



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE
BOLÍVAR**



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

**LA GAMIFICACIÓN DURANTE EL PROCESO DIDÁCTICO
PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICA
MATEMÁTICA, EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL SUBNIVEL
INICIAL 2, DE LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO
ARREGUI CHAUVIN, DE LA CIUDAD DE GUARANDA,
PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERÍODO 2021 – 2022.**

AUTORES

BORJA MELENDRES KARLA ABIGAIL

GUAYAMA UQUILLAS GLADYS SUSANA

TUTOR

ING. AMARILIS LUCIO QUINTANA

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR, PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADAS EN EDUCACIÓN
INICIAL.**

2022



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE
BOLÍVAR**

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

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



**LA GAMIFICACIÓN DURANTE EL PROCESO DIDÁCTICO
PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICA
MATEMÁTICA, EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL SUBNIVEL
INICIAL 2, DE LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO
ARREGUI CHAUVIN, DE LA CIUDAD DE GUARANDA,
PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERÍODO 2021 – 2022.**

AUTORES

**BORJA MELENDRES KARLA ABIGAIL
GUAYAMA UQUILLAS GLADYS SUSANA**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR, PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADAS EN EDUCACIÓN
INICIAL.**

I.DEDICATORIA

La presente investigación va dedicada a mis padres y hermanos quienes me brindaron todo el apoyo necesario para cumplir con una de mis metas, siendo ellos el soporte fundamental para impulsarme y seguir a delante a pesar de las adversidades presentes en el transcurso de este camino, con su gran cariño, esfuerzo y palabras de aliento me incentivaron a culminar la carrera con éxito.

Gladys Guayama

Este trabajo está dedicado a mi padre que hoy descansa en la presencia de Dios, a mi madre que es la mayor fuente de inspiración y apoyo incondicional porque por ella he llegado a este punto de mi vida, todo sacrificio tiene su recompensa y éste se ha visto reflejado con el pasar de los años, a mis hermanas quienes han observado mi esfuerzo desde cerca esperando que sigan mis pasos más adelante.

Karla Borja

II. AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios por concederme la vida y salud, darme la fortaleza necesaria para sobresalir de todos los obstáculos presentados, con su infinita misericordia ha derramado bendición sobre mi vida y a guiado cada uno de mis pasos, estando presente en cada momento, demostrándome su amor incondicional para culminar la carrera de Educación Inicial con éxito. De igual manera agradezco a la Universidad Estatal de Bolívar por abrirme sus puertas para continuar con mis estudios y lograr cumplir mi objetivo, a los maestros por acompañarme en este camino impartiendo sus conocimientos con enseñanzas significativas que marcarán toda mi vida.

Gladys Guayama

Mi agradecimiento va dirigido en primer lugar a Dios Todopoderoso quien ha derramado sabiduría en mí para llegar a culminar mi carrera universitaria.

A los docentes de la Universidad Estatal de Bolívar los cuales han estado dispuestos a compartir todos sus conocimientos a lo largo de los años que he transcurrido en esta maravillosa institución.

A mis padres quienes me dieron la vida y se han esforzado día a día y en gran manera en su trabajo para apoyarme en todo este proceso.

Karla Borja

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

ING. AMARILIS LUCIO QUINTANA, Msc.

CERTIFICA:

Que el informe final del proyecto de investigación, titulado: “ **La gamificación durante el proceso didáctico para el desarrollo de la inteligencia lógica matemática, en niños de 4 a 5 años del subnivel inicial 2, de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin, de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, período 2021 – 2022**”, elaborado por los autores **BORJA MELENDRES KARLA ABIGAIL y GUAYAMA UQUILLAS GLADYS SUSANA**, egresadas de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las revisiones emitidas en la asesoría, en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que consideren conveniente.


ING. AMARILIS LUCIO QUINTANA, Msc.

Tutor



IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios expuestos en el presente informe de Trabajo de Integración Curricular – Proyecto de Investigación **“La gamificación durante el proceso didáctico para el desarrollo de la inteligencia lógica matemática, en niños de 4 a 5 años del subnivel inicial 2, de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin, de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, período 2021 – 2022”**, son de exclusiva responsabilidad de los autores.

Borja Melendres Karla Abigail

Guayama Uquillas Gladys Susana

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA	IV
II. AGRADECIMIENTO	V
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	VII
IV. AUTORÍA NOTARIADA.....	VII
V. ÍNDICE	IX
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	XII
VII. ABSTRACT	XIV
VIII. INTRODUCCIÓN	XVI
1. TEMA	1
2. ANTECEDENTES.....	2
3. PROBLEMA	5
3.1 Descripción del problema.....	5
3.2 Formulación del problema.....	7
4. JUSTIFICACIÓN	8
5. OBJETIVOS	10
5.1 Objetivo general	10
5.2 Objetivos específicos.....	10

6. MARCO TEÓRICO.....	11
6.1. Teoría científica.....	11
6.1.1 El juego.....	11
6.1.1.2 Juego trabajo.....	12
6.1.1.3 Juegos electrónicos	13
6.1.2 Que es la gamificación.....	13
6.1.2.1 Para qué sirve la gamificación.....	14
6.1.2.2 Tipos de gamificación.....	15
6.1.2.3 Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje	16
6.1.2.4 Ventajas de la gamificación en educación inicial	17
6.1.2.5 Aplicación de la gamificación en educación inicial	19
6.1.2.6 Inteligencias.....	19
6.1.2.7 Inteligencias múltiples	20
6.1.3. La inteligencia lógica matemática	21
6.1.3. 1 importancia de la inteligencia lógico matemática en los niños	22
6.1.3. 2 características.....	23
6.1.3. 3. Potenciar la inteligencia lógica matemática en niños de la primera infancia	24

6.1.3.4 Juegos electrónicos para desarrollar la inteligencia lógica matemática en niños de Educación Inicial.....	25
6.2. Teoría legal.....	31
6.3. Teoría referencial.....	34
7. MARCO METODOLÓGICO.....	37
7.1 Enfoque de la investigación.....	37
7.2. Diseño o tipo de estudio,	37
7.3 Métodos	37
7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	38
7.5 Universo y muestra.....	38
7.6 Procesamiento de información	39
9. CONCLUSIONES	61
10. PROPUESTA.....	69
11. BIBLIOGRAFÍA.....	¡Error! Marcador no definido.
ANEXOS.....	68

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente trabajo de investigación se enfocó en la aplicación de la gamificación durante el proceso didáctico para el desarrollo de la inteligencia lógica matemática en niños de Educación Inicial 2, debido a que la mayoría de las docentes no conocen o tienen dificultad para ingresar a fuentes o plataformas de gamificación, de tal manera que la formación de los discentes se ha vuelto monótona y convencional por falta de herramientas didácticas digitales para incentivar la clase en modalidad virtual.

Por lo tanto como objetivo general se planteó desarrollar la inteligencia lógica matemática mediante la gamificación para facilitar la enseñanza de manera dinámica y divertida mejorando el aprendizaje de los niños, además se planteó una metodología de enfoque multimodal con un diseño de carácter descriptivo y aplicada con la sustentación teórica basada en la revisión y recopilación de información de documentos que se encuentran en los repositorios de las bibliotecas y en la base de datos de sitios web.

Con los resultados obtenidos se demostró que las docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Roberto Arregui Chauvin conocen la gamificación grosso modo, pero no aplican dentro del aula de clases por lo cual desaprovechan en gran magnitud los beneficios que ofrece esta metodología dejando de lado la innovación y utilidad de la tecnología pedagógica logrando que la educación sea diferente y de calidad.

De acuerdo con el estudio realizado se concluye que la gamificación es una metodología de gran importancia en Educación Inicial para crear clases interactivas

con mejores resultados de aprendizaje, gracias a esta herramienta pedagógica se busca transformar la educación para el bien común de la sociedad.

Palabras claves. Gamificación, Inteligencias múltiples, lógica matemática, Modalidad Virtual, aprendizaje

VII. ABSTRACT

The present research work focused on the application of gamification during the didactic process for the development of mathematical logical intelligence in children of Initial Education 2, due to the fact that most teachers do not know or have difficulty accessing sources or gamified platforms, in such a way that the training of students has become monotonous and conventional due to the lack of digital teaching tools to encourage the class in virtual mode.

Therefore, as a general objective, it was proposed to develop mathematical logical intelligence through gamification to facilitate teaching in a dynamic and fun way, improving children's learning, in addition, a multimodal approach methodology was proposed with a descriptive character design and applied with the Theoretical support based on the review and compilation of information from documents found in library repositories and in the website database.

With the results obtained, it was shown that the teachers of Initial Education of the Roberto Arregui Chauvin Educational Unit know gamification roughly, but they do not apply it within the classroom, which is why they miss out on the benefits offered by this methodology, leaving aside the innovation and usefulness of techno-pedagogy, making education different and of quality.

According to the study carried out, it is concluded that gamification is a methodology of great importance in Initial Education to create interactive classes with better learning results, thanks to this pedagogical tool it is sought to transform education for the common good of society.

Keywords. Gamification, Multiple intelligences, mathematical logic, Virtual Modality, learning

VIII. INTRODUCCIÓN

Debido a la situación que atraviesa el país y el mundo entero se han implementado herramientas digitales con las que se desarrollan distintas destrezas de aprendizaje, un ejemplo claro de ello es la gamificación la cual consiste en utilizar mecánicas y dinámicas propias del juego enfocadas en realizar actividades en ambientes que aparentemente no son tan común aplicarlas, se realiza con la finalidad de captar la atención, concentración y motivación de manera que se logre transformar una clase tradicionalista por una más dinámica e interactiva con los niños.

La gamificación se ha visto involucrada en distintos ámbitos, y al estar relacionada con la educación trae consigo grandes beneficios a la comunidad infantil tales como: mejorar el desempeño académico, autonomía al momento de realizar las actividades, desarrollo de habilidades a nivel socioemocional, proceso de autoconocimiento y retroalimentación inmediata para cumplir con los objetivos de aprendizaje establecidos de manera significativa de acuerdo a las distintas áreas de conocimiento en las que se aplica este instrumento.

Actualmente el uso de la tecnología es indispensable en casi todos los ámbitos incluso en el ámbito educativo, por lo tanto en las instituciones las docentes deben tener conocimientos adecuados para hacer uso y manejo de la gamificación como recurso de aprendizaje durante el proceso didáctico y desarrollar la inteligencia lógica matemática en los niños del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Roberto Arregui Chauvin, es por ello que el siguiente trabajo de investigación se lo realiza para que las docentes de esta institución utilicen y aprovechen al máximo esta herramienta y cumplan con el rol

de retroalimentar las actividades que han sido previamente planificadas, de igual manera el niño enriquecerá sus conocimientos mediante la interacción y participación activa de los juegos que proporciona las distintas herramientas de gamificación.

1. TEMA

La gamificación durante el proceso didáctico para el desarrollo de la inteligencia lógica matemática, en niños de 4 a 5 años del subnivel inicial 2, de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin, de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, período 2021 – 2022.

2. ANTECEDENTES

El presente trabajo de investigación se basa en las siguientes fundamentaciones teóricas relacionadas a la gamificación durante el proceso didáctico para el desarrollo de la inteligencia lógica matemática, en niños de 4 a 5 años del subnivel inicial 2, recopiladas de la base de datos de diferentes fuentes bibliográficas que se encuentran presentes en los repositorios digitales de la Universidad Estatal de Bolívar y otras Universidades, destacando las referencias más relevantes para consultar, sustentar y respaldar el trabajo investigativo.

Gamificación en centros de desarrollo infantil, Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía (2020), autores: Marta Peñas Claudio Guevara [...] Darwin García.

El juego y la inteligencia lógico-matemática de estudiantes con capacidades excepcionales. Revista Dialnet (Julio-diciembre), 2018, Universidad del Atlántico, Barranquilla, Colombia. Autores: Iván Andrés Padilla Escorcía, Sonia Valbuena Duarte, Eddie Rodríguez Bossio.

Estrategias de gamificación para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática de los estudiantes de sexto año de educación general básica de la Unidad Educativa Atahualpa: Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica, 2019 Autor: Miniguano López, Luis, Rojas Freire, Carolina Elizabeth

Gamificación en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en universitarios.2020 Autor(es): Enrique Godoy-Cedeño, Carlos; Moira Abad-Escalante, Karol; del Socorro Torres-Cáceres, Fátima.

Gamificación y enseñanza-aprendizaje del razonamiento lógico matemático en estudiantes de Educación General Básica,2021, Autores: García-Guerrero, Karina Gabriela Moscoso-Bernal, Santiago Artur.

Desarrollo de la inteligencia lógico-matemática mediante el juego en niños y niñas del grado jardín en la institución educativa gimnasio domingo Savio de san José de Cúcuta 2016. Autora: Gloria Mercedes Uribe Rivera.

El desarrollo de las competencias matemáticas en la primera infancia. Autores: Edgar Oliver Cardoso Espinosa Y María Trinidad Cerecedo Mercado Escuela Superior de Comercio y Administración, Unidad Santo Tomás del Instituto Politécnico Nacional, México.

Los temas recopilados son referentes a la gamificación como una herramienta didáctica basada en juegos electrónicos que sirven para desarrollar los problemas y operaciones matemáticas básicas, con la finalidad de mejorar el sistema educativo, consiguiendo que los estudiantes sean activos y participes en el proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollando las capacidades y potencialidades a plenitud generando una formación integral y proactiva con resultados significativos.

Además, los autores sustentan que el aula de clase el escenario principal para la interiorización de los conocimientos es por ello, que los docentes deben adecuarla

correctamente con materiales vinculados con la matemática para que los niños interactúen, observen, manipulen y experimenten para construir nuevos conocimientos.

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

La pandemia a nivel mundial ha provocado muchos cambios progresivos dentro de la educación, por ende las autoridades dentro del ámbito educativo han propuesto trabajar en la modalidad virtual, por tal motivo docentes y estudiantes se han visto en la necesidad de retomar sus actividades escolares en línea, convirtiéndose en una problemática de carácter social debido a que la mayoría no tenían acceso a internet o dispositivos electrónicos que se requerían para su formación académica, y por otro lado el desconocimiento de los docentes sobre el uso y manejo de plataformas digitales direccionadas al ámbito educativo para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por la emergencia sanitaria el Ecuador estableció medidas de protección y prevención para salvaguardar la salud de las personas, por lo tanto el Ministerio de Educación creó nuevas reformas académicas en todas las instituciones educativas a nivel nacional, con la finalidad de reactivar las clases en una modalidad distinta aprovechando los beneficios que brinda la tecnología la cual establece nuevos retos para docentes y estudiantes de manera que logren enfrentar y adaptarse a este nuevo proceso de formación académica, al ser un país tercermundista no cuenta con la tecnología avanzada que cubra las necesidades de los estudiantes, retrasando en gran manera el proceso de aprendizaje debido a que, en algunos lugares no existe suficiente cobertura que proporcione facilidad de conectividad.

Mediante la realización de las prácticas preprofesionales en modalidad virtual en la Unidad Educativa Roberto Arregui Chauvin se pudo constatar lo siguiente:

Las docentes no utilizaban la gamificación como herramienta pedagógica dentro de sus clases virtuales, lo que ha provocado el desinterés y la falta de atención de los niños, debido al uso de las metodologías convencionales que se han venido impartiendo con anterioridad, es decir sus clases están basadas en actividades sencillas como explicar, dictar y repetir constantemente lo cual dificulta el proceso de enseñanza aprendizaje

Las docentes no conocían los distintos portales o sitios web que están destinados a la comunidad infantil para desarrollar la inteligencia lógica matemática y sus clases virtuales son monótonas con actividades de rutina, lo que provocó un desbalance en la adquisición de nuevos aprendizajes porque no aplicaban ningún juego digital que incentive la participación de los niños y docentes con el uso de la tecnología.

3.2 Formulación del problema

¿La insuficiente formación tecno pedagógica de la gamificación, durante el proceso didáctico, para el desarrollo de la inteligencia lógica matemática, en niños de 4 a 5 años del subnivel inicial 2, de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin, de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, estudio que será realizado durante los meses enero-marzo del 2022?

4. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación tuvo como finalidad indagar y descubrir diversas fuentes digitales que ofrecen juegos didácticos para propiciar un buen ambiente de aprendizaje dentro del aula virtual, con actividades interactivas que faciliten obtener resultados satisfactorios en la adquisición de nuevos conocimientos en función al desarrollo de la inteligencia lógica matemática en niños del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Roberto Arregui Chauvin período 2021 _2022.

Fue importante destacar los aspectos más relevantes del uso y aplicación de la gamificación en Educación Inicial para implementar como herramienta didáctica dentro de la institución educativa, porque aportó un sin número de beneficios al trabajar la inteligencia lógica matemática permitiendo estimular la memoria, concentración, atención, orientación, de esta manera los niños desarrollaron todas las capacidades y aptitudes y les permitió adaptarse y desenvolverse de manera eficiente en esta nueva modalidad mejorando su rendimiento académico.

Se tuvo la necesidad de investigar y conocer sobre la gamificación para implementarla dentro del aula virtual creando un nuevo ambiente de aprendizaje el cual permita la interacción directa de los niños con juegos prácticos y llamativos mediante el uso de un dispositivo electrónico que aporte significativamente al desarrollo de destrezas y habilidades tanto en la matemática como en la tecnología las cuales ayudan a estimular la inteligencia lógica matemática, es por ello que fue pertinente realizar dicha investigación tomando en cuenta el aporte de Howard Gardner sobre las Inteligencias múltiples y el juego trabajo como modelo pedagógico de la escuela nueva

y así adquirir conocimientos relevantes para el dominio y trabajo con los niños implementando juegos y actividades que los involucre directamente a ser partícipes de su propio aprendizaje.

Los beneficiarios de esta investigación fueron los niños debido a que gozaron de una enseñanza divertida e interesante mediante el uso de los juegos virtuales que se encuentran en los diferentes sitios web, de esta manera se estimuló la inteligencia lógica matemática permitiendo el desarrollo máximo de las capacidades y aptitudes dando la posibilidad a los docentes en brindar una mejor enseñanza con una visión innovadora y transformadora para construir una educación de calidad.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

- Desarrollar la inteligencia lógica matemática, mediante la gamificación para facilitar el proceso didáctico en niños de 4 a 5 años.

5.2 Objetivos específicos

- Realizar un estado del arte de la gamificación durante el proceso didáctico para el desarrollo de la inteligencia lógica matemática, en niños de 4 a 5 años del subnivel inicial 2.
- Identificar los actores pedagógicos, sociales y su intervención didáctica mediante la aplicación de una encuesta con preguntas de varias opciones.
- Elaborar una guía didáctica para aplicar la gamificación durante el proceso didáctico para el desarrollo de la inteligencia lógica matemática, en niños de 4 a 5 años del subnivel inicial 2.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teoría científica

6.1.1 El juego

Para definir al juego podemos empezar diciendo que “es la actividad rectora mediante la cual el desarrollo del niño y la niña se ven comprometidos con la estructura de sus funciones mentales básicas y su movimiento a funciones mentales superiores” (Sánchez, Castillo, & Hernández, 2020, pág. 2).

El juego es una actividad recreativa la cual lo practican cada uno de los seres humanos con el objetivo de recrearse y divertirse, muchas de las veces los niños lo hacen involuntariamente y es mediante este proceso que ellos desarrollan habilidades y destrezas que a simple vista son básicas, pero al mejorarlas se convierten en prácticas superiores en las cuales ponen en funcionamiento su cuerpo y mente.

Otro concepto del juego señala que ésta “es una actividad que le permite al niño ir integrando la información perceptual que le ayuda a comprender sus vivencias, socializar, comunicarse, expresar sus deseos, intereses, sentimientos a su vez van desarrollando la creatividad y el placer” (Guzmán, Alfaro, & Ríos, 2021, pág. 50).

El juego es una actividad que favorece al niño en su desarrollo debido a que adquiere grandes experiencias, mucho conocimiento y gran capacidad para relacionarse con las personas de su entorno, además mediante esta actividad también podrá comunicarse sobre lo que le acontece, solo es cuestión de interpretar como actúa o interactúa con los demás.

6.1.1.2 Juego trabajo

Cuando se habla del juego trabajo se hace referencia a una metodología que es importante aplicar dentro del aula de Educación Inicial puesto que es un aprendizaje basado en la interacción directa de los estudiantes en actividades divertidas, espontáneas y creativas con el fin de generar aprendizajes significativos que son cruciales en los primeros años de vida para lograr un desarrollo integral.

Por tanto, la metodología juego trabajo “aporta grandes beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque se diseñan ambientes innovadores donde el niño realiza actividades motrices, cognitivas, socio afectivas, lingüísticas y sensoriales” (Pillajo, Villarroel, Quezada, & Guijarro, 2021, pág. 8).

Mediante esta metodología el niño se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje, siendo libre de expresar sus ideas, pensamientos y emociones a través de la realización de diversas actividades, las cuales permitan adquirir experiencias de aprendizaje que facilite la adaptación y desenvolvimiento dentro de su contexto para potencializar las aptitudes y habilidades del discente.

El objetivo primordial de la metodología juego trabajo es construir una educación de calidad brindando mejores oportunidades de aprendizaje a los niños de nivel Inicial, como menciona (Cusco & Urgilés, 2021). Sobre el “respeto a las diferencias, intereses, ritmos y estilos de aprendizaje, desde una perspectiva funcional y lúdica” (p. 22). Donde los docentes deben utilizar nuevas estrategias didácticas para crear clases interactivas que cautive el interés del estudiante fortaleciendo la formación académica.

6.1.1.3 Juegos electrónicos

Para (Britannica Escola, 2022) los juegos electrónicos o también conocidos como videojuegos “son aquellos juegos que utilizan tecnología informática” (p. 1), para su funcionamiento haciendo uso de dispositivos electrónicos que tengan o no acceso a internet, se puede jugar individualmente o en compañía para que la diversión sea más divertida y placentera.

Actualmente los videojuegos forman parte de la vida de los niños porque desde que nacen están relacionados con un dispositivo electrónico donde observan videos y juegos que satisfacen la curiosidad de manera agradable y placentera, es por ello que se debe aprovechar la tecnología para generar nuevos conocimientos en niños de Educación Inicial integrando juegos electrónicos al proceso de enseñanza aprendizaje para que el discente manipule y experimente nuevas actividades educativas.

6.1.2 ¿Qué es la gamificación?

Se puede definir a la gamificación como “un factor que adapta elementos del diseño de los juegos para ser implementados en situaciones no jugables como la educación. De esta manera, se procura crear ambientes de aprendizaje divertidos y voluntarios” (Ardila, 2019, pág. 79).

La gamificación es un término que hace referencia a un sin número de juegos, pero al verse relacionado con la educación se dice que los estudiantes aumentan su compromiso con las actividades que demanda la institución, pero se lo realiza de una manera más dinámica, aunque será indispensable la creación de reglas, mismas que

deberán cumplirse a cabalidad siendo necesaria la interacción del docente con un papel retroalimentador.

"La gamificación utiliza mecánicas, dinámicas y elementos propios de los juegos de manera independiente pero sistemática, estamos hablando de aspectos como la narrativa y la retroalimentación inmediata" (Bueno, Sebastiani, & Campus, 2021).

Sabemos bien que la gamificación abre una gran brecha para que los participantes logren trabajar, practicar o manipular esta herramienta con la finalidad de adquirir conocimiento y afrontar estos nuevos retos, es por ello que se recomienda su uso en el ámbito educativo siempre y cuando sigamos su requerido proceso por ejemplo hay que considerar las etapas presentes para establecer las tareas tanto individuales como colectivas que se requieren.

6.1.2.1 ¿Para qué sirve la gamificación?

La gamificación es también utilizada como una nueva estrategia metodológica y afirma que "no solo favorece a la adquisición de conocimientos, sino que también favorece el desarrollo de habilidades socioemocionales como el autoconocimiento, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación" (Pinilla, 2020, pág. 18).

