019).

Hoy en día con el programa que proporciona el gobierno llamado Plan Educativo covid-19 “Aprendemos Juntos en Casa” ha llevado un nuevo rumbo la educación, el docente emite toda la información a los padres de familia a través de fichas, programas y herramientas tecnológicas para luego ellos sean los encargados de transmitirlo. En general por el tipo de educación que se lleva hoy en día, los temas abordados no quedan lo suficientemente claros, por lo que muchos docentes han recurrido a didácticas diferentes para reforzar el tema, con el uso de la tecnología.

El uso de la Gamificación en el Ecuador en muchas instituciones educativas tanto en nivel inicial, básico, bachillerato y superior ha ido tomando un lugar en la adquisición de nuevos conocimientos, debido a que el estudiante mientras juega va aprendiendo. Una de las ventajas de uso de la gamificación es que el estudiante queda muy motivado lo que mejora muchísimo el proceso de enseñanza aprendizaje.

En la Unidad Educativa José María Román Freile perteneciente al cantón Riobamba la educación a los niños/as del nivel inicial durante el programa que proporciona el gobierno llamado Plan Educativo covid-19 “Aprendemos Juntos en Casa”, se lo realiza mediante un trabajo cooperativo, en donde participa, el docente, padre de familia y el estudiante, el docente facilita fichas con actividades que se fomenta destrezas tales como: el reconocimiento de todo su entorno natural y social.

3. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

La siguiente propuesta metodológica se ha tomado como referencia a la delimitación temporal, institucional y geográfica.

1. Delimitación temporal

La propuesta metodológica se desarrollará en el periodo lectivo 2020-2021 del ciclo escolar Sierra, dentro del primer quimestre de evaluación.

2. Delimitación institucional

La Unidad Educativa “José María Román Freile” con código AMIE 06H00142 se encuentra ubicada en las calles Brasil y Nueva York, de la Parroquia Velasco perteneciente al Distrito de Educación 06D01 Riobamba Chambo, Zona 3.

3. Delimitación geográfica

El presente proyecto se ejecutará en la Unidad Educativa José María Román Freile que se encuentra ubicada en las calles Brasil y Nueva York perteneciente a la parroquia Velasco del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo.



Gráfico 1: *Ubicación geográfica*

Fuente: (Google Maps, 2020)

4. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo de investigación se considera novedoso debido a la problemática que atraviesa hoy en día el planeta y además porque se está inmerso en la era tecnológica, los docentes deben estar a la siempre innovando nuevas formas para compartir los saberes, hacer que el proceso de aprendizaje-enseñanza sea dinámico, creativo e interactivo, divertido y motivacional.

La tecnología aplicada a la educación ayuda a los estudiantes a incentivar e interactuar con herramientas que ayudan a mejorar su eficiencia y productividad en la vida estudiantil. La tecnología hoy en día brinda muchos beneficios para la educación como son: contenidos atractivos que reduce el fracaso y el abandono del educando, fácil adaptación de los estudiantes con necesidades diferentes, lo que permite que se integren al sistema educativo, evita temas obsoletos y proporciona más actuales, disminuye el costo de la educación permitiendo acceso a recursos educativos, mejora el intercambio de información.

La *importancia* de la investigación es reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de un cambio sustancial, utilizando la gamificación es decir un aprendizaje a base de juego, por lo que actividades académicas permitan incrementar las destrezas, habilidades cognitivas, aprendizaje autónomo significativo.

La *factibilidad* de este proyecto de intervención educativa cuenta con los recursos económicos debido que para este sistema podemos basarnos utilizando juegos que se pueden descargar de manera gratuita en la web, además existe el respaldo de autoridades y docentes de la institución, quienes también buscan un interés común que es mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, este proyecto se justifica por medios antecedentes exitosos que han tenido muchas investigaciones tanto nacionales como internacionales en donde se utilizó la gamificación como metodología de enseñanza. A continuación, se detallan los siguientes:

En la tesis titulada “*Patrones en gamificación y juegos serios, aplicados a la educación*” se describe la forma en que se desarrollan las actividades básicas para utilizar herramientas Tics favorables para el docente, además recomienda los juegos serios socrative y Eve Online Launcher, para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje y conseguir el desarrollo del pensamiento crítico, de nuevos conocimientos en la educación (Loján, 2017).

En otra investigación muy similar titulada “*La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*” se obtuvo resultados muy alentadores en donde los estudiantes de una institución de la

ciudad de Guayaquil fueron la unidad de análisis donde mostraron más interés en los temas relacionados, además comprendieron para que servía y cómo aplicarlo en la vida diaria (Macías, 2017).