Se debe aplicar la gamificación en las aulas de clases porque es inevitable que este tipo de herramientas esté presente en el proceso educativo debido a que se logra sacar a flote habilidades y destrezas de los niños al momento de trabajar en cualquier área de conocimiento no tan solo en las más comunes sino también en las demás áreas

que se encuentre trabajando, como puede ser en el área social, emocional, afectivo, cognitivo, motriz, entre otros.

Por otra parte, también manifiestan que “la gamificación se utiliza como una nueva aplicación y una estrategia potencial que podría maximizar la participación de los estudiantes y tener un impacto positivo de tal manera que se aumente la eficacia del aprendizaje y mejoren su comprensión”. (Collazos, Revelo, & Jimenez, 2018, pág. 32).

Obviamente esta herramienta es de suma importancia en el ámbito educativo porque permite la interacción entre el docente y el personal estudiantado, es así que el maestro actúa como guía de las actividades a desarrollarse mediante esta nueva metodología y el estudiante complementa su aprendizaje.

6.1.2.2 Tipos de gamificación

Si bien es cierto la gamificación comprende tres categorías “las dinámicas, mecánicas y los componentes. Las dinámicas representan los aspectos de base que se tienen que respetar para el funcionamiento de las actividades, por ejemplo, las restricciones, la narración y la progresión” (Trejo, 2020, pág. 6).

Al hablar de los diferentes tipos de gamificación se hace referencia a las categorías dinámicas, mecánicas y componentes. La primera está relacionada con la motivación la cual incentiva a los participantes, es decir se descifra el comportamiento del jugador y la necesidad que se va a satisfacer mediante el juego, un claro ejemplo es la progresión que tiene el participante.

La segunda y tercera categoría son “las mecánicas y los componentes influyen en las interacciones y modos de comunicación, así como en los deseos de continuar de los estudiantes en las misiones o retos, como pasa con los premios y las clasificaciones en niveles” (Trejo, 2020, pág. 6).

Las mecánicas son todas aquellas que presentan los componentes básicos del juego, en ella se establecen normas y reglas para la acumulación de puntos o la obtención de premios, por otra parte, los componentes son aquellas herramientas que se utilizaran para ejecutar el juego y cumplir con el objetivo o misión establecida.

6.1.2.3 Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La Gamificación es de suma importancia para los niños dentro del proceso de enseñanza aprendizaje debido a que “permite participar en todas las actividades planificadas por las educadoras conllevando a potenciar sus habilidades de forma divertida, espontánea y competitiva, así que el aprendizaje interioriza nuevos conocimientos y se vuelven más dinámicos lo que permite alcanzar los objetivos” (Peñas, Garcia, Guevara, & Erazo, 2020, pág. 6).

Se reitera la presencia de esta nueva metodología en el aula de clases porque sabemos bien que el juego es la mejor manera que las docentes deben aplicar para que el estudiante adquiera un aprendizaje duradero y eficiente porque mediante éste podemos cumplir con todas las actividades que se han planeado con anterioridad y que ellos resolverán de manera libre y espontánea siempre y cuando se planteen reglas para mejorar la convivencia, es así que la presencia de la gamificación beneficia al niño

debido a que ocurre el cumplimiento de las actividades de manera divertida pero sin dejar de lado la adquisición del conocimiento.

Por otra parte, “la gamificación busca comprender qué hace que los juegos, en especial los videojuegos, sean tan efectivos en términos de concentración, dedicación y participación para aplicar dichos principios a otras áreas del conocimiento” (Fernández, 2018, pág. 1).

Como hemos mencionado anteriormente la gamificación es una nueva estrategia metodológica que hace que los niños derramen toda su atención y potencialicen sus habilidades mediante el juego, es por eso que aplicar estas habilidades favorece para su desarrollo no tan solo en el área lógica matemática sino también en las demás áreas de conocimiento y es perfecto que se tomen en cuenta este tipos de actividades porque estamos transformando el aprendizaje constantemente y estamos dejando atrás los modelos de enseñanza tradicionales y remplazando con nuevas metodologías en las cuales los niños sean los protagonistas de su propio aprendizaje y el docente actúe como guía de sus actividades.

6.1.2.4 Ventajas de la gamificación en educación inicial

Las ventajas que presenta la aplicación de la gamificación en las aulas de educación Inicial son muy satisfactorias porque ayuda al desarrollo máximo de todas las capacidades psíquicas, motrices, lingüísticas y sociales que garantiza un mejor desempeño dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, Por tanto, (Rioja, 2020, pág. 1) señala las siguientes ventajas:

- Genera aprendizajes significativos.
- Fomenta la motivación y participación de los estudiantes.
- Mejora el proceso de enseñanza aprendizaje con clases interactivas y dinámicas.

- Familiarización y dominio de las TIC.
- Manejo de diferentes recursos y herramientas dentro del aula virtual.
- Personalizar actividades para los estudiantes según sea sus necesidades.

A estas ventajas le agregamos lo que señala (Urraca, 2021, págs. 29,30) las cuales aportan significativamente al aplicar esta metodología:

- Fomenta una retroalimentación positiva.
- Promueve el triunfo y la perseverancia.
- Desarrolla diferentes habilidades tecnológicas, sociales y de comportamiento.
- Incrementa la curiosidad y las ganas de descubrir y explorar.
- Trabaja la toma de decisiones, fomentando la creatividad y la imaginación, y la capacidad de solucionar problemas.
- Fomenta al respeto a los demás, la comunicación, el compañerismo y la cooperación.
- Afianza conocimientos y prepara para la vida.

6.1.2.5 Aplicación de la gamificación en educación inicial.

La aplicación de la gamificación dentro del aula de clase es de gran impacto porque fomenta la motivación y participación de los niños de Educación Inicial (Liberio, 2019) menciona que “la gamificación es una técnica significativa que ayuda potencialmente al proceso de enseñanza – aprendizaje” (p. 2). Es decir ayuda a transformar el salón de clase en un ambiente agradable para que los nuevos conocimientos sean interiorizados de manera eficiente, formando estudiantes independientes con criterio propio y capaces de resolver problemas.

Por lo tanto, la utilización de la gamificación en el aula virtual ayuda a “fortalecer el proceso de aprendizaje, pretendiendo despertar el interés, la curiosidad y la participación en los individuos, y aún utilizar elementos modernos y placenteros para la realización de tareas y la conquista de objetivos” (Sánchez C. L., 2019, pág. 6).

Gracias a la gamificación se despierta el interés, atención y compromiso tanto de docentes y estudiantes para que el aprendizaje sea más ameno con actividades innovadoras que cubran las necesidades de cada niño, teniendo en cuenta los beneficios que aporta la tecnología dentro del ámbito educativo con la utilización de recursos electrónicos se facilita la adquisición de conocimientos.

6.1.2.6 Inteligencias

Las inteligencias son innatas puesto que son facultades intelectuales del ser humano que nos ayuda a desempeñar dentro de la sociedad, gracias a la inteligencia podemos potencializar las destrezas y habilidades de los procesos cognitivos.

6.1.2.7 Inteligencias múltiples

Howard Gardner estudio en la Universidad de Harvard en la especialidad de psicología convirtiéndose en un psicólogo y pedagogo, de igual manera trabajo como docente en la misma institución se interesó en las investigaciones sobre los procesos de aprendizaje gracias a su estudio desarrollo la teoría de las inteligencias múltiples en 1979.

La teoría de las inteligencias múltiples según (Gardner, 2015) define como la “habilidad necesaria para resolver problemas o para elaborar productos que son de importancia en un contexto cultural” (p,72). Por tanto, cada individuo desarrolla la inteligencia conforme a las vivencias, aprendizajes y experiencias de forma intrínseca para adquirir y superar retos y cumplan los objetivos planteados, de igual manera al estar en constante interrelación con los demás transmiten conocimiento expresan sentimiento, emociones y opiniones.

Las 8 para inteligencias establecidas por Gardner son:

- Inteligencia lógica matemática
- Inteligencia lingüística
- Inteligencia espacial
- Inteligencia musical
- Inteligencia kinestésica-corporal
- Inteligencia intrapersonal
- Inteligencia interpersonal

- Inteligencia naturalista.

Las inteligencias múltiples cambian al transcurso del tiempo dependiendo como sea el desarrollo del individuo desde edades iniciales, es por ello que “Gardner no niega el componente genético todos nacen con potencialidades y habilidades marcadas”, (Guerrero, 2020, pág. 4).

Cada niño es bueno en una cierta actividad como, tocar un instrumento, matemática, leer, pintar, etc. Estas habilidades corresponden a las inteligencias múltiples que cada individuo desarrolla conforme va creciendo y los estímulos que recibe para inclinarse hacia los gustos que le apasiona y es ahí cuando surgen los mejores, pintores, músicos, artistas, entre otros,

6.1.3. La inteligencia lógica matemática

La inteligencia lógica matemática está íntimamente vinculada con las operaciones numéricas que corresponden al pensamiento lógico que incluye la habilidad de solucionar problemas, producir, leer, y comprender la matemática, es todo lo referente al desarrollo cognitivo del niño para una mejor adaptación y desenvolvimiento dentro de la sociedad siendo proactivo y competente.

Al hablar de la inteligencia lógica matemática se dice que “es la capacidad de utilizar los números de manera efectiva, el cálculo y el razonamiento adecuado frente a situaciones numéricas. Implica la sensibilidad a los esquemas y organizadores gráficos, geometría, medidas y símbolos” (Macías, Vigueras, & Rodríguez, 2021, pág. 9)

Cuando hablamos y utilizamos la representación simbólica y numérica nos estamos refiriendo a la inteligencia lógica matemática, una de las inteligencias propuestas por Gardner mismo que afirma que las personas podemos desarrollar esta inteligencia mediante la estimulación o realización de actividades relacionadas con patrones lógicos de manera eficaz y con gran entusiasmo.

Esta inteligencia “permite resolver con facilidad afirmaciones y proposiciones matemáticas, funciones, ecuaciones, derivadas, problemas de cálculos e inferencias, así como manejar las (TIC) y sus lenguajes específicos, y programación informática” (Macías, Viguera, & Rodríguez, 2021, pág. 9).

La inteligencia lógica matemática permite resolver con facilidad los problemas que para alguno de nosotros son de gran complejidad como las ecuaciones, ejercicios de geometría y también lo que respecta a la tecnología debido a que se utilizan comandos textuales, iconos y gráficas.

6.1.3.1. Importancia de la inteligencia lógico-matemática en los niños

Es importante que desde la infancia se desarrolle el pensamiento lógico matemático en el niño basado en la construcción de un conjunto de competencias que le posibilite utilizar en cualquier situación que se presente sea escolar o no (Cardoso & Cerecedo, 2018, pág. 2).

Sabemos que desde edades tempranas se debe instruir al niño para que desarrolle todas sus habilidades, destrezas y potencialidades. Al hablar de la inteligencia lógico matemático entramos en un campo muy amplio sobre todo porque

no a muchos les agrada tratar este tema, sin embargo, con la nueva metodología propuesta por la escuela nueva “el juego” es sumamente más fácil trabajar y de ante mano se aprende de una manera divertida, una vez que el juego se relacione con la lógica matemática los niños serán capaces de resolver problemas de esta u otra área de conocimiento.

6.1.3.2. Características

Existen varias características que hacen que las personas desarrollen la inteligencia lógico-matemática y a continuación vamos a enlistar algunas de ellas:

- Dominio de las nociones de cantidad, tiempo, causa y efecto.
- Habilidad para hallar una solución de tipo lógica a los problemas.
- Manejo con lo numérico en general y las operaciones matemáticas.
- Elevadas habilidades para el análisis y el razonamiento (Alabau, 2020, pág. 2).

Muchas de las personas que presentan gran capacidad al dominar algunos de los temas relacionados con las nociones de tiempo, espacio, lateralidad, operaciones abstractas, numéricas inclusive operaciones de razonamiento son aquellas que han desarrollado la inteligencia lógica matemática a gran escala y es fácil reconocerlas porque suelen ser mucho más organizadas y planifican sus actividades del diario vivir porque mantienen el orden en todo lo que hagan.

Otras de las características que presentan las personas que desarrollan este tipo de inteligencia son:

- Habilidad para el cálculo mental y monetario.
- Facilidad e interés por los puzzles, rompecabezas, problemas y desafíos mentales.
- Buen desempeño en juegos que implican estrategia.
- Desarrollo de la conciencia, supervisión y control sobre los procesos de pensamiento y aprendizaje (Alabau, 2020, pág. 2).

Otra característica es que presenten cierta habilidad y destreza para resolver problemas numéricos, además entre las actividades que destacan en esta área está el armar rompecabezas y puzzles los cuales son excelentes recursos que se utilizan en la primera infancia debido a que estimula y potencia la inteligencia lógica matemática, además mediante los juegos se crean competencias y estrategias que serán aplicadas para la resolución de problemas que se presenten día a día.

6.1.3.3. Potenciar la inteligencia lógica matemática en niños de la primera infancia.

La estimulación temprana aporta significativamente al desarrollo de la inteligencia lógica matemática desde edades iniciales brindando mejores oportunidades para el crecimiento y dominio de habilidades para que el niño cree actitudes y hábitos relevantes, de tal manera que fortalezca la lógica y el razonamiento para tener orientación espacial, aprender contenidos relacionados con los números, formas, medidas, etc.

Es necesario que los docentes de Educación inicial contribuyan la implementación de recursos didácticos aptos para estimular el pensamiento lógico, para

que los estudiantes resuelvan dificultades de manera autónoma dando soluciones a problemáticas sencillas que se presentan en el diario vivir.

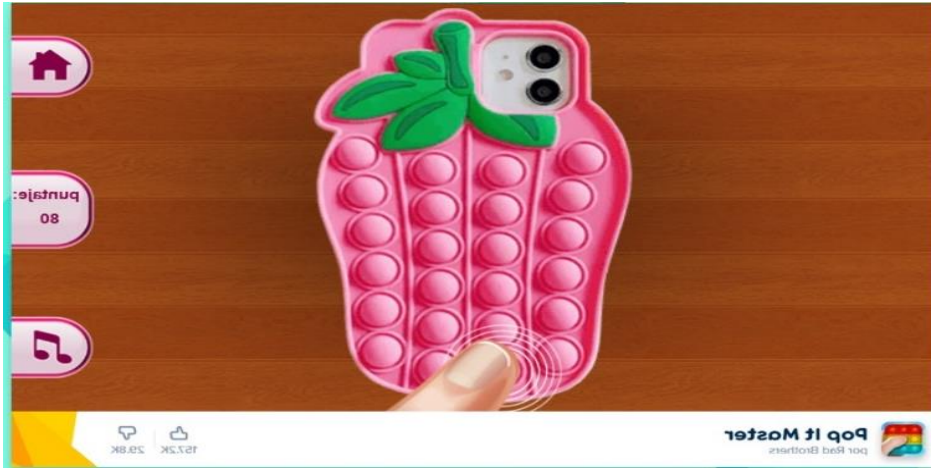
Para potenciar la inteligencia lógica matemática (Cerrillo, 2019, pág. 1) menciona lo siguiente:

- Juegos de contar
- Dinámicas de memorizar
- Aplicaciones
- Problemas matemáticos
- Juegos de comprar
- Juegos con ábacos

6.1.3.4 Juegos electrónicos para desarrollar la inteligencia lógica matemática en niños de Educación Inicial.

Si bien es cierto existe un sin número de juegos virtuales que se pueden utilizar para desarrollar la inteligencia lógica matemática y reforzar o retroalimentar los conocimientos impartidos por las docentes en la institución. Es por ello que se han investigado algunos de los juegos para desarrollar esta inteligencia. A continuación, detallaremos alguno de ellos:

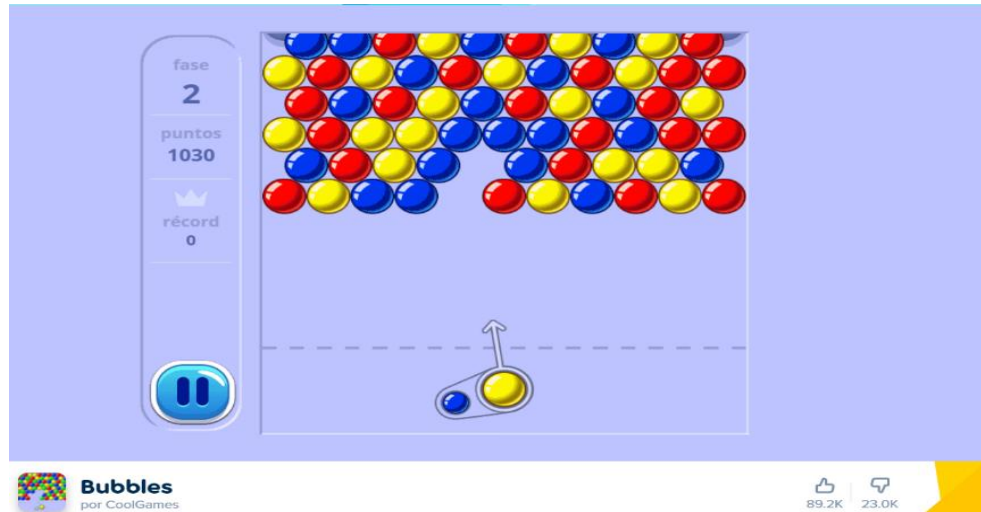
Pop It Master:



Tomado de: *Pop It Master*. (s/f). Poki.com. Recuperado el 18 de febrero de 2022, de <https://poki.com/en/g/pop-it-master>.

Los creadores son RAD BROTHERS, ellos presentan su juego virtual relajante el cual consiste en que el niño debe dar pequeños clics o presionar los agujeros correctos, la gran utilidad de este juego es que los pequeños logren descubrir el sonido del estallido, observen los colores y se interesen por las sensaciones audiovisuales.

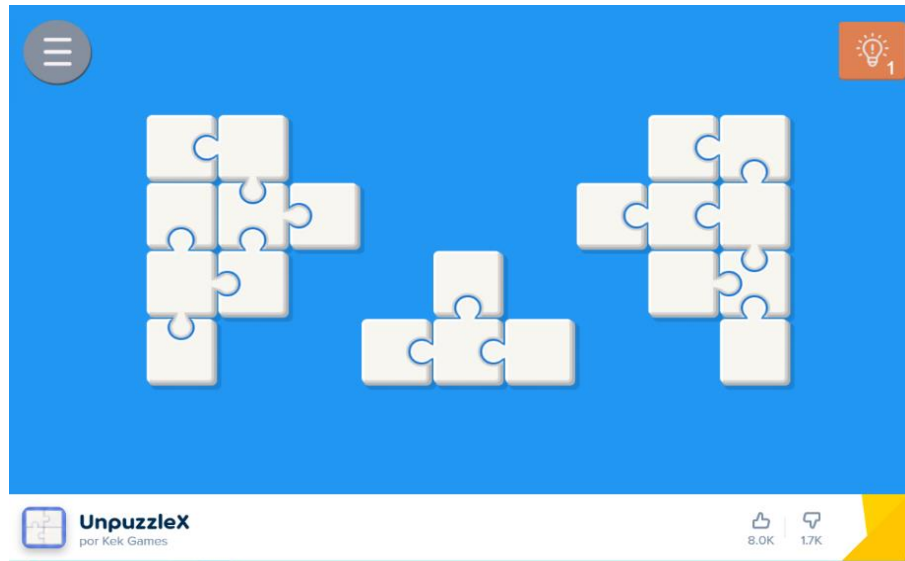
Bubbles



Tomado de: *Pop It Master*. (s/f). Poki.com. Recuperado el 18 de febrero de 2022, de <https://poki.com/en/g/pop-it-master>.

Es un juego creado por Cool Games en este juego se arrojan burbujas con el único objetivo de hacer estallar todas las burbujas de tu pantalla en un tiempo determinado, lo puedes hacer en series de 3 burbujas y obviamente del mismo color, es preferible hacer cadenas mucho más grandes, pero al trabajar con niños es importante hacer cadenas cortas.

UnpuzzleX



Tomado de: *Pop It Master*. (s/f). Poki.com. Recuperado el 18 de febrero de 2022, de <https://poki.com/en/g/pop-it-master>.

Creado por Kek Games es un juego de pensamiento lógico cuyo objetivo es eliminar todas las piezas del rompecabezas hasta que no quede ninguna en el tablero. Se deberá arrastrar las piezas según la dirección en la que se encuentren las piezas caso contrario no se liberaran, este juego es de suma importancia ya que ayuda a la concentración del niño.

Sweet World



Tomado de: *Pop It Master*. (s/f). Poki.com. Recuperado el 18 de febrero de 2022, de <https://poki.com/en/g/pop-it-master>.

Creado por TapLabGames es un juego de correspondencias creado para adjuntar las figuras semejantes, es decir se hará conjunto de 3 o más colores o también de formas para conectarlos entre sí.

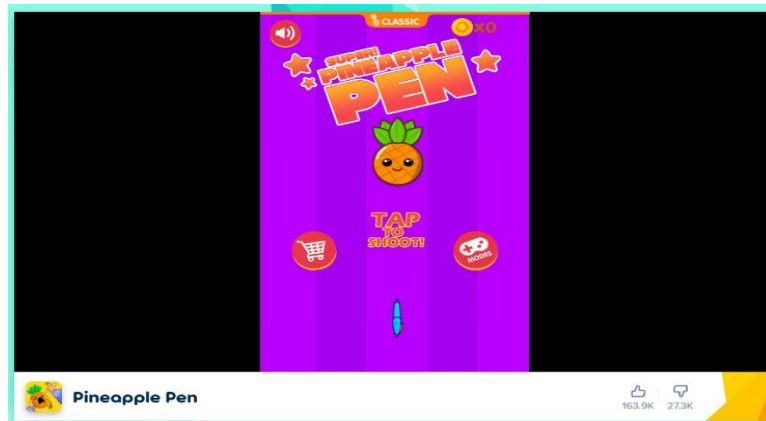
Onet Fruit Classic



Tomado de: *Pop It Master*. (s/f). Poki.com. Recuperado el 18 de febrero de 2022, de <https://poki.com/en/g/pop-it-master>.

Creado por Red Foc es un juego que tiene por objetivo desaparecer todas las frutas que se encuentran en la pantalla, solo desaparecerán si las frutas son iguales y se lo unirá de en sesiones de 2 en 2, es importante ser muy observador ya que se encuentran frutas muy similares inclusive del mismo color.

Pineapple Pen



Tomado de: *Pop It Master*. (s/f). Poki.com. Recuperado el 18 de febrero de 2022, de <https://poki.com/en/g/pop-it-master>.

Creado por Tomas Fuente es un juego que le permite al niño lanzar objetos hacia las frutas para destruirlos con tan solo un movimiento, se debe contar con muy buena concentración y precisión al lanzar los objetos y atinar a la fruta.

6.2. Teoría legal

La investigación está enfocada en la comunidad infantil, debido a que se ha observado algunas falencias dentro de la Educación, por ende, se toma como referencia a la UNICEF que es una organización que vela por el bienestar y cumplimiento de los derechos de todos los niños a nivel mundial. En el año 1973 el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) entra en el territorio ecuatoriano debido a la gran desigualdad que existía en aquel tiempo dentro del ámbito de salud, nutrición y educación.

En el año 2008 la constitución de la república del Ecuador en el Art. 26 establece que la educación es un derecho de todas las personas y una obligación del Estado en cumplirla a cabalidad para garantizar la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. y en el Art. 344 reconoce a la Educación Inicial como parte del sistema educativo.

Además, el Art. 350 de la Constitución indica que los estudiantes de la educación superior deben tener una formación académica con innovación científica, tecnológica y sobre todo humanista para involucrarse de manera directa con los niños quienes serán capaces de resolver problemas que se les presenta en su diario vivir, de esta manera se formara personas críticas que aporten significativamente a la sociedad.