La investigación realizada por Gonzales (2017), titulada “*La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*” da a conocer muchos recursos muy útiles para gamificar el aula, como son: Plickers y ClassDojo que son herramientas de juego y motivación muy buenas y pueden ser utilizados en cualquier curso de Educación Primaria y adaptados a cualquier contenido de cualquier asignatura.

5. OBJETIVOS

1. Objetivo General

- Aplicar la gamificación dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje dentro del programa "aprendamos juntos en casa" impartido por el Ministerio de Educación en niños y niñas del nivel de educación inicial de 4 a 5 años distribuidos en paralelos "A", "B" y "C" de la unidad educativa José María Román Freile de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo

2. Objetivos Específicos

- Identificar las principales ventajas de la gamificación y su aplicación pedagógica en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Analizar alternativas de solución para la aplicación de la gamificación dentro de las clases para los niños y niñas del nivel inicial.
- Elaborar una guía de aplicación de la gamificación a través de estrategias lúdicas a utilizar en plataformas virtuales para mejorar el desempeño en niños/as del nivel de educación inicial.

6. ESTRATEGIAS DE DESARROLLO Y APLICACIÓN

El presente trabajo pone en manifiesto la necesidad de experimentar estrategias pedagógicas en el aprendizaje basado en juegos con la firme intención de crear ambientes más motivacionales para el aprendizaje de una clase permitiendo al estudiante mejorar la calidad del proceso enseñanza–aprendizaje. Una de las estrategias

a fomentar en este estudio es la gamificación vinculado al Plan Educativo covid-19 “Aprendemos Juntos en Casa” en los niños del nivel inicial.

La gamificación en el ámbito educativo consiste en el uso de elementos de un juego ya sea de forma virtual o no, para lograr un ambiente que resulte más atractivo, logrando proveerles de una retroalimentación inmediata manteniendo la atención y desafiándolo constantemente. Usualmente se utiliza juegos que ya existen y se adaptan al material de estudio, el aprendizaje basado en juegos permite desarrollar habilidades y aptitudes que mejoran el rendimiento escolar (Idrovo, 2018).

6.1. Metodología

El siguiente proyecto de intervención educativa tiene como propósito dar a conocer e implementar nuevas estrategias para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “José María Román Freile” que será muy beneficioso incluir como didáctica educativa a la *gamificación*, debido a que los niños/as van a aumentar su interés por el estudio.

Para llevar a cabo este proyecto, se ha basado en la problemática actual que ha conllevado la enseñanza durante el programa Plan Educativo covid-19 “Aprendemos Juntos en Casa”, especialmente en los niños/as de 4 a 5 años que se encuentran en el nivel de educación inicial, debido a que su aprendizaje se basa en realizar actividades de las fichas pedagógicas, con esta implementación se obtendría mejores resultados de los temas abordados en los niños/as, motivando así su interés en el aprendizaje.

6.1.1. Unidad de análisis

La unidad de análisis para esta investigación son los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa José María Román Freile

6.1.2. Diseño de la investigación

La investigación por su diseño es de tipo *cuasi experimental* debido a que se realizará diferentes pruebas para la aplicación de la gamificación en los niños del nivel inicial.

6.1.3. Población de estudio

La población de estudio para esta investigación se basará en la totalidad de los niños y niñas de 4 a 5 años, del nivel inicial que están matriculados y distribuidos en paralelos “A”, “B” Y “C”, contando con tres docentes y dos auxiliares en la Unidad Educativa José María Román Freile dentro del periodo académico 2020-2021.

6.1.4. Técnicas de recolección de datos

La técnica de recolección de datos a utilizar en la elaboración de esta propuesta es la *observación directa* en clases mediante la plataforma de zoom, además se realizará diferentes *entrevistas* a docentes especializados en la aplicación de la gamificación el proceso de enseñanza-aprendizaje en los educandos de nivel inicial.

6.2.Propuesta

La propuesta metodológica de aplicación va destinado a los niños/as de 4 a 5 años que se encuentran en el nivel inicial y distribuidos en los paralelos “A”, B” y C”, de la Unidad Educativa José María Román Freile como estrategia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje durante el programa Plan Educativo covid-19 “Aprendemos Juntos en Casa. Tal metodología a emplear es la Gamificación, que consiste en aprender con juegos.