De igual manera el Ministerio de Educación rige a nivel nacional a todas las instituciones educativas como lo establece el art. 37 de la LOEI donde expone que el sistema nacional de educación comprende de tipos, niveles y modalidades de inicial, básica, bachillerato y superior para construir una formación de calidad e inclusiva

garantizando mejores experiencias de aprendizajes que conlleven al desarrollo integral.

Se tomó en cuenta el conjunto de leyes y normas reglamentarias emitidas por la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), las cuales está basada en los derechos, deberes y principios normativos donde se sujeta la Universidad Estatal de Bolívar para poder brindar una educación de calidad e inclusiva a la comunidad educativa. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior.

Por ende, en el decreto ejecutivo N° 1017 establecido el 16 de marzo del 2020, el presidente de la Republica Ecuatoriana dispuso un estado de excepción a nivel nacional por la pandemia de COVID-19 declarada por la Organización Mundial de la Salud (OMS).

El presidente establece un nuevo decreto N° 1027 publicado el 4 de mayo del 2020 en el que dispone la continuidad del Reglamento General de la LOEI y se agregue la disposición decima a las autoridades educativas a nivel nacional a través de políticas educativas para el retorno a clases en modalidad virtual u otras formas de educación abierta como el teletrabajo y el home school.

Hoy en día se ha visto los cambios ejercidos dentro del sistema educativo porque se ha logrado respetar y cumplir con los derechos que se encuentran establecidos dentro del Código de la niñez y adolescencia, con la finalidad de brindar mejores oportunidades de vida que gocen de todos los beneficios otorgados por el Estado ecuatoriano.

Gracias al currículo de Educación Inicial se ha tomado en cuenta trabajar en distintos ámbitos de aprendizaje para que el niño se relacione, conozca y actúe conforme a los conocimientos previos adquiridos mediante su propia experiencia, sin embargo es necesario que las docentes busquen métodos y técnicas que fortalezcan el aprendizaje, introduciendo nuevos temas que son necesarios en la actualidad como en este caso es la gamificación que nos ayuda a complementar la enseñanza en la modalidad virtual.

6.3. Teoría referencial

RESEÑA HISTÓRICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN”

Con Acuerdo Ministerial N° 16150, de fecha 20 de octubre de 1980 se crean diversas instituciones en varias provincias del país, así pues, nace el Colegio Mixto Vespertino “Roberto Alfredo Arregui Chauvin”, ubicado en la Ciudadela Primero de Mayo del Cantón Guaranda. Un año más tarde se autoriza el funcionamiento del Tercer Curso de Ciclo Básico, con lo cual se amplía la matrícula, incrementándose también el número de Docentes.

Para el año de 1986, luego de realizada una Asamblea General de Padres de familia, bajo la dirección del Prof. Kenton González, Rector de ese entonces, apoyado por el Comité central de Padres de Familia, luego de un análisis deliberado se resuelve cambiar el horario de trabajo es decir de Vespertino a Matutino, pedido que es autorizado el 16 de Enero de 1986 por el Lic. Gonzalo Jarrín Director de Educación, a partir de ese entonces Se conoce a la Institución como Colegio Nacional “Roberto Arregui”

Entre los años 1988 y 1989 se autoriza el funcionamiento del primer curso de ciclo diversificado del bachillerato en ciencias, especialización Físico – Matemático y las carreras cortas post-ciclo básico de belleza para mujeres y construcción para varones con un año de duración. Al siguiente año lectivo 1989-1990 se amplía una vez más la oferta educativa, es así que para este año se autoriza el segundo curso de ciclo diversificado del bachillerato en ciencias, especialización Físico – Matemático y las

carreras cortas post-ciclo básico de ajuste manual y cerrajería y reparación de electrodomésticos para varones; y corte y confección y juguetería y floristería para mujeres. Lamentablemente entre los años 1992 – 1995, debido a la falta de estudiantes se cierra el ciclo diversificado. Desde esa fecha se dan una serie de eventos se abren y cierran promociones con diferentes carreras para el bachillerato hasta el año lectivo 1999 y 2000, año en el cual el Colegio Fiscal Roberto Alfredo Arregui Chauvin es autorizado a ofertar el primer curso de ciclo diversificado, bachillerato técnico en Comercio y Administración, especialización Contabilidad, jornada matutina. Carrera que se iría incrementando hasta la respectiva incorporación de sus estudiantes.

Llega el 12 de julio de 2010, luego de un proceso largo de luchas y esfuerzo, se logra conseguir la autorización de funcionamiento hasta el Tercer año de Bachillerato en Ciencias, especialización Sociales, acorde a la malla curricular estandarizada. A partir del año lectivo 20011 – 2012 se autoriza el funcionamiento de Bachillerato General Unificado en Ciencias, de manera progresiva de conformidad con los acuerdos Ministeriales 242-11 del 05 de junio del 2011. De igual manera ese mismo año cambia de denominación de Colegio Nacional Roberto A. Arregui Ch a Unidad Educativa Temporal “Roberto Alfredo Arregui Chauvin”, con la oferta educativa (8vo, 9no, y 10mo) y Bachillerato General Unificado.

Finalmente, para el año 2013, mediante Resolución N° 00377, del 29 de abril del mismo año, se fusionan las instituciones educativas “Semillitas”, “Carlos Chávez Guerrero”, “Dina María Del Pozo” y “Roberto Alfredo Arregui Chauvin” de la

Parroquia Gabriel Ignacio de Veintimilla, las mismas que pasan a denominarse Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin” en jornada Matutina.

Por esta institución han pasado muchas autoridades, cada una ellas han dejado su legado y el compromiso de mantener latente el nombre de este gran escritor Guarandeño Dr. Roberto Alfredo Arregui Chauvin. En la actualidad nuestra institución es una de las instituciones con una cobertura amplia, ya que nuestros estudiantes vienen de diferentes lugares del cantón, provincia y país. La oferta educativa abarca estudiantes desde Inicial 1 y 2 hasta Tercer año de bachillerato. Contamos con un equipo de trabajo sólido y muy responsable, a pesar de que nos encontramos divididos en diferentes instalaciones físicas pero el trabajo es conjunto y mancomunado. Hasta la presente fecha la unidad educativa cuenta con Rectorado, Vicerrectorado, Inspección General, DECE, y 45 docentes a cargo de los diferentes años y paralelos, así como también el personal de servicio quienes siempre velan por la presentación y cuidado de nuestras instalaciones.

Hablar de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin, es hablar del segundo hogar de nuestros estudiantes, un lugar donde conocemos sus historias, sus problemas y preocupaciones. El lugar donde pueden ser felices y olvidarse de los fantasmas que los agobian, pues las realidades de las cuales provienen muchos de nuestros estudiantes no son precisamente de cuento de hadas. Es aquí donde entra la parte humana y solidaria que buscar dar la mano al necesitado, levantar al caído, pero sobre todo ofrecer un futuro diferente a nuestro educando a través de educación de calidad y calidez (Karina Coloma).

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de la investigación

Investigación Cuasi- experimental

La investigación fue multimodal porque se tomó cuenta datos números que corresponde al carácter cuantitativo y cualitativo que hace referencia a la descripción de las cualidades y aspectos relevantes del fenómeno de estudio.

7.2. Diseño o tipo de estudio,

Por el propósito

Investigación aplicada

La investigación será aplicada en la Unidad Educativa Roberto Arregui Chauvin a las docentes y niños del subnivel inicial 2, la cual servirá para resolver problemas prácticos y concretos sobre la inteligencia lógica matemática.

Por el nivel de estudio

Investigación descriptiva

La investigación será descriptiva porque se relatará el problema que ocasiona la falta de aplicación de la gamificación en el aula virtual.

7.3 Métodos

Método deductivo

Se empleo este método porque se partió de los datos generales para llegar a obtener datos particulares mediante el análisis del objeto de estudio para su comprobación y validez.

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

- **Encuesta:** se realizará una serie de preguntas cerradas para la recopilación de la información que nos ayudará posteriormente al análisis de resultados de nuestra investigación.
- **Ficha de observación:** se aplicará una ficha de observación a los niños de Educación Inicial del subnivel 2

7.5 Universo y muestra

Población

Existen tres paralelos de educación inicial 2 en la Unidad Educativa Roberto Arregui

- A: 29
- B:25
- C 27
- Total: 81 niños

4 docentes de educación inicial en la Unidad Educativa Roberto Arregui

Chauvin

7.6 Procesamiento de información

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LAS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ARREGUI CHAUVIN

Pregunta 1.- ¿La gamificación le permite?

Tabla 1

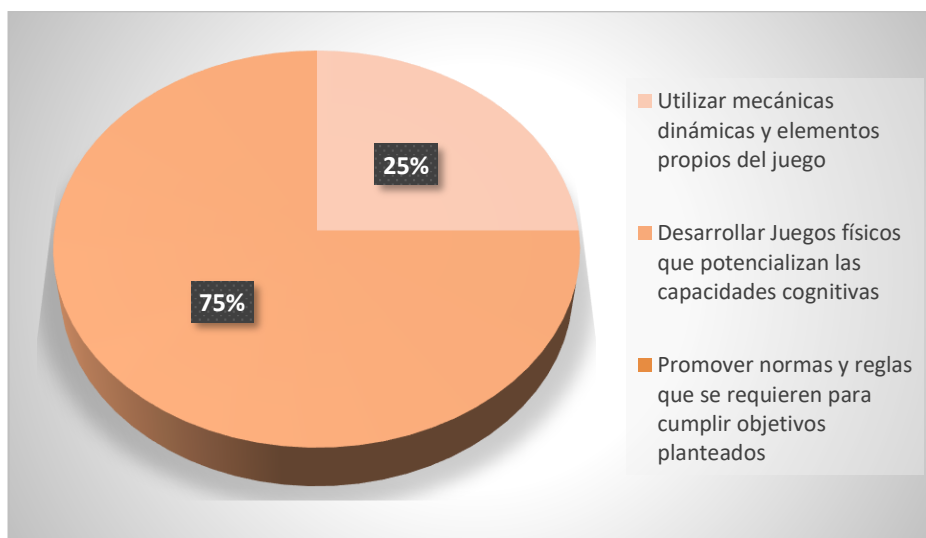
Resultados de la pregunta 1

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Utilizar mecánicas dinámicas y elementos propios del juego.	1	25%
Desarrollar Juegos físicos que potencializan las capacidades cognitivas.	3	75%
Promover normas y reglas que se requieren para cumplir objetivos planteados.	0	0%
Fomentar actividades planificadas por las docentes.	0	0%

Total	4	100%
--------------	---	------

Elabora por: Karla Borja y Gladys Guayama

Figura N°1



Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la Unidad Educativa Roberto Arregui.

Autoras: Karla Borja y Gladys Guayama.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Una de las docentes encuestadas responden correctamente y manifiestan lo que realmente permite esta herramienta, sin embargo tres de ellas afirman que la gamificación ayuda a desarrollar juegos físicos que potencialicen las capacidades cognitivas de los estudiantes y es lamentable esta respuesta debido a que hoy en día nos encontramos en una época en la cual la tecnología está invadiendo todos ámbitos inclusive la educación, por lo tanto lo que realmente permite es utilizar juegos con los cuales se retroalimente el conocimiento impartido en el aula de clases por las docentes en sus planificaciones diarias y también como un

instrumento poderoso para evaluar los aprendizajes adquiridos, por lo tanto los juegos físicos tienen una escasa relación con la gamificación.

Pregunta 2.- ¿La gamificación le permitiría pedagógicamente promover?

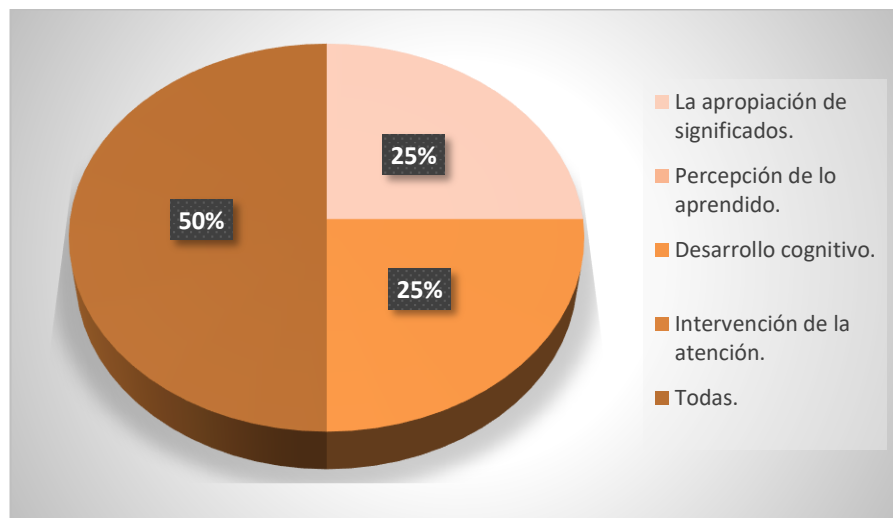
Tabla 2

Resultados de la pregunta 2

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
La apropiación de significados.	1	25%
Percepción de lo aprendido.	0	0%
Desarrollo cognitivo.	1	25%
Intervención de la atención.	0	0%
Todas.	2	50%
Total	4	100%

Elabora por: Karla Borja y Gladys Guayama

Figura N° 2



Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la Unidad Educativa Roberto Arregui.

Autoras: Karla Borja y Gladys Guayama.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Los datos arrojados por la encuesta realizada demuestran un total desacuerdo entre las respuestas de las docentes porque dos de ellas manifiestan que la gamificación permite pedagógicamente a los niños promover la apropiación de significados, la percepción de lo aprendido, la intervención de la distracción y al momento en el que señalan que todas las respuestas son correctas demuestran que están equivocadas porque se deben aplicar herramientas en las cuales intervenga la atención mas no el entretenimiento puro, sin embargo una docente responde de manera adecuada porque lo que evidentemente promueve la gamificación es el desarrollo cognitivo de los niños desde edades temprana.

Pregunta 3.- La gamificación en el tránsito didáctico se establece como:

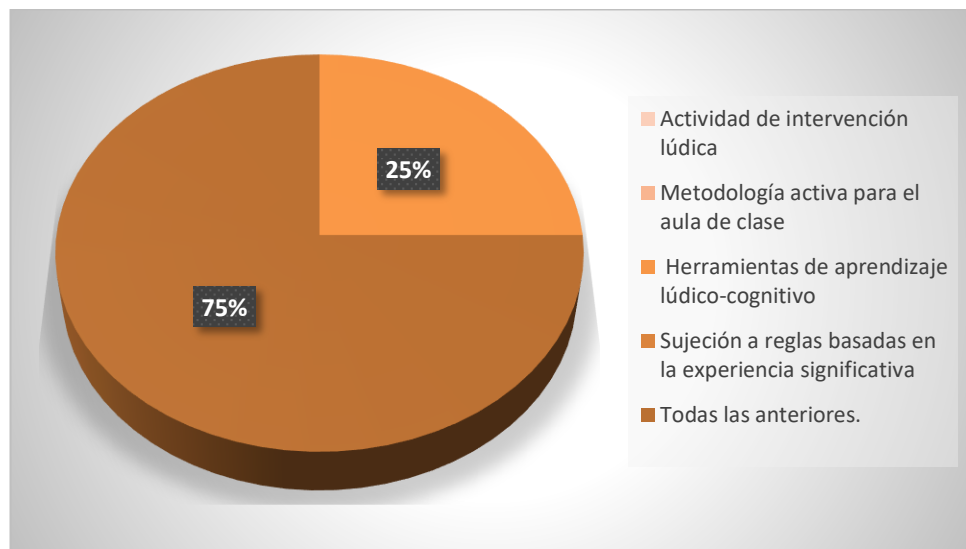
Tabla 3

Resultados de la pregunta 3

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Actividad de intervención lúdica	0	0%
Metodología activa para el aula de clase	0	0%
Herramientas de aprendizaje lúdico-cognitivo	1	25%
Sujeción a reglas basadas en la experiencia significativa	0	0%
Todas las anteriores.	3	75%
Total	4	100%

Elabora por: Karla Borja y Gladys Guayama

Figura N° 3



Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la Unidad Educativa Roberto Arregui.

Autoras: Karla Borja y Gladys Guayama.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: La mayoría de las docentes encuestadas determinaron que la gamificación debe establecerse en el tránsito didáctico como una herramienta de aprendizaje tanto lúdico como cognitivo y también como una sujeción de reglas basadas en los juegos tradicionales y esto nos conlleva a interpretar que han elegido una respuesta equivocada debido a que aplicando la gamificación no se establecen reglas estrictas y mucho menos de los juegos que se practican habitualmente sino más bien busca dar indicaciones para que se cumpla con el objetivo del juego es por ello que se encuentra establecida como una nueva metodología activa para que el estudiante interactúe en el aula de clases y desarrolle habilidades y destrezas que requieran de mayor dedicación y esfuerzo para que el niño aprenda mediante la ludificación.

Pregunta 4.- ¿A utilizado alguna de las siguientes aplicaciones digitales que usted considere le permiten desarrollar la inteligencia lógica matemática en sus clases?

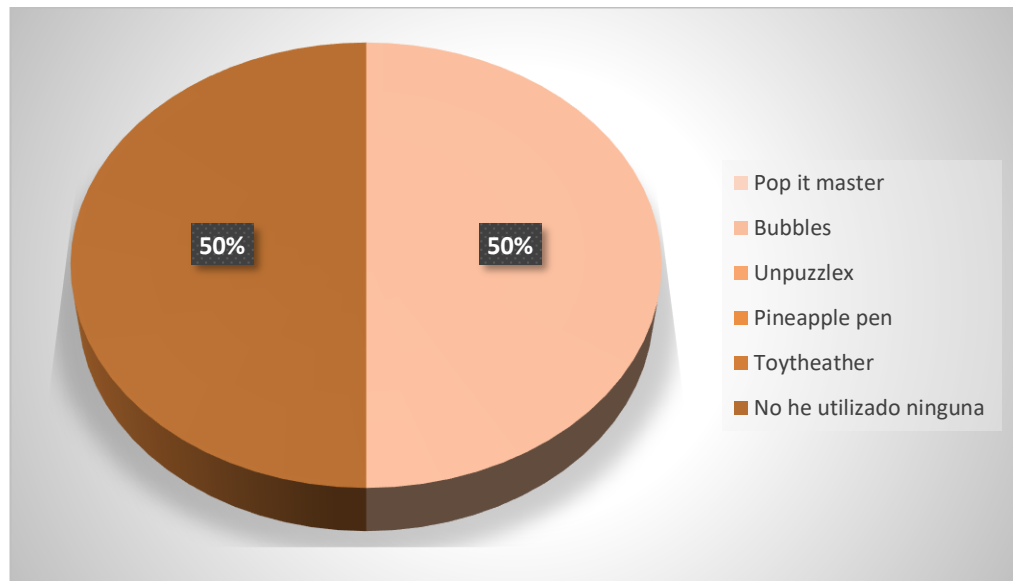
Tabla 4

Resultados de la pregunta 4

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Pop it masters.	0	0%
Bubbles.	2	50%
Unpuzzlex.	0	0%
Pineapple pen.	0	0%
Toytheather.	0	0%
No he utilizado ninguna.	2	50%
Total	4	100%

Elabora por: Karla Borja y Gladys Guayama

Figura N° 4



Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la Unidad Educativa Roberto Arregui.

Autoras: Karla Borja y Gladys Guayama.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: En esta pregunta dos de las docentes encuestadas nos manifiestan que la única aplicación digital que ellas han utilizado para desarrollar la inteligencia lógica matemático en horas clase ha sido “Bubles”, y las otras dos manifiestan que no han utilizado ninguna, lo que nos conlleva a interpretar que desconocen o tienen escaso conocimiento sobre las diversas plataformas y sitios web que ayudan a estimular la inteligencia lógico matemático en el niño, como ejemplo hemos enumerado algunas de ellas y no señalaron ninguna de las enumeradas, si bien es cierto existen un sin número de sitios web y apps que tienen varias actividades no tan solo matemáticas sino también de diferentes áreas de conocimiento que podrían estimular las demás inteligencias.

Pregunta 5.- ¿Usted considera que los juegos digitales aplicados en las aulas de Educación Inicial como herramienta pedagógica contribuyen a?

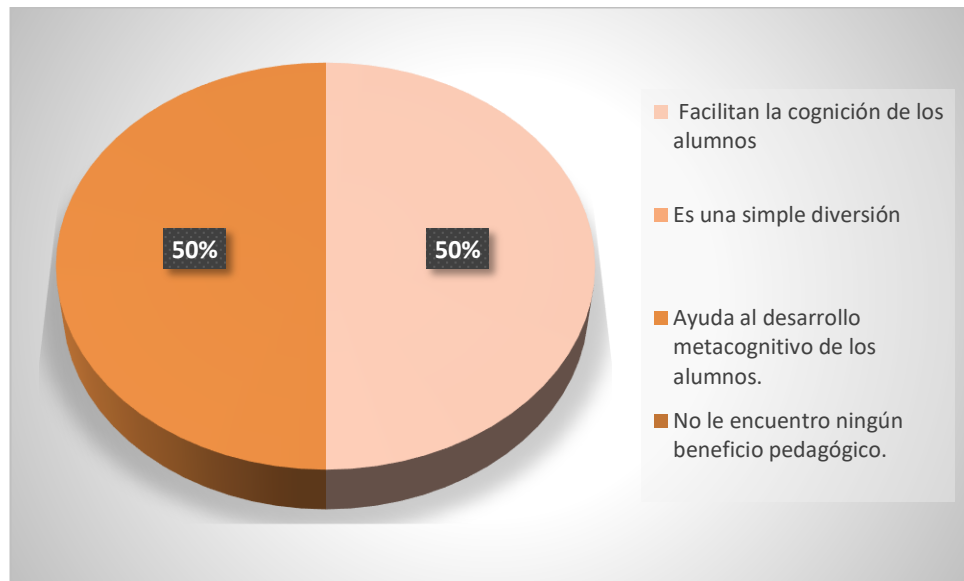
Tabla 5

Resultados de la pregunta 5

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Facilitar la cognición de los alumnos.	2	50%
Es una simple diversión.	0	0%
El desarrollo metacognitivo de los alumnos.	2	50%
No le encuentro ningún beneficio pedagógico.	0	0%
Total	4	100%

Elabora por: Karla Borja y Gladys Guayama

Figura N° 5



Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la Unidad Educativa Roberto Arregui.

Autoras: Karla Borja y Gladys Guayama.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: En esta ocasión dos docentes manifestaron que los juegos digitales que se aplican en el aula de clases como herramienta pedagógica contribuyen a facilitar la cognición de los alumnos, las otras dos nos manifiestan que esto nos puede ayudar en el desarrollo metacognitivo de los estudiantes, y si bien es cierto las dos respuestas tienen similitud pero no poseen el mismo significado y estamos de acuerdo con la última respuesta porque podemos afirmar que la metacognición no solo busca una simple comprensión de lo aprendido sino que también implica y favorece al desarrollo del conocimiento, la concientización y el autocontrol mediante experiencias de aprendizaje adecuadas.

Pregunta 6. ¿La incursión didáctica de los juegos digitales en el contexto mediador pedagógico le permitirían?

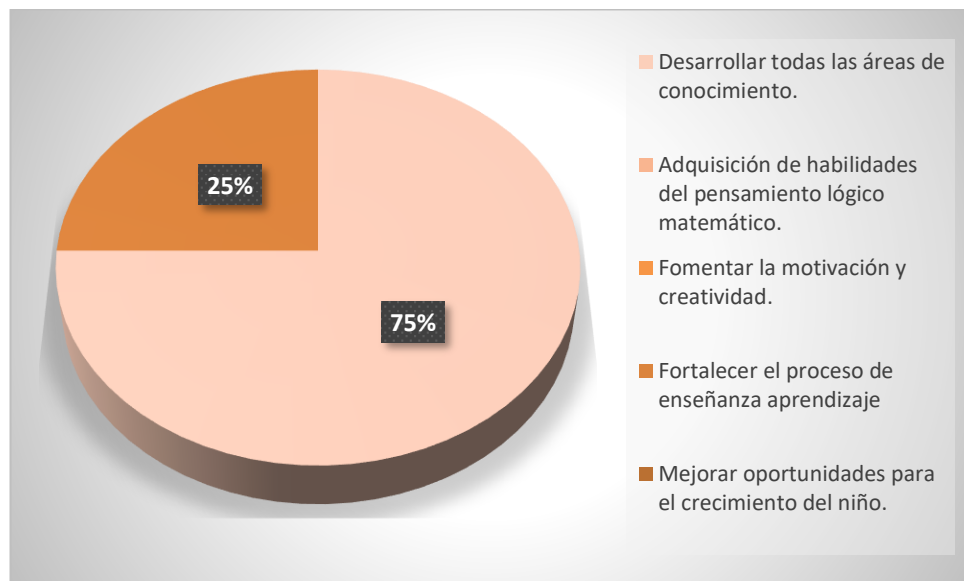
Tabla 6

Resultados de la pregunta 6

Opciones	Frecuencia	porcentaje
Desarrollar todas las áreas de conocimiento.	3	75%
Adquisición de habilidades del pensamiento lógico matemático.	0	0%
Fomentar la motivación y creatividad.	0	0%
Fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.	1	25%
Mejorar oportunidades para el crecimiento del niño.	0	0%
Total	4	100%

Elabora por: Karla Borja y Gladys Guayama

Figura N° 6



Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la Unidad Educativa Roberto Arregui.

Autoras: Karla Borja y Gladys Guayama.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: La mayoría de las docentes encuestadas mencionaron que la gamificación ayuda a desarrollar todas las áreas de conocimiento, la cual no es correcto porque son actividades que se realiza a través de un dispositivo electrónico y no se puede desarrollar todas las áreas en su totalidad debido a que también se necesita del trabajo concreto y directo para estimular, de esta manera demuestran que no tienen un significado claro sobre los beneficios que brinda la ludificación.

Pregunta 7. ¿En qué momento utilizaría los juegos digitales en los niños?

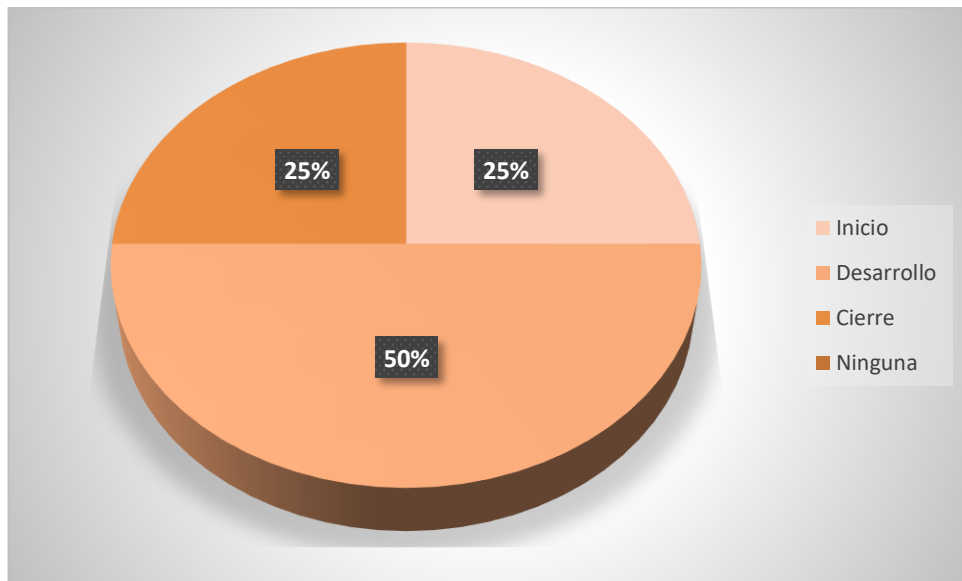
Tabla 7

Resultados de la pregunta 7

Opciones	Frecuencia	porcentaje
Inicio.	1	25%
Desarrollo.	2	50%
Cierre.	1	25%
Ninguna.	0	0%
Total	4	100%

Elabora por: Karla Borja y Gladys Guayama

Figura N° 7



Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la Unidad Educativa Roberto Arregui.

Autoras: Karla Borja y Gladys Guayama.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: : La mayoría de las docentes consideran que la gamificación se debe aplicar en un solo momento de la clase que es el desarrollo, es decir que trabajaran solamente un cierto tiempo ya sea para realizar actividades o explicar un tema en específico, pero es necesario que se aplique en todo momento porque la gamificación es considerada como una nueva metodología que ayuda a la formación académica del niño de manera divertida e interactiva para lograr aprendizajes significativos dentro del aula virtual.

Pregunta 8. ¿Usted considera que para auto estimular en el alumno la inteligencia lógica matemática en modalidad virtual se requeriría de?

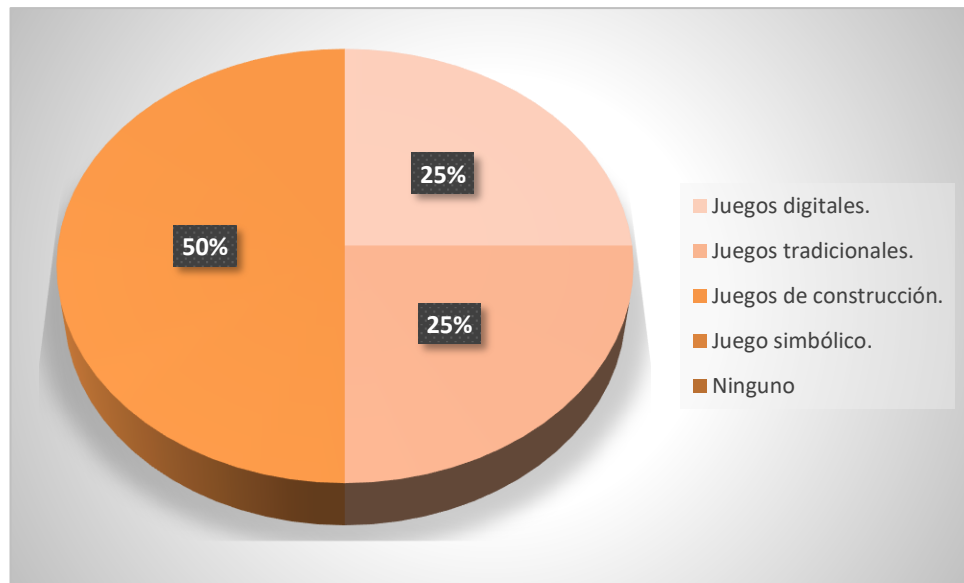
Tabla 8

Resultados de la pregunta 8

Opciones	Frecuencia	porcentaje
Juegos digitales.	1	25%
Juegos tradicionales.	1	25%
Juegos de construcción.	2	50%
Juego simbólico.	0	0%
Ninguno.	0	0%
Total	4	100%

Elabora por: Karla Borja y Gladys Guayama

Figura N^o 8



Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la Unidad Educativa Roberto Arregui.

Autoras: Karla Borja y Gladys Guayama.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: La mayor parte de las docentes señalan que los juegos de construcción son los más eficientes para estimular la inteligencia lógica matemática, y no toman en cuenta a los juegos digitales que forman parte de la gamificación porque de cierta manera desconocen los beneficios que presenta al momento de incorporar dentro del aula virtual, mismos que son muy efectivos para trabajar el pensamiento matemático porque son herramientas digitales de fácil acceso que permiten al niño conocer y manipular un dispositivo electrónico, es por ello que se debe crear actividades enfocadas a la ludificación para que los estudiantes asimilen de poco en poco y logren dominar esta técnica de aprendizaje.

Pregunta 9. ¿Los juegos digitales están enfocados en el desarrollo de?

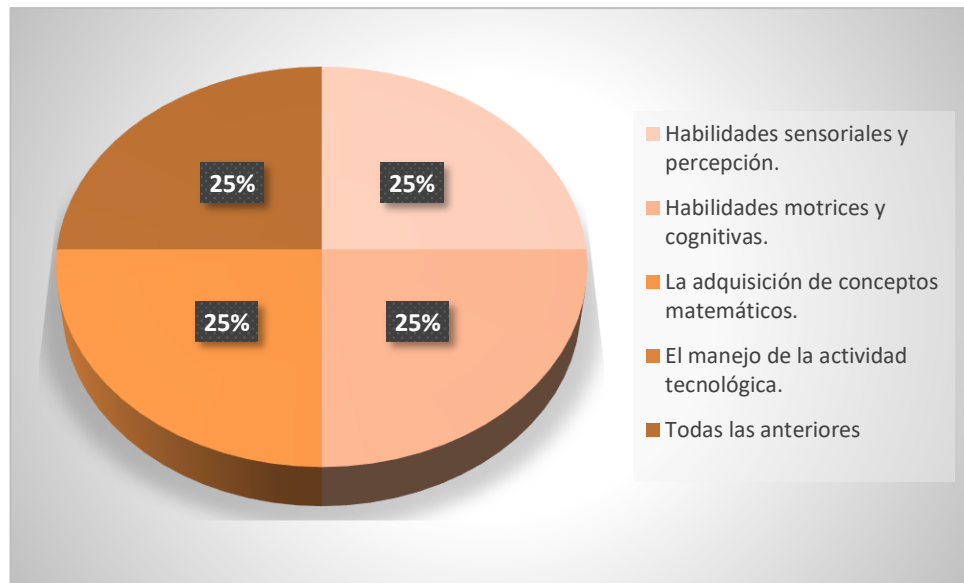
Tabla 9

Resultados de la pregunta 9

Opciones	Frecuencia	porcentaje
Habilidades sensoriales y percepción.	1	25%
Habilidades motrices y cognitivas.	1	25%
La adquisición de conceptos matemáticos.	1	25%
El manejo de la actividad tecnológica.	0	0%
Todas las anteriores.	1	25%
Total	4	100%

Elabora por: Karla Borja y Gladys Guayama

Figura N° 9



Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la Unidad Educativa Roberto Arregui.

Autoras: Karla Borja y Gladys Guayama.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: La mayoría de las docentes seleccionaron una opción diferente sobre el enfoque de los juegos digitales cada una tiene su propio criterio dejando en claro que no tienen la información clara sobre los beneficios que presentan en el desarrollo de los niños, tanto en el área motriz, cognitivo, y actividad tecnológica porque gracias a la implementación de la gamificación se mejora los espacios de aprendizaje con visión y contextos innovadores que superen las ideas tradicionales y cotidianos logrando crear una educación de calidad e inclusiva con actividades llamativas, interesantes que cautive la atención y el interés del niño para interiorizar de mejor manera los nuevos conocimientos.

10. Por favor, escriba un breve comentario con respecto a la concepción pedagógica que usted tenga con respecto a la gamificación para la auto estimulación de la inteligencia lógica matemática en los niños.

En esta pregunta se toma en cuenta el criterio y el punto de vista de cada docente con respecto a los juegos digitales:

La primera maestra menciona que en la actualidad la gamificación se ha convertido en una herramienta de aprendizaje activo, mismo que capta la atención de los estudiantes y permite que los conocimientos se adquieran de una manera divertida,

La segunda y tercer docente encuestada manifiestan que la gamificación permite a los niños resolver pequeños problemas matemáticos de manera divertida y son muy buenos por que despierta el razonamiento e interés en los niños

La cuarta docente indica que los juegos digitales ayudan a desarrollar el pensamiento lógico matemático, pero más aprende el niño@ por medio de la manipulación de objetos concretos.

Por tanto, todas las docentes encuestadas reconocen que la gamificación es muy importante, ya que es una herramienta pedagógica nueva que se debe aplicar en su totalidad hoy en día, debido a que estamos en un tiempo donde la tecnología predomina y avanza a pasos agigantados, por ello se debe aprovechar al máximo todos los instrumentos que se tiene a disposición para tener un mejor desempeño dentro del aula y favorecer la formación integral del discente.

8.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN.

Por medio de este instrumento se pudo constatar que las docentes de la institución no aplican juegos digitales que capten la atención de los niños y se basan en realizar sus clases de una manera sedentaria, es decir se acoplan a un solo método de enseñanza y ese conocimiento se transmiten de unas a otras, no piensan en hacer algo diferente, no crean estrategias propias que cautiven la atención de los niños, los mantenga activos para adquirir nuevos conocimiento y realicen de manera divertida las actividades del área lógica matemática en las distintas plataformas digitales.

El trabajo que realizan las docentes en esta nueva modalidad demanda mucho esfuerzo, es por ello que deben contar con la ayuda de los padres de familia para que los niños realicen las actividades que desarrollan la inteligencia lógica matemática, pero no siempre ellas están dispuestas a solicitar esta ayuda porque tampoco conocen o dominan las plataformas y herramientas que facilitan el desarrollo de esta inteligencia porque según lo observado ellas no realizan actividades de gamificación sino más bien solicitan la ayuda del representante cuando los niños tiene que responder preguntas o participar en alguna actividad que ellas hayan planificado previamente.

Si bien es cierto existen un sin números de plataformas y sitios web en los cuales encontramos varias actividades que corresponde a otras áreas y también a la lógica matemática pero el inconveniente es que las docentes no hacen uso, es decir ellas afirman que conocen sobre la gamificación en gran magnitud pero qué sentido tiene si la información que conocen no transmiten a los infantes, por ejemplo existen

plataformas tales como Árbol ABC y Toy theater que facilitan la comprensión de figuras geométricas, noción de número numeral, noción de objeto, lateralidad, espacialidad, en fin varias actividades que permitirán a los niños conocer y aprender mediante esta nueva metodología y si la docente no aprovecha estas herramientas no puede decir que aplica la gamificación en sus clases

Se evidenció que la docente de Educación Inicial 2 no utiliza en ningún momento de la clase herramientas digitales enfocadas al desarrollo de la inteligencia lógica matemática porque desconoce el ingreso a las plataformas que ofrecen actividades con contenido matemático, de tal manera que sus clases son monótonas basadas en el tradicionalismo donde la docente solo se dedica a dar su clase teóricamente con poca interacción provocando que los niños queden con vacíos y dudas sobre temas de gran interés, al no contar con ningún recurso didáctico que incentive el aprendizaje la enseñanza se vuelve aburrida perjudicando el rendimiento académico y recepción de nuevos conocimientos.

Se constató que la docente no interactúa constantemente con los niños durante la clase, es decir no aprovecha todos los beneficios que brinda el internet para enseñar, solamente se limita a utilizar algunos videos infantiles de la plataforma de YouTube para presentar videos cortos sobre la lógica matemática como: figuras geométricas, números, colores y nociones para tratar de motivar a los niños por ciertos momentos, sus clases están construidas con imágenes sencillas previamente elaboradas sin animaciones o diseños llamativos que sean atractivos para llamar la atención e incentive a la adquisición de nuevas experiencias de aprendizaje.

Se verificó que la docente no utiliza la plataforma Poki.com para enseñar formas, colores y tamaño debido a que desconoce el ingreso y el manejo de dicha herramienta, por tanto, no conoce las actividades que se encuentran presentes y se priva de crear clases dinámicas para que los estudiantes se sientan más cómodos y susceptibles para el aprendizaje.

9. CONCLUSIONES

- Es importante señalar que la gamificación es una metodología activa y dinámica que sirve para fortalecer el proceso didáctico de los niños de Educación Inicial por medio de plataformas digitales mismas que ofrecen una variedad de actividades que aportan al desarrollo de la inteligencia lógica matemática, con la intervención de los padres de familia se logra trabajar transversalmente para que los estudiantes interioricen los conocimientos significativamente contribuyendo a una educación de calidad y holística.

- Las docentes de la institución han intervenido en el aprendizaje de los niños en gran manera para desarrollar habilidades y destrezas mediante diferentes actividades, pero al referirnos a la gamificación se determina que no hacen uso ni aplican esta herramienta, es por ello que se empleó una encuesta previamente planificada para determinar el impacto negativo que ocasiona dentro de la educación la escasez de esta metodología ha provocado un retraso en el proceso enseñanza-aprendizaje privando a los niños que gocen de ambientes que brinden experiencias significativas para su formación íntegra.

- Finalmente se elaboró una guía didáctica con la cual las docentes impartirán este conocimiento adquirido a los niños y lograran hacer uso de la gamificación como una nueva metodología en el aula de clase, en ella se proporcionan actividades que ayudaran a desarrollar la inteligencia lógica matemática a los estudiantes y la docente no tendrá inconveniente al manejar o hacer uso de las herramientas de gamificación propuestas porque todos los pasos

se encuentran detallados de manera adecuada, por lo tanto no existirá límites para aplicar en cualquier ocasión del proceso didáctico.

11. BIBLIOGRAFÍA

Cusco, b., & urgilés, c. (2021). Aplicación de la metodología juego trabajo en la virtualidad en el centro de educación inicial antonio borrero vega cuenca ecuador. En c. Brayan, & u. Christopher, *aplicación de la metodología juego trabajo en la virtualidad en el centro de educación inicial antonio borrero vega cuenca ecuador* (pág. 22). Cuenca: universidad nacional de educación.

Alabau, I. (2020). Inteligencia lógico-matemática: características, ejemplos y actividades para mejorarla. *Psicología-Online*, 2-3. Recuperado el 2 de Febrero de 2022, de <https://www.psicologia-online.com/inteligencia-logico-matematica-caracteristicas-ejemplos-y-actividades-para-mejorarla-4700.html>

Ardila, J. (2019). Supuestos teóricos de la gamificación. *Magis Revista Internacional de Investigación en Educación*, 79.

Britannica Escola. (2022). *escola.britannica.com*. Obtenido de <https://escola.britannica.com.br/artigo/juegos-electr%C3%B3nicos/478007>

Bueno, D., Sebastiani, E., & Campus, R. (2021). gamificacion en educación. En D. Bueno, & E. Sebastiani, *gamificacion en educación* (pág. 22). Barcelona: Inde.com.

Cardoso, E., & Cerecedo, M. (2018). El desarrollo de las competencias matemáticas en la primera infancia. *Revista Iberoamericana de Educación* , 2.

Cerrillo, L. (11 de 03 de 2019). *Ideas fáciles para trabajar la inteligencia lógico matemática con niños desde casa*. Obtenido de Ideas fáciles para trabajar la

inteligencia lógico matemática con niños desde casa:

<https://www.guiainfantil.com/educacion/inteligencia/ideas-faciles-para-trabajar-la-inteligencia-logico-matematica-con-ninos-desde-casa/>

Collazos, C., Revelo, O., & Jimenez, J. (2018). *La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje*. Medellín: Luis Amigo.

Educacion, M. d. (2011). *Ley Orgánica De Educación Intercultural**. Obtenido de Asamblea Nacional: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

Fernandez, H. (22 de Agosto de 2018). *economiatic*. Obtenido de *economiatic*.: <https://economiatic.com/gamificacion/>

Fernandez, H. (22 de Agosto de 2018). Qué es la gamificación: Aplicaciones y ejemplos reales. *economiatic*., 2. Obtenido de *economiatic*.: <https://economiatic.com/gamificacion/>

Gaitán, V. (19 de Abril de 2018). *Educativa*. Obtenido de *Educativa.com*: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Gardner, H. (2015). Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica. En H. Gardner, *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica* (pág. 72). Barcelona : Ediciones Paidós.

Guerrero, F. (19 de 03 de 2020). Inteligencias múltiples. *inslujan.edu*, 4.

Obtenido de [significados.com](http://www.significados.com):

https://www.academia.edu/37837388/Inteligencias_m%C3%BAltiples_La_Teor%C3%ADa_de_las_Inteligencias_M%C3%BAltiples?from=cover_page

Guzmán, M., Alfaro, I., & Ríos, A. (2021). El juego como conector del aprendizaje. *Revista Académica CUNZAC*, 50.

Liberio, X. P. (2019). El uso de las Técnicas de Gamificación en el aula para Desarrollar las Habilidades Cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *scielo*, 2. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-392.pdf>

Macías, Y., Viguera, J., & Rodríguez, M. (2021). Una escuela con inteligencias múltiples: visión hacia una propuesta innovadora. *revista cubana de educacion superior*, 9.

Peñas, M. (30 de Junio de 2020). *Dilanet*. Obtenido de User/Downloads/Dialnet:file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-GamificacionEnCentrosDeDesarrolloInfantil-7611075.pdf

Peñas, M., Garcia, G., Guevara, F., & Erazo, C. (30 de Junio de 2020). Gamificación en Centros de Desarrollo Infantil . *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6. Obtenido de User/Downloads/Dialnet:file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-GamificacionEnCentrosDeDesarrolloInfantil-7611075.pdf

Pérez, M. (15 de Octubre de 2021). *concepto definicion*. Obtenido de Definición de Juego: <https://concepto definicion.de/juego/>

Pillajo, E., Villarroel, P., Quezada, E., & Guijarro, J. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Revista. journal.espe.edu.ec*, 8. Obtenido de <https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/1811/1820>

Pinilla, S. (16 de octubre de 2020). uvadoc. En S. Pinilla, *LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE* (pág. 18). Obtenido de uvadoc: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/42865/TFG-G4284.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rioja, U. I. (2020). La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla. *UNIR*, 1.

Sánchez, C. L. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Internacional*, 6. Obtenido de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/16/31>

Sánchez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares. *Revista Educación*, 2.

Serna, M. (3 de Agosto de 2021). *easypromosapp*. Obtenido de easypromosapp: <https://www.easypromosapp.com/blog/2021/06/cuales-son-los-diferentes-tipos-de-gamificacion-que-existen/>

Significados. (12 de 02 de 2017). *significados.com*. Obtenido de Qué es Inteligencia.: <https://www.significados.com/inteligencia/>

Trejo, H. (2020). Experiencia de gamificación para la enseñanza. *Educación y Educadores*, 6.

UEB. (2021). Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar. *Estatuto de le Universidad de Bolivar*. Universidad Estatal de Bolivar, Guaranda - Ecuador.

Urraca, L. N. (2021). Diseño de intervención educativa para mejorar la atención del alumnado de educación infantil con tdah a través de la gamificación. En I. N. Urraca, *diseño de intervención educativa para mejorar la atención del alumnado de educación infantil con tdah a través de la gamificación* (págs. 29, 30). España: Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/49023/TFG-G4875.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Villatoro, A. B. (2016). *LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES*. Obtenido de bioinformatica.uab.ca: http://bioinformatica.uab.cat/base/documents/genetica_gen/portfolio/La%20teor%C3%ADa%20de%20las%20Inteligencias%20m%C3%BAltiples%202016_5_25P23_3_27.pdf

ANEXOS

10. PROPUESTA

TÍTULO

GUÍA PARA UTILIZAR HERRAMIENTAS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN “APRENDO NAVEGANDO Y JUGANDO”

INTRODUCCIÓN.

La siguiente propuesta pedagógica “Aprendo navegando y jugando” se realiza con la finalidad de desarrollar la inteligencia lógico-matemática a través de la implementación de plataformas de gamificación para incentivar la creación de clases interactivas en modalidad virtual en las cuales los estudiantes fomenten habilidades del pensamiento y destrezas cognitivas, afectivas, psicomotrices y evolutivas, de tal manera que se evidencien los resultados del aprendizaje.

El desarrollo de la práctica pedagógica está consignada a la comunidad infantil de educación inicial 2 paralelos A, B y C de la Unidad Educativa Roberto Arregui Chauvin, sujetos a la toma de aportaciones del proyecto de integración curricular, que, luego de realizar la investigación de campo, los datos obtenidos manifestaron que, en la institución educativa no se aplican la gamificación, en una época en la que la educación tecnocrática, el uso de recursos tecnológico zoom, y entornos virtuales, requieren del uso de aplicaciones cibernéticas que automotiven a los llamados nativos digitales, auto estimulen el proceso didáctico y logren el fomento de atención ejecutiva, más allá de asumir un paradigma tradicional o conductista, la pretensión docente es

evidente al tratar de inducir la formación procesos mentales y resultados de aprendizaje óptimos y objetivos.