Para la elaboración de esta propuesta se procederá a:

1. Realizar una búsqueda bibliográfica de los conceptos básicos de la gamificación y su aplicación en la educación inicial.
2. Proponer el proceso de gamificación en los niños/as de 3 a 4 años que se encuentran en el nivel inicial como refuerzo al Plan Educativo covid-19.
3. Aplicar el proceso de gamificación en los niños/as del nivel inicial, para comprobar su grado de factibilidad de la aplicación de esta técnica metodológica.

6.3.Aplicación

La gamificación en el aula implica utilizar las mecánicas de un juego en un contexto educativo aprovechando el elemento motivador social e interactivo donde el estudiante participa activamente y logra focalizar todos sus intereses en el juego (Idrovo, 2018).

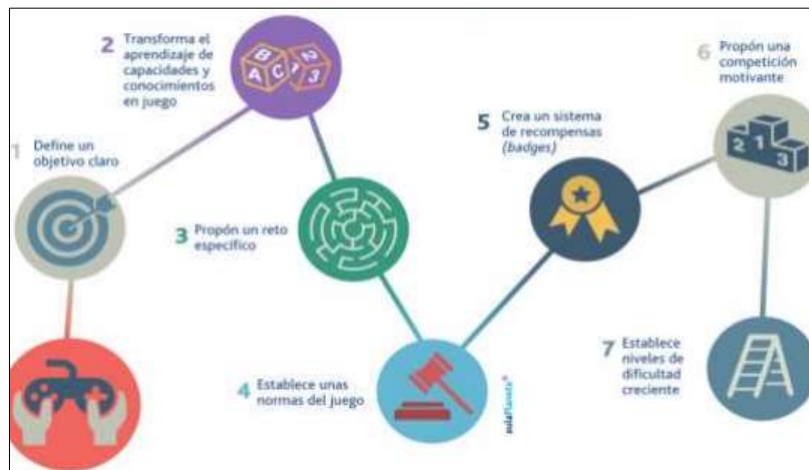


Gráfico 2. Como aplicar la gamificación en el aula

Fuente: Aulaplanet, 2015

En la presente propuesta de la introducción de la gamificación en la educación de los niños se seguirá la metodología plantada por Idrovo (2018), donde propone los siguientes pasos:

- *Precisar un objetivo:* Destrezas con criterios de desempeño que deseamos que los estudiantes adquieran.
- *Transformar el aprendizaje de capacidades en juegos:* Convertir el aprendizaje en juego
- *Proponer un reto específico:* Proponer un reto preciso y motivador
- *Establecer reglas en el juego:* Cada juego de tener sus normas y cumplirse en un tiempo determinado
- *Crear un sistema de recompensas:* Los integrantes recibirán una recompensa por cada objetivo alcanzado
- *Proponer una competición motivante:* La cooperación permite que los jugadores se esfuercen por hacerlo
- *Establecer niveles de dificultad crecientes:* El docente guía a sus estudiantes, siempre y cuando lo requieran
- *Retroalimentación:* El docente reforzara a los estudiantes de manera inmediata

7. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

Para el presente proyecto de intervención educativa, se lo llevará a cabo dentro de 400 horas de trabajo, a partir del inicio del año lectivo 2020-2021, mediante el cual se observará la incidencia que tiene en el/la, niño/a la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para lo cual se ha propuesto el siguiente cronograma y presupuesto para la ejecución del proyecto.

7.1.Cronograma de actividades

ACTIVIDADES		TIEMPO																							
		Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero			
		SEMANAS				SEMANAS				SEMANAS				SEMANAS				SEMANAS				SEMANAS			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Investigación bibliográfica	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2	Diagnóstico de la situación actual de la educación en los niños del nivel inicial				■																				
3	Elección de las herramientas para la introducción de la gamificación					■	■	■	■	■	■	■	■												
4	Aplicar la gamificación en la enseñanza de los niños					■	■	■	■	■	■	■	■												
5	Resultados de la introducción de la gamificación en la enseñanza de los niños									■	■														
6	Interpretación de resultados									■	■	■	■												
7	Elaboración de borradores trabajo final													■	■	■	■								
8	Revisión y Corrección de borradores															■	■								
9	Redacción del trabajo final									■	■	■	■	■	■	■	■								
10	Presentación del trabajo final																	■	■						
11	Defensa del trabajo final																					■			

Elaborado por: Aguilar, D y Vega, 2020

7.2. Presupuesto

Para la ejecución del proyecto se ha estimado el siguiente presupuesto:

Tabla1. *Presupuesto del proyecto*

ÍTEM	TOTAL (dólares)
Equipos, software y servicio técnico	50,00
Trasporte y salida de campo	50,00
Materiales y suministros	100,00
Material bibliográfico	10,00
Impresiones y empastado	80,00
Gastos varios	50,00
TOTAL	380,00

Elaborado por: Aguilar, D y Vega, J

BIBLIOGRAFÍA

- Aulaplanet. (2015). *Como aplicar la gratificación en el aula*. Obtenido de:
<https://www.aulaplaneta.com/2015/08/11/recursos-tic/como-aplicar-la-gamificacion-en-el-aula-infografia/>
- Bolívar, R. (2019). *Que debe enseñar un jardín infantil*. ABC del bebé. Obtenido de:
<https://www.abcdelbebe.com/nino/2-a-4-anos/que-debe-ensenar-un-jardin-infantil-13787>
- Gonzales, A. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. (Tesis pregrado). Universidad de Burgos. Burgos-España. Obtenido de:
https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4674/Gonz%Ellez_Alonso.pdf?sequence=1
- Idrovo, 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*. (Tesis pregrado) Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca. Cuenca-Ecuador Obtenido de:
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16335/1/UPS-CT007954.pdf>
- Loján, M. (2017). *Patrones en gamificación y juegos serios, aplicados a la educación*. Tesis grado. Universidad Técnica de Ambato. Ambato-Ecuador. Obtenido de:
https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26793/1/Tesis_Mar%C3%ADa_del%20Cisne_Loj%C3%A1n.pdf
- Macías, A- (2017). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problema*. (Tesis grado). Universidad Casa Grande. Guayaquil-Ecuador. Obtenido de:

<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1171/2/Tesis1362MACg.pdf>

Ministerio de Educación. (2018). *Guía didáctica de estrategias prácticas para el desarrollo de la ciencia en el nivel inicial*. Obtenido de:

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/04/Guia-didactica-de-estrategias-para-el-desarrollo-de-la-ciencia-en-Educacion-Inicial.pdf>

Rodríguez, J. (2019). *Usos de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza de la investigación en ciencia y tecnología*. (Tesis grado) Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Esmeraldas. Esmeraldas-Ecuador.

Obtenido de:

<https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/1988/1/RODRIGUEZ%20VIZUETE%20JAIME%20DARIO.pd>

ANEXOS

Anexo A. Herramientas más utilizadas en la gamificación

Herramienta de gamificación	Descripción
<u>ClassDojo</u>	Es una plataforma para comunicación entre docentes, estudiantes. Se puede compartir fotos y vídeos de todo lo que se hace en las clases.
<u>EdPuzzle</u>	Se utiliza para la creación de vídeos propios o modificar los que ya estén en la Web para adaptarlos a las características de cada grupo
<u>Genial.ly</u>	Es una multiherramienta que permite crear todo tipo de contenido interactivo como juegos, presentaciones, infografías, mapas conceptuales.
Cerebriti	Cuenta con todo tipo de juegos creados por profesores y la posibilidad de crear otros nuevos. Esto facilita contar con juegos para diferentes temáticas y conceptos y adaptarlos al programa curricular.
Classcraft	Juego de rol en el que los participantes se convertirán en magos, curanderos o guerreros. Para avanzar en las diferentes pruebas será necesario cooperar en equipo.

Elaborado por: Aguilar, D y Vega, J

<https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-educacion-infantil/>

Anexo 2. Modelo de entrevista a docentes

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL

UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MARÍA ROMÁN FREILE

Entrevista realizada a docentes de del Nivel de Educación Inicial

Instrucciones: Lea el cuestionario y responda con la mayor sinceridad posible a cada una de las preguntas.

Cuestionario

8. ¿Qué tipo de dificultades ha tenido durante las clases virtuales en los niños del nivel inicial?

9. ¿Ha aplicado alguna estrategia metodológica para aumentar el interés de niños durante por las clases?

10. ¿Qué es para usted la Gamificación?

11. ¿Cree que se puede aplicar la gamificación en el nivel de Educación Inicial?

12. ¿Qué herramientas gamificadoras conoce?

13. ¿Qué tipo de videojuegos cree que ayuda a los estudiantes a reforzar los temas tratados?

14. ¿Qué tipo de dificultades existe para aplicar la gamificación en el aula?