La guía para utilizar las herramientas digitales de gamificación “aprendo navegando y jugando” ha sido diseñada para facilitar la mediación pedagógica, intervención educativa, mejorar el ambiente de aprendizaje, despertar el interés cognitivo y volitivo, auto motivación y atención ejecutiva del niño, de tal forma que estimule la adquisición de nuevos conocimientos de manera amena, divertida y placentera, además, la interposición de la gamificación permitirá que los alumnos disfruten los nuevos escenarios didácticos de aprendizaje, donde prime la enseñanza interactiva con el aporte que las nuevas metodologías aprovechando todos los beneficios tecnológicos.

OBJETIVO:

Conocer las diferentes plataformas de gamificación realizando las actividades que se encuentran dentro de ellas y desarrollar la inteligencia lógica-matemática.

DESARROLLO

La propuesta presenta tres herramientas de gamificación con múltiples actividades didácticas para niños de 4 a 5 años:

ÁRBOL ABC:

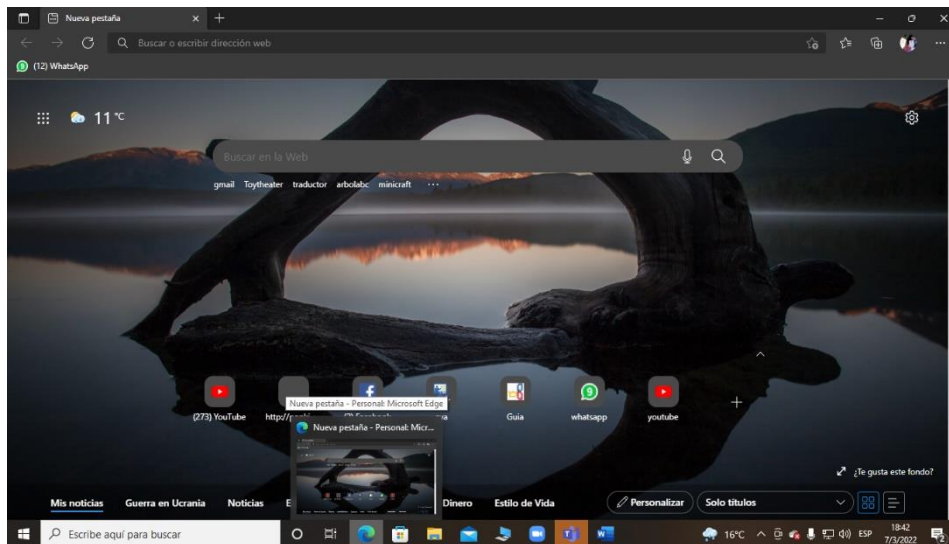
Es un portal de educación de fácil acceso que contiene un sinnúmero de actividades que van de acuerdo a la edad de los niños y están basados en la teoría de las inteligencias múltiples para combinar la enseñanza con el entretenimiento para crear mejores experiencias de aprendizaje.

Objetivo: Despertar el interés y motivación de los niños para que su aprendizaje sea dinámico y construir mejores experiencias de aprendizaje.

PROCEDIMIENTO.

Figura 1

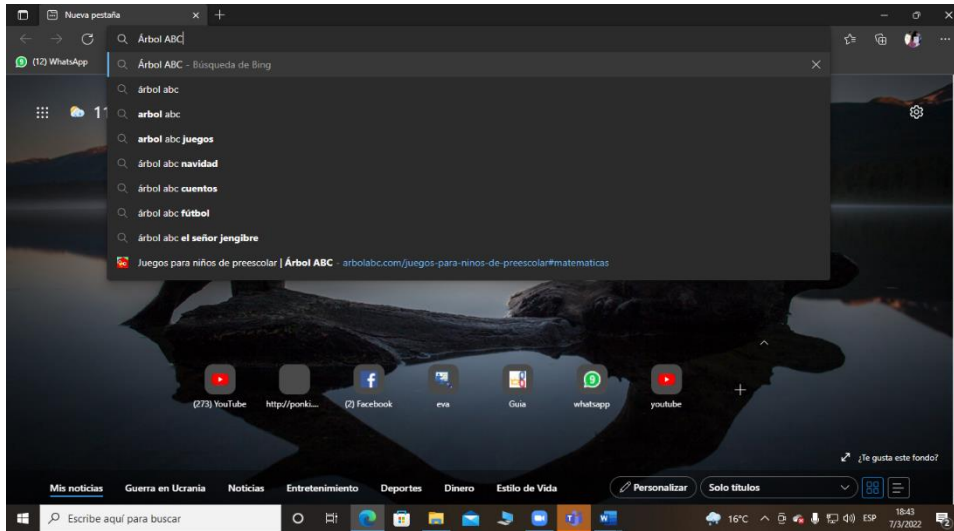
Acceder al navegador de su preferencia.



Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung.

Figura 2

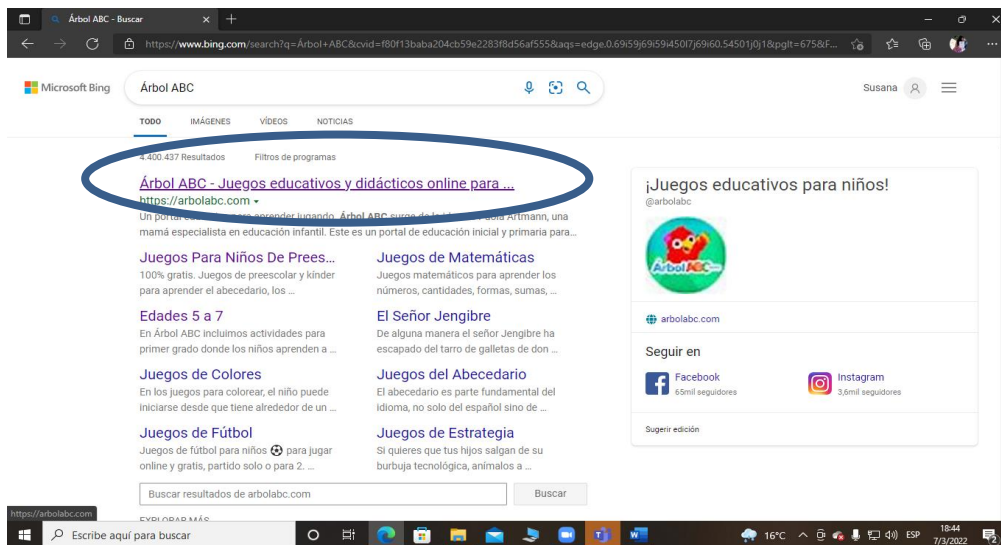
Escribir en el buscador “Árbol ABC” y dar ENTER.



Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung.

Figura 3

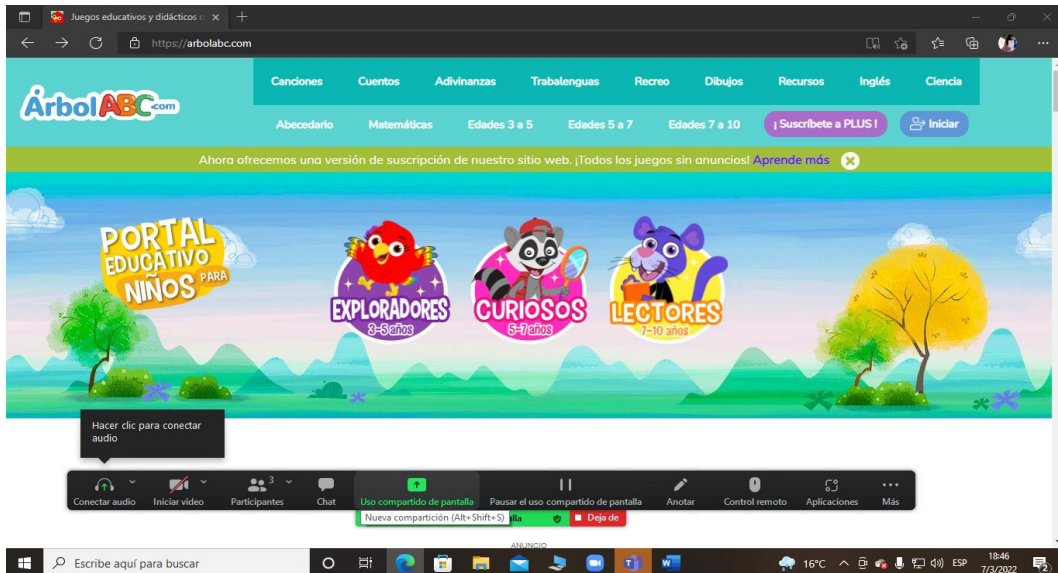
Dar clic en la primera opción que aparece en la pantalla.



Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung.

Figura 4

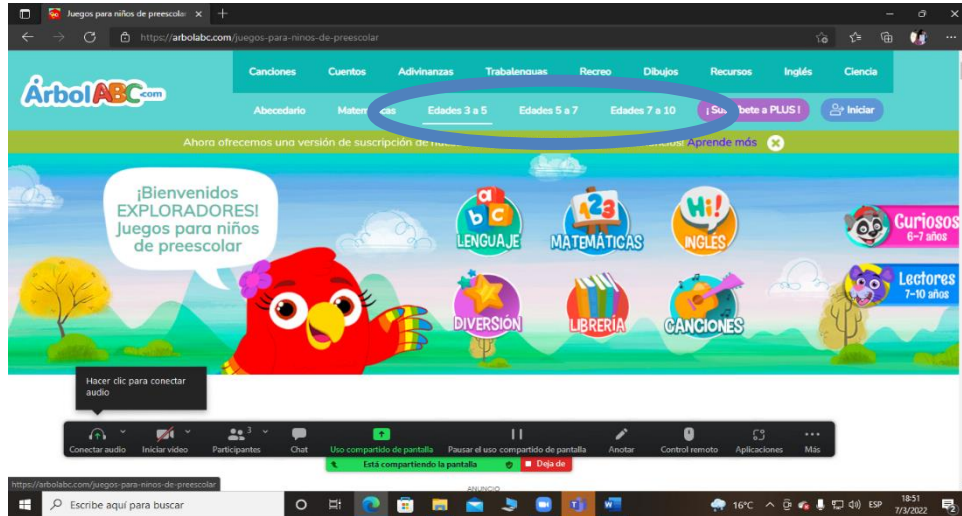
Ingresar al portal inicio de la plataforma “Árbol ABC”.



Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado de <https://arbolabc.com>

Figura 5

Seleccionar la edad de los niños con los cuales se está trabajando



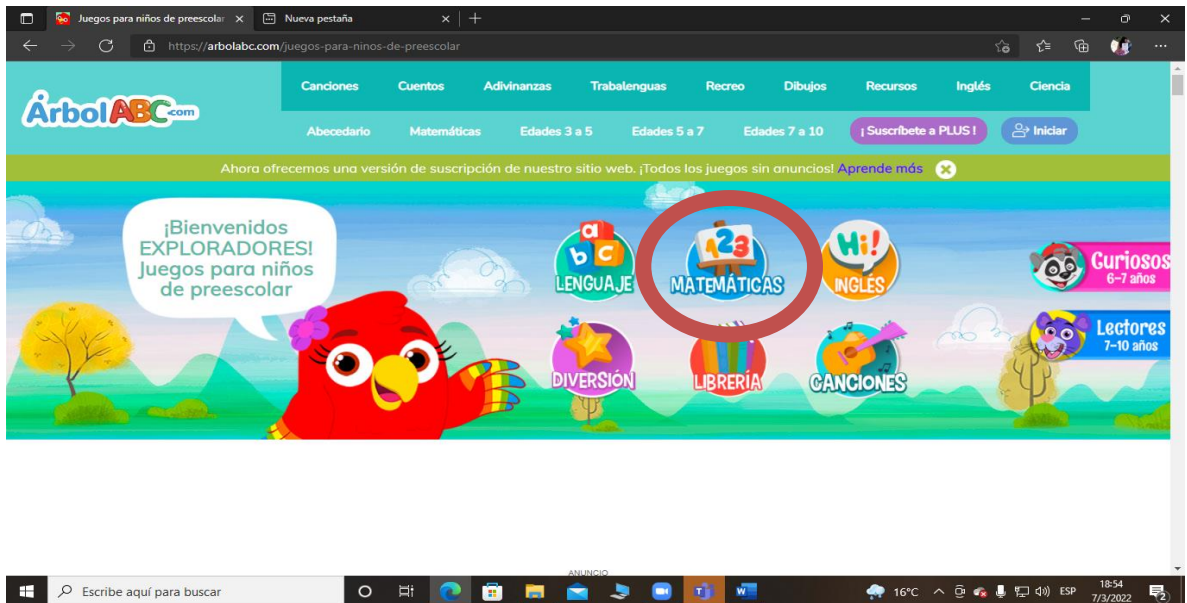
Nota:

Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung.

Recuperado de <https://arbolabc.com>

Figura 6

Seleccionar el área correspondiente a la matemática.



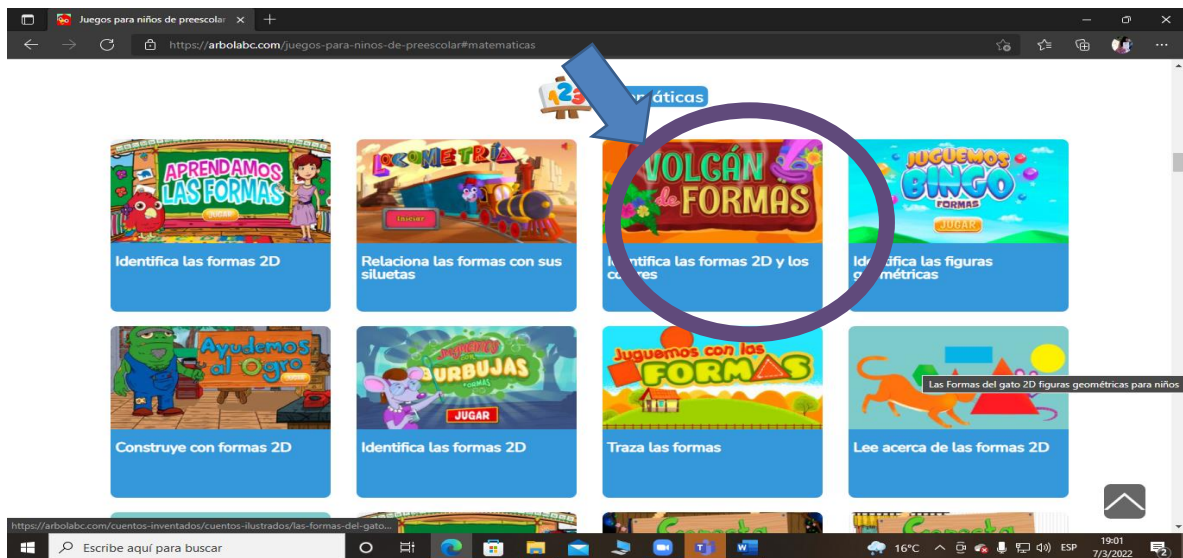
Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado de <https://arbolabc.com>

ACTIVIDAD 1

Escoger el juego volcán de formas para trabajar las figuras geométricas, la docente debe explicar de manera clara sobre las figuras y colores, luego proyectar la pantalla cuando el juego este abierto, dar instrucciones sobre la actividad que los niños van a realizar, mediante el juego veo, veo elegir al primer participante. El niño que logre llegar al final se llevara una estrella de recompensa.

Figura 7

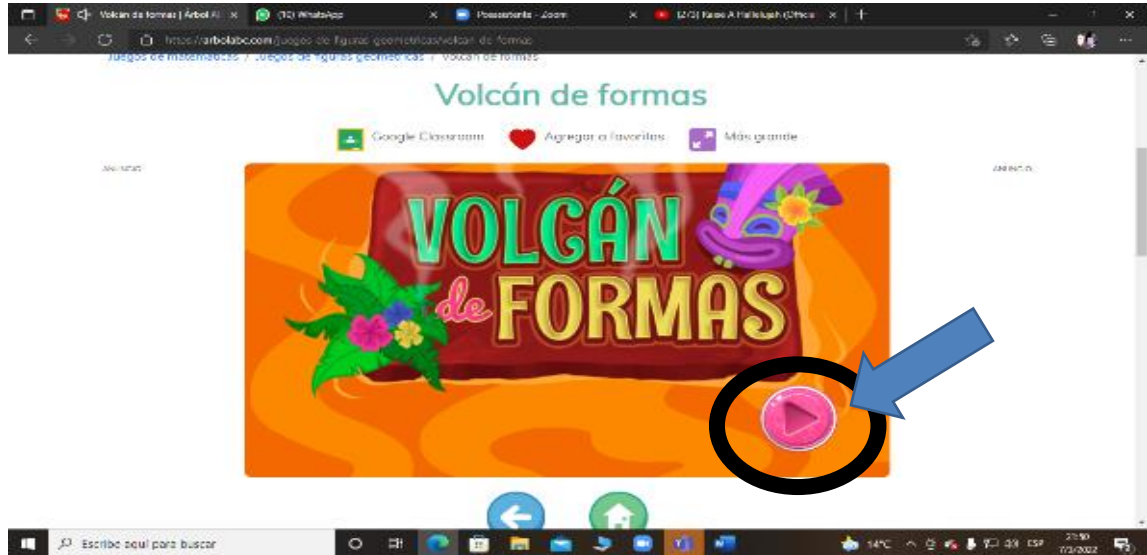
Seleccionar la actividad volcán de formas



Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado de <https://arbolabc.com>

Figura 8

Proyectar la pantalla



Nota: Dar clic en el botón de color rosado para continuar, captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado de <https://arbolabc.com>

Figura 8

Jugar



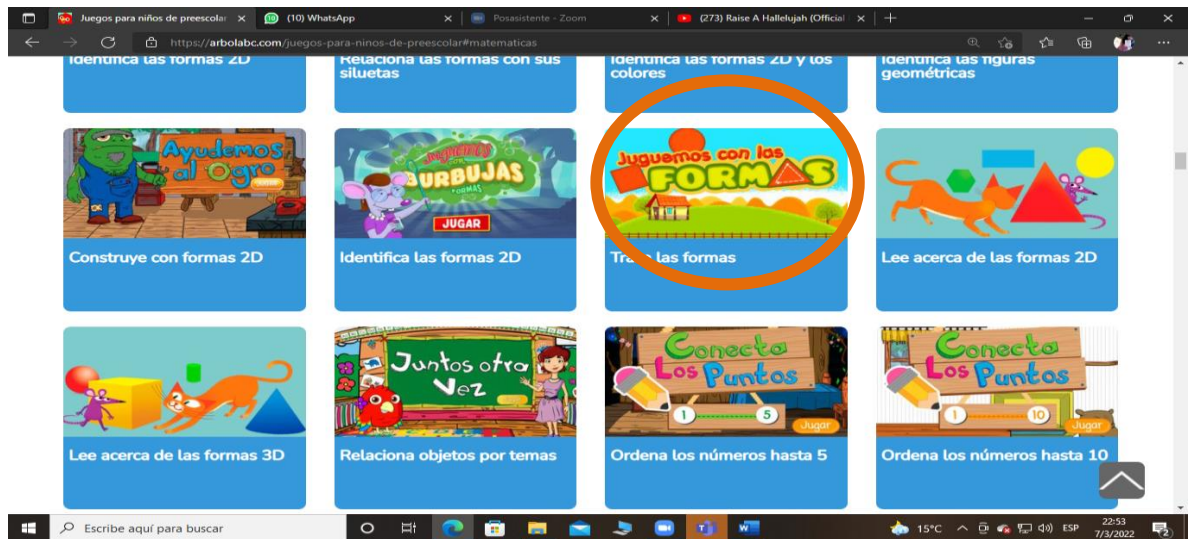
Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado de <https://arbolabc.com>

ACTIVIDAD 2

Jugar la actividad traza las formas la docente tiene que explicar en cosiste el juego, colocar reglas como: realizar penitencias si no termina de dibujar las 4 figuras, si comete errores al pronunciar el nombre de la figura indicada repetir 5 veces en voz alta, dibujar las figuras geométricas en la pantalla siguiendo la fecha, identificar tamaño las figuras, relacionar con otros objetos de la realidad.

Figura 9

Seleccionar el juego traza las formas.



Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado de <https://arbolabc.com>

Figura 10

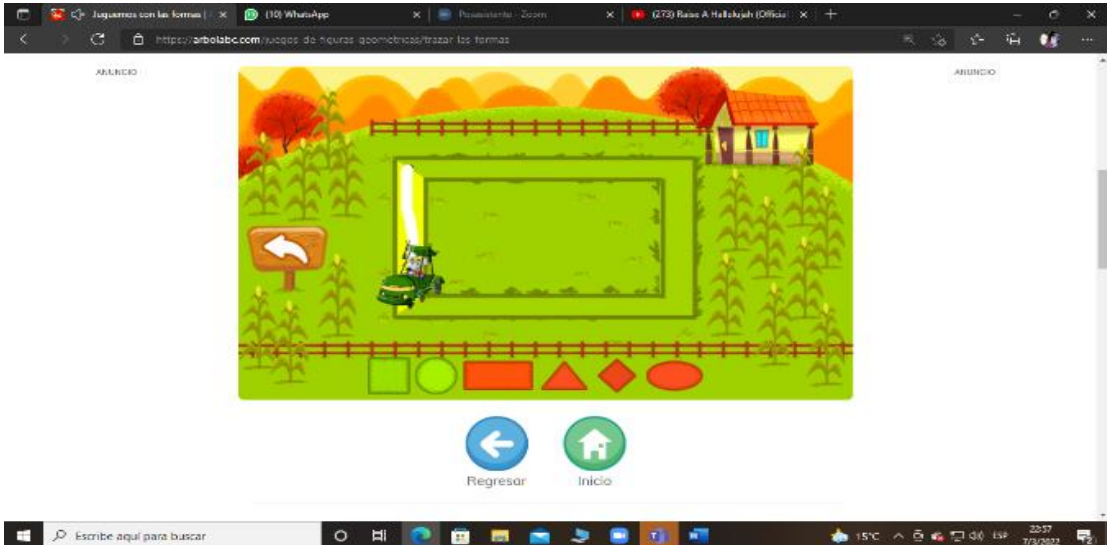
Dar clic en el botón inicio para comenzar



Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado de <https://arbolabc.com>

Figura 11

Dibujar las figuras geométricas



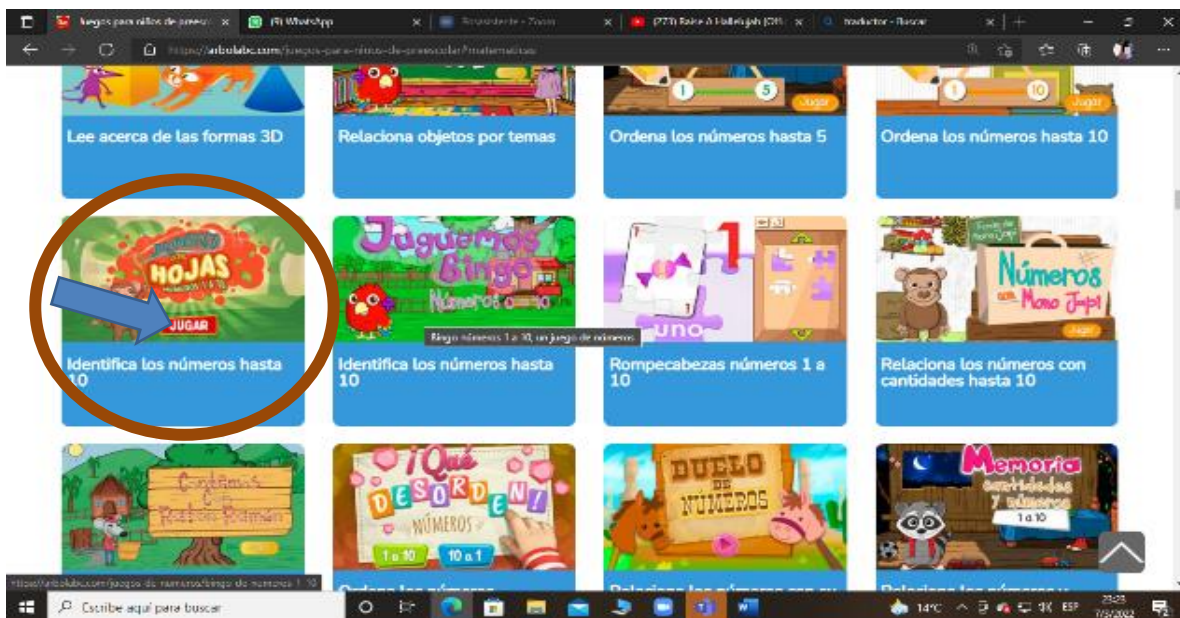
Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado de <https://arbolabc.com>

ACTIVIDAD 3

La actividad “Juguemos con hojas” permite al niño aprender los números, para ello la docente debe abrir el juego, dar indicaciones, mediante el juego el capitán manda seleccionar a los participantes para la interacción y participación en la actividad, el estudiante que más puntaje logra obtener será el ganador y podrá elegir otro juego dentro de la plataforma.

Figura 12

seleccionar la opción juguemos con hojas.



Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado de <https://arbolabc.com>

Figura 13

Clic en la opción “jugar” para comenzar



Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado de <https://arbolabc.com>

Figura 14

Señalar los números correspondientes



Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado de <https://arbolabc.com>

Los ejemplos mencionados anteriormente son parte del sinnúmero de actividades que existen en esta página web con las cuales la docente puede trabajar eligiendo cada una de ellas para crear clases interactivas logrando que los niños se desenvuelvan en un entorno más dinámico y placentero.

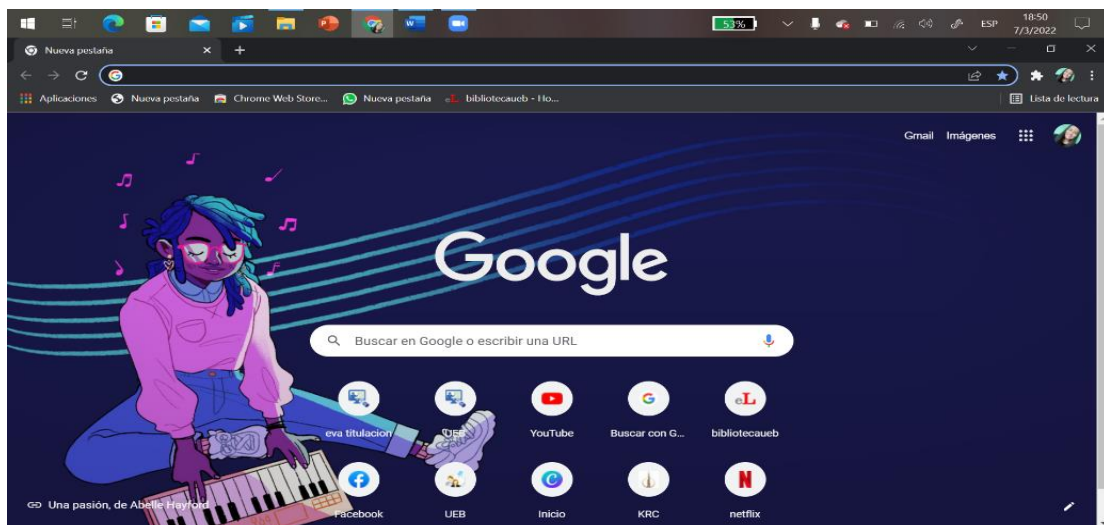
TOY THEATER

Es una herramienta digital que cuenta con varias actividades interactivas que se pueden trabajar en el área lógica matemática.

Objetivo: Desarrollar la fluidez matemática con juegos que capten la atención de los niños y los incentiven a participar activamente.

Figura 1

Acceder al navegador de su preferencia.

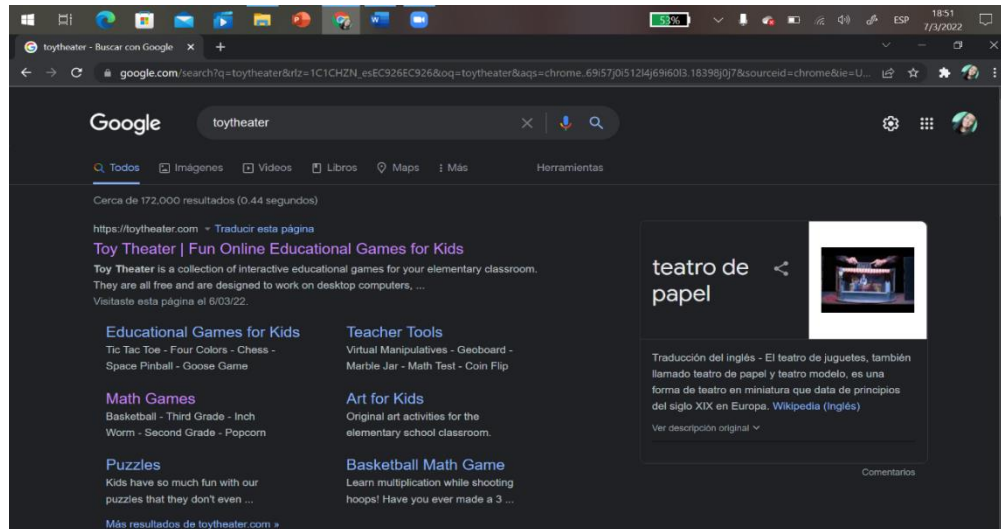


Nota: captura de pantalla del navegador Google Chrome tomada desde una portátil

Lenovo.

Figura 2

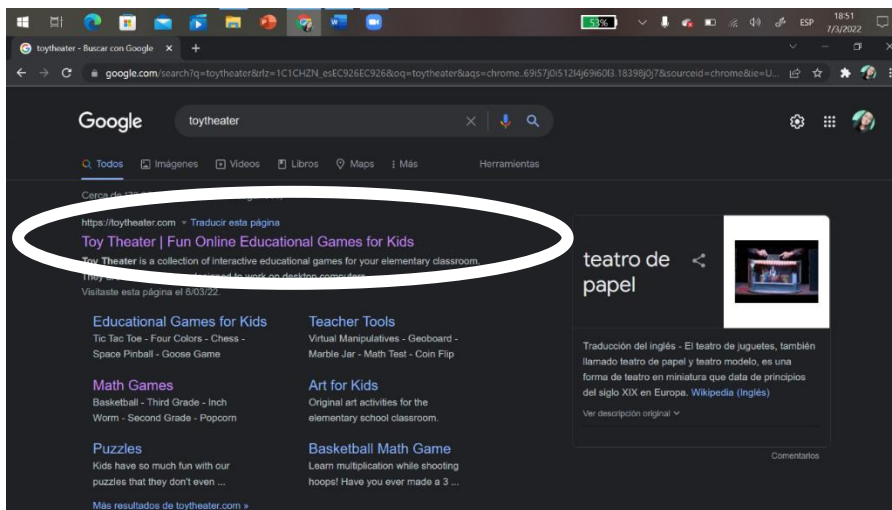
Escribir en el buscador toytheater y dar ENTER



Nota: captura de pantalla del navegador Google Chrome tomada desde una portátil Lenovo.

Figura 3

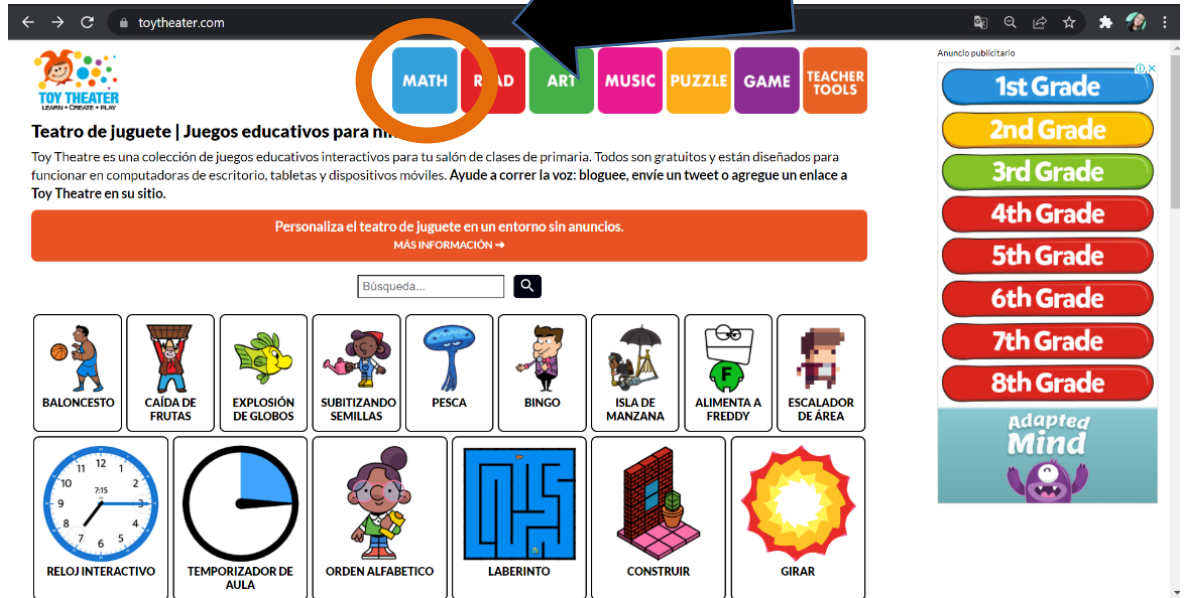
Dar clic en la primera opción que aparece en la pantalla.



Nota: captura de pantalla del navegador Google Chrome tomada desde una portátil
Lenovo.

Figura 4.

Seleccionar el área que corresponde a la matemática.

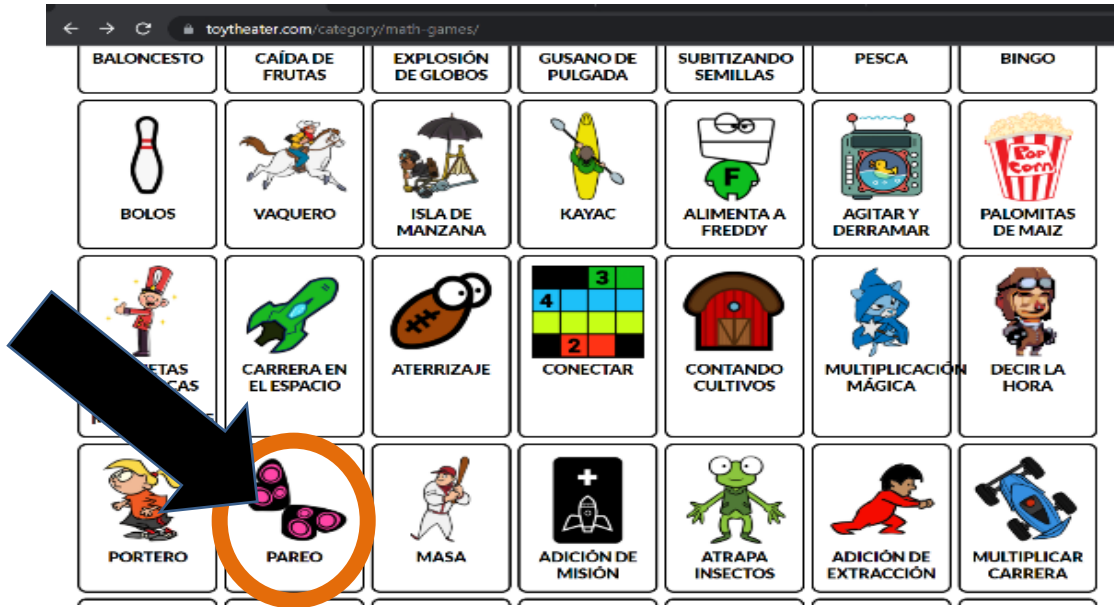


Nota: captura de pantalla del navegador Google Chrome tomada desde una portátil

Lenovo. Recuperado de <https://toytheater.com/>

Figura 5

Escoger el juego Pareo



Nota captura de pantalla del navegador Google Chrome tomada desde una portátil Lenovo. Recuperado de <https://toytheater.com/category/math-games/>

ACTIVIDAD 1

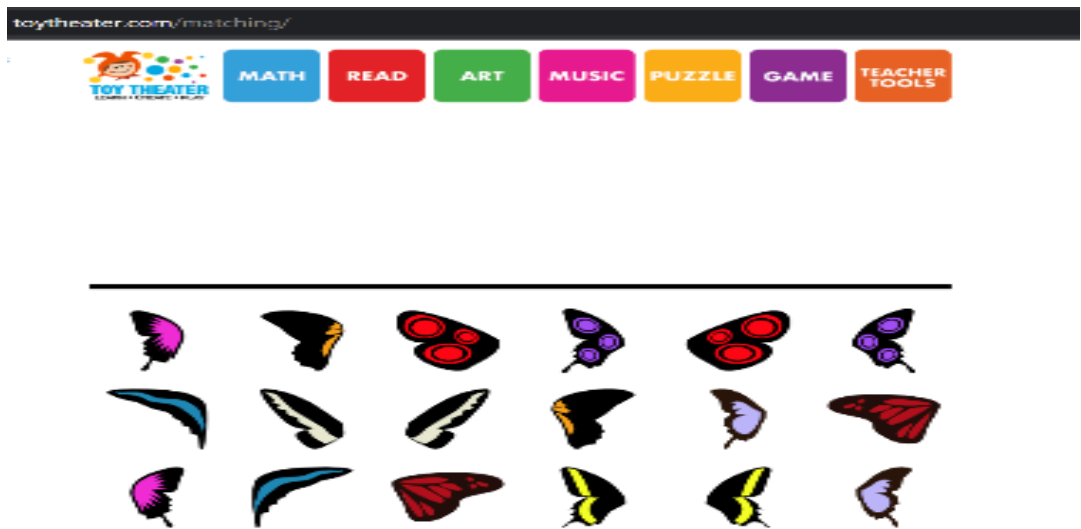
En esta actividad la docente enseñará a emparejar, para ello los niños deben conocer colores y tamaño, de tal manera que al momento de unir dos mitades forme un solo elemento.

Para realizar esta actividad la docente debe elegir al niño que primero levante la mano, luego designara un número y un color, posterior a ello, el niño buscara la mariposa del color designado y el numero será la cantidad de mariposas que unirá, por ejemplo, si la docente dice “numero 2-color verde” el niño deberá buscar dos mariposas

de colore verde y unir las mitades para que se forme una completa o en este caso dos completas.

Figura 6

Unir o emparejar según corresponda



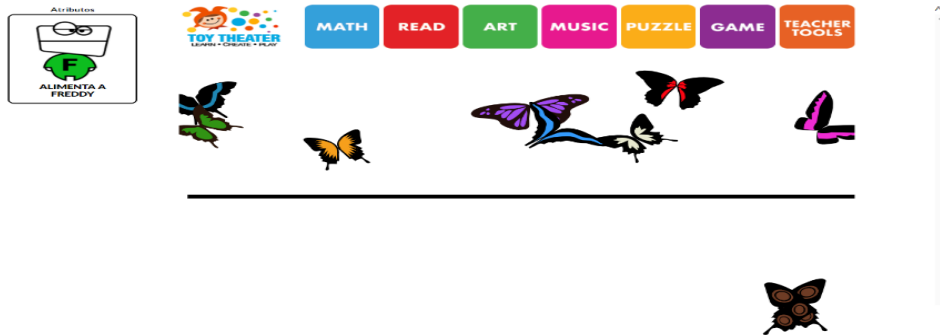
Juego de correspondencias de mariposas

Nota: captura de pantalla del navegador Google Chrome tomada desde una portátil

Lenovo. Recuperado de <https://toytheater.com/matching/>

Figura 7

Culminar con el juego establecido

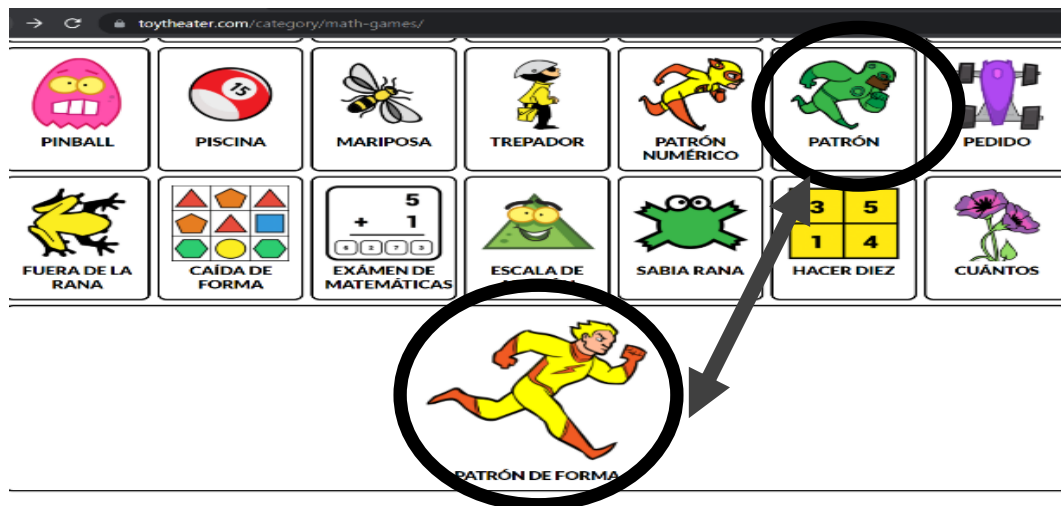


Nota: captura de pantalla del navegador Google Chrome tomada desde una portátil Lenovo. Recuperado de <https://toytheater.com/matching/#>

ACTIVIDAD 2

Figura 8

Escoger dos juegos “patrón y patrón de forma”



Nota: captura de pantalla del navegador Google Chrome tomada desde una portátil Lenovo. Recuperado de <https://toytheater.com/category/math-games/>

Con esta actividad el niño logra identificar colores, figuras geométricas y sobre todo que logre continuar con la secuencia establecida.

Para desarrollar esta actividad la maestra deberá escoger un voluntario para que elija un compañero de juego, por ello es que se eligieron dos juegos el uno es sumamente fácil y el otro con un cierto grado de dificultad. El juego con menor complejidad consiste en completar los cuadrados con el color que corresponde siguiendo la secuencia y el juego con mayor dificultad de igual forma busca completar

la secuencia, pero con las figuras geométricas el punto es que logren culminar con todos los niveles establecidos y el estudiante que logre alcanzar menos niveles pierde el juego.

Figura 9

Realizar la actividad de patrón y seguir con la secuencia establecida



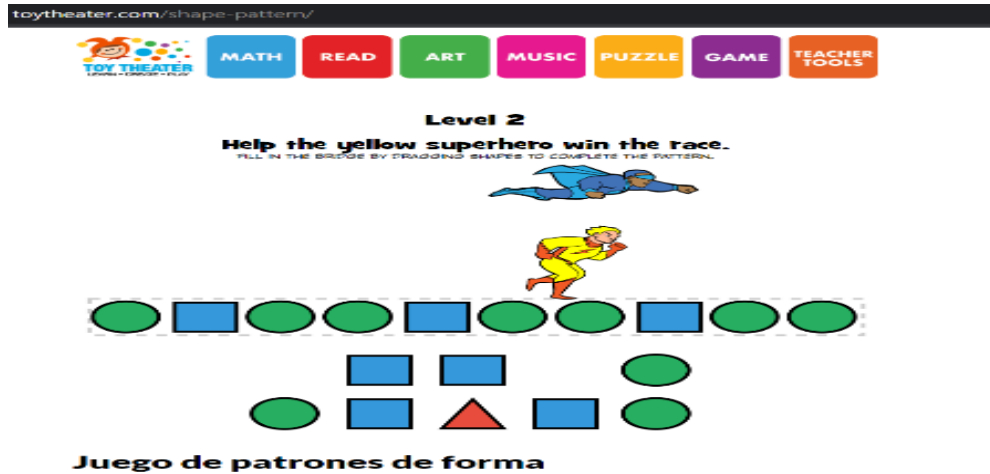
Juego de patrones de colores

Nota: captura de pantalla del navegador Google Chrome tomada desde una portátil

Lenovo. Recuperado de <https://toytheater.com/pattern/>

Figura 10

Realizar la actividad de patrones de formas

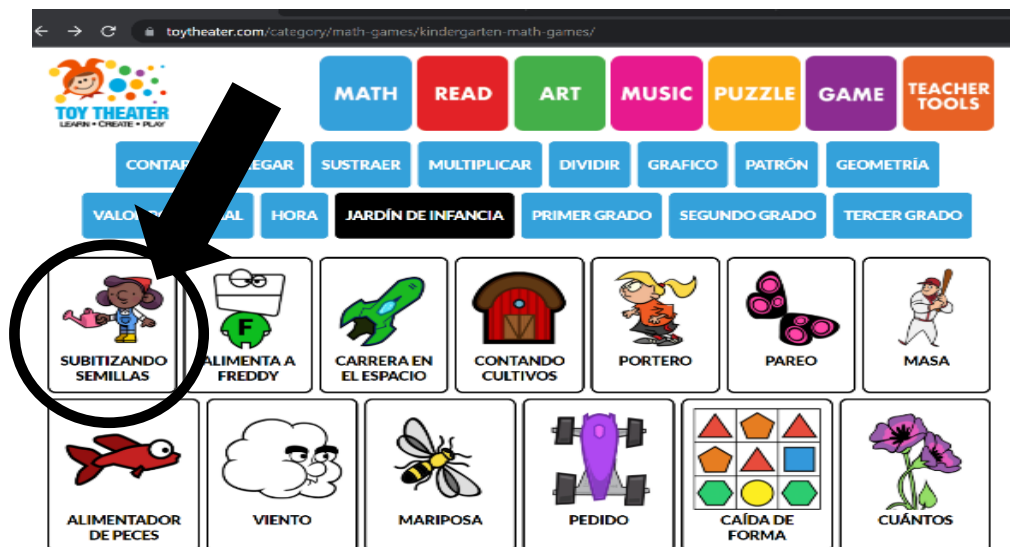


Juego de patrones de forma
Nota: captura de pantalla del navegador Google Chrome tomada desde una portátil Lenovo. Recuperado de <https://toytheater.com/shape-pattern/>

ACTIVIDAD 3

Figura 11

Escogemos la actividad “ subitizando semillas”

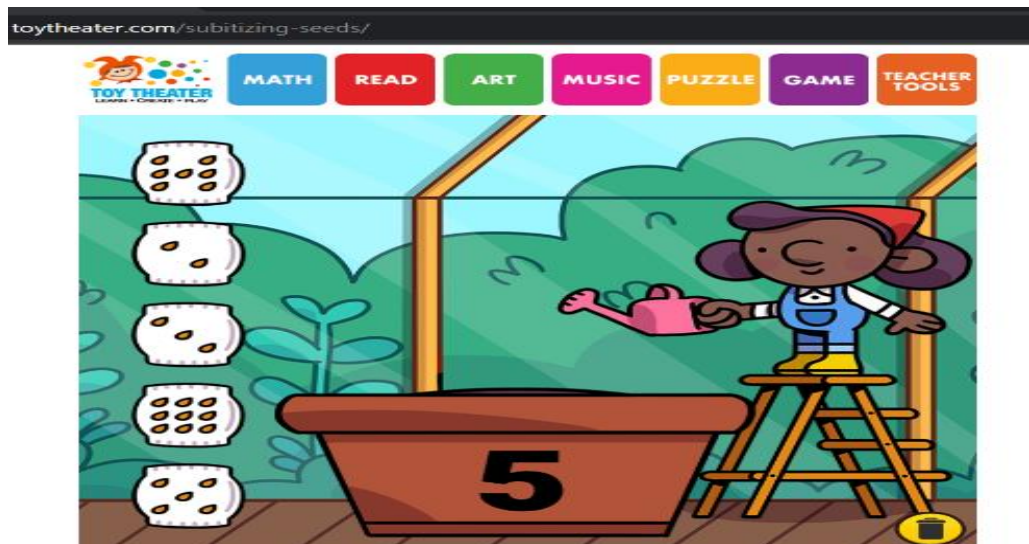


Nota: captura de pantalla del navegador Google Chrome tomada desde una portátil Lenovo. Recuperado de <https://toytheater.com/category/math-games/>

Con esta actividad el niño logra comprender la noción número-numeral de la manera mas dinamica posible, para ejecutar debera activar los conocimientos previos del niño mediante la presentacion de la canción “cantando los numeros” el niño que logre completar la parte que sigue de la cancion sera quien participe en este juego, por ejemplo: la docente canta “ el 1 es como un _____, el 2 es como un _____, el 3 la _____ al revés, el 4 la _____ es, así sucesivamente hasta llegar al numero 10, el niño que logre completar la cancion debe empezar con el juego, el niño que se equivoque una vez pierde su turno y la maestra vuelve a empezar la cancion para que los demas participen. Además debera estar muy atenta para que contabilice los aciertos de los niños que hicieron la actividad correctamente.