Gracias por su colaboración

Anexo 3. Modelo de Lista de cotejo – Observación a docentes

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL

UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MARÍA ROMÁN FREILE

Observación a docentes de del Nivel de Educación Inicial

Indicadores	Escala	
	Si	No
Utiliza estrategias didácticas acorde a su edad en la clase		
Involucra a los padres de familia en las actividades diarias del estudiante		
Motiva al niño al iniciar la clase virtual		
Evalúa periódicamente el desarrollo de las habilidades		
Posee conocimiento en el manejo y uso de herramientas tecnológicas		
Estructura actividades de la asignatura utilizando los campos virtuales de las diferentes plataformas		
Usos de simuladores virtuales y videojuegos en el aula como recurso educativo		
Utiliza el material de acuerdo a las necesidades de los niños		
Las actividades asignadas son accesibles y fáciles de entender		
Desarrolla tutorías para reforzar los temas tratados		

Anexo 4. Encuesta de satisfacción sobre la aplicación de la gamificación

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL

UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MARÍA ROMÁN FREILE

Encuesta de satisfacción sobre la aplicación de la gamificación

**Valora del 1 al 5 los siguientes aspectos sobre la aplicación de la gamificación,
sabiendo que 1: muy malo y 5: muy bueno**

Indicadores	Escala				
	1	2	3	4	5
Los videojuegos permitieron aprender los contenidos de los temas, a través de la experiencia lúdica					
Motiva al estudiante					
Fomenta la participación de todos los estudiantes					
Las clases resultan más entretenidas					
Facilita la comprensión					
Aumenta la concentración y atención durante la clase					
Ayuda a reforzar los temas tratados					
Es interesante como sistema de evaluación continua					

Anexo 5. Memorando sobre resolución de aprobación del tema del Proyecto de Intervención Educativa



DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS
Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

MEMORANDO N°.035 -CD-FCESFH-UEB - 2020

PARA: LCDA. MAYRA COELLO VILLA
AGUILAR GAIBOR DIANA TAMARA Y VEGA PEÑA JESSICA
JANETH

DE: DR. VÍCTOR HUGO NÚÑEZ JIMÉNEZ MCPP.
Decano

FECHA: Guaranda, 10 de Noviembre de 2020

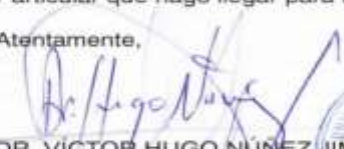
ASUNTO: Resolución de aprobación del tema del Proyecto de Intervención Educativa, Proceso de Titulación 001-2020 de la Carrera CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar.

Con un cordial saludo, por medio del presente me permito hacer llegar la resolución tomada en Sesión Ordinaria de Consejo Directivo de fecha 6 de noviembre de 2020.

A fin de que se proceda a dar continuidad con el Proyecto de Intervención Educativa, remito resolución N°003.27.

Particular que hago llegar para fines consiguientes.

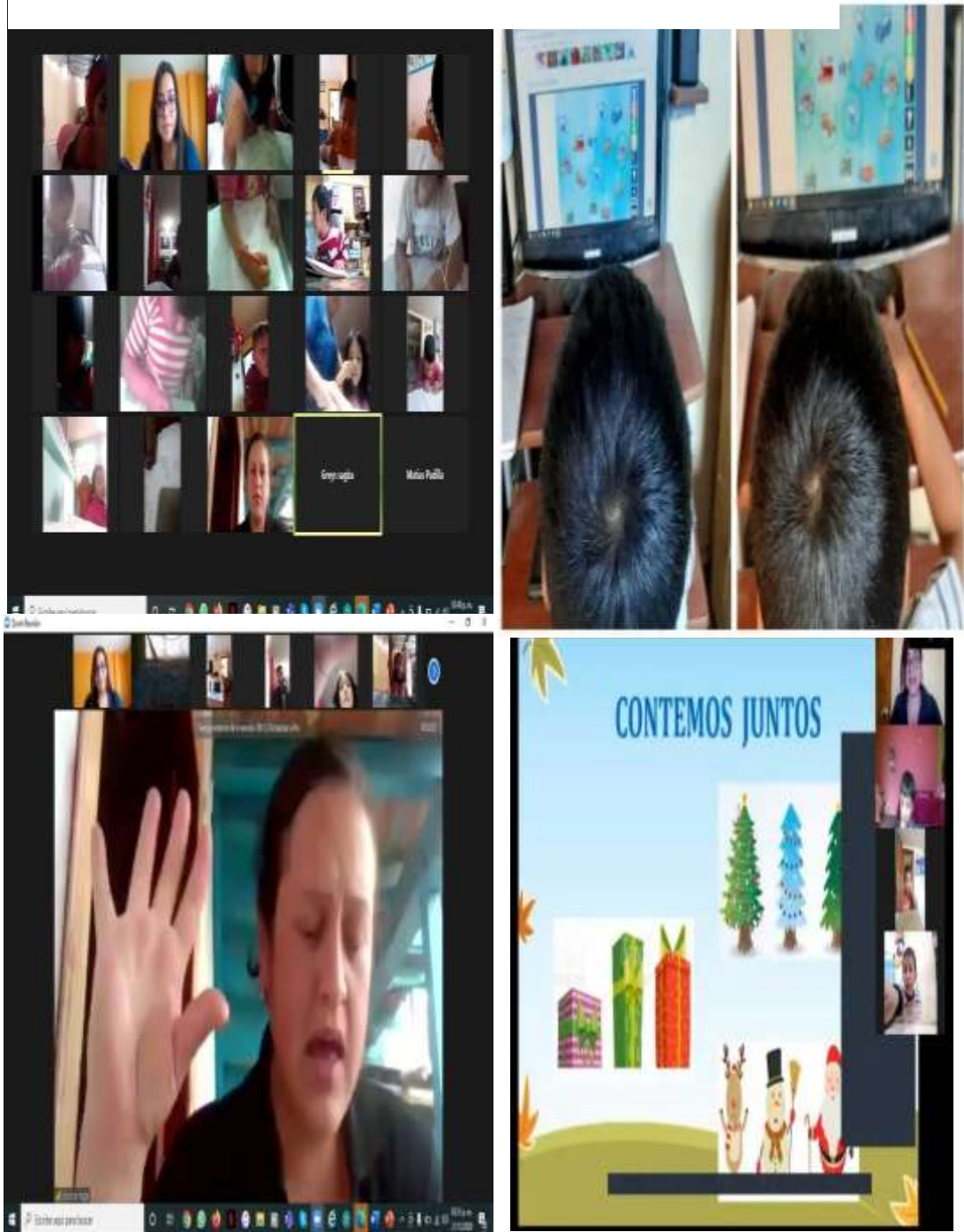
Atentamente,

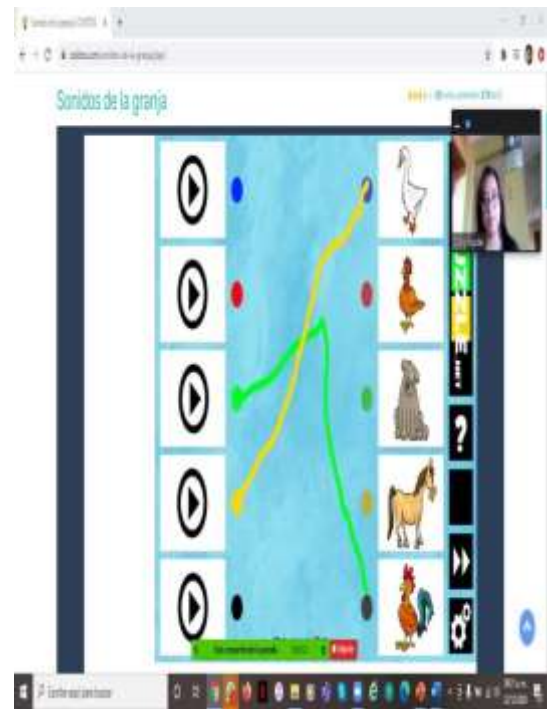
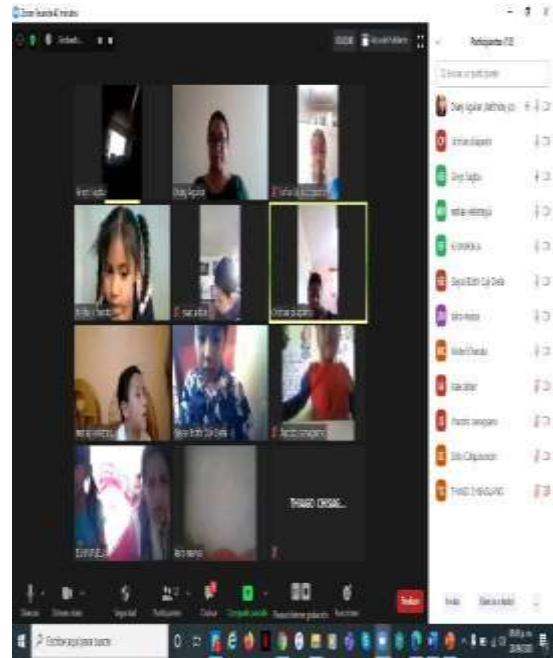

DR. VÍCTOR HUGO NÚÑEZ JIMÉNEZ MCPP.
Decano
Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas.



VHN/JMNV

Anexo 6. Fotografías de la ejecución del Proyecto a través de la Plataforma Zoom.







Anexo 7. Autorización para ejecución de prácticas.



UNIDAD EDUCATIVA
"JOSÉ MARÍA ROMÁN FREILE."
Tel. 032965-173
Riobamba – Ecuador



Riobamba, septiembre 25 del 2020
Oficio No. 097-RECTORADO-2020

ASUNTO: Autorización

Profesora
Vega Peña Jessica Janeth
DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
Presente.

La Unidad Educativa José María Román, expresa un atento y cordial saludo y los mejores deseos de éxitos en las funciones a usted encomendadas.

En respuesta al oficio sin número de fecha 24 de septiembre del 2020 emitido por la Profesora : **VEGA PEÑA JESSICA JANETH** con número de C.C. 020218386-9 en la que se solicita se autorice realizar el proyecto de intervención Educativa titulado **"GAMIFICACION DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE COMO REFUERZO EN EL PROGRAMA APRENDAMOS JUNTOS EN CASA IMPARTIDO POR EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MARÍA ROMÁN FREILE, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2020-2021"**, ante lo expuesto se **AUTORIZA** realizar su proyecto de investigación, y facilitar toda la información requerida.

Por la favorable atención que se digne dar a la presente le reiteramos nuestros más sinceros agradecimientos y nuestra gratitud.

Atentamente:

Mgs. Mónica Insuasti J.
RECTORA (E)





UNIDAD EDUCATIVA
"JOSÉ MARÍA ROMÁN FREILE."

Tel. 032965-173
Riobamba - Ecuador



Riobamba, septiembre 25 del 2020
Oficio No. 098-RECTORADO-2020

ASUNTO: Autorización

Profesora
Aguilar Gaibor Diana Tamara
Presente.

La Unidad Educativa José María Román, expresa un atento y cordial saludo y los mejores deseos de éxitos en las funciones a usted encomendadas.

En respuesta al oficio sin número de fecha 24 de septiembre del 2020 emitido por la Profesora: **AGUILAR GAIBOR DIANA TAMARA** con número de C.C. 0200165281-5 en la que se solicita se autorice realizar el proyecto de intervención Educativa titulado **"GAMIFICACION DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE COMO REFUERZO EN EL PROGRAMA APRENDAMOS JUNTOS EN CASA IMPARTIDO POR EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MARÍA ROMÁN FREILE, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2020-2021"**, ante lo expuesto se **AUTORIZA** realizar su proyecto de investigación, y facilitar toda la información requerida.

Por la favorable atención que se digna dar a la presente le reiteramos nuestros más sinceros agradecimientos y nuestra gratitud.

Atentamente,

Mgs. Mónica Insuasti J.
RECTORA (E)



Anexo 8. Certificación de práctic



**UNIDAD EDUCATIVA
"JOSÉ MARÍA ROMÁN F."**
Tel. 032965-173
Riobamba - Ecuador



**CERTIFICADO
RECTORADO NO. 044-JMR-2020**

Msc. MÓNICA INSUASTI J. portador de la cédula de ciudadanía No. 060235231-2; RECTORA
encargado de la UNIDAD EDUCATIVA "JOSÉ MARÍA ROMÁN"

CERTIFICA

Que: la Profesora. AGUILAR GAIBOR DIANA TAMARA, ci 020165281-5, realizó sus prácticas
pre profesionales previos a obtener su título en ciencias de la EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL con un total de 300 horas empleadas en
clases virtuales y acompañamiento al docente en elaboración y ejecución de la planificación.

Particular que pongo en su conocimiento para los fines legales pertinentes.

Documento que se emite en Riobamba, a los 18 días del mes de diciembre del dos mil veinte.

Msc. MÓNICA INSUASTI J.
Rectora de la Unidad Educativa
"José María Román"



DIRECCIÓN: Brasil 30-27 y Nueva York
E-MAIL: asesoria@ucrmr.com
CÓDIGO ARIE: 06100142

Con Honor Vivir a la Patria Servir



CERTIFICADO
RECTORADO NO. 045-JMR-2020

Msc. MÓNICA INSUASTI J. portador de la cédula de ciudadanía No. 060235231-2; RECTORA
encargado de la UNIDAD EDUCATIVA "JOSÉ MARÍA ROMÁN"

CERTIFICA

Que: la Profesora. **VEBA PEÑA JESSICA JANETH**, ci 020218386-9, realizó sus prácticas pre
profesionales previas a obtener su título en ciencias de la **EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN**
PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL, con un total de 300 horas empleadas en clases virtuales y
acompañamiento al docente en elaboración y ejecución de la planificación

Particular que pongo en su conocimiento para los fines legales pertinentes.

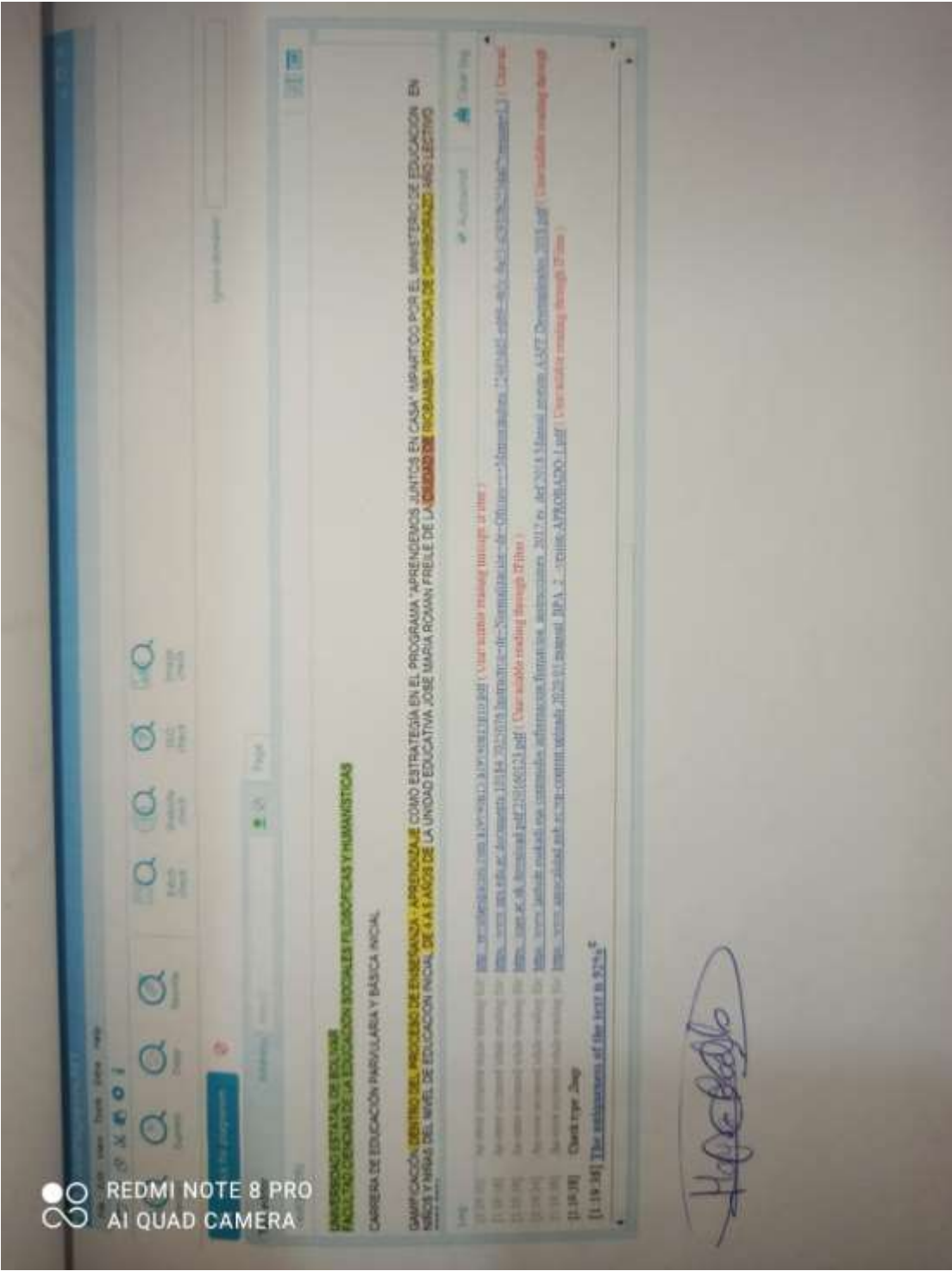
Documento que se emite en Riobamba, a los 18 días del mes de diciembre del dos mil veinte.



Msc. MÓNICA INSUASTI J.
Rectora de la Unidad Educativa
"José María Román"



Anexo 9. Certificación Anti plagio



REDMI NOTE 8 PRO
AI QUAD CAMERA