Figura 12

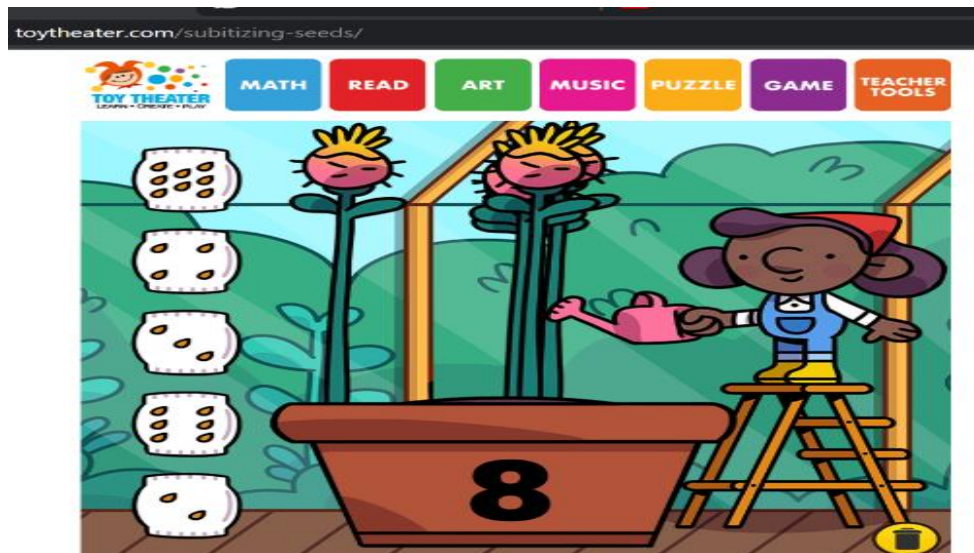
Realizar la actividad según las instrucciones.



Nota: captura de pantalla del navegador Google Chrome tomada desde una portátil
Lenovo. Recuperado de <https://toytheater.com/subitizing-seeds/>

Figura 13

*Arrastrar la funda con el numero de semillas que indica la maceta para que
crezcan*



Nota: captura de pantalla del navegador Google Chrome tomada desde una
portátil Lenovo. Recuperado de <https://toytheater.com/subitizing-seeds/>

POKI.COM

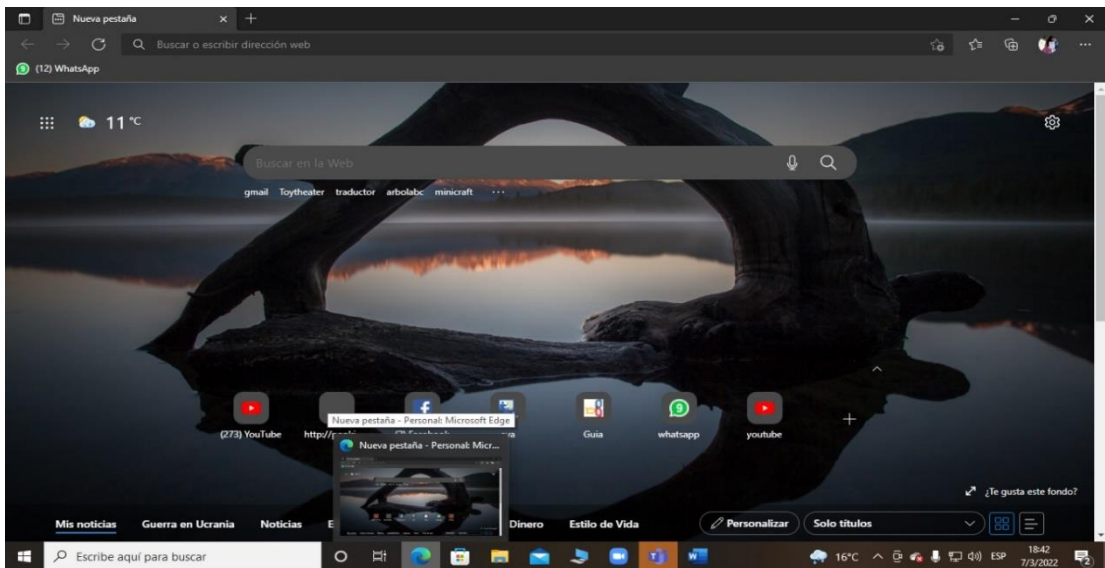
Es una página web donde se encuentran actividades llamativas e interesantes que permiten a los estudiantes involucrarse directamente en los juegos mediante los cuales adquieren aprendizajes significativos.

Objetivo: Incentivar a los estudiantes a la práctica de juegos, que comprendan conceptos matemáticos y se permita evaluar su rendimiento mediante dicha plataforma.

PROCEDIMIENTO.

Figura 1

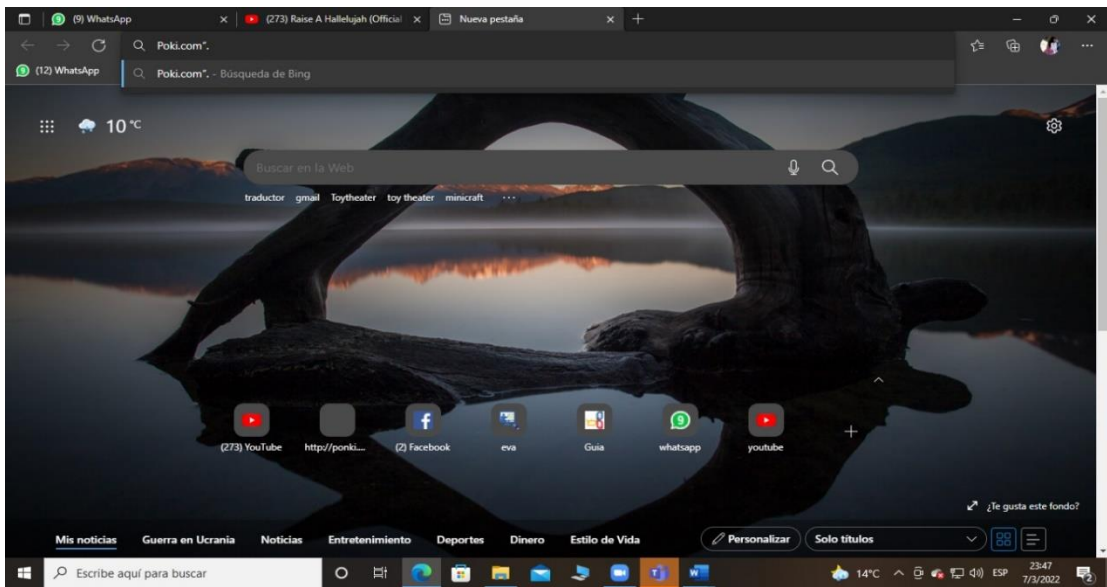
Acceder al navegador de su preferencia.



Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung.

Figura 2

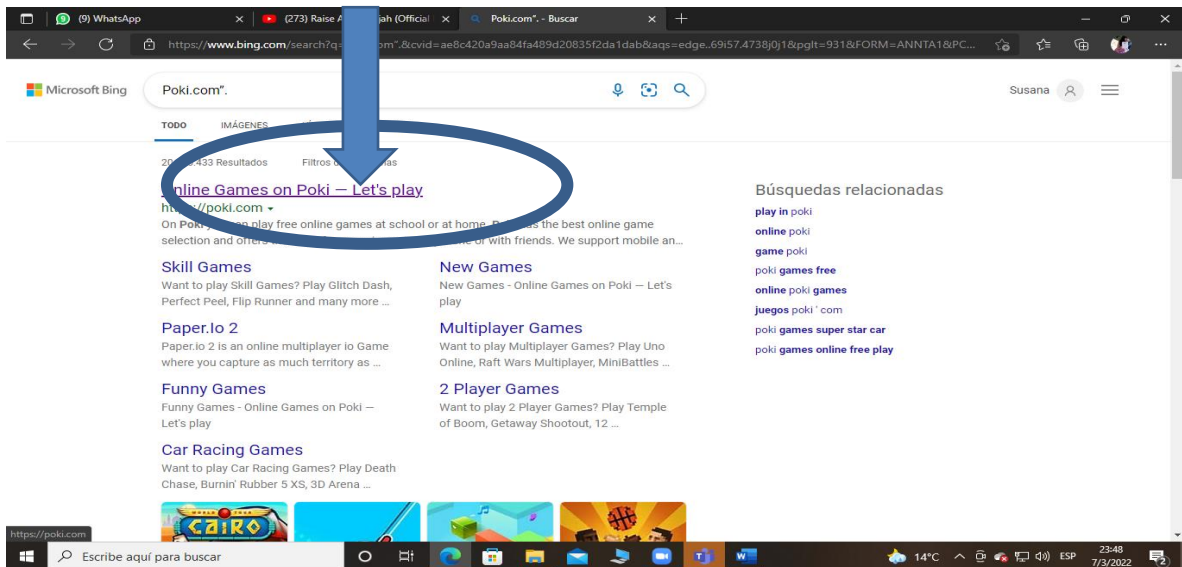
Escribir en el buscador “Poki.com” y dar ENTER.



Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung.

Figura 3

Seleccionar la primera opción que aparece en la pantalla.



Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung.

Figura 4

Ingresar a la plataforma Poki



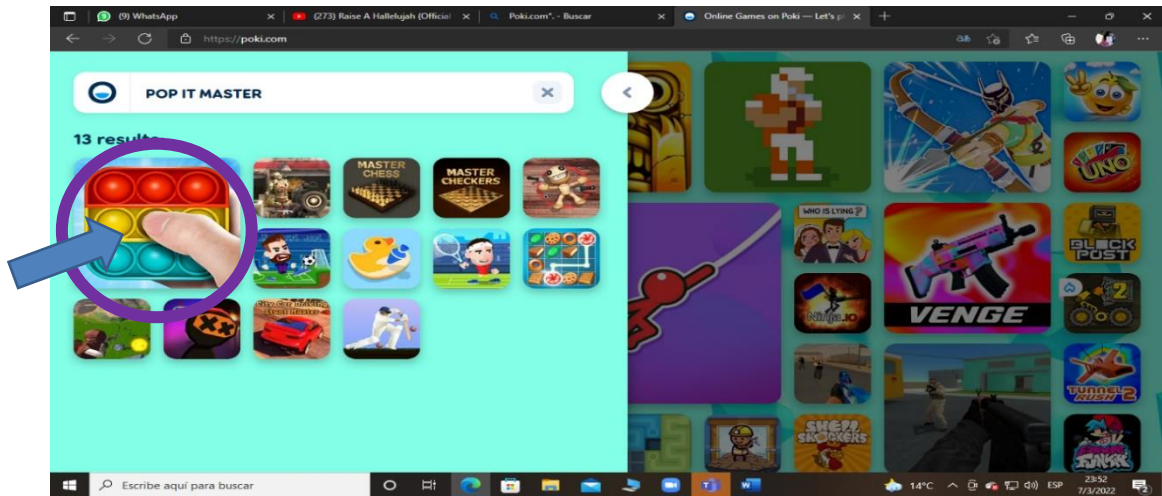
Nota: Ubicar el cursor en el buscador de poki que se encuentra en la parte superior izquierda para buscar las actividades: captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado de <https://Poki.com>

ACTIVIDAD 1

POP IT MASTER con esta actividad la docente trabaja números, colores y formas de manera divertida, dar clic en la actividad, seleccionar el nivel de dificultad, dar instrucciones del juego, lograr que los niños superen retos, manipular e interactuar con dispositivos electrónicos y estimular la motricidad fina.

Figura 5

Seleccionar el juego “POP IT MASTER”



Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado de <https://Poki.com>

Figura 6

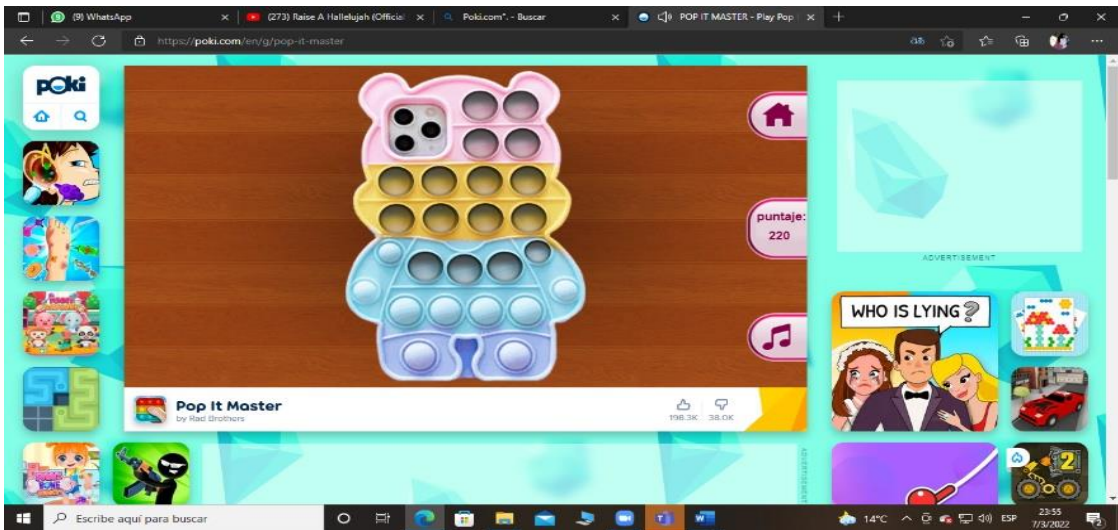
Elegir el diseño del juego



Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado de <https://Poki.com>

Figura 7

Empezar el juego



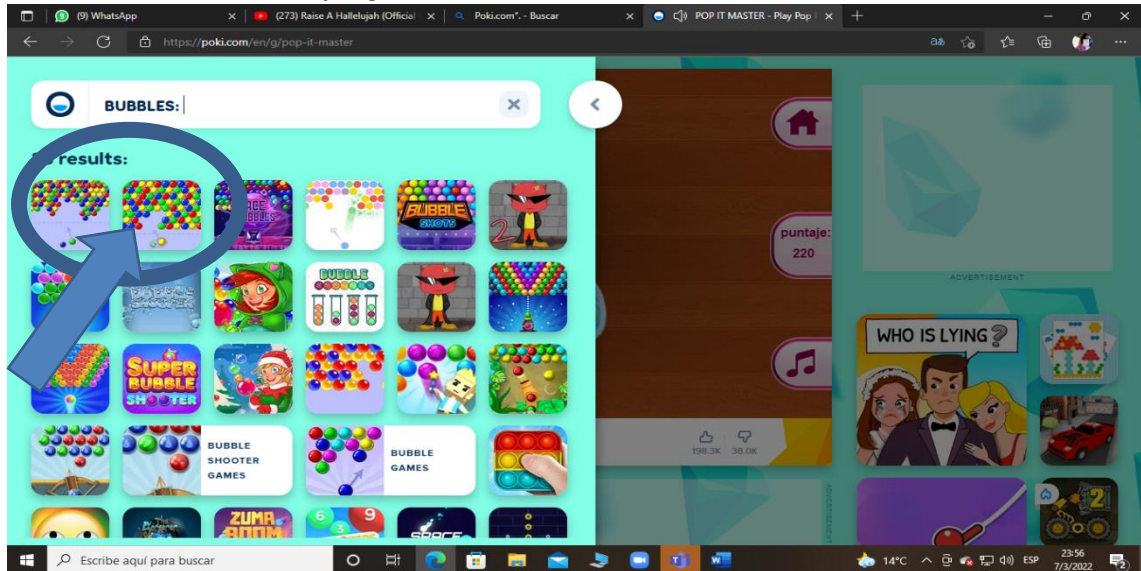
Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado de <https://Poki.com>

ACTIVIDAD 2

BUBBLES: Es un juego que permite al niño identificar los colores primarios acompañado de la figura geométrica “círculo” y números. La docente debe seleccionar el juego, solicitar voluntarios para participar, cada movimiento será realizado por un niño diferente, el ganador de este juego será el que responda todas las interrogantes planteadas por la maestra.

Figura 8

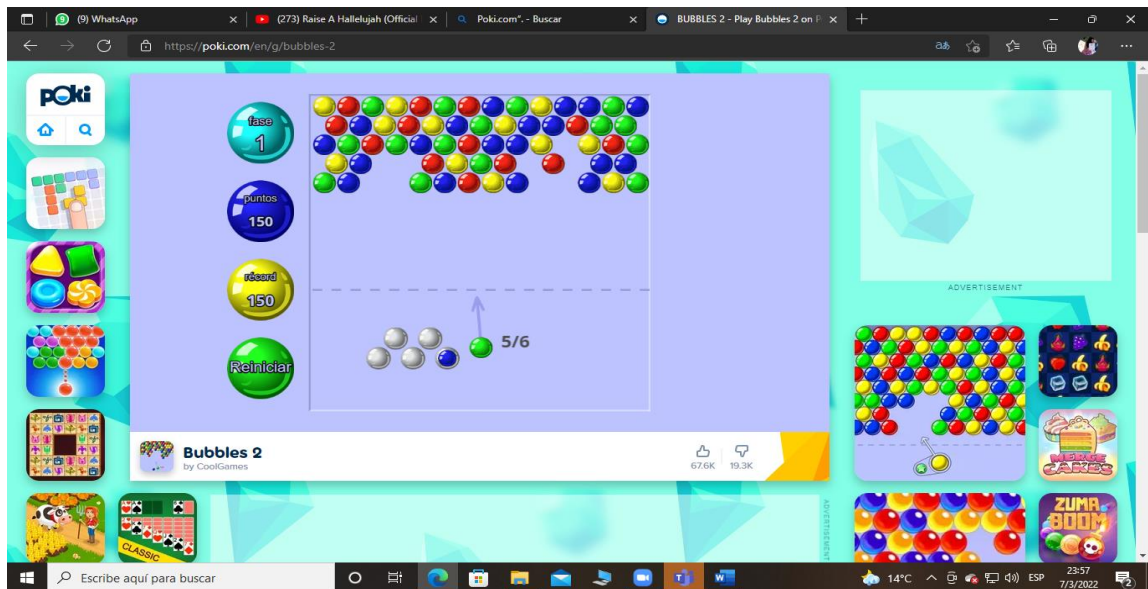
Seleccionar el juego bubbles



Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado de <https://Poki.com>

Figura 9

Jugar



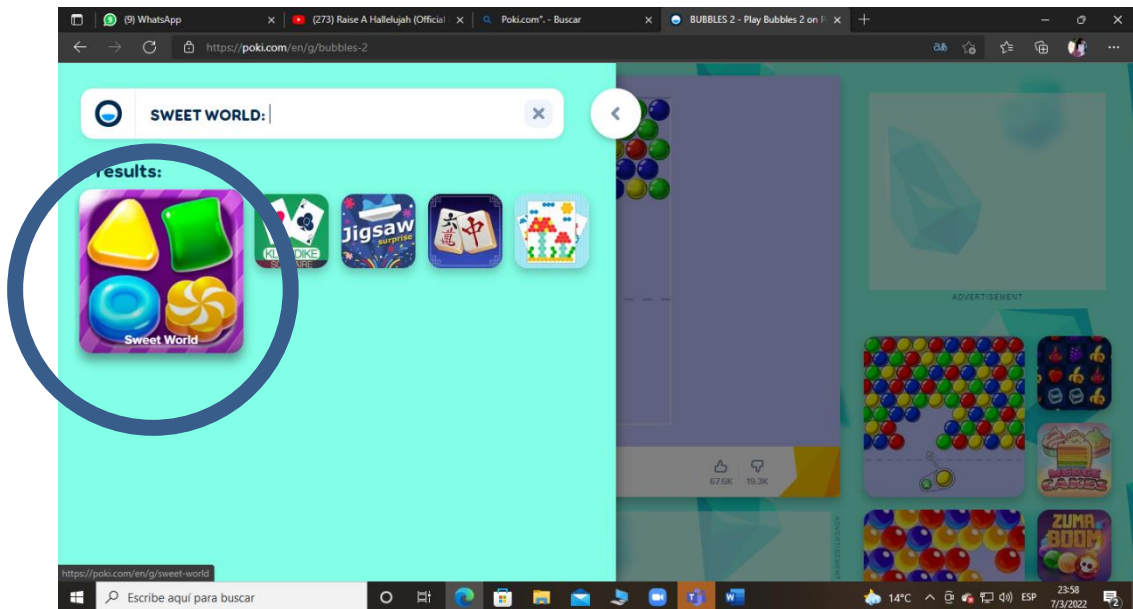
Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado de <https://Poki.com>

ACTIVIDAD 3

SWEET WORLD: En esta actividad la docente debe integrar a todos los estudiantes tomando en cuenta la opinión para realizarlos movimientos, y así lograr emparejarlos dependiendo de su forma y color.

Figura 10

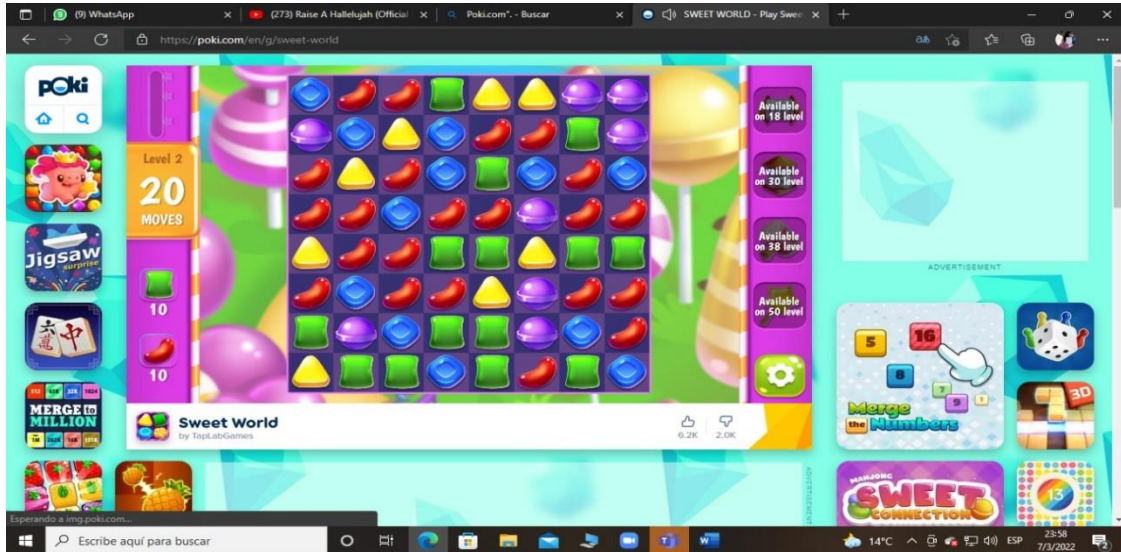
Clic en el juego “SWEET WORLD”



Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado de <https://Poki.com>

Figura 11

Jugar combinando colores y formas



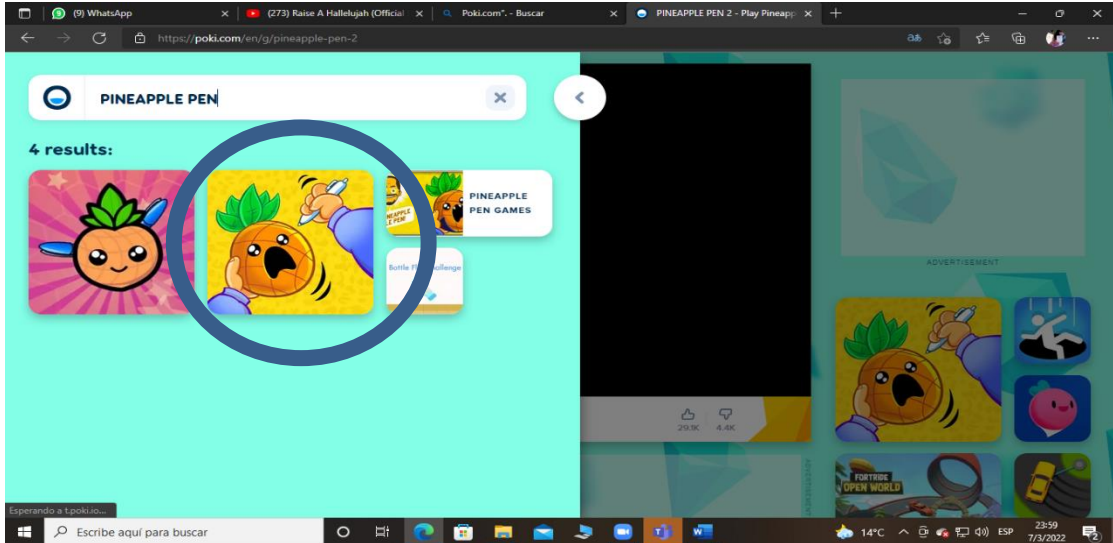
Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado de <https://Poki.com>

ACTIVIDAD 4

PINEAPPLE PEN: Es una actividad que requiere de coordinación óculo-manual, precisión y mucha concentración para que se logre cumplir con el objetivo del juego que es lanzar utensilios a las frutas que se encuentran en constante movimiento. La docente debe realizar adivinanzas y el niño que mencione la respuesta será el primer participante y debe elegir una pareja para jugar.

Figura 12

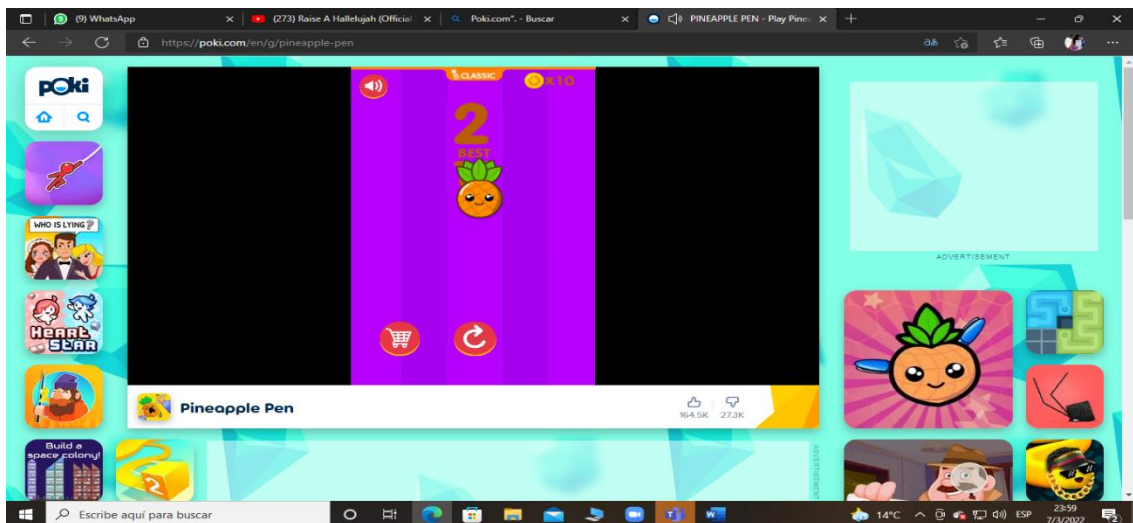
Elegir el juego "PINEAPPLE PEN"



Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado de <https://Poki.com>

Figura 13

Lanza y juega



Nota: Captura de pantalla del navegador Microsoft Edge tomada desde el monitor Samsung. Recuperado

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 21 de enero de 2022
RCD-FCESFH-UEB-07.2.14- 2022

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión Ordinaria (02), realizada el 19 de enero de 2022.

EN RELACIÓN AL SEPTIMO PUNTO DE CONSEJO DIRECTIVO.- Análisis y resolución de los temas presentados por los tutores de la Unidad de Integración Curricular de las Carreras de Educación Básica, Educación Inicial, Educación Intercultural Bilingüe y Pedagogía de las Ciencias Experimentales- Informática.

EL CONSEJO DIRECTIVO

CONSIDERANDO:

Que, la Constitución de la República del Ecuador, en su Art. 350, dispone: "El Sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo";

Que, el Art. 355, *Ibidem*, en concordancia con los Art.s 17 Y 18 de la Ley Orgánica de Educación Superior, determinan que el Estado reconocerá a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los objetivos del régimen de desarrollo y los principios establecidos en la Constitución recalcando que uno de los mecanismos para ejercer esta autonomía, es la gestión de los procesos internos."

Que, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 5, establece que, "Son derechos de las y los estudiantes los siguientes: a) Acceder, movilizarse, permanecer, egresar y titularse sin discriminación conforme sus méritos académicos (...);"

Que, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 87 establece que, "*Como requisito previo a la obtención del grado académico, los y las estudiantes deberán acreditar servicios a la comunidad mediante programas, proyectos de vinculación con la sociedad, prácticas o pasantías preprofesionales con el debido acompañamiento pedagógico, en los campos de su especialidad (...)*";

Que, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 144, establece que, "*Todas las instituciones de educación superior estarán obligadas a entregar los trabajos de titulación que se elaboren para la obtención de títulos académicos de grado y posgrado en formato digital para ser integradas al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor*";

Que, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 31, establece que, "*Las unidades de organización curricular de las carreras de tercer nivel son el conjunto de asignaturas, cursos o sus equivalentes y actividades que conducen al desarrollo de las competencias profesionales de la carrera a lo largo de la misma; y podrán ser estructuradas conforme al modelo educativo de cada IES.*

Las unidades de organización curricular son (...):

c) Unidad de integración curricular. - Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional (...);"

Que, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 32, establece que, "Cada IES diseñará la unidad de integración curricular, estableciendo su estructura, contenidos y parámetros para el correspondiente desarrollo y evaluación. Para acceder a la unidad de integración curricular, es necesario haber completado las horas y/o créditos mínimos establecidos por la IES, así como cualquier otro requisito establecido en su normativa interna.

CONSEJO DIRECTIVO

Que, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 33, establece que, "Un estudiante podrá reprobar hasta dos (2) veces la unidad de integración curricular, y solicitar autorización para cursarla por tercera (3) ocasión mediante los mecanismos definidos por la IES.

En caso que la IES ofrezca las dos (2) opciones de aprobación de la unidad de integración curricular, establecidos en el Art. precedente, podrá cambiarse una única vez de opción mediante el proceso que establezca

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en 2 En oficio No. 021-CEI-FCESFH-2022, de fecha 18 de enero de 2022, firmado por la Lcda. María de los Angeles Bonilla, Msc, Coordinadora de la Carrera en el que hace la entrega los temas a desarrollarse en los Proyectos de Intervención Educativa con los estudiantes de los octavos ciclos paralelos "A, B y C" de la Carrera de Educación Inicial para el periodo académico noviembre 2021 - marzo 2022, remitido por el Lcdo. José Luis Vásquez Coordinador de la Unidad e Integración Curricular.

RESUELVE: "Aprobar el tema del Trabajo de Integración Curricular, titulado: "LA GAMIFICACIÓN DURANTE EL PROCESO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICA MATEMÁTICA, EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL 2, DE LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN, DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2021 - 2022", presentado por KARLA BORJA y GLADYS GUAYAMA, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, revisado y aprobado por el tutor/a: ING. AMARILIS LUCIO QUINTANA, Msc, Profesor/a - Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas".

Notifíquese. -

Atentamente,



GUIDO FRANCISCO
MORENO DEL POZO

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Marcela N.





UNIVERSIDAD ESTATAL DE
BOLÍVAR.



FACULTAD CIENCIAS DE LA

EDUCACIÓN, SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL.

**ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE EDUCACION INICIAL DE LA
“UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN”**

OBJETIVO: La presente encuesta pretende analizar si la gamificación contribuirá a desarrollar la inteligencia lógico-matemática en el niño durante el proceso de intervención educativa:

Señale la respuesta correcta: Su participación es valiosa en la elaboración de la presente investigación.

1. ¿La gamificación le permite?

- Utilizar mecánicas dinámicas y elementos propios del juego.
- Desarrollar Juegos físicos que potencializan las capacidades cognitivas.
- Promover normas y reglas que se requieren para cumplir objetivos planteados.
- Fomentar actividades planificadas por las docentes.
- Ninguna de las anteriores.

2.- ¿La gamificación le permitiría pedagógicamente promover?

- La apropiación de significados.
- Perención de lo aprendido.
- Desarrollo cognitivo.
- Intervención de la distracción.
- Todas.

3.- La gamificación en el tránsito didáctico se establece como:

- Actividad de intervención lúdica.
- Metodología activa para el aula de clase.
- Herramientas de aprendizaje cognitivo.
- Sujeción a reglas basadas en juegos tradicionales.
- Todas.

4.- A utilizado alguna de las siguientes aplicaciones digitales que usted considere le permiten desarrollar la inteligencia lógica matemática en sus clases.

- Pop it master.
- Bubbles.
- Unpuzzlex.
- Pineapple pen.
- Toytheather.

- No he utilizado ninguna.

5.- ¿Usted considera que los juegos digitales aplicados en las aulas de Educación Inicial como herramienta pedagógica contribuyen a?

- Facilitan la cognición de los alumnos.
- Es una simple diversión.
- Ayuda al desarrollo metacognitivo de los alumnos.
- No le encuentro ningún beneficio pedagógico.
- No contesta.

6.- ¿La incursión didáctica de los juegos digitales en el contexto mediador pedagógico le permitirían?

- Desarrollar todas las áreas de conocimiento.
- Adquisición de habilidades del pensamiento lógico matemático.
- Fomentar la motivación y creatividad.
- Fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Mejorar oportunidades para el crecimiento del niño.

7.- En qué momento utilizaría los juegos digitales en los niños

- Inicio
- Desarrollo
- Cierre
- Ninguna

8. ¿Usted considera que para auto estimular en el alumno la inteligencia lógica matemática en modalidad virtual?, se requeriría de:

- Juegos digitales.
- Juegos tradicionales.
- Juegos de construcción.
- Juego simbólico.
- Ninguno.

9.- Los juegos digitales están enfocados en el desarrollo de:

- Habilidades sensoriales y percepción.
- Habilidades motrices y cognitivas.
- La adquisición de conceptos matemáticos.
- El manejo de la actividad tecnológica.
- Todas las anteriores.

10.- Por favor, escriba un breve comentario con respecto a la concepción pedagógica que usted tenga con respecto de los juegos digitales para la auto estimulación de la inteligencia lógica matemática en los alumnos.

.....

.....

.....

.....

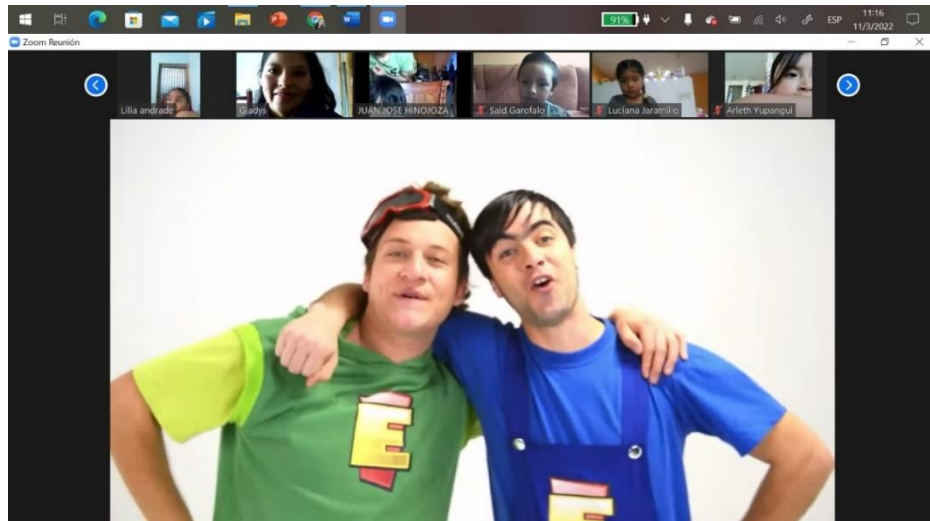
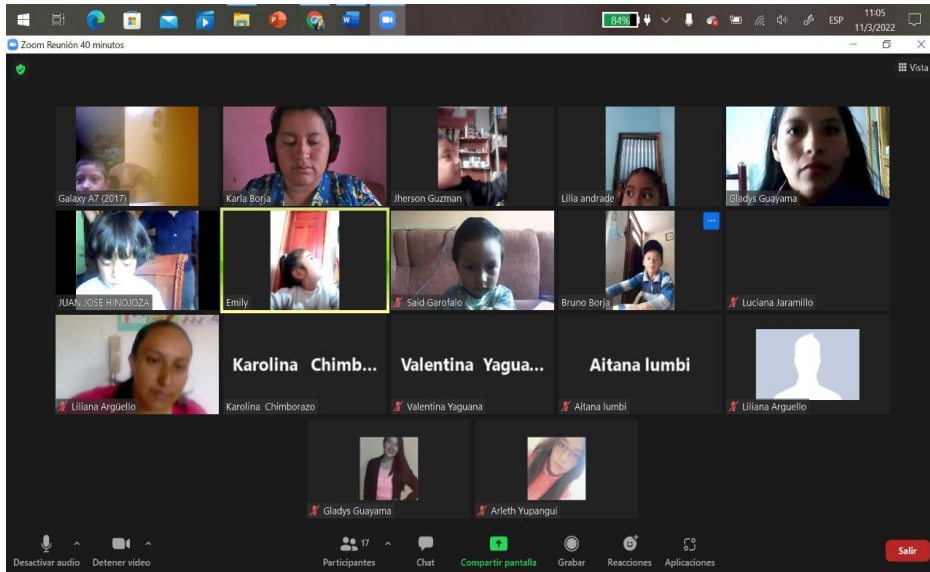
FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LAS DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN.

Datos informativos.

Facultad:	Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas.		
Carrera:	Educación Inicial		
Institución:	Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin		
Nivel	Inicial 2	Paralelo	“A”
Ciclo:	8° “C”		
Investigadoras:	Karla Borja, Gladys Guayama		
Objetivo:	Obtener información necesaria para ratificar si las docentes aplican la gamificación durante el proceso didáctico para desarrollar la inteligencia lógica matemática en niños de 4 y 5 años del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Roberto Arregui Chauvin.		

INDICADORES	DIMENSIONES		
	Siempre	A veces	Nunca
1.- Aplican juegos digitales que captan la atención de los niños.			
2.- Utiliza plataformas digitales para realizar actividades o tareas de la inteligencia lógica matemática.			

3.- La docente pide colaboración a los padres de familia para trabajar las nociones espaciales mediante plataformas digitales.			
4.- Utiliza la plataforma árbol ABC para enseñar las figuras geométricas.			
5.-Utiliza el juego digital “cultivando semillas” para enseñar nociones numéricas.			
6.- Maneja herramientas digitales para desarrollar la inteligencia lógica matemática en todo momento de la clase.			
7.-La docente juega con los niños aprovechando los beneficios del internet para enseñar las nociones de objeto.			
8.- Usa herramientas digitales acorde a la edad de los niños.			
9.- Maneja la plataforma Poki.com para que los niños aprendan a identificar formas, colores y tamaño.			
10.- La docente hace uso de otras plataformas o sitios web aparte de las mencionadas anteriormente para estimular la inteligencia lógica matemática.			



Autoguardado INFORME GAMIFICACIÓN - Word Susana G Uguillas

Archivo Inicio Referencias Envío de correos Particpantes Chat Uso compartido de pantalla Pasar el uso compartido de pantalla Anotar Control remoto Aplicaciones Más Buscar Compartir

Portapapeles Copiar Pegar Copiar formato Copiar formato

Hacer clic para conectar audio

Esta compartido de pantalla Dejar de compartir

Título 1 Título 2 Título 3 Título 4

Estilos Edición

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teoría científica

6.1.1 El juego

Para definir el juego podemos empezar diciendo que "es la actividad rectora mediante la cual el desarrollo del niño y la niña se ven comprometidos con la estructura de sus funciones mentales básicas y su movimiento a funciones mentales superiores" (Sánchez, Castillo, & Hernández, 2020, pág. 2).

El juego es una actividad recreativa la cual lo practican cada uno de los seres humanos con el objetivo de recrearse y divertirse, muchas de las veces los niños lo hacen involuntariamente y es mediante este proceso que ellos desarrollan habilidades y destrezas que a simple vista son básicas, pero al mejorarlas se convierten en practicas superiores en las cuales ponen en funcionamiento su cuerpo y mente.

Otro concepto del juego señala que ésta "es una actividad que le permite al niño ir obteniendo la información esencial para la vida a comenzaes en situaciones sociales".

Página 22 de 100 3 de 14023 palabras Español (Ecuador)

Concentración

100%

Escribe aquí para buscar

10°C

9:33 13/3/2022

Gladys Guayama

Karla Borja

Autoguardado INFORME GAMIFICACIÓN - Word Susana G Uguillas

Archivo Inicio Referencias Envío de correos Particpantes Chat Uso compartido de pantalla Pasar el uso compartido de pantalla Anotar Control remoto Aplicaciones Más Buscar Compartir

Portapapeles Copiar Pegar Copiar formato Copiar formato

Hacer clic para conectar audio

Esta compartido de pantalla Dejar de compartir

Título 1 Título 2 Título 3 Título 4

Estilos Edición

4. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación tubo como finalidad indagar y descubrir diversas fuentes digitales que ofrecen juegos didácticos para propiciar un buen ambiente de aprendizaje dentro del aula virtual, con actividades interactivas que faciliten obtener resultados satisfactorios en la adquisición de nuevos conocimientos en función al desarrollo de la inteligencia lógica matemática en niños del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Roberto Arregui Chauvin periodo 2021_2022.

Fue importante destacar los aspectos más relevantes del uso y aplicación de la gamificación en educación inicial para implementar como herramienta didáctica dentro de la institución educativa, porque aportó un sin número de beneficios al trabajar la inteligencia lógica matemática permitiendo estimular la memoria, concentración, atención, orientación, de esta

Página 19 de 96 2 de 14023 palabras Español (Ecuador)

Concentración

100%

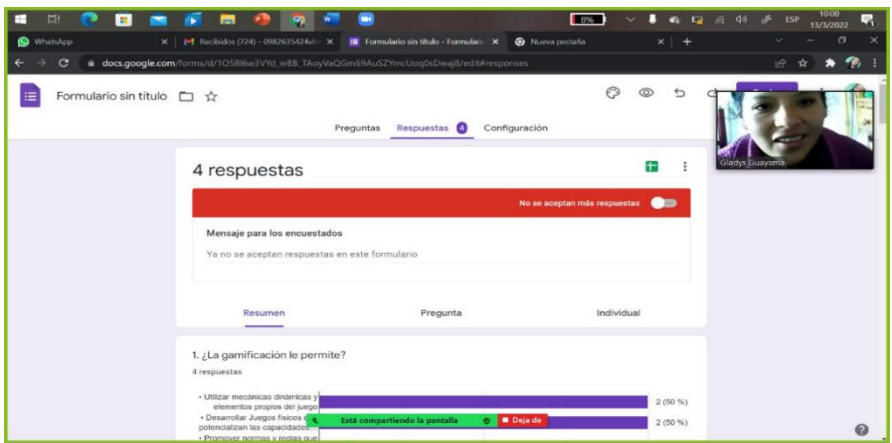
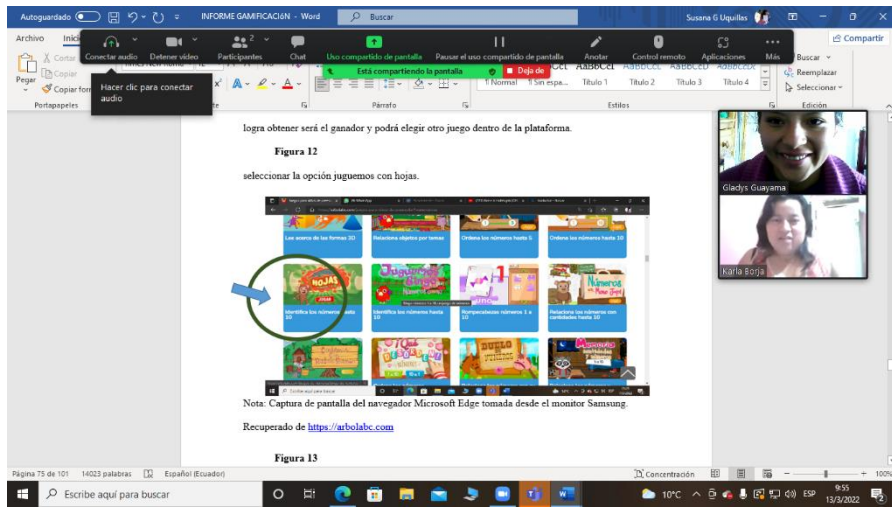
Escribe aquí para buscar

10°C

9:45 13/3/2022

Gladys Guayama

Karla Borja





UNIVERSIDAD
ESTATAL
DE BOLÍVAR

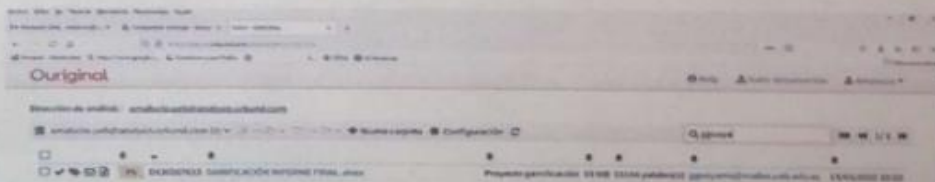
UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

MEMORANDUM

PARA: Lic. José Luis Vásquez, MSc.
CC: Lic. María de los Ángeles Bonilla, MSc.
DE: Ing. Amarilis Lucio Quintana MSc.
ASUNTO: Informe de URKUND
FECHA: 14 de julio de 2022

Adjunto al presente, sírvase encontrar el documento final del Trabajo de Integración Curricular – Proyecto De Investigación titulado: **“LA GAMIFICACIÓN DURANTE EL PROCESO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICA MATEMÁTICA, EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL 2, DE LA UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN, DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERÍODO 2021 – 2022.”**, elaborado por **BORJA MELENDRES KARLA ABIGAIL** y **GUAYAMA UQUILLAS GLADYS SUSANA**, bajo mi dirección, previa a la obtención del título de **LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**, la misma que cumple con los componentes que exige la reglamentación de la Unidad de la Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar e incluye el informe de la herramienta URKUND, el cual avala los niveles del 3% de similitud y el 97% de originalidad del trabajo investigativo.



Atentamente,

Ing. Amarilis Lucio Quintana, MSc.

TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN