UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:

GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SOCIOEMOCIONAL DE NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, DEL CENTRO EDUCACIÓN INICIAL "CARLOTA NOBOA DE DURANGO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2025

AUTOR:

TOAQUIZA GUERRERO EVELIN DAYANA

TUTOR:

LIC. YONAIKER NAVAS MONTES, PHD

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO/A EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL

2025

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:

GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SOCIOEMOCIONAL DE NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, DEL CENTRO EDUCACIÓN INICIAL "CARLOTA NOBOA DE DURANGO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2025

AUTOR:

TOAQUIZA GUERRERO EVELIN DAYANA

TUTOR:

LIC. YONAIKER NAVAS MONTES, PHD

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO/A EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL

2025

I. DEDICATORIA

A Dios por darme la fortaleza, la salud y la claridad para culminar este proceso académico, guiando cada uno de mis pasos con sabiduría y esperanza, por ser mi rayito de sol siempre.

A mi padre Julio Toaquiza, a mi madre Angelica Guerrero y a mi tía Gina Toaquiza, a quienes dedico este trabajo con todo mi corazón. Ustedes han sido mi sostén más grande, mis guías y mi ejemplo de fortaleza. Gracias por cada palabra de ánimo, por su amor incondicional y por creer en mi incluso cuando yo dudaba. Este logro es tan suyo como mío porque crecí sostenida por su esfuerzo, su paciencia y su fe en mí. A mis hermanos Andrés, Alejandro, Sebastián, quienes con su cariño constante y su presencia en cada etapa de mi vida me enseñaron a luchar por mis metas y a mantener los pies sobre la tierra. Gracias por recordarme siempre que no estoy sola.

A mi Juanito, quien ha sido mi apoyo firme durante este proceso acompañándome su apoyo constante ha sido un abrazo para el alma y una motivación para seguir adelante. A todos ustedes dedico todo esto por ser parte esencial de este logro.

Cada página de esta tesis refleja un poco de lo que ustedes han sembrado en mí.

Evelin Toaquiza Guerrero

II. AGRADECIMIENTO

A Dios, a mi familia, mi padre, mi madre, mis hermanos y mi tía, quienes han sido el pilar fundamental en mi vida. Gracias por su apoyo condicional, sus consejos y su amor que me ha acompañado en cada etapa de este camino. Todo lo que soy y lo que he logrado es reflejo de sus enseñanzas y sacrificios.

A mi padre en especial, por su apoyo constante, por ser un ejemplo de valentía y dedicación. A pesar de las dificultades y los momentos complejos nunca dejo de apoyarme. Sus esfuerzos, su presencia y su fuerza me enseñaron que ningún obstáculo es más grande que el amor y la constancia. Este logro también es suyo. A mi mamá y a mi tía gracias por su apoyo constante, por estar siempre pendiente de mí. Gracias por sus palabras de aliento, por su cariño. Su presencia y ejemplo de lucha fueron un pilar importante para que pudiera llegar hasta aquí.

A mis amistades durante todo este proceso por estar en los momentos claves, por levantarme el ánimo cuando lo necesitaba y por compartir conmigo tanto las dificultades como las alegrías de este proceso. Su compañía hizo este camino más llevadero. Gracias por estar presentes. A los docentes quienes compartieron su conocimiento con dedicación y compromiso. Gracias por guiarme, orientarme y exigirme a crecer tanto personal como profesionalmente.

Evelin Toaquiza Guerrero

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR:

LICENCIADA YONAIKER NAVAS MONTES MSC. DOCENTE

TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICA

Que, el presente **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN** titulado: **"GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SOCIOEMOCIONAL DE NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "CARLOTA NOBOA DE DURANGO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO 2025",** de autoría de: EVELIN DAYANA TOAQUIZA GUERRERO, estudiante de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en las asesorías realizadas; en tal virtud autorizó con mi firma para que pueda ser presentado y sustentado, observando las normas legales para el efecto existente y se dé el trámite legal correspondiente.

Guaranda, 12 de diciembre 2025

Yonaiker Navas Montes Msc.
C.I. 0960253284

IV. AUTORÍA NOTARIADA

Notaría Tercera del Cantón Guaranda
Msc.Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario

NOTARÍA TERCERA
Msc. Ab. Henry Rojas Narváez
GUARANDA - ECUADOR

rio...

No. ESCRITURA	20260201003P01593

DECLARACION JURAMENTADA
OTORGADA POR:
TOAQUIZA GUERRERO EVELIN DAYANA
CUANTIA: INDETERMINADA
FACTURA: 001-003-000000448 E.G
DI: 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día veintinueve de mayo de dos mil veintiséis, **ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda,** comparece la señorita **TOAQUIZA GUERRERO EVELIN DAYANA,** de estado civil soltera, domiciliada en la parroquia Guanujo, barrio Mantillas del cantón Guaranda Provincia Bolívar con celular número 0939716009, correo electrónico evelintoaquiza18@gmail.com, por sus propios derechos. La compareciente es de nacionalidad ecuatoriana, mayor de edad, hábil e idónea para contratar y obligarse a quien de conocerla doy fe en virtud de haberme exhibido su documento de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana del Registro Civil y en cumplimiento de la Ley Notarial, la ley Orgánica de protección de Datos Personales (LOPDP) y su Reglamento General (RLOPDP), los datos personales proporcionados en este documento son autorizados por el compareciente al Notario para su uso, verificación, tratamiento y archivo, los cuales reposaran además en los libros de la Notaria Tercera del Cantón Guaranda conforme lo prevé la Ley Notarial, bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública comparecen al otorgamiento de esta escritura sin coacción, amenazas, temor reverencial, ni promesa o seducción, me presentan su declaración Bajo Juramento que dicen: Declaro que el presente PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, con el tema: **"GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SOCIOEMOCIONAL DE NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, DEL CENTRO EDUCACIÓN INICIAL "CARLOTA NOBOA DE DURANGO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR, PERIODO 2025."** Previo la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, a través de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autora, este documento no ha sido previamente presentado por ningún grado de calificación profesional y que las referencias bibliográficas que se incluyen han sido consultadas por el autor. Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la realizamos para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que queda elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas se afirman y se ratifican de todo lo expuesto y firma conmigo en unidad de acto, quedando incorporado al protocolo de esta Notaria, la presente declaración, de todo lo cual doy fe.-

Evelin ta

TOAQUIZA GUERRERO EVELIN DAYANA
C.C. 1724366701

NOTARIA TERCERA
GUARANDA - ECUADOR

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

DERECHOS DE AUTOR

Yo, **Toaquiza Guerrero Evelin Dayana** portador de la Cédula de Identidad No **1724366701** en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:
GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SOCIOEMOCIONAL DE NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, DEL CENTRO EDUCACIÓN INICIAL "CARLOTA NOBOA DE DURANGO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2025, modalidad proyecto de investigación, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedo a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.



Toaquiza Guerrero Evelin Dayana
Autor 1

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA 1

II. AGRADECIMIENTO 2

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR 3

IV. AUTORÍA NOTARIADA 4

V. ÍNDICE 6

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL 11

VII. ABSTRACT 12

VIII. INTRODUCCIÓN 13

1. TEMA 14

2. ANTECEDENTES 15

3. PROBLEMA 18

3.1 Descripción del problema 18

3.2 Formulación del problema 20

4. JUSTIFICACIÓN 21

5. OBJETIVOS 23

5.1 Objetivo general 23

5.2 Objetivos específicos 23

6. MARCO TEÓRICO.....24

6.1 Teoría científica.....24

6.1.1 El juego como estrategia educativa.....24

6.1.2 El juego.....24

6.1.3 El juego en el desarrollo infantil.....24

6.2 Fundamentación teórica de la gamificación.....25

6.2.1 Conceptualización de la Gamificación.....25

6.2.2 Elementos de la gamificación.....26

6.2.3 Gamificación como estrategia pedagógica.....31

6.2.4 El conductismo y su relación con la gamificación.....32

6.2.5 Gamificación analógica.....32

6.2.6 Recursos didácticos no tecnológicos.....33

6.2.7 ¿Cómo gamificar?.....36

6.3 Fundamentación teórica del área socioemocional.....38

6.3.1 El aprendizaje socioemocional.....38

6.3.2 Dimensiones socioemocionales.....39

6.3.3 Importancia del desarrollo socioemocional en preescolares.....42

6.3.4 Características evolutivas los niños de 4 a 5 años.....43

6.3.5 Factores que limitan el desarrollo del área socioemocional.....45

6.4 Gamificación analógica para el desarrollo socioemocional 46

6.4.1 Beneficios de la gamificación analógica para el aprendizaje socioemocional ...47

6.4.2 Relación entre el juego, la gamificación y el aprendizaje socioemocional 48

6.2 teoría legal 49

6.3 teoría referencial 53

7. MARCO METODOLÓGICO 55

7.1 Enfoque de la investigación: cualitativo 55

7.2. Diseño o tipo de estudio 56

7.3 Métodos de la investigación 58

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos 61

7.5 Informantes claves 62

7.6 Procesamiento de información.....64

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....64

9. CONCLUSIONES 84

10. PROPUESTA.....85

11. BIBLIOGRAFÍA 113

12. ANEXOS……118

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Descripción de las mecánicas de la gamificación.....27

Tabla 2. Descripción de las mecánicas de la gamificación.....28

Tabla 3. Descripción de los componentes de la gamificación 29

Tabla 4. Dimensiones socioemocionales 41

Tabla 5. Informantes claves de la investigación 63

Tabla 6. Reconoce y nombra sus emociones básicas 65

Tabla 7. Identifica sus fortalezas y acepta sus limitaciones.....67

Tabla 8. Cumple reglas y respeta turnos durante el juego 68

Tabla 9. Intenta completar las tareas que le resultan difíciles 70

Tabla 10. Comparte materiales y apoya a sus compañeros 71

Tabla 11. Se interesa por el bienestar de sus pares.....73

Tabla 12. Coopera con sus compañeros para lograr metas comunes 74

Tabla 13. Se comunica de manera respetuosa 76

Tabla 14. Toma pequeñas decisiones con independencia 77

Tabla 15. Demuestra iniciativa al realizar tareas sin ayuda constante 79

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Elementos de los juegos de la gamificación 26

Figura 2. Ubicación del CEI 53

Figura 3. Reconoce y nombra sus emociones básicas.....66

Figura 4. Identifica sus fortalezas y acepta sus limitaciones 67

Figura 5. Cumple reglas y respeta turnos durante el juego.....69

Figura 6. Intenta completar las tareas que le resultan difíciles 70

Figura 7. Comparte materiales y apoya a sus compañeros.....72

Figura 8. Se interesa por el bienestar de sus pares.....73

Figura 9. Coopera con sus compañeros para lograr metas comunes.....75

Figura 10. Se comunica de manera respetuosa 76

Figura 11. Toma pequeñas decisiones con independencia.....78

Figura 12. Demuestra iniciativa al realizar tareas sin ayuda constante…79

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente trabajo de investigación analizó la contribución de la gamificación analógica como estrategia pedagógica para el desarrollo del aprendizaje socioemocional de los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial "Carlota Noboa de Durango", Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar durante el periodo 2025. La problemática identificada evidenció que los niños presentaban limitaciones para expresarse, regular la conducta, relacionarse de manera empática, falta de autonomía y para resolver conflictos de forma pacífica debido al predominio de la educación tradicional y a la limitada implementación de prácticas pedagógicas centradas en las dimensiones socioemocionales.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo con un diseño no experimental, descriptivo, bibliográfico y de campo. Para la recolección de datos se empleó la observación directa y una entrevista semiestructurada a la docente utilizando de instrumento la ficha de observación y una guía de entrevista. Los resultados permitieron identificar limitaciones socioemocionales recurrentes especialmente relacionadas a las dimensiones socioemocionales. A partir del análisis se determinó que la gamificación analógica constituyó una estrategia efectiva para promover la motivación, el compromiso y la participación activa, así como para fortalecer el desarrollo de las dimensiones socioemocionales. Finalmente se diseñó un manual de actividades gamificadas sin tecnología alineado al currículo de Educación Inicial 2014 y contextualizado a las necesidades institucionales convirtiéndose en un recurso pedagógico innovador pertinente y accesible. Se concluyó que la gamificación analógica favoreció significativamente en el desarrollo del aprendizaje socioemocional promoviendo aprendizajes inclusivos y vivenciales.

Palabras claves: gamificación analógica, estrategia pedagógica, dimensiones socioemocionales.

VII. ABSTRACT

This research analyzed the contribution of analog gamification as a pedagogical strategy to strengthen the social-emotional learning of 4- to 5-year-old students at the Carlota Noboa de Durango Early Education Center in Guaranda, Bolívar Province, during the 2025 school year. The problem identified showed that students had difficulties expressing their emotions, regulating their behavior, relating empathically, limited autonomy, and resolving conflicts peacefully due to the predominance of traditional methodologies and the limited implementation of pedagogical practices focused on socio-emotional dimensions.

The study was conducted using a qualitative approach with a non-experimental, descriptive, bibliographic, and field design. Data collection involved direct observation and a semi-structured interview with the teacher, using an observation sheet and an interview guide as tools. The results identified recurring socio-emotional limitations, particularly related to socio-emotional dimensions. The analysis determined that analog gamification was an effective strategy for promoting motivation, commitment, and active participation, as well as for strengthening the development of socio-emotional dimensions.

Finally, a manual of gamified activities without technology was designed, aligned with the 2014 Early Childhood Education curriculum and contextualized to institutional needs, becoming a relevant and accessible innovative pedagogical resource. It was concluded that analog gamification significantly favored the development of social-emotional learning by promoting inclusive and experiential learning.

Keywords: analog gamification, pedagogical strategy, socio-emotional dimensions.

VIII. INTRODUCCIÓN

La educación en los últimos años enfrentó el desafío de garantizar un aprendizaje integral que contemplará no solo los procesos cognitivos sino también el desarrollo emocional y social de los estudiantes. Durante la primera infancia estas áreas cobraron especial relevancia ya que constituyeron la base del bienestar, la convivencia y la formación integral. Sin embargo, investigaciones previas evidenciaron que en el sistema educativo ecuatoriano estas competencias no siempre recibían la atención necesaria especialmente en contextos donde predominaban metodologías tradicionales centradas en la memorización y el trabajo individual.

El Centro de Educación Inicial "Carlota Noboa de Durango" ubicado en el Cantón Guaranda presentó una realidad similar ya que se identificó que los niños de 4 a 5 años experimentaban dificultades para expresarse socioemocionalmente. Las observaciones realizadas mostraron que las estrategias pedagógicas aplicadas priorizaban las actividades cognitivas y reproducían dinámicas tradicionales limitando la implementación de metodologías innovadoras y ludicas que atendieron el desarrollo socioemocional.

La gamificación analógica se presentó como una alternativa pedagógica pertinente para atender las necesidades socioemocionales de los niños de 4 a 5 años al integrar elementos del juego como retos, misiones, tarjetas, dinámicas colaborativas, entre otras sin necesidad de utilizar recursos tecnológicos. En este contexto el estudio tuvo como propósito caracterizar la contribución de esta estrategia para desarrollar el área socioemocional de los niños del CEI "Carlota Noboa de Durango" mediante un enfoque cualitativo que permitió analizar las experiencias y comportamientos del aula a fin de diseñar una propuesta pedagógica que respondiera a las necesidades identificadas y fortaleciera habilidades claves como las de las dimensiones socioemocionales.

1. TEMA

Gamificación en el desarrollo del aprendizaje socioemocional de niños de 4 a 5 años, del Centro Educación Inicial "Carlota Noboa de Durango", cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo 2025.

2. ANTECEDENTES

Guzmán et al., (2024), en su estudio más reciente llamado "fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en el nivel de transición con mediación de estrategias en gamificación" redactado por la fundación universitaria los libertadores en Colombia, enfocaron su investigación en el fortalecimiento del área socioemocional en niños de grado de transición, conocido como educación primaria quienes presentaron respuestas poco asertivas ante diversas situaciones cotidianas, de igual manera presentaban dificultades para gestionar sus emociones.

Su objetivo fue fortalecer estas habilidades sociales mediante la implementación de estrategias lúdicas fundamentadas en la gamificación. Por ello usaron la metodología cualitativa ligada al modelo de investigación – acción este permitió diagnosticar a los de inicial diseñando una propuesta pedagógica gamificada evaluando los resultados alcanzados en este proceso. Aplicaron técnicas de observación, entrevistas y pruebas estandarizadas que permitieron la recolección de datos confiables. La muestra se aplicó a niños de 4 a 5 años quienes demostraron un efectivo avance en la autorregulación emocional, la autonomía y la empatía de esta manera contribuyó al aprendizaje académico y al mejoramiento de las habilidades socioemocionales de la primera infancia lo que incidió positivamente en la dinámica de la clase y en el clima escolar.

Los autores mediante su estudio destacan la gamificación como estrategia pedagógica innovadora y pertinente en educación inicial debido a que facilita la enseñanza de destrezas socioemocionales en un ambiente lúdico y motivador.

La gamificación en el aprendizaje construye un puente que enlaza la creatividad con el área socioemocional debido a que ambas destrezas aportan significativamente en los primeros años de vida. Por lo que Aris y Orcos (2020), realizaron un artículo científico titulado "creatividad, clase inversa y gamificación" basado en como la gamificación se utiliza como una estrategia pedagógica innovadora en la que integran el aprendizaje lúdico y la estimulación de la motivación intrínseca en niños de inicial.

La investigación tuvo un enfoque cualitativo e introductorio, siendo así la muestra aplicada a un total de 30 años de cinco años de edad utilizando instrumentos como entrevistas semiestructuradas al personal docente y observación participantes a los infantes, este estudio refleja que la gamificación potenció el desarrollo de actividades al convertirlas en retos dinámicos con objetivos claros, por lo cual los niños mostraron mayor disposición en dichas actividades fortaleciendo las habilidades socioemocionales y la creatividad. Concluyeron en que la gamificación contribuye al proceso de enseñanza-aprendizaje mejorando la convivencia en el aula y a su desarrollo integral, de igual manera se recalcó que la efectividad de estas actividades dependerá de la pertinencia cultural y pedagógica de su implementación.

Castillo et al., (2022), en el estudio nombrado "la gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza" analizaron la pertinencia de la gamificación en instituciones educativas ecuatorianas con el propósito de conocer sus efectos en la motivación y la calidad del aprendizaje, el estudio tuvo un enfoque mixto y fue realizado a 120 participantes a través de grupos focales, encuestas y entrevistas, los resultados evidenciaron que la gamificación actúa positivamente en la parte intrínseca y extrínseca de los niños fomentando la cooperación y la disposición al aprender.

Morales et al., (2022) afirma en su investigación titulada "gamificación y desarrollo socioemocional en educación inicial" dieron a conocer acerca de cómo las actividades gamificadas contribuyen al fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en niños de 4 a 5 años de edad. El enfoque que utilizaron fue mixto aplicando la muestra a 60 niños y algunos docentes utilizando la observación participante, encuestas y entrevistas como instrumento. Esta investigación reflejó como los infantes lograron identificar y expresar emociones básicas como alegría, tristeza y enojo, además de mostrar mayor control de autorregulación y disposición para trabajar en equipo. Los profesores evidenciaron que mejoro la convivencia escolar, la resolución de problemas y la empatía dentro y fuera del curso.

En el trabajo de titulación redactado por Avilés y Fuentes (2025) titulado “las intervenciones para desarrollar la resiliencia en niños de 3 a 5 años” realizada en la Universidad Estatal de Bolívar afirman que es fundamental fortalecer las intervenciones socioemocionales en la niñez. Su revisión sistemática recalca que en la provincia de Bolívar los niños enfrentan condiciones de vulnerabilidad afectando a su desarrollo socioemocional y capacidad de resiliencia, por ende, se resalta la urgencia de diseñar estrategias didácticas y terapéuticas que promuevan el fortalecimiento de habilidades sociales.

Estos antecedentes ponen en evidencia que en el país la gamificación es reconocida como una estrategia pedagógica capaz de ir más allá del aprendizaje cognitivo, al propiciar ambientes inclusivos y motivadores. Convirtiéndose en un recurso fundamental para potenciar las competencias socioemocionales.

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

La educación en la actualidad enfrenta el reto de responder a las demandas de una sociedad en la que le dan prioridad a los aprendizajes cognitivos dejando de lado al desarrollo integral, sobre todo a los aspectos socioemocionales. Sin embargo, el aprendizaje socioemocional ha adquirido gran importancia dentro de la primera infancia y en el ámbito educativo ya que se reconoce como un componente fundamental en el bienestar personal, el éxito académico y la convivencia a lo largo de la vida. La UNESCO (2024) señala que la educación integral no solo debe enfocarse en el aspecto cognitivo, sino que también hace hincapié en los aprendizajes emocionales y sociales. Sin embargo, en el sistema educativo todavía se observa una tendencia a priorizar el aprendizaje académico y memorístico por delante del desarrollo emocional limitando la formación de personas equilibradas, autónomas y emocionalmente seguros.

En el contexto ecuatoriano, el Ministerio de Educación (2022) señaló que una parte de los docentes de educación inicial manifestaban no contar con los recursos y estrategias necesarias para fortalecer el área socioemocional en sus estudiantes. Esta situación se tradujo en aulas con bajo nivel de motivación, escasa atención sostenida y limitada participación activa por la falta de confianza en sí mismos.

En la provincia de Bolívar, particularmente en la ciudad de Guaranda ciertos estudios reflejan que en educación inicial presentan limitaciones en la expresión y manejo de emociones, así como en la interacción positiva con sus pares, lo cual afecta la convivencia escolar y la adquisición de aprendizajes integrales, estas características derivan en comportamientos como la falta de empatía, la impulsividad, la poca tolerancia, la frustración, etc.

En el Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”, ubicado en la ciudad de Guaranda, se ha identificado que los niños de 4 a 5 años manifiestan dificultades para expresar sus emociones, relacionarse empáticamente y para resolver

conflictos de manera pacífica. Las observaciones preliminares muestran que las actividades del aula se enfocan principalmente en el aprendizaje cognitivo, sin considerar en profundidad el acompañamiento emocional. Además, los docentes manifiestan tener un conocimiento limitado sobre metodologías alternativas lo que restringe la posibilidad de desarrollar experiencias pedagógicas más sensibles, creativas y humanas.

Entre las causas más comunes está la timidez, la falta de confianza, disfunción familiar, condiciones socioeconómicas, escasa formación docente en educación socioemocional, miedo a meterse en problemas, aislamiento social, despreocupación de los familiares en su proceso educativo; Dentro del sistema educativo podría ser la falta de interés al desarrollo del área socioemocional ya que suelen dar más importancia al desarrollo cognitivo por lo que trabajan más los contenidos establecidos en la planificación establecida.

Cuando las habilidades socioemocionales no se desarrollan efectivamente durante la infancia las repercusiones se extienden en la vida afectando al bienestar psicológico, las relaciones interpersonales y la estabilidad social del individuo. Desde un criterio psicológico se evidenció que si no se aprende a regular las emociones a tiempo puede terminar en trastornos de ansiedad, depresión estrés crónico, baja autoestima, etc. Es por ello que planteamos la siguiente pregunta.

3.2 Formulación del problema

¿De qué manera la gamificación analógica contribuye al fortalecimiento del aprendizaje socioemocional para niños de 4 a 5 años en el centro de educación inicial Carlota Noboa de durango, respetando las condiciones naturales del aula y utilizando actividades lúdicas sin el uso de tecnología?

4. JUSTIFICACIÓN

El desarrollo del área socioemocional durante la infancia constituye un eje fundamental para el bienestar integral de los estudiantes. Durante la primera infancia las competencias socioemocionales como la autorregulación, la cooperación, la empatía, la resolución de conflictos y la autonomía se consolidan para un desarrollo integral. Casel (2020) señala que el fortalecimiento socioemocional fomenta la resiliencia, la convivencia y la adaptación al entorno. En este contexto la gamificación analógica ofrece un camino prometedor para potenciar estas habilidades mediante actividades lúdicas, motivación y participación activa sin necesidad de medios tecnológicos.

La importancia de este estudio radica en como contribuye la gamificación analógica al desarrollo socioemocional en niños de 4 a 5 años dentro del aula reconociendo al juego como una actividad natural fomentando al desarrollo de destrezas cognitivas y afectivas consolidando la base del aprendizaje integral. El estudio se orienta en observar y analizar como la aplicación de actividades gamificadas analógicas favorecen en el aprendizaje socioemocionales respetando las condiciones naturales del proceso educativo.

La necesidad de esta investigación surgió debido a la limitada evidencia empírica y teórica sobre la implementación de la gamificación analógica en educación inicial, especialmente en aquellas que no requieren tecnología. Se busca transformar las practicas pedagógicas tradicionales mediante actividades didácticas centradas en el estudiante. En la primera infancia los juegos son la principal vía del aprendizaje por ello la gamificación analógica resulta un medio eficaz para canalizar emociones, consolidar las actitudes positivas y promover la interacción social en el aprendizaje. En el CEI “Carlota Noboa de Durango” se evidenció limitaciones en estrategias innovadoras lo que justificó la ejecución de este estudio.

Este estudio es relevante porque fortalece las habilidades socioemocionales de los niños de 4 a 5 años demostrando que la gamificación analógica fomenta el

compromiso educativo, el reconocimiento emocional, la autorregulación, la empatía, las habilidades sociales y la autonomía. Su pertinencia se vincula con las demandas de la educación ecuatoriana ya que promueve metodologías activas, inclusivas y emocionalmente significativas enfatizando el juego como recurso pedagógico central en el proceso de enseñanza -aprendizaje.

Los principales beneficiarios fueron los niños del Centro de Educación Inicial "Carlota Noboa de Durango" a quienes mediante actividades gamificadas diseñadas según sus características evolutivas y adaptadas a su edad fortalecen las competencias socioemocionales. Los docentes también resultaron beneficiados al disponer esta información ya que fortaleció su práctica pedagógica y concretas que enriquecen su labor pedagógica.

La presente investigación posee novedad científica ya que al abordar la gamificación analógica como estrategia pedagógica orientada al desarrollo del aprendizaje socioemocional de 4 a 5 años se distingue por replantear el uso de la gamificación desde una perspectiva no digital destacando el valor del juego tradicional como medio para desarrollar habilidades socioemocionales en la infancia. Está se diferenció de investigaciones previas que asocian la gamificación principalmente con el uso de plataformas digitales al demostrar que la creatividad docente y la interacción directa pueden generar experiencias de aprendizaje significativas sin necesidad de recursos digitales introduciendo un enfoque contextualizado al entorno del Centro de Educación Inicial "Carlota Noboa de Durango" es por ello que el diseño de un manual de actividades lúdicas basadas en la gamificación sin tecnología representa un aporte teórico práctico que contribuye a la innovación pedagógica ampliando las posibilidades de intervención para el desarrollo integral de las competencias socioemocionales.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Caracterizar la contribución de la gamificación análoga como estrategia pedagógica para el aprendizaje socioemocional de los niños 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”, cantón Guaranda, provincia de Bolívar, periodo 2025.

5.2 Objetivos específicos

-Fundamentar teóricamente la gamificación analógica como estrategia pedagógica orientada al desarrollo del aprendizaje socioemocional en niños de 4 a 5 años.

-Identificar las principales limitaciones socioemocionales que presentan los niños de 4 a 5 años del CEI “Carlota Noboa de durango” para aplicar las estrategias gamificadas.

-Diseñar un manual de actividades lúdicas enfocadas en la gamificación sin tecnología que promuevan dimensiones socioemocionales.

6. MARCO TEÓRICO

6.1 Teoría científica

6.1.1 El juego como estrategia educativa

6.1.2 El juego

El juego es considerado como una actividad natural, espontánea y creativa siendo el medio más importante por el cual los niños exploran, comprenden y se relacionan con su entorno ya que surge del interés y la curiosidad de cada persona. Permite expresar emociones, desarrolla la imaginación, fortalece las habilidades sociales y cognitivas. Mas que una distracción el juego representa la experiencia de adquirir un aprendizaje significativo convirtiéndose en una forma natural y divertida de conocer el mundo.

6.1.3 El juego en el desarrollo infantil

El Ministerio de Educación (2014), establece que el juego es una forma natural de aprender, por ende, es un eje metodológico fundamental porque contribuye en el desarrollo integral de los infantes, por ende, debe integrarse en las experiencias pedagógicas ya que potencia el desarrollo cognitivo, socioemocional, comunicativo, motriz, creativo, ético, la autonomía y la identidad. Se debe propiciar al niño un entorno adecuado que le permita desenvolverse con plena libertad donde tenga acceso a materiales y juguetes didácticos que satisfagan la necesidad natural del movimiento, acción y práctica.

Desde una perspectiva teórica, Jean Piaget (1896-1980), de nacionalidad suiza, fue un destacado investigador reconocido por sus aportes en la psicología evolutiva (teoría cognitiva) (Arija, 2021).

Mediante las actividades ludicas los niños adquieren nuevas experiencias y las adaptan a conocimientos previos fortaleciendo las estructuras cognitivas

permitiéndoles interpretar su entorno. En la etapa preoperacional el juego simbólico promueve que el niño utilice su imaginación para representar situaciones de la vida cotidiana. Mediante este juego expresan sus emociones, exploran roles, encuentran maneras creativas de resolver conflictos, desarrollan su pensamiento y capacidad para comprender el entorno que los rodea.

Mientras que Vygotsky (1979) resalta que en juego es una actividad social profundamente vinculada al lenguaje. Durante el juego aprenden a relacionarse, comprender reglas, asumir roles, etc. El autor propone la "Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)" el cual enfatiza que la orientación de un adulto o el apoyo de sus compañeros, el juego se transforma en un espacio de aprendizaje en donde el niño alcanza niveles altos en su desarrollo integral.

En este sentido el juego se entiende como el punto de partida de nuevas metodologías que buscan mantener la esencia lúdica y transformarla en un aprendizaje significativo. Allí es donde entra la gamificación debido a que toma los principios del juego como el disfrute, el desafío y la recompensa integrándolo con un propósito pedagógico, a través de esta estrategia se incorporan elementos como niveles, puntos o misiones que promueven el entusiasmo por aprender y el desarrollo de competencias socioemocionales.

6.2 Fundamentación teórica de la gamificación

6.2.1 Conceptualización de la Gamificación

"En su forma más simple, la gamificación consiste en aplicar elementos propios de los juegos en contextos ajenos al juego (…) el objetivo es hacer que las actividades resulten más atractivas y emocionantes al fomentar comportamientos que se desean incentivar" (Poveda et al., 2023, p. 7).

La gamificación se enfoca en el uso de dinámicas y mecánicas propias del juego. Es decir, que se basa en el juego, pero consiste en aprender a través de ello

utilizando el sistema de puntuación, retos, recompensas, esto permite que se motiven, que mantengan la concentración y se esfuercen para alcanzar los objetivos educativos de forma interactiva y significativa siendo útil para despertar el interés, la motivación, curiosidad y el compromiso cooperativo y personal.

6.2.2 Elementos de la gamificación

Para comprender su funcionamiento es necesario tomar en cuenta tres elementos fundamentales. Las dinámicas que representan las motivaciones internas del jugador; Las mecánicas que regulan las acciones y reglas del sistema; Los componentes que abarcan los elementos visibles e interactivos del juego como los puntos, niveles, insignias, recompensas, barras de progreso, etc. Los cuales permiten al participante visualizar su avance y mantenerse motivado.

Figura 1.

Elementos de los juegos de la gamificación



Nota. Figura elaborada por la autora (2025).

Estos aspectos permiten diseñar entornos educativos más atractivos, interactivos y significativos en donde el aprendizaje se convierte en una experiencia motivadora y placentero.

6.2.2.1 Dinámicas

La dinámica en la gamificación es el conjunto de procesos y principios motivacionales que orientan la interacción del participante con la actividad lúdica promoviendo el compromiso, la cooperación, la competencia o el logro de metas.

Es el nivel más elevado de abstracción y los primeros aspectos a examinar deberían responder a la interrogante ¿Cuál es el propósito de este juego? Esto abarca la narrativa, las emociones, el avance, las interacciones sociales y las estricciones (Flores y Fernández, 2021, p. 393).

Tabla 1.

Descripción de las mecánicas de la gamificación

Dinámicas (motivaciones internas)	
Emociones	Se busca despertar sentimientos como la curiosidad, la competencia, la frustración o la felicidad.
Narración	Contexto que da sentido y emoción al juego.
Progresión	Representa la evolución o crecimiento del jugador o estudiante durante el proceso.
Estatus	Los participantes necesitan ser reconocidos.
Relaciones	Incluye las interacciones sociales, la cooperación, el compañerismo y el sentido de pertinencia.
Limitaciones	Son los limites o condiciones obligatorias que estructuran la experiencia del juego.

Nota. Elaborada por la autora a partir de Flores y Fernández (2021, p. 393).

6.2.2.2 Mecánicas

Las mecánicas en la gamificación comprenden las acciones, reglas y procesos que determinan el funcionamiento del sistema gamificada. A través de ellas se estructuran las interacciones, los retos y las recompensas que orientan la participación de los jugadores permitiendo regular la dinámica del aprendizaje lúdico promoviendo la motivación, el compromiso y el logro de objetivos pedagógicos.

Tabla 2.

Descripción de las mecánicas de la gamificación

Mecánicas (acciones, reglas y procesos)	
Cooperación	Implica trabajar en conjunto para alcanzar una meta común.
Competencia	Deseo de superar retos o supone enfrentarse hacia otros.
Retos	Actividades que requieren esfuerzo y plantean un reto al participante.
Recompensas	Beneficios o incentivos obtenidos por los logros alcanzados.
Retroalimentación	Información que permite saber cómo se está desempeñando el jugador.
Suerte	Elemento de azar que puede influir en el resultado.
Transacciones	Intercambio de recursos o elementos entre jugadores o con el sistema.

Turnos	Organización del juego mediante participación alternada o por secuencias.

Nota. Elaborada por la autora a partir de Flores y Fernández (2021, p. 393).

6.2.2.3 Componentes

Constituyen los elementos visibles y tangibles que conforman el entorno de juego. Estos permiten las mecánicas y dinámicas haciendo posible la interacción directa del participante con el sistema gamificada. Entre ellos se incluyen recursos como avatares, colecciones, equipos o recompensas favoreciendo la inmersión, la motivación y el sentido de progreso dentro del proceso educativo.

Tabla 3.

Descripción de los componentes de la gamificación

Componentes (componentes visibles)	
Avatar	Representación visual o simbólica del jugador dentro del entorno gamificada.
Colecciones	Objetos o elementos que pueden acumularse como parte del progreso.
Combate	Enfrentamientos entre jugadores o contra desafíos del sistema.
Desbloqueo de contenidos	Acceso progresivo a nuevos recursos o niveles conforme se avanza.
Equipos	Trabajo conjunto entre jugadores con un propósito común.

Gráficas sociales	Representaciones visuales del avance individual o colectivo.
Huevos de pascua	Elementos cultos o sorpresas dentro de la experiencia del juego.
Insignias	Símbolos visuales que reconocen logros o metas alcanzadas.
Límites de tiempo	Plazos establecidos que aumentan la tensión y la motivación.
Misiones	Retos o tareas específicas que deben cumplirse para avanzar.
Niveles	Etapas que marcan distintos grados de dificultad o progreso.
Puntos	Recompensas numéricas que evidencian el desempeño del jugador.
Clasificaciones y ránquines	Listas que comparan el rendimiento de los participantes.
Reglas del juego	Normas que guían la participación y establecen las condiciones del desafío.
Tutoriales	Espacios de aprendizaje que enseñan el funcionamiento, normas y estrategias del juego.

Nota. Elaborada por la autora a partir de Flores y Fernández (2021, p. 393).

"La gamificación no se limita a solo ofrecer recompensas o hacer distinciones, sino que involucra una combinación de componentes que generan motivación y se

integran con un enfoque que puede ser educativo o para generar resultados" (Gavira, 2022, p. 98).

6.2.3 Gamificación como estrategia pedagógica

La gamificación es una estrategia pedagógica innovadora que consiste en aplicar elementos y mecánicas propias de los juegos en entornos de aprendizaje con el propósito de desarrollar el aprendizaje de las dimensiones socioemocionales ya que se utilizan recompensas, niveles e insignias haciendo que los niños se sientan incentivados a participar activamente en clases. Se la define como la aplicación de las características del juego en situaciones no relacionadas al juego, es decir, que no busca convertir la enseñanza en juego, busca incorporar actividades que estimulen el interés y la interacción activa y cooperativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el ámbito educativo se basa en generar experiencias que promueven el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los niños convirtiéndose en protagonistas de su propio aprendizaje siendo estos aspectos esenciales en el desarrollo integral de los infantes.

Asimismo, la gamificación no solo se orienta al fortalecimiento de las competencias cognitivas, también se orienta a desarrollar y fortalecer las habilidades socioemocionales como la empatía, la cooperación, la autorregulación emocional, la autonomía, entre otros. Zuckerman y Cunningham (2011) señalan que la emoción y el juego son factores determinantes para mantener la motivación intrínseca y generar aprendizajes duraderos que relacionan las experiencias del ámbito educativo con sensaciones positivas de logro y diversión. De esta manera el docente promueve experiencias de aprendizajes activas, creativas y colaborativas que fortalecen el desarrollo socioemocional.

6.2.4 El conductismo y su relación con la gamificación

De acuerdo a autores como John y Skinner el conductismo es una teoría del aprendizaje que sostiene que el comportamiento humano puede modificarse mediante estímulos (causas) y respuesta (efectos). Su objetivo principal es reforzar conductas positivas y eliminar las negativas; "La conducta del individuo humano es muy variada, azarosa y hasta arbitraria, además del ser circunstancial y circunstancia, temporal y cambiante de acuerdo a la cultura y al individuo (…)" (Bobadilla, 2022, p. 3).

Los cuales fortalecen o debilitan determinadas conductas en el ámbito educativo, esta teoría ha permitido diseñar estrategias que buscan motivar al estudiante mediante recompensas o reconocimientos que estimulan su participación y desempeño.

En este sentido, la gamificación se fundamenta parcialmente en los principios conductistas al utilizar sistemas de recompensas y refuerzo que orientan al comportamiento del estudiante hacia objetivos específicos, promoviendo una actitud activa, positiva y comprometida con el aprendizaje. la gamificación refuerza la motivación intrínseca añadiendo al componente emocional y lúdico que potencia el desarrollo integral del niño.

Ortega et al., (2022) afirman que el comportamiento infantil está determinado por la educación familiar y el entorno donde se desarrolla. Cada estudiante manifiesta actitudes distintas por lo que es necesario observar y registrar para intervenir, el comportamiento está estrechamente relacionado con la atención socioemocional que reciben en su hogar y entorno, cuando esta es insuficiente pueden presentarse conductas inadecuadas que interfieren en su aprendizaje y dificultan el desarrollo de habilidades.

6.2.5 Gamificación analógica

La gamificación analógica forma parte del aprendizaje lúdico y se caracteriza por aplicar las dinámicas propias del juego sin necesidad de recurrir a herramientas tecnológicas, utiliza recursos tangibles como tableros, cartas, fichas, tarjetas, dados,

roles, o datos para transformar una actividad educativa en una experiencia de juego. A diferencia de la gamificación digital que se apoya en plataformas o videojuegos, etc.

Ambas tienen el mismo propósito que es convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia motivadora con reglas claras, retos progresivos y recompensas significativas que estimulen la participación, de esta forma el estudiante deja de ser un receptor pasivo para convertirse en un protagonista de su propio aprendizaje participando en un entorno dinámico y divertido.

El poder de la gamificación analógica radica en su capacidad de hacer tangible lo intangible, es decir, que los niños pueden manipular elementos físicos, ver progresos palpables, interactuar cara a cara con sus compañeros y participar activamente al incorporar desafíos, niveles, recompensas y narrativas logrando motivar y enganchar al alumno incluso sin pantallas y favoreciendo a la interacción social, el trabajo colaborativo y la comunicación entre los participantes.

En el ámbito educativo la gamificación contribuye tanto al desarrollo cognitivo como al fortalecimiento de habilidades emocionales como la empatía, la cooperación, el respeto, entre otros. por ende, esta metodología se consolida como una alternativa efectiva para crear aprendizaje significativas, participativas y emocionalmente positivas. “Se juega analógicamente cuando los elementos y los jugadores que forman parte de la actividad se encuentran en el mismo espacio físico que el jugador, ocupan un lugar y general reacciones en el espacio como respuesta a las acciones” (Gavira, 2021, P. 48).

6.2.6 Recursos didácticos no tecnológicos

En la gamificación analógica los recursos didácticos no tecnológicos son el eje central que permite trasladar la experiencia del juego al aula sin depender de herramientas digitales. Mediante la utilización de estos recursos el aprendizaje se transforma en una experiencia tangible y emocionalmente enriquecedora debido a que

los Niños manipulan objetos, se desplazan, colaboran y asumen distintos roles dentro del juego promoviendo el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

"La implementación de la gamificación analógica proporcionara recomendaciones practicas al cuerpo docente para aplicarla en entornos educativos que no dispongan recursos tecnológicos avanzados ofreciendo una alternativa efectiva y accesible para enriquecer el proceso de aprendizaje" (Berrocal, 2024, p. 3874).

Para llevar a cabo la gamificación analógica dentro del aula es importante que los recursos sean visibles, palpables y estén integrados con los objetivos de aprendizaje de modo que el juego y el contenido se funcionen de forma natural. Entre los recursos más representativos:

6.2.6.1 Tarjetas o fichas personalizadas

Son elementos funcionales del juego que representan puntos, penalizaciones, pistas o ventajas dentro de la dinámica, su objetivo es mantener la mecánica del juego dinamizando el proceso.

6.2.6.2 Identidad grupal

"Permite aumentar la conexión y el sentido de pertenencia del grupo, especialmente si los equipos eligen sus propios nombres o avatares. Siempre que sea posible los estudiantes deben tener la oportunidad de diseñar sus propios escudos y símbolos (…) esta estrategia implica y se vincula inicialmente con la narrativa (Flores y Fernández , 2021, p. 393).

6.2.6.3 Tableros y mapas físicos

Son herramientas visuales que orientan la progresión dentro del juego en donde los niños avanzan casillas o zonas del tablero superando obstáculos obteniendo recompensas, insignias o completando misiones fortaleciendo la motivación y sentido

del logro. Además, el desplazamiento físico y el uso del espacio contribuye al aprendizaje kinestésico mediante la acción y el movimiento.

6.2.6.4 Roles asignados

Se basa en adoptar identidades o personajes en el juego ayudando a que los niños asuman responsabilidades especificas fortaleciendo su sentido de pertenencia. De esta manera se promueve la empatía, cooperación y la comunicación efectiva reduciendo el miedo al error ya que consiste en actuar desde el personaje no desde su identidad real.

6.2.6.5 Dinámicas grupales

Se basa en trabajos cooperativos, competencias amistosas y misiones colaborativas en donde cada equipo aporta para llegar a una meta en común. Esta dinámica refuerza la inteligencia emocional enseñándoles a negociar, a tomar decisiones grupales y a aprender a valorar las fortalezas de sus compañeros.

6.2.6.6 Dados y ruletas de desafíos

Permiten incorporar el factor sorpresa en el aprendizaje. Cada lanzamiento o giro determina una actividad, pregunta o reto diferente lo que mantiene la atención del grupo y genera entusiasmo.

6.2.6.7 Tarjetas de misión o sobres sorpresa

Se enfoca en el componente narrativo y motivacional, este contiene retos, mensajes o misiones secretas que se deben cumplir, se usan para añadir emoción, narrativa y propósito al juego fortaleciendo la motivación y el trabajo colaborativo.

6.2.6.8 Escenarios y ambientaciones

Los escenarios y ambientaciones constituyen a una estrategia pedagógica clave para potenciar el aprendizaje a través del juego. Por ello transformar el aula en un

entorno temático de acuerdo al tema a tratar ayuda a crear una atmosfera de inmersión que estimula la imaginación y la dimensión socioemocional y comunicativa.

6.2.6.9 Cuadernos, fichas o pasaportes de juego

Sirven para poder registrar sus logros, reflexiones o aprendizajes adquiridos durante la experiencia. Mas que un control es una herramienta que impulsa a la autobservación y la autorregulación emocional.

6.2.6.10 Insignias físicas y recompensas simbólicas

Las medallas, pines, cintas o sellos son formas sencillas, pero de alto valor simbólico que refuerzan el esfuerzo y la participación fortaleciendo la autoestima y la motivación dentro del aprendizaje.

Es fundamental tener claro lo que se quiere lograr. La gamificación se basa en jugar con el objetivo de potenciar, competencias, habilidades o valores específicos. Los objetivos deben ser medibles y coherentes con el currículo o con el propósito educativo.

6.2.7 ¿Cómo gamificar?

1. Definir los objetos de aprendizaje

Consiste en tener claro lo que se quiere lograr. La gamificación se basa en jugar con el objetivo de potenciar, competencias, habilidades o valores específicos. Los objetivos deben ser medibles, claros y coherentes con el currículo o con el propósito educativo.

2. Conocer al grupo de participantes

Cada grupo tiene particularidades e intereses, por ende, hay que considerar edades y niveles de motivación distintos por ello es clave entender y conocer lo que les motiva, que tipo de actividades disfrutan y cuáles son sus necesidades emocionales o

cognitivas. Esto permite adoptar la experiencia de juego para que sea atractiva y significativa.

3. Diseñar la narrativa o ambientación temática

Es fundamental implementar una buena historia o ambientación que permita contextualizar las actividades dentro de un escenario atractivo que ayude a sumergir al estudiante en el proceso y mantener su atención durante más tiempo estimulando su imaginación, despertando la curiosidad y el pensamiento simbólico.

4. Establecer las reglas y mecánicas

Se establecen las normas del juego, los retos, la forma de ganar puntos, subir de nivel o de recibir recompensas, estas tienen que ser justas, claras y participativas evitando la competencia desmedida.

5. Incorporar retroalimentación constante

La gamificación es más efectiva cuando los niños reciben retroalimentación inmediata respecto a sus logros o errores mediante insignias, mensajes bonitos, tableros de progreso o reflexiones grupales. Manteniendo la motivación y reforzando el aprendizaje al mismo tiempo que promueve la autorregulación y la empatía entre pares (Zainuddin et al., 2020).

6. Evaluar y ajustar la experiencia

La Universidad Politécnica de Madrid (2020) en el articulo titulado gamificación en el aula indica que evaluar permite analizar el impacto de la gamificación identificando aciertos y realizando ajustes. Escuchar a los participantes y reflexionar sobre su nivel de disfrute y aprendizaje asegura una mejora continua del proceso. Se puede realizar desde diversas perspectivas:

6.1 Evaluación de la experiencia: permite conocer la satisfacción y el aprendizaje de los niños para mejorar el proceso educativo. Esta se la debe realizar

durante y después de finalizar la actividad utilizando cuestionarios o rubricas que valoren aspectos como la ambientación, los retos, la motivación, la diversión y las recompensas. Con ello el docente puede re ajustar la estrategia y mantener el interés favoreciendo los aprendizajes significativos.

6.2 Evaluación de las competencias transversales: depende de los objetivos del juego, es decir, si se trabaja en equipo se valora la participación y la actitud mediante interrogantes y la observación; si es la resolución de conflictos se analizan como entienden la situación, que estrategias usan y resultados logran. Puede incluir la evaluación del docente, compañeros y del estudiante.

6.3 Evaluación de los aprendizajes: depende de la planificación del docente quien decide ¿Cómo?, ¿Cuándo?, y ¿Con qué recurso? Valorara los aprendizajes y los resultados obtenidos.

7. Promover la reflexión final

Al finalizar la actividad generar un espacio de dialogo en donde los niños expresen como se sintieron y que aprendieron es importante ya que esta reflexión consolida los aprendizajes y favorece la conexión entre el juego y la vida real.

6.3 Fundamentación teórica del área socioemocional

6.3.1 El aprendizaje socioemocional

Es un enfoque integral del aprendizaje fundamentado en la ética del cuidado integrando los componentes cognitivos, sociales y emocionales con el objetivo de potenciar el bienestar de los estudiantes, su éxito académico y su participación activa como ciudadanos globales y a la vez promoviendo un cambio social positivo (UNESCO, 2024).

Es decir, consiste en desarrollar habilidades emocionales y sociales fundamentales para el bienestar integral de los estudiantes. A través de este proceso se

aprende a comprender y expresar emociones, fortalecer la autoestima, relacionarse positivamente con el entorno y mantener un equilibrio entre lo escolar y cotidiano favoreciendo el desarrollo personal y académico.

6.3.2 Dimensiones socioemocionales

Las dimensiones socioemocionales son los componentes que integran el desarrollo emocional y social representando las habilidades necesarias para reconocer y manejar las emociones propias y ajenas para relacionarse positivamente con su entorno, tomar decisiones responsables favoreciendo el bienestar individual y grupal, para fortalecer la autonomía (Ramírez et al., 2020). Se destacan las siguientes áreas:

6.3.2.1 El autoconocimiento

Se refiere a la capacidad que se tiene para reconocer emociones, pensamiento, debilidades, fortalezas y valores personales. Implica desarrollar una imagen positiva de sí mismo y comprender como sus emisiones influyen en el comportamiento y el aprendizaje centrándose en el conocimiento y valoración personal permitiendo formar su identidad y mejorar su relación con el entorno social lo cual permite mantener un estado de bienestar.

6.3.2.2 La autorregulación

Es la capacidad que tiene una persona para reconocer, controlar y ajustar sus emociones, pensamientos y comportamientos según la situación en la que se encuentra. Implica poder mantener la calma, esperar turnos, seguir instrucciones, resolver conflictos, persistir en una tarea y adaptarse cuando algo no le sale como esperaba.

Este proceso no ocurre de forma automática se desarrolla con la práctica y la experiencia a medida que el individuo aprende a reflexionar antes de actuar, a manejar la frustración y a buscar soluciones adecuadas ante los desafíos.

6.3.2.3 La autonomía

Es la capacidad que tiene una persona para actuar, decidir y asumir responsabilidades por cuenta propia tomando en consideración sus necesidades, valores y metas. Implica que el individuo pueda gestionar sus acciones sin depender totalmente de la guía o intervención de otros desarrollando seguridad en sí mismo y confianza en sus habilidades. Se construye progresivamente a través de experiencias que permiten al ser humano aprender a resolver problemas, tomar decisiones y valorar las consecuencias de sus actos. Cuando se fomenta la autonomía se fortalece el pensamiento crítico, la iniciativa personal y la capacidad de adaptación lo que enriquece su forma integral.

6.3.2.4 La empatía

Es la capacidad de comprender y conectar con los sentimientos, pensamientos y experiencias de otras personas. Implica ponerse en el lugar del otro para reconocer como se siente y responder de manera respetuosa y sensible. No se trata solo de entender una situación sino de hacerlo desde una mirada humana que valore emociones ajenas favoreciendo la convivencia ya que permite establecer relaciones más solidarias, ayuda a que las personas actúen con consideración mostrando apoyo cuando alguien atraviesa dificultades.

6.3.2.5 La colaboración

Es el proceso el cual varias personas trabajan juntas para alcanzar un objetivo en común, compartiendo ideas, habilidades y responsabilidades. Implica la disposición de cada integrante para aportar lo mejor de sí, escuchar a los demás y coordinar esfuerzos de manera organizada y respetuosa. Cuando existe la colaboración las actividades se realizan de forma más eficiente ya que cada persona complementa el trabajo de los otros generando soluciones más creativas y completas. Además, promueve la confianza, la comunicación abierta y el sentido de pertenencia dentro del grupo.

Figura 2.

Dimensiones socioemocionales

Dimensiones socioemocionales	Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Indicadores de logro
AUTOCONOCIMIENTO	Atención	Identifica que el proceso de regular la atención requiere tomar conciencia de los propios pensamientos y sensaciones corporales, y elaborar un plan para el logro de metas.
	Conciencia de las propias emociones	Describe las características fisiológicas de las emociones, y emplea estrategias que le permiten tener una visión más amplia y objetiva de su personalidad y patrones habituales.
	Autoestima	Reconoce cuando tiene actitudes y relaciones destructivas, emplea estrategias que le permiten superarlas y pide ayuda.
	Aprecio y gratitud	Aprecia las manifestaciones estéticas a su alrededor, y expresa gratitud hacia sus compañeros, maestros, familia y miembros de su comunidad.
	Bienestar	Asume la responsabilidad sobre su bienestar y lo expresa al cuidar de su cuerpo y su mente, y aplica estrategias para lograrlo en el corto, mediano y largo plazo.
AUTORREGULACIÓN	Metacognición	Analiza y evalúa el proceso para llevar a cabo una tarea y las emociones asociadas a la misma.
	Expresión de las emociones	Reconoce la complejidad y discordancia emocional ante diversas situaciones de la vida.
	Regulación de las emociones	Reconoce acciones, emociones y relaciones destructivas, emplea estrategias para superarlas y pide ayuda cuando la necesita.
	Autogeneración de emociones para el bienestar	Utiliza la autocrítica, el sentido del humor y el amor a sí mismo para afrontar un conflicto de forma más positiva.
	Perseverancia	Reconoce su capacidad para afrontar dificultades o situaciones adversas basada en la confianza en sí mismo y en los recursos de su comunidad.
COLABORACIÓN	Comunicación asertiva	Establece acuerdos y dialoga de manera respetuosa y tolerante, considerando las ideas de otros, aunque no sean afines a las propias, y evita hacer comentarios ofensivos.
	Responsabilidad	Propone planteamientos originales y pertinentes para enriquecer el trabajo colaborativo.
	Inclusión	Busca consenso a través de la argumentación para poder descartar, incorporar y priorizar las distintas aportaciones de los miembros del grupo.
	Resolución de conflictos	Actúa como mediador y busca llegar a acuerdos justos y respetuosos para las partes involucrados en situaciones de conflicto.
	Interdependencia	Reconoce la importancia de la interrelación de las personas y encamina sus acciones desde una visión sistémica.

AUTONOMÍA	**Iniciativa personal**	Genera puntos de vista informados para resolver asuntos que le afectan a él y a su entorno.
	Identificación de necesidades y búsqueda de soluciones	Analiza los aspectos del entorno que le afectan y cómo estos también afectan a los demás.
	Liderazgo y apertura	Genera vínculos con otros para mejorar su entorno de manera colaborativa.
	Toma de decisiones y compromisos	Decide y lleva a cabo acciones concretas que promueven el aprendizaje y la convivencia armónica.
	Autoeficacia	Utiliza su capacidad para generar hipótesis y explicaciones acerca del mundo que le rodea.
EMPATÍA	**Bienestar y trato digno hacia otras personas**	Expone y argumenta sus sentimientos e ideas acerca del maltrato a otras personas.
	Toma de perspectiva en situaciones de desacuerdo o conflicto	Compara las consecuencias de asumir posturas cerradas frente a posturas de diálogo durante situaciones de desacuerdo o conflicto. Valora las oportunidades de conocer las ideas de otros aun cuando no está de acuerdo.
	Reconocimiento de prejuicios asociados a la diversidad	Relaciona y compara creencias y formas de organización social y política de otras culturas, grupos sociales o políticos, y comprende que es legítimo disentir.
	Sensibilidad hacia personas y grupos que sufren exclusión o discriminación	Promueve acciones y actitudes de inclusión y respeto, dentro y fuera de la escuela, y argumenta su postura frente a expresiones de discriminación.
	Cuidado de otros seres vivos y de la Naturaleza	Coordina y propone, junto con compañeros y maestros, estrategias de sensibilización y acciones para el cuidado del medioambiente que incluyan a la comunidad.

Nota. Tomado de Ramírez et al. (2020).

6.3.3 Importancia del desarrollo socioemocional en preescolares

"La educación socioemocional es un proceso de aprendizaje a través del cual los niños y los adolescentes trabajan e integran en su vida los conceptos, valores, actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones, construir una identidad personal, mostrar atención y cuidado hacia los demás, colaborar, establecer relaciones positivas, tomas decisiones responsables y aprender a manejar situaciones retadoras de manera constructiva y ética" (Sep., 2017. P. 304). Es por ello que desarrollar el área socioemocional en la primera infancia resulta fundamental debido a que en este proceso los infantes comienzan a construir bases de su identidad, su forma de relacionarse y su manera de interpretar el mundo.

Fomentar estas habilidades permite que aprendan a reconocer sus sentimientos, a expresar sus emociones con seguridad, establecer vínculos positivos con su entorno, fortalecer la empatía, autonomía y la resolución de conflictos, siendo estos aspectos esenciales para su bienestar y para la convivencia.

A través de este proceso aprenden a expresarse, a convivir con empatía y a enfrentar los retos cotidianos con mayor seguridad. Fomentar el aprendizaje de estas competencias contribuyen a una formación integral en la que el crecimiento emocional y social acompaña al desarrollo cognitivo y académico.

6.3.4 Características evolutivas los niños de 4 a 5 años

Durante los 4 y 5 años los infantes atraviesan una etapa en la que empiezan a consolidar habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas que sientan las bases para un desarrollo integral. En esta edad la imaginación, la curiosidad y la necesidad de explorar su entorno son motores fundamentales para un buen desarrollo. Durante este periodo los pequeños viven una etapa de transformaciones profundas en todas las dimensiones del desarrollo, a continuación, se muestran avances significativos en diversas áreas en esta edad:

6.3.4.1 Desarrollo cognitivo

Según Piaget (1972) su pensamiento es predominante encontrándose en una etapa preoperacional caracterizada por aprender mediante la observación, manipulación de objetos y el juego simbólico. Empiezan a comprender las relaciones espaciales y temporales simples, como antes-después o grande-pequeño. Pueden clasificar objetos por más de una característica y resolver problemas sencillos mediante la experimentación. Muestran una atención más sostenida, aunque todavía se distraen con facilidad ante estímulos nuevos. Empiezan a desarrollar la memoria lógica y visual recordando secuencias, historias y canciones.

6.3.4.2 Desarrollo del lenguaje

Su vocabulario se amplía notablemente llegando a usar oraciones más complejas y a mantener conversaciones con sentido. Comprenden instrucciones de varios pasos y utilizan el lenguaje pata expresar emociones, ideas y negociar en el juego. Les gusta hacer preguntas constantemente para entender el mundo que los rodea lo que refleja un pensamiento curioso y exploratorio.

6.3.4.3 Desarrollo socioemocional

Muestran mayor independencia y deseo de autonomía queriendo realizar tareas por sí mismos. Empiezan a comprender emociones ajenas y propias, aunque todavía necesitan que los guían para regular sus impulsos. Se fortalecen los vínculos con sus pares, disfrutan los juegos grupales y comienzan a practicar la cooperación, el respeto por turnos y las reglas. Buscan el reconocimiento y la aprobación de los adultos influyendo en su autoconcepto y autoestima.

6.3.4.4 Desarrollo moral

Empiezan a identificar entre lo correcto y lo incorrecto basándose en normas externas (familia, escuela). Su sentido moral aún depende de la figura adulta, pero empiezan a comprender que las acciones tienen consecuencias.

6.3.4.5 Desarrollo físico y motor

Su coordinación motora gruesa mejora notablemente ya que corren, saltan, trepan y se desplazan con mayor control. Van desarrollando y refinando la motricidad fina, es decir que pueden tomar objetos pequeños, dibujar figuras reconocibles, abotonarse la ropa, usar tijeras, entre otros. Desarrollan control sobre su cuerpo, equilibrio y postura lo que les facilita participar en actividades artísticas, deportivas, entre otros.

6.3.4.6 Desarrollo afectivo

Son más expresivos y afectuosos, manifiestan cariño, tristeza, alegría o enojo con mayor claridad. Desarrollan la empatía poniéndose en el lugar de otros y reaccionando ante sus emociones. Necesitan sentirse aceptados y seguros emocionalmente para explorar y aprender con confianza.

6.3.4.7 Desarrollo del pensamiento simbólico y creativo

El juego imaginativo se vuelve más elaborado: representan roles, crean historias y escenarios ficticios. Usan el dibujo, la dramatización y la música como formas de expresión emocional y cognitiva. La creatividad se convierte en una vía para resolver problemas, expresar emociones y comprender la realidad.

6.3.5 Factores que limitan el desarrollo del área socioemocional

El desarrollo socioemocional en la primera infancia depende de una combinación de factores familiares, escolares y personales que influyen directamente en su capacidad de desarrollar habilidades socioemocionales. Entre las causas más frecuentes están:

La falta de acompañamiento emocional en el entorno familiar, cuando los adultos no validan sus emociones o cuando responden con castigos ante la expresión emocional, es por ello que los infantes tienen a reprimir lo que sienten limitando su autoconocimiento y seguridad emocional (Morales et al., 2022).

El modelo de crianza es otro factor, la crianza autoritaria y permisiva generan dificultades para establecer límites emocionales saludables, mientras que un estilo de crianza democrático promueve la empatía y el control emocional. La ausencia de comunicación en el hogar es un factor que impide que los niños aprendan estrategias adecuadas para resolver conflictos o expresar necesidades de manera asertiva.

Los factores socioeconómicos juegan un papel importante en estos factores debido a que los ambientes de vulnerabilidad o estrés familiar como la inestabilidad laboral o la falta de recursos afectan la atención emocional que los padres brindan repercutiendo en la autoestima y en la gestión de emociones del niño. Los conflictos familiares y la inestabilidad emocional de los adultos general un entorno impredecible que limita la adquisición de modelos positivos de autorregulación.

El uso excesivo de la tecnología y sus dispositivos es un factor que reduce el juego libre y con ello se reduce la socialización restando oportunidades para desarrollar habilidades como la cooperación, la empatía y la comunicación. Los entornos escolares como efectivos o con metodologías rígidas limitan la expresión emocional y la interacción social, un clima escolar poco empático impide que los niños aprenden a resolver conflictos pacíficamente o expresar sus emociones adecuadamente.

6.4 Gamificación analógica para el desarrollo socioemocional

La gamificación analógica se ha consolidado como una estrategia eficaz para fortalecer las competencias socioemocionales mediante tableros, tarjetas, roles, puntos, insignias o desafíos colaborativos convirtiendo el aula en un espacio activo donde el niño aprende a interactuar, expresar emociones, resolver conflictos, colaborar, entre otros; mediante juegos de mesa, dinámicas grupales o actividades con reglas compartidas los niños aprenden a esperar turnos, negociación, respetar acuerdos y comunicar sus emociones de manera asertiva favoreciendo la inclusión. El docente actúa como mediador y guía.

Durante la etapa preescolar la gestión emocional en la infancia es un pilar del desarrollo integral, los niños empiezan a reconocer expresar y comprender sus emociones por lo que necesitan espacios educativos donde puedan aprender a manejarlas de forma adecuada. La gamificación analógica se ha convertido en una propuesta educativa que permite acompañar de manera más cercana el desarrollo emocional de los infantes. Al utilizar el juego como medio de aprendizaje el aula se

transforma en un espacio en el que expresan sus emociones, comparten y comprenden sin temores ni juicios.

A diferencia de los recursos digitales la gamificación analógica se basa en experiencias reales y tangibles mediante estas actividades los niños viven diferentes emociones como la alegría al lograr una meta, la sorpresa ante un reto o frustración al perder, entre otras. Con el acompañamiento del docente aprenden a reconocerlas, nombrarlas y canalizarlas de formas positivas.

Desde la visión del currículo educación inicial (2014) establece que responde al propósito de fortalecer el desarrollo personal y social convirtiendo el juego en un medio para desarrollar habilidades socioemocionales. Utilizar esta metodología de la gamificación analógica fortalece el bienestar emocional en la primera infancia favoreciendo la seguridad efectiva y fomentando un clima escolar armonioso. Jugar deja de ser solo una forma de divertirse para convertirse en una oportunidad de aprender a sentir, pensar y convivir.

La gamificación analógica permite precisamente eso; aprender haciendo, sintiendo y compartiendo al enfrentarse a retos lúdicos permitiendo que experimenten diversas emociones y situaciones. Según Gutiérrez y García (2022) las estrategias basadas en el juego promueven la parte intrínseca y el desarrollo de habilidades socioafectivas generando un entorno emocionalmente seguro donde el error se concibe como parte del proceso de aprendizaje.

6.4.1 Beneficios de la gamificación analógica para el aprendizaje socioemocional

Esta estrategia pedagógica favorece un clima positivo y contribuye al desarrollo integral de los estudiantes convirtiéndose en una herramienta valiosa para promover la convivencia, la autonomía y el bienestar emocional dentro del aula. Entre los beneficios más destacados se encuentran:

- Favorece la expresión y comprensión de emociones.
- Fortalece la autorregulación y el control de impulsos.
- Promueve la empatía y el respeto hacia los demás.
- Mejora la comunicación asertiva entre los niños.
- Desarrollar habilidades de cooperación y trabajo en equipo.
- Fomenta la resolución pacífica de conflictos.
- Incrementa la motivación y participación activa.
- Potencia la toma de decisiones y el pensamiento crítico.
- Facilita la inclusión y la convivencia positiva en el aula.
- Brinda experiencias reales que permiten reconocer, nombrar y canalizar emociones.

6.4.2 Relación entre el juego, la gamificación y el aprendizaje socioemocional

El juego constituye una herramienta fundamental en el desarrollo integral ya que a través de él se construye aprendizajes significativos fortaleciendo las habilidades socioemocionales. En el ámbito educativo el juego permite que los infantes experimenten, exploren, se equivoquen y aprendan en un entorno seguro y motivador facilitando el desarrollo de competencias sociales y emocionales esenciales para la vida.

La gamificación a su vez utiliza los principios del juego y los integra en ambientes educativos no recreativos con el objetivo de fomentar la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes. Al incluir elementos como recompensas, desafíos, misiones, historias y trabajo en equipo, la gamificación convierte las actividades de aprendizaje en experiencias dinámicas y relevantes lo que potencia el aprendizaje emocional. La relación entre el juego, la gamificación y el aprendizaje socioemocional se centra en su capacidad compartida para educar desde la emoción, la interacción y el disfrute, contribuyendo al desarrollo de sujetos más autónomos, empáticos y equilibrados emocionalmente.

6.2 Teoría legal

Constitución de la República del Ecuador

Art 26. determina que: La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Art 344. estipula que: El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Art 347. será responsabilidad del estado: Garantizar que los centro de educativos sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica, los centros educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos especiales garantizan el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo garantizar la participación de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Código Orgánico de la Niñez y Adolescencia

Art 11. El interés superior del niño: El interés superior del niño es un principio que está orientado a satisfacer el ejercicio efectivo del conjunto de los derechos de los niños, niñas y adolescentes e impone a todas las autoridades administrativas y judiciales y a las instituciones públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su cumplimiento (Código Orgánico de la Niñez y Adolescencia, 2015).

Art 37. Derecho a la educación: Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad este derecho demanda de un sistema educativo que:

1.Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente (Código Orgánico de la Niñez y Adolescencia, 2015).

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje (Código Orgánico de la Niñez y Adolescencia, 2015)

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Art 40. Como contribución al ente educativo a nivel nacional, establece a la educación inicial como:

El proceso de "acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los Niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2015).

Ley Orgánica de Educación Superior

Art. 32. Diseño y aprobación de la Unidad de Integración Curricular del tercer nivel: Cada Institución de Educación Superior diseñara la unidad de integración curricular, estableciendo su estructura, contenidos y parámetros para el desarrollo correspondiente desarrollo y evaluación, es indispensable haber cumplido con la cantidad mínima de horas o créditos exigidos por las instituciones de educación superior, además de cumplir con cualquier otro requisito que se establezca en su reglamento interno (Consejo de Educación Superior, 2022).

Su aprobación se realizará a través de las siguientes opciones:

Desarrollo de un trabajo de integración curricular

La aprobación de un examen de carácter complexivo, mediante el cual el estudiante deberá mostrar el manejo integral de los conocimientos adquiridos a lo largo de su formación (Consejo de Educación Superior, 2022).

Asimismo, el desarrollo de esta unidad deberá asegurar la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados de tal manera aprobada la unidad de integración curricular, su calificación deberá ser registrada de manera inmediata.

En definitiva, se podrá emitir el titulo respectivo solo cuando el estudiante apruebe todos los requisitos académicos y administrativos establecidos, los mismos quedaran asentados en el acta consolidada de culminación de estudios (Consejo de Educación Superior, 2022).

Reglamento de Régimen Académico

Capitulo II: Titulación

Art 26. Requisitos y opciones de titulación en el tercer nivel, establece que:

Cada Institución de Educación Superior determinara en su normativa interna los requisitos para acceder a la titulación, así como las opciones para su aprobación.

Los créditos correspondientes a las opciones de titulación estarán incluidos en la totalidad de créditos de la carrera.

Se podrá emitir el titulo solamente cuando el estudiante apruebe todos los requisitos académicos y administrativos establecido por la IES lo que constará en el acta consolidad de finalización de estudios (Consejo de Educación Superior, 2022).

Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar

Art 5. Concibe a la Unidad Curricular como el componente que:

Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, experimental, investigativo, innovador entre otros, según el modelo educativo institucional (Universidad Estatal de Bolívar, 2021).

Art 9. Para que el estudiante ingrese a las unidades de integración curricular deberá: Haber aprobado todas las asignaturas del proyecto curricular del nivel inmediato inferior al que se imparte las Unidades de Integración Curricular. Haber aprobado los niveles de idiomas establecidos por el Departamento de Idiomas (Universidad Estatal de Bolívar, 2021).

Del trabajo de integración Curricular

Art 18. Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos niños de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados (Universidad Estatal de Bolívar, 2021).

Art 19. Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantizará la designación oportuna del director o tutor por el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico (Universidad Estatal de Bolívar, 2021).

Art 20. Etapas del trabajo de integración curricular; según el reglamento sigue las siguientes etapas: Planificación del trabajo de integración curricular a través de un perfil de trabajo elaborado (Universidad Estatal de Bolívar, 2021).

Desarrollo del Trabajo de Integración Curricular.

Defensa o sustentación del trabajo de integración curricular (Universidad Estatal de Bolívar, 2021).

Art 20. De la presentación del trabajo de integración curricular; una vez finalizado previo a la autorización del tutor, estudiante entregará en secretaria de carrera y/o unidad de integración curricular el documento el PDF y en físico, debidamente firmados por el tutor y autor; el porcentaje máximo permitido de similitud del documento será del 12% según el anti-plagio utilizado por la institución (Universidad Estatal de Bolívar, 2021).

6.3 Teoría referencial

La investigación se desarrolló en el Centro de Educacion Inicial "Carlota Noboa de Durango" ubicado en la provincia de Bolívar en el cantón Guaranda, parroquia Ángel Polibio Chávez. Es una institución fiscal perteneciente a la zona 5 geográficamente siendo este un centro educativo urbano, trabajan mediante la modalidad presencial en la jornada matutina y cuentan aproximadamente con 5 docentes 141 estudiantes.

Figura 2.

Ubicación del CEI



Nota. Captura tomada de Google maps.

El nombre del centro rinde homenaje a Carlota Noboa de Durango reconocida por su labor docente y su contribución al desarrollo educativo en el cantón Guaranda consolidándose como un espacio comprometido con la formación integral de los más pequeños y con el fortalecimiento de la educación inicial en la parroquia Ángel Polibio Chaves. Históricamente Guaranda es reconocida como una ciudad con una amplia riqueza cultural y su fuerte compromiso con la educación.

6.3.1 Teoría referencial científica

Werbach y Hunter (2012) señalan que la gamificación se entiende como la incorporación de dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos, es decir que no se trata simplemente de jugar pues de igual manera se enfoca en utilizar la lógica del juego para potenciar la participación, el compromiso y la construcción del conocimiento. Esta metodología fomenta la curiosidad, la interacción y el aprendizaje del área socioemocional.

La utilización de la gamificación dentro de la educación primaria permite que encuentren los contenidos más atractivos facilitando el aprendizaje, según Calderón (2022) su aplicación genera un ambiente más dinámico y participativo en el aprendizaje y en el desarrollo de habilidades.

Asimismo, Piaget (1952) sostiene que el juego propicia procesos de asimilación y acomodación que permiten al infante relacionar nuevas experiencias con aprendizajes previos generando un conocimiento profundo, en este sentido el área emocional se ve favorecida al integrar actividades lúdicas que estimulen la cooperación, la resolución de conflictos y la expresión de emociones. Investigaciones evidencian los beneficios que se obtiene al utilizar la gamificación en el desarrollo socioemocional de los estudiantes, Ramírez y Chacón (2020) demostraron que la aplicación de dinámicas de juego en el aula favorece la autoestima, la regulación emocional y la capacidad de trabajar en equipo. Mientras que Diaz y Yánez (2021) encontraron que los juegos estructurados ayudan a los infantes a fortalecer competencias socioemocionales.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de la investigación: cualitativo

Se enfoca en comprender a fondo como piensan, sienten y actúan las personas en su entorno buscando comprender la realidad desde la perspectiva de quienes la viven de esta manera valorando sus experiencias, emociones y contextos. Mas que medir o cuantificar busca interpretar las experiencias, opiniones y comportamiento sin alterarla ya que pretende revelar la riqueza y complejidad de los fenómenos sociales ofreciendo una mirada más humana, contextual y significativa de la realidad estudiada. Rodriguez (2025) señala que el enfoque cualitativo es adecuado para utilizar en investigaciones en las que el objetivo es comprender la complejidad de los fenómenos sociales y las experiencias subjetivas de los participantes siendo así flexible ya que permite ajustar los métodos según avanza el estudio centrándose en obtener una comprensión profunda y humana de la realidad.

El enfoque cualitativo fue el más adecuado para el desarrollo de esta investigación ya que permitió comprender como influye la gamificación analógica en el aprendizaje socioemocional en los niños de 4 a 5 años del centro de Educacion Inicial "Carlota Noboa de Durango" en el cantón Guaranda. Este enfoque se centró en interpretar experiencias, comportamientos y emociones que emergen en el contexto educativo lo cual permitió obtener una visión integral y contextualizada del proceso educativo.

El enfoque cualitativo resulto esencial para caracterizar la contribución de la gamificación analógica como estrategia pedagógica que promueve el desarrollo socioemocional desde una perspectiva más humana.

7.2. Diseño o tipo de estudio

Diseño no experimental

Dzul Escamilla (2013) señala que el diseño no experimental se entiende como aquel tipo de investigación en el que no se manipulan deliberadamente las variables por lo que el investigador se limita a observar los fenómenos tal como ocurren en su entorno natural con el fin de analizarlos e interpretarlos posteriormente, este diseño se basa en el estudio de situaciones, hechos o comportamientos ya existentes sin intervenir directamente en ellos lo que permite obtener una comprensión objetiva de la realidad investigada.

El diseño de la investigación fue no experimental debido a que no se realizó ninguna manipulación intencionada de las variables en estudio. Se observo y analizo el fenómeno tal como ocurrió en un contexto natural con el propósito de comprender como la gamificación análoga influye en el desarrollo del aprendizaje socioemocional de los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial "Carlota Noboa de Durango. Este diseño permitió recolectar información de manera directa y objetiva enfocándose en la interpretación de comportamientos, actitudes y experiencias que surgieron durante la aplicación de actividades ludicas sin tecnología.

7.2.1 Tipo de estudio

Bibliográfico

El tipo de estudio bibliográfico o documental se basa en la revisión y análisis de fuentes escritas relacionadas con el tema de estudio representando una etapa fundamental en todo proceso investigativo ya que implica la búsqueda, selección y evaluación critica de cada información relevante. Abarca diversas fases como la observación, exploración, interpretación y análisis reflexivo, que permiten construir una base teórica solida que respalde el desarrollo de una investigación (Rodríguez, 2024).

El presente estudio fue de carácter bibliográfico ya que se sustentó en la búsqueda, análisis e interpretación reflexiva de diversas fuentes documentales como libros, articulo académicos, tesis y normativas educativas relacionadas con el tema. Esta revisión permitió recopilar información actualizada, confiable y pertinente sobre la gamificación análoga y su contribución al desarrollo del aprendizaje socioemocional, por lo que proporciono una base sólida que respaldo la comprensión del fenómeno estudiado.

Descriptivo

Se lo define como un proceso ordenado y metódico que busca describir e identificar las cualidades particularidades, comportamientos o rasgos de un fenómenos, grupo o situación específica. Este tipo de estudio se enfoca en observar, analizar y registrar la realidad tal como se presenta sin intervenir ni modificar las condiciones naturales en las que ocurre (Martinez, 2018).

El tipo de estudio descriptivo resulto fundamental dentro de la investigación porque permitió analizar y detallar las características del proceso de aprendizaje emocional mediante la implementación de la gamificación analógica en niños de 4 a 5 años.

Facilito la observación y descripción de comportamientos, actitudes y reacciones de los infantes durante las actividades ludicas permitiendo comprender como las dinámicas del juego fortalecieron habilidades como la empatía, la cooperación y la autorregulación emocional aportando información valiosa para caracterizar la contribución de esta estrategia pedagógica en el contexto educativo.

De campo

La investigación de campo se caracteriza por realizarse directamente en el entorno natural o social donde ocurren los hechos permitiendo observar y recopilar información de manera directa en su contexto real. Su propósito principal es obtener

datos auténticos de la realidad ya sea mediante la observación, entrevistas encuestas u otras técnicas de recolección de información primaria resultando esencial porque se tiene contacto directo con el entorno o las personas involucradas (Kiss, 2025).

La investigación de campo tuvo un papel relevante en este trabajo ya que permitió acercarse directamente al contexto educativo donde se evidencio la problemática permitiendo realizarse dentro entorno del aula fue posible observar las dinámicas, conductas y respuestas de los niños en su ambiente natural sin modificar las condiciones del proceso de aprendizaje.

Este tipo de estudio facilito recolectar información genuina y significativa sobre como los juegos sin tecnología promovieron habilidades socioemocionales como la empatía, la colaboración y el control emocional aportando una visión realista y contextualizada del fenómeno investigado.

7.3 Métodos de la investigación

Inductivo

El método inductivo es un enfoque de investigación que parte de la observación de hechos o situaciones específicas para construir conocimientos generales. Se basa en la recolección y análisis de datos reales obtenidos de la experiencia mediante la comparación y el estudio de patrones, permite formular conclusiones o teorías (Espìnola, 2025).

Este método fue esencial en el desarrollo de la investigación debido que permitió partir del análisis de hechos y observaciones particulares dentro del contexto educativo del centro de Educacion Inicial “Carlota Noboa de Durango” para llegar a conclusiones generales sobre la influencia de la gamificación analógica en el aprendizaje socioemocional de los niños de 4 a 5 años. A través de la observación directa y la recolección de información se identificaron comportamientos, actitudes y respuestas de los infantes frente a las actividades ludicas lo que posibilito establecer

patrones que evidenciaron la contribución de esta estrategia en el fortalecimiento de habilidades socioemocionales como la empatía, la cooperación y la autorregulación emocional permitiendo comprender la realidad educativa.

Deductivo

El método deductivo es un procesamiento de razonamiento que parte de principios o teorías generales para llegar a conclusiones particulares. Se basa en la aplicación de leyes o conocimientos previos para explicar casos específicos que permiten comprobar hipótesis mediante la observación y el análisis de situaciones concretas, su lógica va de lo general a lo particular garantizando coherencia en los resultados, dentro de la educación se utiliza para aplicar teorías pedagógicas a la práctica en el aula (Suarez, 2025).

El método deductivo complemento el proceso investigativo por lo que permitió analizar la problemática desde postulados teóricos generales hacia la realidad especifica del contexto educativo. A través de fundamentos conceptuales sobre la gamificación el aprendizaje socioemocional y el desarrollo infantil se derivaron interpretaciones que orientaron la comprensión de los resultados observados en el CEI. Este método facilito contrastar la teoría con la práctica verificando como los principios pedagógicos de la gamificación se manifestaron en las dinámicas de aula y en la conducta socioemocional de los infantes, de igual manera permitió sustentar conclusiones de la investigación en un marco teórico solido garantizando coherencia lógica y rigor científico en el estudio.

Analítico

El método analítico consiste en descomponer un fenómeno o situación en sus partes para estudiarlas por separado y comprender su funcionamiento, su objetivo es entender el todo a partir del estudio detallado de sus componentes favoreciendo el razonamiento lógico y la interpretación profunda de los datos dentro de la educación

se usa para analizar el desarrollo infantil considerando cada dimensión del aprendizaje (Rodriguez, 2022).

El método analítico permitió descomponer la información recolectada en unidades específicas para comprender de manera detallada los elementos que intervinieron en el aprendizaje socioemocional, se analizaron los componentes teóricos, pedagógicos y emocionales implicados en la aplicación de la gamificación analógica identifica la parte de técnicas e instrumentos ando las causas, efectos y relaciones entre las variables observadas; este método facilito un análisis detallado de las respuestas y actitudes manifestadas durante las actividades lúdica, así como las percepciones expresadas por los docentes en la entrevista. A partir de esta revisión minuciosa se identificó los factores pedagógicos y emocionales que intervinieron en el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales aportando una comprensión más profunda y contextualizada del proceso educativo.

Sintético

El método sintético es un proceso de razonamiento que integra las partes de un fenómeno para comprender como un todo, parte del análisis previo y busca unir los elementos estudiados para obtener una visión general permitiendo establecer relaciones entre los datos y formular conclusiones globales. Su lógica va de lo particular a lo general complementando al método analítico (Segura, 2022).

El método sintético permitió integrar los resultados del análisis en una visión global y coherente, articulando los datos empíricos con los fundamentos teóricos del estudio. A partir de la síntesis de la información obtenida, se establecieron conclusiones que explicaron de manera integral la influencia de la gamificación analógica en el fortalecimiento del aprendizaje socioemocional. Este procedimiento favoreció la unificación de los aportes conceptuales, las evidencias observadas y las interpretaciones reflexivas, consolidando una comprensión holística del fenómeno investigado. De esta forma, el método sintético permitió estructurar los hallazgos de

manera lógica y fundamentada, fortaleciendo la consistencia y validez del proceso investigativo.

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Observación directa

La observación directa es una técnica de investigación que consiste en examinar atentamente los comportamientos, actitudes o interacciones de los sujetos en su entorno natural sin alterar las condiciones en que ocurren los hechos. Se utilizo especialmente en el ámbito educativo para analizar el desarrollo, la conducta y las relaciones interpersonales posibilitando una comprensión profunda de los fenómenos observados, facilito identificar patrones, cambios y necesidades contribuyendo a la toma de decisiones fundamentadas en evidencias. Para llevar a cabo esta observación se aplicó la ficha de observación como instrumento para la recolección de los datos.

Ficha de observación

La ficha de observación se empleó como instrumento para recolectar datos sobre el desarrollo socioemocional de los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”. El instrumento estuvo organizado en cinco dimensiones socioemocionales cada una conformada por indicadores que permitieron identificar comportamientos característicos de esta etapa evolutiva. Su estructura facilito una visión general del desempeño de los niños en aspectos como expresión emocional, interacción social, autorregulación, resolución de conflictos y convivencia. Para la valoración de los comportamientos observados se utilizó una escala de logro de tres niveles: iniciado, en proceso y adquirido lo que permitió describir el grado de desarrollo de cada habilidad. Esta escala posibilitó reconocer tanto los avances como las áreas que requieren mayor acompañamiento.

Entrevista

Es una técnica de recolección de información que consiste en un dialogo planificado entre el investigador y una persona o grupo con el propósito de obtener datos relevantes sobre un tema determinado a través de preguntas estructuradas o semiestructuradas que buscan comprender un fenómeno de estudio (Equipo editorial, 2023). Esta técnica sirvió para obtener información directa y detallada desde la perspectiva del docente lo que permitió comprender de manera más profunda las limitaciones socioemocionales que presentan los niños de 4 a 5 años mediante el dialogo planificado y guiado por preguntas pertinentes, facilitó el acceso a experiencias, criterios profesionales y percepciones que enriquecen el análisis aportando datos esenciales para sustentar el diseño de estrategias gamificadas orientadas a fortalecer el aprendizaje socioemocional infantil.

Para llevar a cabo esta observación se aplicó la entrevista semiestructurada al docente como instrumento para la recolección de los datos.

Entrevista semiestructurada

La entrevista semiestructurada como instrumento fue necesaria en esta investigación ya que permitió obtener información cualitativa directa de la docente sobre las limitaciones socioemocionales que presentan los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango” mediante una guía flexible de preguntas fue posible profundizar en aspectos específicos relacionados con el área socioemocional. Facilitó la comprensión de las dinámicas socioemocionales observadas y aporto datos claves para orientar el diseño de estrategias gamificadas adecuadas a las necesidades reales del grupo.

7.5 Informantes claves

Los informantes claves se refieren al conjunto total de individuos, elementos o sujetos que comparten características comunes que son objeto de un estudio así

constituyendo al grupo amplio del cual se obtiene la información para una investigación (Sposob, 2025). Se incluyo únicamente a los niños matriculados en el paralelo "A" de Inicial II durante el periodo lectivo correspondiente que asistieron de manera regular y participaron activamente en las actividades del aula debido a que este grupo representó una etapa clave del desarrollo socioemocional y permitió observar los efectos reales, así mismo se incluyó a la docente del paralelo por su participación directa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En esta investigación los informantes claves estuvieron constituidos por los niños del subnivel II del Centro de Educación Inicial "Carlota Noboa de Durango" por ser el grupo en el que se identificaron las limitaciones socioemocionales que originaron la implementación de la propuesta pedagógica, es por ello que se trabajó con un total de 24 niños de entre 4 a 5 años. Para asegurar la rigurosidad metodológica se establecieron criterios de exclusión. Se excluyeron los otros paralelos y subniveles, así como aquellos con asistencia irregular ya que su participación intermitente impedía obtener información continua y comparable- también se excluyó al personal institucional que no formó parte directa del trabajo pedagógico del aula al no aportar información relevante para los objetivos del estudio.

Tabla 4.

Informantes claves de la investigación

Centro de Educación Inicial "Carlota Noboa de Durango"	
Estudiantes	24
Docente	1

Nota. Datos obtenidos del Centro de Educación Inicial "Carlota Noboa de Durango"

7.6 Procesamiento de información

En este apartado se emplea la técnica de procesamiento de la información obtenida mediante instrumentos como la entrevista realizada a la docente del subnivel II estuvo compuesta por preguntas abiertas lo que brindo la oportunidad de compartir sus experiencias y percepciones acerca del tema. La ficha de observación aplicada permitió transformar los datos obtenidos recolectados en información organizada y detallada, lo que facilito interpretar de mejor manera las principales limitaciones socioemocionales que presentan los niños de 4 a 5 años del CEI "Carlota Noboa de Durango".

El procesamiento de la información se realizó empleando porcentajes con el propósito de organizar y describir la frecuencia de lo observado en los estudiantes, aunque el estudio se desarrolló con un enfoque cualitativo los porcentajes fueron utilizados únicamente con fines descriptivos para mostrar la tendencia de los comportamientos observados manteniéndose la interpretación dentro del enfoque comprensivo. Para la ficha de observación los datos fueron ordenados en la herramienta Excel.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

8.1 Análisis de los resultados de la ficha de observación

El presente informe detallo los resultados de la ficha de observación aplicada a los niños de 4 a 5 años con el propósito de evaluar su desarrollo socioemocional mediante 10 indicadores fundamentales que permitió comprender las limitaciones y comportamientos observados en el aula de las dimensiones socioemocionales. El uso de tablas y gráficos facilitó la organización de la información aportando una visión más clara y ordenada de los hallazgos. Estos recursos también contribuyeron a evidenciar tendencias generales y comportamientos recurrentes. En conjunto estos elementos fortalecen la interpretación de resultados y orientan la toma de decisiones pedagógicas acorde a las necesidades del grupo.

Indicador 1. Reconoce y nombra sus emociones básicas.

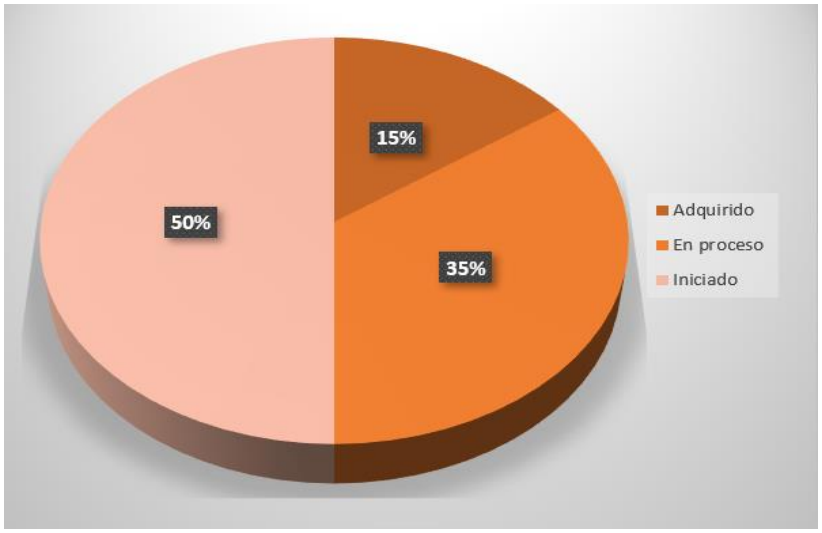
Tabla *5*.

Reconoce y nombra sus emociones básicas

Nº	Nivel de logro	Frecuencia	porcentaje
3	Adquirido	4	15%
2	En proceso	8	35%
1	Iniciado	12	50%
Totales		24	100%

Figura 3.

Reconoce y nombra sus emociones básicas



Nota. Fuente: Centro de Educación Inicial "Carlota Noboa de Durango".

Análisis e interpretación

La mayoría de los niños correspondiente al 50% refleja que todavía presentan limitaciones para diferenciar sus emociones básicas, sin embargo, un 35% se encuentra en proceso, evidenciando que reconocen algunas emociones, pero aun presentando dificultades para expresarlas verbalmente sin apoyo, no obstante, los resultados también muestran que tan solo el 15% de los niños alcanzó el nivel de adquirido lo que indica que poco logran identificar y verbalizar sus emociones con claridad y autonomía.

Estos resultados evidencian la necesidad de fortalecer el lenguaje emocional, promover espacios de dialogo afectivo y utilizar estrategias pedagógicas ludicas que faciliten el reconocimiento de emociones como alegría, tristeza, enojo o miedo. La gamificación analógica constituye una herramienta pertinente para este propósito al permitir que los niños exploren sus emociones mediante dinámicas simbólicas personajes y situaciones del juego.

Indicador 2. Identifica sus fortalezas y acepta sus limitaciones.

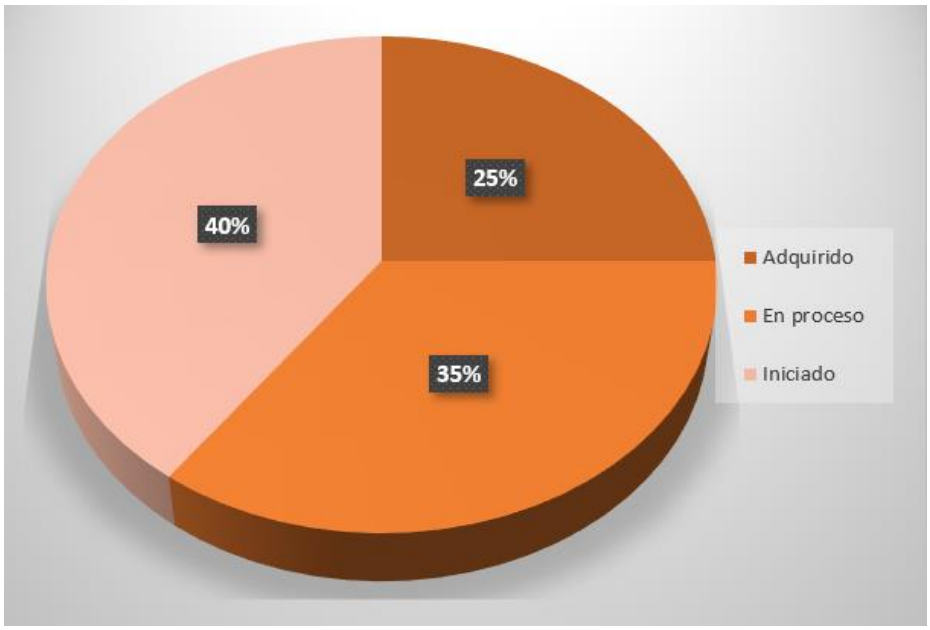
Tabla *6.*

Identifica sus fortalezas y acepta sus limitaciones

Nº	Nivel de logro	Frecuencia	porcentaje
3	Adquirido	6	25%
2	En proceso	8	35%
1	Iniciado	10	40%
	Totales	24	100%

Figura 4.

Identifica sus fortalezas y acepta sus limitaciones



Nota. Fuente: Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”.

Análisis e interpretación

El porcentaje más alto el 40% se concentra en el nivel iniciado reflejando que la mayoría de niños presentan dificultades para reconocer sus propias fortalezas y suelen frustrarse al enfrentar limitaciones. Un 35% se encuentra en proceso lo cual evidencia avances en el autoconocimiento, aunque aún requieren acompañamiento para identificar sus logros, aunque requieren acompañamiento para identificar logros y dificultades, mientras que el 25% alcanzó el nivel adquirido lo que indica que un grupo reducido muestra conciencia de sus capacidades y reconoce cuando necesita apoyo demostrando seguridad y adaptación personal.

Estos resultados surgieron la importancia de fortalecer el autoconcepto, la eficacia y la confianza personal mediante dinámicas centradas en el refuerzo positivo, el reconocimiento de logros y la reflexión guiada. La gamificación analógica es ideal para potenciar estos procesos ya que permite vivenciar desafíos, superar misiones y valorar el esfuerzo más allá del resultado final.

Indicador 3. Cumple reglas y respeta turnos durante el juego.

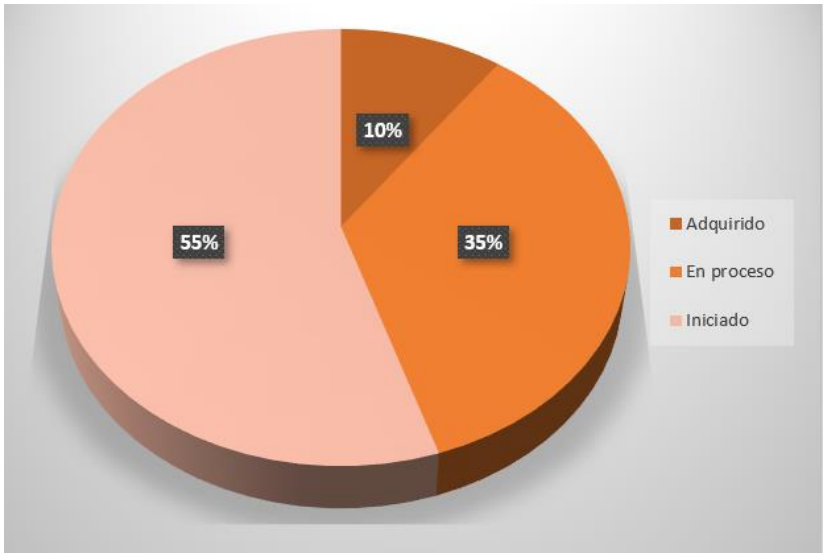
Tabla 7.

Cumple reglas y respeta turnos durante el juego

Nº	Nivel de logro	Frecuencia	porcentaje
3	Adquirido	2	10%
2	En proceso	8	35%
1	Iniciado	14	55%
Totales		24	100%

Figura 5.

Cumple reglas y respeta turnos durante el juego



Nota. Fuente: Centro de Educación Inicial "Carlota Noboa de Durango".

Análisis e interpretación

El 55% correspondiente a la mayoría de los estudiantes se encuentra en el nivel iniciado lo que muestra que más de la mitad del grupo presenta dificultades significativas en la autorregulación durante el juego interrumpiendo turnos, omitiendo reglas o mostrando impulsividad. Un 35% se encuentra en proceso lo que indica que comprenden las normas y suelen cumplirlas, pero todavía requieren recordatorios del docente para mantener el orden y esperar su turno, mientras que el 10% de los niños alcanzo el nivel de adquirido lo cual evidencia que pocos logran respetar reglas y turnos de forma autónoma y constante.

Estos resultados evidencian la necesidad de fortalecer habilidades de autorregulación, respeto por los demás y convivencia. La gamificación analógica es útil para trabajar estas competencias ya que permite introducir reglas claras dentro de las narrativas atractivas y reforzar de manera positiva el cumplimiento de turnos, la espera y el respeto por los compañeros.

Indicador 4. Intenta completar las tareas o juegos que le resultan difíciles.

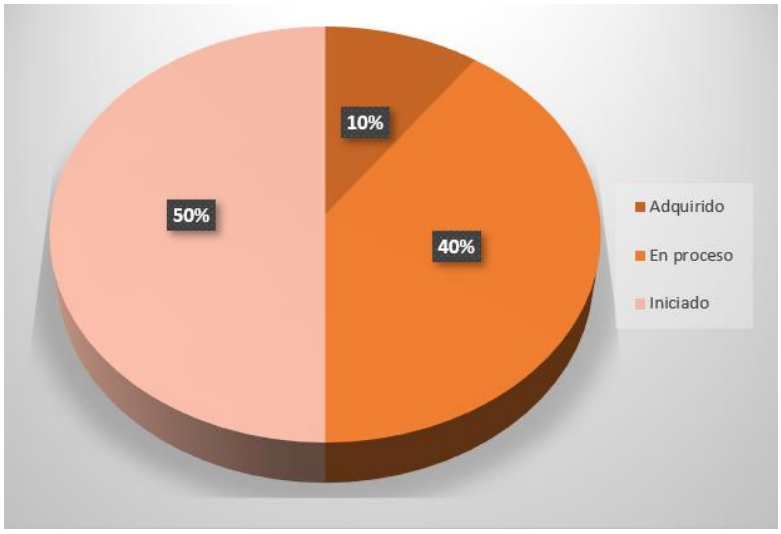
Tabla *8*.

Intenta completar las tareas o juegos que le resultan difíciles

Nº	Nivel de logro	Frecuencia	porcentaje
3	Adquirido	2	10%
2	En proceso	10	40%
1	Iniciado	12	50%
	Totales	24	100%

Figura 6.

Intenta completar las tareas o juegos que le resultan difíciles



Nota. Fuente: Centro de Educación Inicial "Carlota Noboa de Durango".

Análisis e interpretación

El 50% de los niños se encontró en el nivel iniciado reflejando lo que la mayoría tiende a abandonar la actividad cuando experimenta frustración o dificultad demostrando escasa tolerancia al error y limitada persistencia. Un 40% se ubicó en el nivel en proceso lo que indica que estos estudiantes manifiestan disposición inicial para continuar la tarea, aunque requieren apoyo verbal, recordatorios o acompañamiento del docente para mantener el esfuerzo. Finalmente, únicamente el 10% de los niños alcanzo el nivel adquirido evidenciando que pocos niños logran preservar de manera autónoma cuando enfrentan actividades que les resultan complejas,

Estos resultados surgieron es necesario fortalecer la tolerancia a la frustración, la perseverancia y las estrategias de afrontamiento especialmente a trasvés de dinámicas lúdicas y acompañamiento emocional presentándose la gamificación como una metodología adecuada para promover la continuidad en tareas desafiantes mediante retos progresivos, refuerzo positivo y narrativas motivadoras.

Indicador 5. Comparte materiales y apoya a sus compañeros.

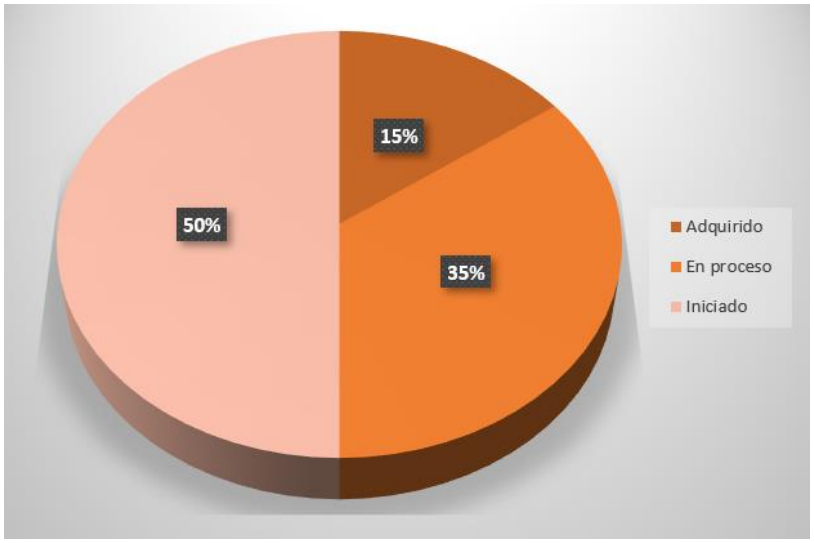
Tabla *9.*

Comparte materiales y apoya a sus compañeros

Nº	Nivel de logro	Frecuencia	porcentaje
3	Adquirido	4	15%
2	En proceso	8	35%
1	Iniciado	12	50%
Totales		24	100%

Figura 7.

Comparte materiales y apoya a sus compañeros



Nota. Fuente: Centro de Educación Inicial "Carlota Noboa de Durango".

Análisis e interpretación

Los resultados muestran que el 50% de los niños se encuentran en el nivel iniciado lo que evidencia que presentan dificultades para colaborar, compartir recursos o apoyar a sus pares en actividades comunes. El 35% del grupo se ubica en proceso demostrando disposición para compartir o ayudar, aunque requieren recordatorios, guía o acompañamiento para hacerlo de manera constante, por otro lado, el 15% alcanzo el nivel de adquirido lo que indica que pocos niños comparten materiales de manera espontánea y colaboran activamente con sus compañeros sin la intervención del docente.

Estos resultados reflejan la necesidad de fortalecer el trabajo cooperativo, la solidaridad y el desarrollo de habilidades sociales fundamentales en la educación inicial. La gamificación puede convertirse en una estrategia efectiva para promover estos comportamientos prosociales.

Indicador 6. Se interesa por el bienestar de sus pares.

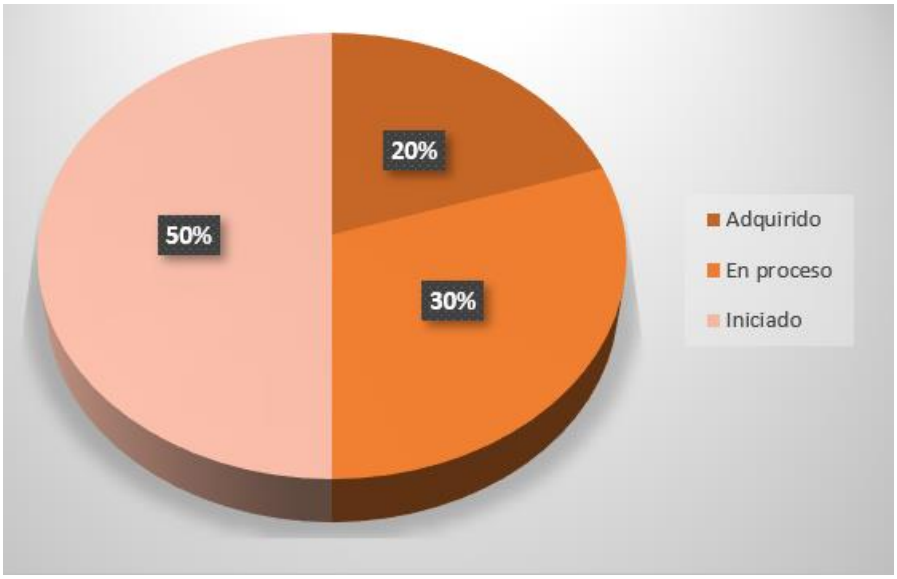
Tabla 10.

Se interesa por el bienestar de sus pares

Nº	Nivel de logro	Frecuencia	porcentaje
3	Adquirido	5	20%
2	En proceso	7	30%
1	Iniciado	12	50%
Totales		24	100%

Figura 8.

Se interesa por el bienestar de sus pares



Nota. Fuente: Centro de Educación Inicial "Carlota Noboa de Durango".

Análisis de interpretación

El 50% de los niños se encuentra en el nivel iniciado lo cual sugiere que la mayoría del grupo presenta dificultades para identificar o responder adecuadamente a las necesidades emocionales y sociales de sus compañeros lo que refleja un nivel inicial desarrollo de la empatía. Un 30% se encuentra en proceso evidenciando que si bien muestran sensibilidad hacia los demás aun requieren orientación del docente para expresar empatía o brindar apoyo de forma consistente. Finalmente, los resultados muestran que únicamente el 20% de los niños alcanzaron el nivel de adquirido lo que indica que pocos niños demuestran de manera autónoma interés por el bienestar de sus compañeros ya sea al consolarlos, acompañarlos o mostrar preocupación ante una necesidad.

Estos resultados destacan la necesidad de fortalecer la empatía, el cuidado del otro y la sensibilidad social dentro del aula. La gamificación analógica puede aportar significativamente dinámicas donde los niños deben velar por el bienestar del equipo promoviendo conductas prosociales de manera lúdica y significativa.

Indicador 7. Coopera con sus compañeros para lograr metas comunes.

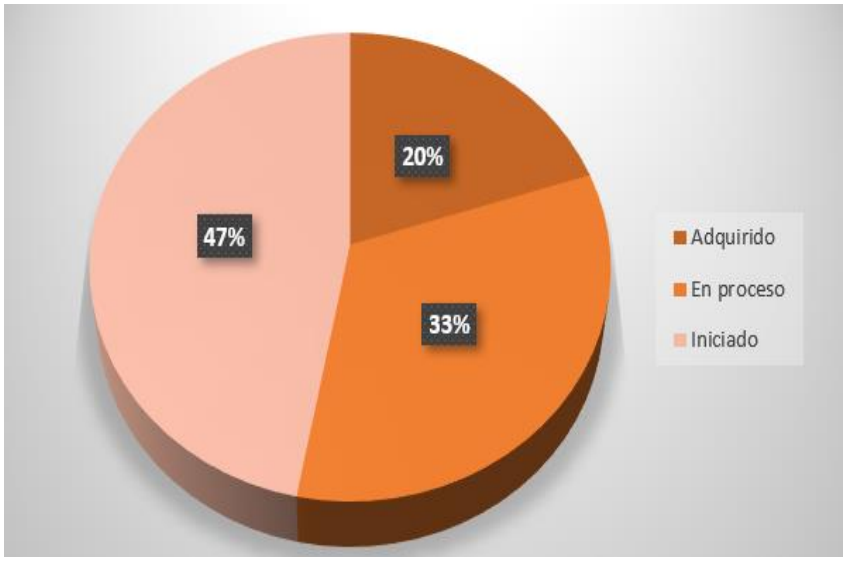
Tabla 11.

Coopera con sus compañeros para lograr metas comunes

Nº	Nivel de logro	Frecuencia	porcentaje
3	Adquirido	5	20%
2	En proceso	8	33%
1	Iniciado	11	47%
Totales		24	100%

Figura 9.

Coopera con sus compañeros para lograr metas comunes



Nota. Fuente: Centro de Educación Inicial "Carlota Noboa de Durango".

Análisis e interpretación

El 47% casi la mitad del grupo, se encuentra en el nivel iniciado lo que revela dificultades para coordinarse con otros trabajar en equipo, escuchar ideas ajenas o participar en dinámicas colectivas. El 33% se ubicó en el nivel en proceso demostrando disposición a colaborar, aunque aún necesitan apoyo, guía y recordatorios para sostener la cooperación durante la actividad. Finalmente, los resultados evidencian que el 20% de los niños alcanzó el nivel adquirido lo que indica que pocos cooperan espontáneamente o contribuyen al logro de metas compartidas.

Estos resultados muestran la necesidad de fortalecer las habilidades de trabajo en equipo que son fundamentales para la convivencia. La gamificación analógica puede potenciar significativamente esta competencia al incorporar misiones grupales, retos colaborativos y roles compartidos que favorecen la unión, la escucha y la participación equitativa del grupo.

Indicador 8. Se comunica de manera respetuosa con adultos y estudiantes.

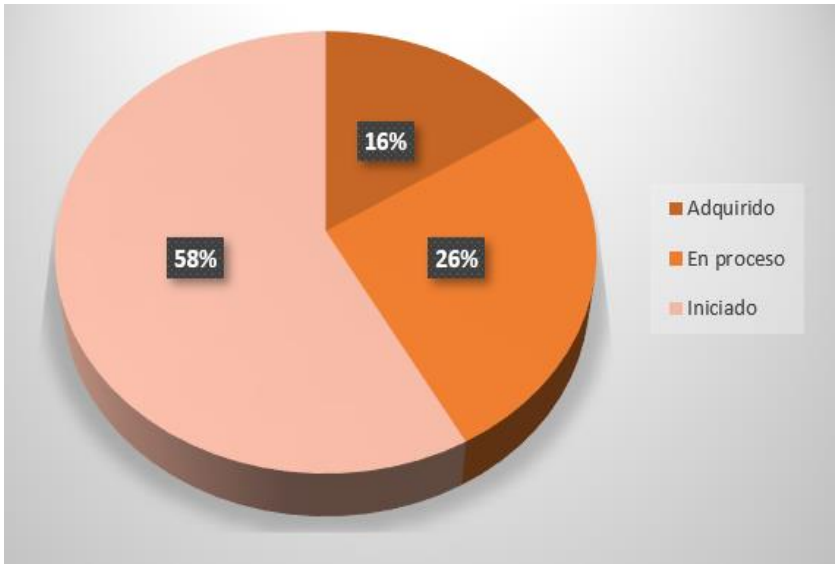
Tabla 12.

Se comunica de manera respetuosa con adultos y estudiantes

Nº	Nivel de logro	Frecuencia	porcentaje
3	Adquirido	4	15%
2	En proceso	6	25%
1	Iniciado	14	55%
	Totales	24	100%

Figura 10.

Se comunica de manera respetuosa con adultos y estudiantes



Nota. Fuente: Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”.

Análisis e interpretación

Los resultados muestran que el 55% de los niños están en el nivel iniciado lo cual revela que la mayoría presenta dificultades para mantener una comunicación respetuosa mostrando impulsividad verbal, interrupciones o expresiones poco apropiadas durante la interacción. El 25% de se encuentran en proceso evidenciando que, aunque suelen comunicarse de forma apropiada aun requieren recordatorios para moderar su tono de voz y la manera en la que pide o dice las cosas. Solo el 15% alcanzo el nivel adquirido lo que indica que pocos se expresan de manera respetuosa de forma constante utilizando un tono adecuado, escuchando y mostrando cortesía.

Estos resultados reflejan que la importancia de fortalecer habilidades de comunicación asertiva, respeto mutuo y convivencia armónica dentro del aula. La gamificación analógica puede contribuir significativamente en este proceso ya que permite incorporar normas comunicativas mediante actividades que promuevan un ambiente seguro y motivador.

Indicador 9. Toma pequeñas decisiones con independencia.

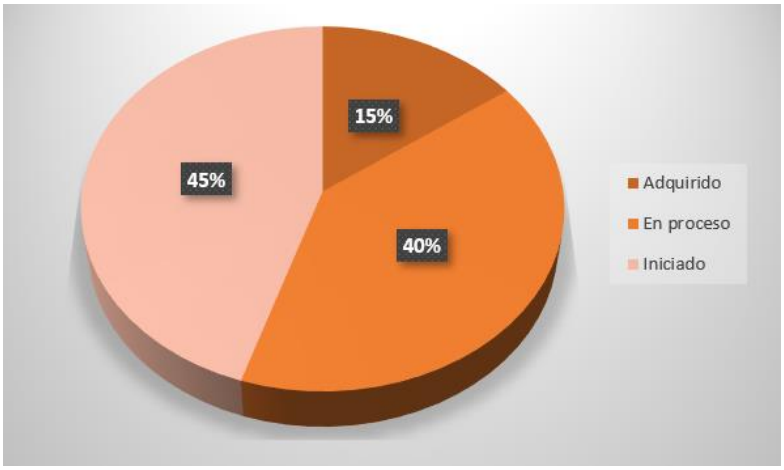
Tabla 13.

Toma pequeñas decisiones con independencia

Nº	Nivel de logro	Frecuencia	porcentaje
3	Adquirido	4	15%
2	En proceso	10	40%
1	Iniciado	10	45%
Totales		24	100%

Figura 11.

Toma pequeñas decisiones con independencia



Nota. Fuente: Centro de Educación Inicial "Carlota Noboa de Durango".

Análisis e interpretación

Los resultados muestran que el 45% del grupo se ubica en el nivel iniciado lo que revela que casi la mitad de los estudiantes presentan dificultades para decidir de forma independiente mostrando inseguridad, dependencia de un adulto o temor a equivocarse. Mientras que el 40% se encuentra en nivel en proceso evidenciando que estos niños intentan tomar decisiones por si mismos, pero aun requieren apoyo verbal, guía o validación por parte del docente. El 15% alcanzó el nivel de adquirido lo que indica que pocos niños logran tomar decisiones simples como escoger un material, elegir un lugar de trabajo o seleccionar una actividad de manera autónoma y segura.

Estos resultados evidenciaron la necesidad de fortalecer la autonomía, la confianza personal y la toma de decisiones en contextos cotidianos del aula. La gamificación analógica constituye una vía pertinente para este propósito ya que ofrece escenarios protegidos donde los niños pueden elegir misiones, seleccionar materiales, resolver retos y asumir roles que requieren decidir por ellos mismos favoreciendo la independencia de manera lúdica y progresiva.

Indicador 10. Demuestra iniciativa al realizar tareas sin ayuda constante.

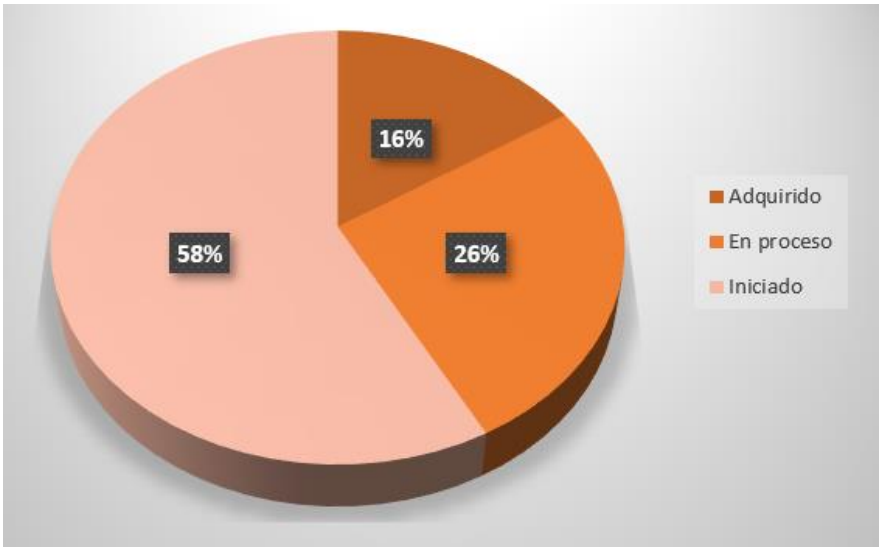
Tabla 14.

Demuestra iniciativa al realizar tareas sin ayuda constante

Nº	Nivel de logro	Frecuencia	porcentaje
3	Adquirido	4	16%
2	En proceso	6	26%
1	Iniciado	14	58%
Totales		24	100%

Figura 12.

Demuestra iniciativa al realizar tareas sin ayuda constante



Nota. Fuente: Centro de Educación Inicial "Carlota Noboa de Durango".

Análisis e interpretación

El 55% de los niños se encuentran en el nivel iniciado lo cual demuestra que la mayoría del grupo depende de la guía de un adulto para iniciar y sostener las actividades mostrando inseguridad, distracción o dificultad para autorregularse. Un 30% se encuentra en proceso lo que indica que estos estudiantes muestran intención de comenzar las tareas de forma independiente pero aun necesitan estímulos o recordatorios para mantenerse enfocados. El porcentaje mas bajo corresponde al 25% quienes alcanzaron el nivel adquirido evidenciando actividades por iniciativa propia y sin requerir supervisión o apoyo permanente del docente.

Estos resultados evidencian la necesidad de promover la iniciativa personal, la autonomía funcional y la autorregulación del aprendizaje. La gamificación analógica puede favorecer este desarrollo al incluir dinámicas donde los niños estimulen acciones autónomas dentro de un escenario lúdico y motivador.

8.2 Entrevista a la docente

N. º	Pregunta	Respuesta
1	**Desde su experiencia en el aula ¿Cuáles son las principales limitaciones socioemocionales que presentan los niños de 4 a 5 años en cuanto a la expresión, control y comunicación de sus emociones?**	El aula presenta dificultades socioemocionales reales observo que muchos niños tienen dificultad para expresar emociones básicas y reaccionan con llanto, asilamiento o impulsividad, se frustran con facilidad, necesitan apoyo constante para calmarse y que esto se relaciona con poca estimulación emocional y falta de espacios lúdicos para

		trabajar las dimensiones socioemocionales.
2	**¿Qué estrategias o actividades ha utilizado hasta ahora para fortalecer aspectos como la empatía, la autorregulación emocional, la convivencia o la resolución de conflictos entre los estudiantes?**	Utilizo la mediación entre pares después de los conflictos, sin embargo, siento que muchas de estas actividades dependen mucho de la guía de un adulto y no siempre conectan con la forma natural en que los niños aprenden que es a través del juego por eso considero que metodologías más dinámicas como la gamificación permitirían que los niños practiquen estas habilidades de manera más significativas.
3	**En su criterio ¿Qué necesidades pedagógicas considera que existen dentro del aula para mejorar el desarrollo socioemocional de los estudiantes?**	Considero que necesitamos más estrategias activas, vivenciales y atractivas que hagan que los niños aprendan a gestionar sus emociones "haciendo" no solo escuchando ya que a esta edad necesitan movimiento, juego, contacto social y experiencias concretas que les permitan identificar emociones en situaciones reales. Se requiere más tiempo en la jornada para trabajar lo socioemocional de forma planificada y no solo como reacción

		a los conflictos que aparecen en el día a día.
4	**¿Qué percepción tiene sobre el uso de metodologías lúdicas y de gamificación analógica dentro del aula como apoyo al aprendizaje socioemocional?**	Me parece una estrategia totalmente pertinente para la edad y las características de los niños ya que ellos aprenden mejor cuando se divierten y participan activamente por ello la gamificación les permite conectar las emociones con experiencias reales, retos y logros. Además, al no depender de la tecnología facilita la interacción directa entre ellos. Estoy convencida de que esta metodología puede convertir el aula en un espacio más significativo motivador y humano en donde desarrollen sus habilidades socioemocionales de manera natural y progresiva.
5	**¿Qué tipo de cambios o mejoras esperaría observar en el comportamiento y convivencia de los niños si se implementaran de manera sistemática actividades gamificadas en el proceso educativo?**	Espero que los niños aprendan a reconocer sus emociones con mayor claridad y que tengan más recursos para calmarlas sin necesidad de depender tanto de un adulto, también confió en que aumente la empatía entre compañeros y que desarrollen mayor tolerancia a la frustración y que puedan resolver

	desacuerdos conversando o negociando de esta manera estoy segura que las habilidades socioemocionales crecerían notablemente porque el juego convierte cada actividad en una experiencia positiva que los hace sentir orgullosos de sus logros. Finalmente espero que cambie el clima del aula promoviendo un ambiente más armónico, colaborativo y emocionalmente seguro.

Análisis e interpretación general de la entrevista

El análisis general de la entrevista a la docente se basa en preguntas abiertas que permitieron recoger sus apreciaciones de manera libre y detallada revelo una visión clara sobre las limitaciones socioemocionales que presentes en los niños, especialmente en la expresión de emociones, el control de impulsos y la convivencia identificando estas limitaciones como una realidad cotidiana dentro del aula y las relaciona con la falta de estimulación emocional y de espacios lúdicos que favorezcan la autorregulación de manera natural. Las respuestas de la docente evidencian coherencia entre su percepción pedagógica y el comportamiento de los estudiantes reafirmando la importancia de incorporar metodologías ludicas que promuevan un desarrollo socioemocional más profundo, autónomo y significativo.

9. CONCLUSIONES

Al fundamentar teóricamente la gamificación analógica como estrategia pedagógica se comprobó que esta metodología es especialmente pertinente en la educación inicial ya que diversos autores coinciden en que el juego estructurado y con propósito permitió desarrollar habilidades socioemocionales de manera natural, cercana y significativa ya que al incorporar dinámicas como misiones, recompensas, roles y desafíos los niños aprenden desde la emoción y la experiencia directa fortaleciendo procesos como la autonomía, la motivación, el desarrollo de habilidades sociales y la expresión de sentimientos contribuyendo de forma integral a su desarrollo en edades tempranas.

A partir del diagnóstico realizado en el Centro de Educacion Inicial "Carlota Noboa de Durango" se identificó que una parte considerable de los niños presentaron dificultades en áreas socioemocionales como la expresión de emociones, la regulación de impulsos y la interacción positiva con sus compañeros. Estas limitaciones reflejaron la necesidad de aplicar estrategias pedagógicas que ofrecen un mayor acompañamiento emocional, oportunidades de comunicación afectiva, aprendizaje cooperativo y experiencias que permitieron transformar situaciones cotidianas en oportunidades de crecimiento personal y social dentro del aula.

En base a los hallazgos obtenidos se diseñó un manual de actividades gamificadas sin el uso de tecnología orientado a fortalecer habilidades socioemocionales como la empatía, cooperación y la autorregulación emocional. Esta propuesta incluyo actividades ludicas y secuencias adaptadas a las caracterizarías cognitivas y afectivas de los niños de 4 a 5 años permitiendo que los docentes desarrollaran experiencias educativas activas, motivadoras y humanizadas en las que el juego se convirtió en el medio para promover aprendizajes significativos y favorecer un clima escolar positivos y seguro.

10. PROPUESTA

PEQUEÑOS HEROES GRANDES EMOCIONES



10.1 Introducción

Pequeños héroes, grandes emociones

El diagnóstico realizado en el Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango” evidencio que los niños de 4 a 5 años presentan dificultades en el reconocimiento y expresión de emociones, la autorregulación, la empatía y la convivencia; Si bien estas habilidades forman parte del desarrollo propio evolutivo de la edad requieren de experiencias pedagógicas planificadas y vivenciales que les permitan aprender a gestionar sus emociones en situaciones reales de interacción con sus pares. En esta etapa aprenden desde el juego, la imaginación, el movimiento, el contacto físico con materiales concretos y la experiencia cotidiana. Su pensamiento se caracteriza por ser preoperacional simbólico e intuitivo por lo que las actividades deben presentar instrucciones claras, tiempos cortos, apoyo visual, estructura lúdica y retroalimentación efectiva.

Ante esta realidad la gamificación analógica se presenta como una estrategia pedagógica pertinente para los niños de 4 a 5 años ya que ellos aprenden a través del juego simbólico, la experimentación, la interacción con sus pares y la manipulación concreta de materiales, a diferencia de las metodologías tradicionales este enfoque convierte el aprendizaje en una experiencia motivadora y emocionalmente significativa donde participan activamente y desarrollan habilidades socioemocionales mediante la práctica docente por lo que se propone un manual de actividades gamificadas analógicas diseñado específicamente con el fin de desarrollar el aprendizaje socioemocional.



En la educación Inicial las emociones se viven con intensidad pero aún no existen suficientes recursos para gestionarlas, por ello la propuesta se centra en actividades que permiten expresar emociones verbal y gestualmente, fomentan la autorregulación progresiva ante la frustración y en conflicto, promueven la empatía y la ayuda mutua, fortalecen la convivencia y el trabajo cooperativo, por ende, cada actividad está diseñada para trabajar una habilidad a la vez con instrucciones simples, materiales atractivos, narrativas cercanas a la fantasía infantil y un tiempo de aplicación ajustado a la concentración propia de esta edad.

10.2 Objetivo

Objetivo General

Fortalecer el aprendizaje socioemocional mediante un manual pedagógico de actividades gamificadas sin tecnología en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”.

10.3 Desarrollo del manual pedagógico de actividades

El manual está compuesto por diez actividades gamificadas analógicas diseñadas específicamente para la edad de 4 a 5 años sin la necesidad de apoyarse a la tecnología presentando una actividad clara, interactiva con materiales simples y experiencias de participación que fortalecen la autonomía emociona, el reconocimiento de sentimientos, la convivencia y la resolución de conflictos.




MANUAL DE
ACTIVIDADES

MANUAL DE ACTIVIDADES		
Nº	**Nombre de la actividad**	**Habilidad principal**
1	El semáforo de las emociones	Expresión emocional
2	El bosque de la calma	Autorregulación
3	Los guardianes del castillo	Trabajo en equipo
4	Tarjetas mágicas de ayuda	Empatía
5	Caminando en los zapatos del amigo	Resolución de conflictos
6	El buzón de las emociones	Responsabilidad personal
7	La carrera de decisiones	Autonomía
8	El mercado de las palabras amables	Esfuerzo y sentido del logro
9	El tablero de las rutas amables	Autocontrol emocional
10	La ruta del compañero misterioso	Expresión y empatía

Actividad 1. El semáforo de las emociones

Permite que el estudiante reconozca y exprese como se siente utilizando los colores del semáforo mediante dinámicas musicales logran identificar emociones básicas y las comparten con el grupo. La actividad cierra con una reflexión que ayuda a comprender que todas las emociones son validad y necesarias.

El semáforo de las emociones	
Destreza:	Identifican y comunican sus emociones, usan gestos o lenguaje para manifestarlas y comparten su sentir con otras personas.
Tiempo:	30 minutos
Edad:	4 a 5 años
Materiales:	Tarjetas circulares de color rojo, amarrillo y verde Laminas con expresiones emocionales Música suave para reproducir/parar. Insignias simbólicas del tema. Tarjetas de logro para registrar participaciones.
Desarrollo paso a paso	
Narrativa Inicial • El docente narra "Hoy seremos conductores en un viaje muy especial por el camino emocional, nuestro semáforo nos ayudara a saber cómo nos sentimos para frenar, parar y avanzar como expertos ¿listos para	

conducir sus propias emociones?". Escuchamos el cuento llamado "semáforo de las emociones" para introducir a la actividad.

Desarrollo

- El docente muestra los tres colores del semáforo. Rojo: estoy enojado o triste; Amarillo: estoy pensativo o confundido; Verde: estoy tranquilo o feliz.
- Enseña las láminas con caras expresivas y pide que los niños las observen y expliquen que emoción podría ser.
- Entrega a cada estudiante su tarjeta de conductor para anotar sus puntos.
- La música inicia y ellos se mueven libremente por el aula. Al detenerse la música cada estudiante toma el color que más representa como se siente.
- El docente hace preguntas guiadas ¿Por qué escogiste ese color?, ¿Qué te hizo sentir así?, ¿Qué necesitas para sentirte mejor? Para que expresen sus experiencias.

Cierre

- El docente dice: ser conductor de nuestras emociones significa saber cuándo frenar, pensar y avanzar. Hemos aprendido que todas las emociones son válidas.
- Se entregan insignias a los participantes y se los anima para usar los colores del semáforo durante su día para identificar como se sienten.

Indicadores de desempeño	Iniciado	En proceso	Adquirido
Identifica al menos una emoción básica mediante los colores del semáforo.			

Expresa verbal o gestualmente como se siente cuando selecciona un color.			
Escucha respetuosamente a sus compañeros, sin interrumpir mientras comparten las emociones.			

Actividad 2. El bosque de la calma

Los niños viajan a un bosque imaginario donde aprenden ejercicios de respiración profunda utilizando objetos sensoriales. Esta actividad introduce estrategias concretas para calmarse cuando experimentan enojo, miedo o nerviosismo fomentando el autocontrol emocional.

El bosque de la calma	
Destreza:	Regula su nivel de activación emocional mediante técnicas sencillas recuperando la calma cuando lo necesita.
Tiempo:	30 minutos
Edad:	4 a 5 años
Materiales:	Cestas con objetos de calma (plumas, botellas sensoriales, pelotas anti estrés, etc.). Cartel de respiración guiada. Tarjetas individuales

Desarrollo paso a paso

Narrativa Inicial

- "Hoy viajaremos a un bosque donde los animales sabios saben respirar para sentirse tranquilos, ustedes serán estos animales: tortugas, ciervos, búhos y aprenderán a respirar como ellos para estar calmados y felices".
- Escuchamos y cantamos la canción "caminando por el bosque" para hacer más dinámica la actividad.

Desarrollo

- El docente invita a los niños a sentarse y les presenta las cartas de los animales mágicos, cada niño elige un animal. Luego cada uno toma un objeto de la cesta para usarlo mientras respira.
- Utilizando el cartel se enseña la respiración: "tomamos aire como si oliéramos una flor", "lo botamos como si apagáramos una vela". De esta manera practican la respiración usando el objeto elegido y se le pide que lo repita 3 veces.
- Después se mueven lentamente por el bosque mágico imitando su animal: tortuga camina lento, ciervo de pasos elegantes, búho mueve sus brazos como alas, etc.
- Cada vez que respiren con calma y usen su objeto marcan +1 punto de calma en su tarjeta individual.

Cierre

- Finalmente hace preguntas para reflexionar: ¿Qué cambio en tu cuerpo después de respirar?, Se anima a los niños a practicar la respiración durante su rutina diaria.

Indicadores de desempeño	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza la respiración guiada correctamente siguiendo la secuencia.			
Identifica cambios en su cuerpo tras la respiración.			
Usa la respiración en situaciones simuladas de frustración o nerviosismo durante la actividad.			

Actividad 3. Los guardianes del castillo

Mediante la construcción conjunta de un castillo con bosques los niños desarrollan habilidades de trabajo en equipo, turnos, dialogo y ayuda mutua. La meta se alcanza únicamente mediante la colaboración fortaleciendo la convivencia y el respeto por los demás.

Los guardianes del castillo	
Destreza:	Participa en actividades grupales colaborando respetando turnos y aportando ideas al grupo.
Tiempo:	30 minutos
Edad:	4 a 5 años

Materiales:	Legos de construcción (recursos disponibles) Tarjetas de rol (constructor, organizador, cuidador de turno, motivador) Stickers Lamina con la misión a construir Cronómetro o reloj (opcional para agregar tiempo de desafió)

Desarrollo paso a paso

Narrativa Inicial

- Bienvenidos al reino del castillo incompleto, somos los guardianes y si trabajamos juntos podremos levantar las torres y hacer que el castillo vuelva a brillar.
- Cantamos la canción infantil "trabajo en equipo y colaboración" mientras observamos el video.
- Cada uno tiene hoy día un rol importante para que la construcción sea posible. ¿listos para salvar el reino juntos?

Desarrollo

- Se divide a los niños en pequeños equipos y se reparte las tarjetas de los roles para que cada uno tenga una tarea y se presenta la misión de construir el castillo y se establecen las reglas claras: tomar turnos, escuchar las ideas, ayudar si alguien lo necesita y respetar decisiones grupales.
- Comienzan a construir y cada que un equipo respete las reglas se le concede una stickers de cooperación.

- Durante la actividad el docente anima reflexionando ¿Cómo se sienten trabajando juntos? ¿Qué pasaría si uno no coopera?, entre otras.
- Tras la construcción se abre un pequeño espacio para que los equipos compartan como lograron su objetivo.

Cierre

- Reflexión en grupo: cada equipo dice que fue lo más difícil y como se sintió trabajar en equipo. Se entregan stickers de cooperación a todos los estudiantes.

Indicadores de desempeño	Iniciado	Em proceso	Adquirido
El estudiante respeta su rol asignado.			
Coopera con sus compañeros aportando ideas o ayudando cuando se necesita.			
Comunica sus ideas al grupo o escucha las ideas de otros.			

Actividad 4. Tarjetas mágicas de ayuda

Cada estudiante recibe una tarjeta con un mensaje positivo que debe usar durante la jornada cuando se observe a un compañero que necesita apoyo. La actividad promueve la empatía, la sensibilidad y la iniciativa solidaria dentro del aula.

Tarjetas mágicas de ayuda

Destreza:	Reconoce necesidades de sus compañeros y muestra empatía en la interacción.
Tiempo:	30 minutos
Edad:	4 a 5 años
Materiales:	Tarjetas con pictogramas simples (haciendo referencia a ayudar, invitar a jugar, acompañar, abrazar/consolar, escuchar) Caja mágica decorada Mural del árbol de la amistad Semillitas adhesivas (dibujos pequeños)

Desarrollo paso a paso

Narrativa Inicial

- Hoy la caja mágica tiene un superpoder que nos permite que la amistad crezca cuando alguien las usa para hacer sentir mejor a nuestro amigo, cuando usas tu símbolo la magia de la amistad crece.

Desarrollo

- Cada estudiante durante diferentes días toma una tarjeta pictográfica sorpresa de la caja mágica.
- Durante el juego libre o actividades del aula cada estudiante debe usar la tarjeta cuando observe a un compañero que: está solo, necesita ayuda con un material, esta triste o frustrado, quiere participar, pero no sabe cómo.
- Para usarla el estudiante se acerca al compañero realizando la acción correspondiente, invitarlo a jugar, ayudarlo, acompañarlo, escucharlo, etc.

- El docente registra momentos significativos como quien ofreció apoyo, como reaccionó el compañero y como se sintieron al usar la tarjeta.
- Cada vez que usan su pictograma de forma empática el docente pega una semillita en el árbol de la amistad, cuando el árbol va creciendo simboliza que la comunidad del aula es cada vez más solidaria.

Cierre

- En circulo sin mencionar nombres específicos se pregunta ¿Cómo ayudó tu símbolo mágico hoy?, ¿Cómo creció la amistad en nuestro salón?, que símbolo te gustaría usar mañana?, entre otras.

Indicadores de desempeño	Iniciado	En proceso	Adquirido
Reconoce emociones y necesidades de otros mediante pistas no verbales.			
Participa espontáneamente en interacciones solidarias y respetuosas.			
Usa gestos o acciones positivas para brindar ayuda.			

Actividad 5. Caminando en los zapatos del amigo

Caminando en los zapatos del amigo es una actividad analógica gamificada que utiliza elementos como retos, turnos, recompensas simbólicas para fomentar la empatía. Mediante el juego simbólico y la dramatización los niños aprenden a

reconocer emociones y responder con acciones solidarias fortaleciendo l convivencia y el clima afectivo del aula.

Caminando en los zapatos del amigo	
Destreza:	Reconoce emociones en sus compañeros y responde de manera empática ante diferentes situaciones.
Tiempo:	30 minutos
Edad:	4 a 5 años
Materiales:	Huellas de pie hechas en cartulina Zapatos grandes de cartón Dado grande elaborado en cartulina (con caritas: feliz, triste, enojado, sorprendido) Tarjetas de retos empáticos (ayudar, escuchar, acompañar, invitar a jugar) Cofre o caja decorada, fichas o estrellas adhesivas Música suave
Desarrollo paso a paso	
Narrativa Inicial • El docente presenta los zapatos y dice: "Estos son los zapatos mágicos de la amistad. Cuando nos los ponemos, podemos sentir lo que siente nuestro amigo y ayudarlo a sentirse mejor".	

- Se explican las reglas del juego de forma sencilla: jugar con respeto, esperar turno y escuchar.

Desarrollo

- Los niños se sientan en círculo y, por turnos, uno se coloca los zapatos mágicos.
- El niño lanza el dado de emociones y observa la carita que aparece.
- El docente saca una tarjeta del cofre con una situación breve (por ejemplo: un amigo está solo, un amigo perdió su juguete).
- El niño debe decir cómo cree que se siente el amigo y escoger una tarjeta de reto empático (ayudar, acompañar, escuchar). El niño dramatiza la acción con apoyo del docente.
- Al completar el reto, el niño gana una estrella adhesiva que se coloca en un mural de la amistad. El juego continúa hasta que todos participen.

Cierre

Se reúnen en círculo y el docente pregunta: ¿Cómo nos sentimos cuando usamos los zapatos del amigo?, ¿Qué acción nos gustó más para ayudar?, ¿Cómo hacemos que nuestro salón sea un lugar feliz? Se refuerza verbalmente cada participación.

Indicadores de desempeño	Iniciado	En proceso	Adquirido
Identifica emociones básicas a partir de imágenes y situaciones.			
Participa en retos empáticos mediante el juego simbólico			
Demuestra actitudes de ayuda y respeto hacia sus compañeros.			

Actividad 6. El buzón de las emociones

Los niños dibujan un momento del día que les haya generado una emoción significativa y lo depositan en un buzón del aula. Esta actividad fomenta el lenguaje emocional desde el dibujo y ayuda al docente a conocer el estado emocional del grupo de forma respetuosa y gradual.

El buzón de las emociones	
Destreza:	Relata o presenta mediante dibujos sentimientos y emociones vividas en el día.
Tiempo:	30 minutos
Edad:	4 a 5 años
Materiales:	Buzón de cartón decorado Tarjetas o pequeños papeles Lápices de colores, crayones o marcadores gruesos Sellos o stickers de refuerzo positivo
Desarrollo paso a paso	
Narrativa Inicial • El buzón de los sentimientos es mágico. Cada vez que guardamos un dibujo allí nuestros sentimientos encuentran un lugar seguro para descansar. Al compartirlos nos hacemos más fuertes y nos conocemos mejor.	

- Escuchamos la canción “así me siento hoy” canción infantil socioemocional.

Desarrollo

- Inicia la actividad presentando el buzón y comentando que en su interior los sentimientos pueden guardarse de manera segura modelando con un ejemplo sencillo como se puede representar una emoción mediante un dibujo o color.
- Cada estudiante recibe una tarjeta en blanco para dibujar libremente como se sintió en algún momento del día.
- Se invita a usar colores, caritas, símbolos o garabatos intencionados reforzando que no importa el tipo de dibujo, sino que refleje su emoción personal.
- Durante la actividad el docente acompaña individualmente con preguntas suaves como: ¿Qué emoción representa tu color?, ¿Qué paso cuando te sentiste así?, et. así se apoya la reflexión sin dirigir ni modificar la expresión del niño.
- Cuando terminen se acercan ordenadamente a depositar su dibujo en el buzón, este ritual fortalece el respeto por los sentimientos propios y ajenos, así como la autonomía y la espera de turnos.

Cierre

- Para socializar el docente abre el buzón y selecciona una carta o se invita voluntariamente. Cada uno decide compartir su dibujo y explica brevemente su emoción. Al hacerlo recibe un sello o stickers de refuerzo positivo.

Indicadores de desempeño	Iniciado	En proceso	adquirido
Identifica momentos emocionales del día.			

Como nos ayuda a dibujar lo que sentimos			
Respeta el intercambio y la privacidad del compañero.			

Actividad 7. La carrera de decisiones

Los niños recorren un circuito dinámico en que deben tomar decisiones según señales visuales que indican como moverse: avanzar lento, detenerse, saltar, caminar rápido, etc. Permitiéndoles practicar la autorregulación, elegir conscientemente sus acciones antes de ejecutarlas y fortaleciendo su autonomía y autocontrol en situaciones de movimiento y emoción.

La carrera de decisiones	
Destreza:	Regula sus acciones según instrucciones y contexto.
Tiempo:	30 minutos
Edad:	4 a 5 años
Materiales:	Tarjetas de acciones (caminar lento, saltar, detenerse, avanzar en puntitas) Conos o cintas para delimitar el camino Fichas de logro
Desarrollo paso a paso	
Narrativa Inicial	

- Prestamos atención a la canción “para y piensa” varias veces.
- El docente anuncia que el bosque encantado tiene un camino mágico que cambia todo el tiempo por ello para avanzar los viajeros deben observar, pensar y elegir como moverse. Solo quienes toman buenas decisiones logran llegar a la meta.

Desarrollo

- El docente cuenta que el bosque encantado tiene un camino mágico que cambia todo el tiempo. Para avanzar los viajeros deben observar, pensar y elegir como moverse.
- Empieza mostrando el circuito el camino marcado con conos o cintas y explicando que para avanzar deben seguir las tarjetas de acción que levantará.
- Presenta las tarjetas explicando el movimiento y modela para que los niños comprendan.
- Inicia el recorrido: los niños se colocan en la línea de salida, el docente muestra la primera tarjeta y los niños avanzan según la acción indicada.
- En ciertos momentos surge la tarjeta especial “¡Detente y piensa!”, al verla todos deben detenerse por completo, pueden elegir como continuar yendo decidiendo de manera autónoma. No hay una lección correcta la clave es que decidan y lo hagan con autocontrol.
- Cada vez que un niño logre las acciones recibe una ficha de logro que luego puede canjear por un pequeño “amuleto de calma” (stickers)

Cierre

- Se sientan en circulo y conversan sobre el camino:
  ¿Qué camino fue más difícil de seguir?, ¿En qué momento necesitaste pensar antes de moverte?, ¿Cómo te ayudó detenerte antes de decidir?

Indicadores de desempeño	Iniciado	En proceso	Adquirido

Sigue instrucciones de movimiento sin perder el control.			
Toma decisiones adecuadas según las tarjetas.			
Mantiene actitud calmada durante la actividad.			

Actividad 8. El mercado de las palabras amables

Los niños participan en un mercado simbólico donde pueden comprar y vender objetos utilizando expresiones respetuosas como por favor, gracias o ¿te ayudo?, cada interacción requiere una palabra amable para que la compra sea válida. Esta dinámica fortalece la comunicación positiva, promueve el uso espontáneo del lenguaje respetuoso y permite al docente observar cómo los niños establecen vínculos cordiales en la vida cotidiana.

El mercado de las palabras amables	
Destreza:	Utiliza el lenguaje para expresar emociones, ideas y necesidades respetando al interlocutor.
Tiempo:	30 minutos
Edad:	4 a 5 años
Materiales:	Pictogramas de palabras amables Monedas simbólicas hechas de cartón

	Puestos de mercado elaborados con cajas Bolsitas o canastas pequeñas

Desarrollo paso a paso

Narrativa Inicial

- La docente presenta el cuento “Daniel y las palabas mágicas”
- Presentando la actividad el mercado de las palabras amables un lugar donde las monedas no sirven si no se acompañan con expresiones respetuosas.
- Los niños serán compradores que deben adquirir objetos simbólicos usando palabras que construyan amistad.

Desarrollo

- Se organizan puestos con tarjetas y objetos simbólicos (objetos de juguetes)
- Cada niño recibe un número limitado para cuidar su uso.
- Para comprar deben usar una palabra amable, por ejemplo: por favor, ¿me vende una manzana?, gracias por atenderme, ¿puedo ayudarte en tu puesto? Y así sucesivamente.
- Los niños rotan entre los puestos alternando roles (vendedor y comprador).
- Cada vez que usan una expresión adecuada reciben un sello en su pasaporte didáctico sumando puntos.
- El mercado se recoge entre todos reforzando la ayuda mutua.

Cierre

- Se hace una reflexión grupal: ¿Qué palabra te gusto más decir?, ¿Cómo cambió el juego cuando hablamos bonito?

Indicadores de desempeño	Iniciado	En proceso	Adquirido
Comprende la importancia del lenguaje positivo.			
Utiliza expresiones respetuosas al comunicarse.			
Escucha y responde con amabilidad.			

Actividad 9. El tablero de las rutas amables

El tablero de las rutas amables propone un recorrido simbólico donde los niños avanzan únicamente cuando realizan acciones prosociales como compartir, ayudar o emplear expresiones respetuosas. El desplazamiento por el tablero se convierte en un refuerzo visual y motivador que impulsa la práctica continua de gestos positivos dentro del aula. Esta dinámica fortalece la convivencia, promueve la autorregulación social y brinda al docente evidencia directa de como los niños desarrollan vínculos respetuosos y comportamientos acordes a una interacción sana y cooperativa.

El tablero de las rutas amables	
Destreza:	Participa en actividades grupales demostrando respeto, turnos y normas básicas de convivencia.
Tiempo:	30 minutos
Edad:	4 a 5 años
Materiales:	Tablero grande con un camino de casillas de colores Fichas individuales (fotos de cada uno) Insignias amables de cartón Tarjetas de acciones amables
Desarrollo paso a paso	
Narrativa Inicial • El docente presenta el camino mágico llamado "La ruta de los amigos amables" un sendero que crece con cada gesto positivo. Los niños	

- serán viajeros amables y ayudarán a llenar el aula de buenas acciones avanzando por el tablero.

Desarrollo

- Se presenta el tablero grande dividido en filas donde cada fila corresponde a un niño y esta identificada con su fotografía al inicio del camino. Se explica que las casillas se irán marcando conforme realicen acciones amables durante la jornada.
- Eligen una ficha pequeña para colocarla sobre su fila y avanzar a lo largo del camino. Se presentan tarjetas con acciones prosociales como compartir, ayudar, esperar, respetarse, etc. Aclarando que cada acción permitirá marcar una casilla en la fila.
- El progreso se visualiza directamente en el tablero mostrando su avanza en las casillas.

Cierre

- Se realiza una reflexión grupal: ¿Qué acción amable hice hoy?, ¿Cómo me sentí al ayudar o hablar bonito?, ¿Qué gesto puedo intentar mañana?

Indicadores de desempeño	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza acciones prosociales.			
Utiliza expresiones respetuosas al interactuar con sus compañeros y docentes.			
Participa en la reflexión final identificando al menos una acción amable que realizo o que observo.			

Actividad 10. La ruta del compañero misterioso

Cada niño recibe un secreto la tarjeta de un compañero misterioso (solo visible para él). Su misión es observar y apoyar a ese compañero durante diferentes momentos del día, invitarlo a un juego, ayudarlo con un material, decirle algo positivo a algún compañero, entre otros. Al final del día revelan de manera simbólica a quien acompañaron. Esta actividad fortalece la empatía, fomenta la observación cuidadosa y permite al docente identificar gestos genuinos de apoyo entre pares.

La ruta del compañero misterioso	
Destreza:	Fortalecer la empatía y los gestos prosociales mediante acciones de apoyo hacia un compañero asignado.
Tiempo:	30 minutos
Edad:	4 a 5 años
Materiales:	Tarjetas con el nombre o foto de cada niño. Sobre (pequeño para guardar la tarjeta del compañero m
Desarrollo paso a paso	
Narrativa Inicial • Escuchamos el cuento “manos para ayudar”. • El docente explica que ese día se convertirán en exploradores del buen corazón y que cada uno recibirá la tarjeta de un compañero misterioso. Su misión será acompañarlo durante la jornada realizando	

pequeñas acciones amables sin que ese compañero se dé cuenta. Cada gesto les permitirá avanzar en su ruta del compañero.

Desarrollo

- Se reparte de forma aleatoria y confidencial una tarjeta que representa a un compañero. Se pide que la guarden en un sobre para mantener el misterio. se explica que deben observar a su compañero durante diferentes momentos del día y realizar una acción amable cuando lo consideren oportuno. Ejemplo de acciones: invitarlo a un juego, ayudarlo a guardar materiales, decirle algo bonito, ceder un turno, acompañarlo en una actividad, entre otras. Y registrarlo en la ficha de progreso.
- Cada vez que un niño realiza una de estas actividades, marca una casilla en su ruta con un stickers o símbolo. El docente supervisa y valida que las acciones sean auténticas. Durante la jornada se realiza pequeñas pausas para reflexionar manteniendo el secreto de la dinámica.

Cierre

- Para finalizar los niños revelan quien era su compañero misterioso. El docente destaca las acciones observadas y reconoce la importancia de finarse en las necesidades de los demás.

Indicadores de desempeño	Iniciado	En proceso	Adquirido
Identifica acciones positivas que favorecen la convivencia.			
Realiza gestos prosociales hacia una convivencia.			

Participa en la reflexión final expresando como apoyo a su compañero y como se sintió.			

11. BIBLIOGRAFÍA

Aris, N., & Orcos, L. (2020). Creatividad, clase inversa y gamificación. *Universidad Internacional de la Rioja*, 325–334.

Armijos , R., García , G., Mercy, M., Aldas , M., & Cabrera , T. (2025). Gamificación en la educación: su influencia en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes. . *Ciencia Latina Revista Cientifica Multidiciplinar* , 7589.

Avilés, T., & Fuentes, L. (2025). Las intervenciones socioemocionales para desarrollar la resiliencia en niños de 3. *Polo del Conocimiento*, 1430 - 1435.

Berrocal , C. (2024). Fundamentos teóricos sobre la gamificación sin recursos digitales en el fortalecimiento de la intelgiencia lógico-matemático. *Ciencia Latina Científica Multidiscipinar* , 3874.

Bobadilla , D. (2022). El conductismo, orígenes, trayectoria y significado . *Universidad de San martin de Porres* , 3.

Calderón, M. (2022). Gamificación en la educación inicial: una estrategia innovadora para el aprendizaje. Revista Educación y Desarrollo.

Casel. (2020). EL Program Guide: Evidence-based social and emotional learning programs. *Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning.*

Castillo, M., Escobar, M., Ángeles, B. R., & Cárdenas, M. (Enero de 2022). *La gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza.* Obtenido de Dialnet: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8331458

Código Orgánico de la Niñez y Adolescencia. (2015). *Registro Oficial 737 de 3 de Enero del 2003*.

Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Registro Oficial 449. 6. Fecha: 20-oct-2008*.

Dzul Escamilla, M. (13 de Diciembre de 2013). *"Diseño No-Experimental* . Obtenido de Universidad Autónoma del Estado Hidalgo: https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES38.pdf

Equipo editorial. (6 de Marzo de 2023). *Entrevista*. Obtenido de Enciclopedia Humanidades: https://humanidades.com/entrevista/

Espìnola, J. P. (26 de septiembre de 2025). *Mètodo Inductivo* . Obtenido de Concepto : https://concepto.de/metodo-inductivo/

Flores , G., & Fernández , J. (2021). Gamificación. Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué. 399.

Gavira , D. (2021). Pedagogía de la gamificación . *Creative commons* , 48.

Gavira, D. (2022). Pedagogía de La Gamificación. 98.

Guzmán Torres, O. Y., Higuita Guisao, A. M., & Prieto Martínez, A. A. (Junio de 2024). *Fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en el nivel de transición con mediación de estrategias de gamificación.* Obtenido de Fundación Universitaria Los Libertadores: http://hdl.handle.net/11371/7113

Kiss, T. (20 de Mayo de 2025). *nvestigación de campo*. Obtenido de Enciclopedia Concepto: https://concepto.de/investigacion-de-campo/

Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2015). *Jueves 31 de Marzo del 2011 -- Nº 417*.

Martinez, C. (2018). *Investigación Descriptiva: Tipos y Características.* Obtenido de

https://www.bing.com/ck/a?!&&p=e4ce4891457f8ed1c6d2c023857f54ebc9e48b84d9de2ae5c375ef7eeaf1d957JmltdHM9MTc2MjgxOTIwMA&ptn=3&ver=2&hsh=4&fclid=0a6aaffb-c7ac-65bd-0dbb-b9bdc6aa6452&psq=descrptivo+pdf&u=a1aHR0cHM6Ly9kaXBvc2l0LnViLmVkdS9kc3BhY2UvYml0c3RyZWFtL

Miniesterio de Educación. (2014). Currículo Educación Inicial . *Miniesterio de Educación*, 41.

Ministerio de Educación. (2022). Futuros de la Educación en el Ecuador-Toma II. *Camino hacia la transformación educativa.*, 119.

Morales , L., Morales , L., & Avendaño , B. (01 de Junio de 2022). *Factores socioemocionales: una revisión bibliográfica en el campo de la evaluación infantil.* Obtenido de Scielo: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-99982022000100004

Morales, Pérez, & García. (2022). Gamificación y desarrollo socioemocional en educación inicial. *Revista Educación y Sociedad*, 14(2), 55–70.

Ortega , H., Magallanes , M., Castillo , I., & Gutiérrez , N. (2022). Conocimientos, abstracciones y la formación educativa. *Astra Ediciones S. A. de C. V.*

Piaget, J. (1952). *La formación del símbolo en el niño.* México: Fondo de Cultura Económica.

Ramírez , V., Acuña, K., & Engler , I. (2020). Habilidades socioemocionales en adolescentes mexicanos. *Revista Estudios Psicológicos*, 57-84.

Ramírez, C., & Chacón, D. (2020). La gamificación como recurso pedagógico en el desarrollo socioemocional. *Revista de Innovación Educativa*, 112-125.

Rodríguez , J. (9 de Agosto de 2024). *Investigación bibliográfica: qué es y cómo hacerla?* Obtenido de Bronco independiente : https://www.jaimerodriguez.mx/trabajos-academicos/investigacion-bibliografica-que-es-y-como-hacerla/

Rodriguez , S. (10 de Noviembre de 2025). *Enfoque cualitativo: definicon y caracteristicas enprofundidad*. Obtenido de Lab - Es blog de economia: https://labes-unizar.es/enfoque-cualitativo-definicion-y-caracteristicas-en-profundidad/?expand_article=1

Rodriguez, A. (20 de Septiembre de 2022). *Mètodo analitico*. Obtenido de Lifeder: https://www.lifeder.com/metodo-analitico-sintetico/

Segura, C. R. (07 de Julio de 2022). Método sintético para la enseñanza de la lectura y escritura en la Educación Primaria (Monografía de pregrado). *Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle.*, 12.

Sposob, G. (17 de Julio de 2025). *Población*. Obtenido de Enciclopedia Concepto: https://concepto.de/poblacion/

Suarez, E. (12 de Noviembre de 2025). *Mètodo inductivo y deductivo*. Obtenido de Experto Universitario: https://expertouniversitario.es/blog/metodo-inductivo-y-deductivo/

UNESCO . (30 de Diciembre de 2024). *Lo que hay que saber sobre el aprendizaje socioemocional.* Obtenido de UNESCO: https://www.unesco.org/es/articles/lo-que-hay-que-saber-sobre-el-aprendizaje-socioemocional

Unesco. (30 de Diciembre de 2024). *Lo que hay que saber sobre el aprendizaje socioemocional*. Obtenido de Unesco: https://www.unesco.org/es/articles/lo-que-hay-que-saber-sobre-el-aprendizaje-socioemocional

UNICEF. (Septiembre de 2019). *Cada niño aprende*. Obtenido de Estrategia de Educación de UNICEF para 2019–2030: https://www.unicef.org/es/informes/estrategia-de-educacion-de-UNICEF-2019%E2%80%932030

Universidad Politécnica de Madrid . (2020). Gamificación en el aula . *Innovación Educativa*, 2-19.

Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.* Barcelona: Crítica.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business.* Philadelphia: Wharton Digital Press.

zichermann, G., & Cunningham , C. (2011). Gamification by Desing: Implementing Game Mechanica in Web ans Mobile apps . *O' Reilly Media* .

Arija, N. A. (2021). *EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO: TEORÍAS Y AUTORES DE RENOVACIÓN PEDAGÓGICA*.

Lo que hay que saber sobre el aprendizaje socioemocional | UNESCO. (s. f.). Recuperado 3 de noviembre de 2025, de https://www.unesco.org/es/articles/lo-que-hay-que-saber-sobre-el-aprendizaje-socioemocional

Poveda, M. L. P., Parrales, J. F., Parrales, M. J. F., & Collantes, J. V. F. (2023). Gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia y Líderes*, *2*(1), 4-14. https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.4-14

12. ANEXOS

Anexo 1. Ficha de observación

INSTRUMENTO: OBSERVACIÓN
TÉCNICA: FICHA DE OBSERVACIÓN

OBJETIVO: Identificar las principales limitaciones socioemocionales que presentan los niños de 4 a 5 años del CDE "Carlota Noboa de durango" para aplicar las es
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Carlota Noboa de Durango **GRUPO DE EDAD:** 4-5 años **#ESTUDIANTES:** 24

	DIMENSIÓNES SOCIOEMOCIONALES	RECONOCIMIENTO EMOCIONAL						AUTORREGULACIÓN						EMPATÍA						HABILIDADES SOCIALES						AUTONOMIA					
		Reconoce y nombra sus emociones básicass			Identifica sus fortalezas y acepta sus limitaciones.			Cumple reglas y respeta turnos durante el juego.			Intenta completar las tareas o juegos que le resulten difíciles			Comparte materiales y apoya a sus compañeros.			Se interesa por el bienestar de sus pares.			Coopera con sus compañeros para lograr metas comunes.			Se comunica de manera respetuosa con adultos y niños.			Toma pequeñas decisiones con independencia			Demuestra iniciativa al realizar tareas sin ayuda constante .		
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	I	EP	AD	I	EP	AD	I	EP	AD	I	EP	AD	I	EP	AD	I	EP	AD	I	EP	AD	I	EP	AD	I	EP	AD	I	EP	AD
1	Kaled Aguachela																														
2	Gael Azogue																														
3	Liam Chariguaman																														
4	Aitana Gavilanez																														
5	Miller guinala																														
6	Damiana Hurtado																														
7	Franco Jordan																														
8	Cristofer Lara																														
9	Mayerli Llumitaxi																														
10	Yawri Manobanda																														
11	Sebastian Manobanda																														
12	Alessia Martinez																														
13	Jazllyn Martinez																														
14	Valentina Ninabanda																														
15	Ian Ochoa																														
16	Nathan Punina																														
17	Erick Quicaliquin																														
18	Kennia Rea																														
19	Johan Rojas																														
20	Shuliana Taris																														
21	Belen Tenelema																														
22	David Urrea																														
23	Jhon Vasconez																														
24	Matthew Zapata																														

I: Iniciac
EP: En p
AD: Adq

Anexo 2. Guía entrevista

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

TEMA:

GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SOCIOEMOCIONAL DE NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "CARLOTA NOBOA DE DURANGO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO 2025.

1. **Datos generales**

Nombre del docente entrevistado:

Institución educativa:

Grupo a cargo:

Fecha de la entrevista:

Objetivo del instrumento: Obtener información cualitativa que permita identificar las principales limitaciones socioemocionales que presentan los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial "Carlota Noboa de Durango", con el fin de diseñar estrategias gamificadas que fortalezcan su aprendizaje socioemocional.

Instrumento: Guía de entrevista semiestructurada

GUIA DE ENTREVISTA

Pregunta 1.

Desde su experiencia en el aula ¿Cuáles son las principales limitaciones socioemocionales que presentan los niños de 4 a 5 años en cuanto a la expresión, control y comunicación de sus emociones?

Pregunta 2.

¿Qué estrategias o actividades ha utilizado hasta ahora para fortalecer aspectos como la empatía, la autorregulación emocional, la convivencia o la resolución de conflictos entre los estudiantes?

Pregunta 3.

En su criterio ¿Qué necesidades pedagógicas considera que existen dentro del aula para mejorar el desarrollo socioemocional de los estudiantes?

Pregunta 4.

¿Qué percepción tiene sobre el uso de metodologías lúdicas y de gamificación analógica dentro del aula como apoyo al aprendizaje socioemocional?

Pregunta 5.

¿Qué tipo de cambios o mejoras esperaría observar en el comportamiento y convivencia de los niños si se implementaran de manera sistemática actividades gamificadas en el proceso educativo?

Anexo 3. Informe de tutorías

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

EDUCACIÓN INICIAL UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

ANEXO 3. FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Facultad: Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Carrera: Educación Inicial			
Modalidad de Titulación: Proyecto de investigación	Opción: Proyecto de investigación		
Título del proyecto: Gamificación en el desarrollo del aprendizaje socioemocional de niños de 4 a 5 años, del Centro de Educación Inicial "Carlota Noboa de Durango", Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2025.			
Estudiante: Toaquiza Guerrero Evelin Dayana	1724366701	0939716009	evelin.toaquiza@ueb.edu.ec
Docente Tutor: Navas Montes Yonaiker	0960253284	0990645097	ynavas@ueb.edu.ec

2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a	Observaciones
1	01/10/2025	Definición del tema y directrices del capitulo I	16:00 a 17:00 pm		
2	15/10/2025	Redacción de la primera parte del trabajo: Objetivos, Antecedente, problemas, justificación	16:00 a 17:00 pm		
3	22/10/2025	Redacción del marco Teórico.	16:00 a 17:00 pm		

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

EDUCACIÓN INICIAL UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

4	05/11/2025	Aplicación de instrumento de recolección de datos.	16:00 a 17:00 pm		
5	12/11/2025	Análisis de la interpretación de los datos.	16:00 a 17:00 pm		
6	19/11/2025	Redacción de conclusiones.	16:00 a 17:00 pm		
7	26/11/2025	Redacción propuesta	16:00 a 18:00 pm		
8	03/12/2025	Revisión del informe final para entregar en la UIC	16:00 a 17:00 pm		

Yonaiker Navas Montes Msc.
Docente tutor/a
Firma

Lic. [illegible] Pastor
Coordinadora de la Unidad Integración Curricular
Firma

Anexo 4. Evidencia fotográfica

Aplicación de la ficha de observación







Aplicación de la entrevista





Anexo 5. Autorización de la escuela

UEB
UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

EDUCACIÓN INICIAL

FACULTAD DE CIEN
DE LA EDUCA
SOCIALES,FILOSÓF
Y HUMANÍST

Oficio No. 145-CEI-FCESFH-2025
Guaranda, octubre 07 de 2025

Licenciada
Verónica Veloz Acurio.
COORDINADORA DEL CEI "CARLOTA NOBOA DE DURANGO"
Presente

De mi consideración,

Con un cordial y atento saludo, me dirijo a usted deseándole éxitos en las funciones que vienen desempeñando de manera acertada. Por medio de la presente me permito solicitarle de la manera más comedida la autorización para la estudiante: TOAQUIZA GUERRERO EVELIN DAYANA con cédula de identidad #1724366701, de la Carrera de Educación Inicial, realicen la aplicación del proyecto de investigación previo a la obtención de su título.

Cabe informar que las estudiantes respetarán los horarios dispuestos en la Institución.

Por la atención a la presente anticipo mis agradecimientos.

Atentamente,

Lcda. María de los Ángeles Bonilla
COORDINADORA DE LA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "CARLOTA NOBOA DE DURANGO" DIRECCION GUARANDA - PROV. BOLIVAR

Autorizado

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Anexo 6. Certificado de la escuela

CERTIFICADO

El Centro de Educación Inicial "Carlota Noboa de Durango" en uso de sus atribuciones y conforme a las normas internas establecidas, certifico que la estudiante **TOAQUIZA GUERRERO EVELIN DAYANA** con número de cédula **1724366701**, ha realizado satisfactoriamente el proyecto de investigación titulado **"GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SOCIOEMOCIONAL DE NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "CARLOTA NOBOA DE DURANGO" CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO 2025"** Cumpliendo con los lineamientos académicos y los objetivos propuestos para su desarrollo.

Para certificar lo actuado, y a petición de la interesada, se expide el presente documento en la ciudad de Guaranda, con la fecha correspondiente 22 de diciembre del 2025.

Atentamente,

Msc. Fernanda Delgado

Directora

CEI "Carlota Noboa de Durango"

Anexo 7. Resolución del consejo

UEB
UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

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

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 13 de noviembre de 2025
RCD-FCESFH-UEB-0660.27 – 2025

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (013), realizada el 30 de septiembre de 2025.

EN RELACIÓN AL OCTAVO PUNTO. - Análisis y resolución de los temas validados por los tutores de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, periodo académico PAO II agosto – diciembre 2025.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

QUE, la Constitución de la República del Ecuador, en su artículo 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, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios.

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, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 51.-Deberes y Atribuciones del Coordinador/a de Carrera, literal c) que expresa: Presentar informes del desarrollo académico al Decano.

QUE, en oficio 98-CEI-2025 de fecha 10 de noviembre de 2025, la Lcda. Dora Lliguisupa Pástor, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, hace llegar los temas revisados y avalados por los docentes investigadores designados, según RCD_FCESFH-UEB-0591-2025, con el fin de que se gestione la aprobación de los temas para el desarrollo de los proyectos de investigación de los estudiantes inscritos en la Unidad de Integración Curricular de la carrera de educación Inicial, correspondiente al periodo académico agosto – diciembre 2025.

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, (Proyecto de Investigación) titulado: "GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SOCIOEMOCIONAL DE NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, DEL CENTRO EDUCACIÓN INICIAL "CARLOTA NOBOA DE DURANGO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2025.", presentado por: TOAQUIZA GUERRERO EVELIN DAYANA, estudiante de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, proceso de titulación 02-2025, periodo académico PAO II agosto - diciembre 2025, revisado y validado por el tutor/a: NAVAS MONTES YONAYKER, MSc. Profesor – Investigador de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar".

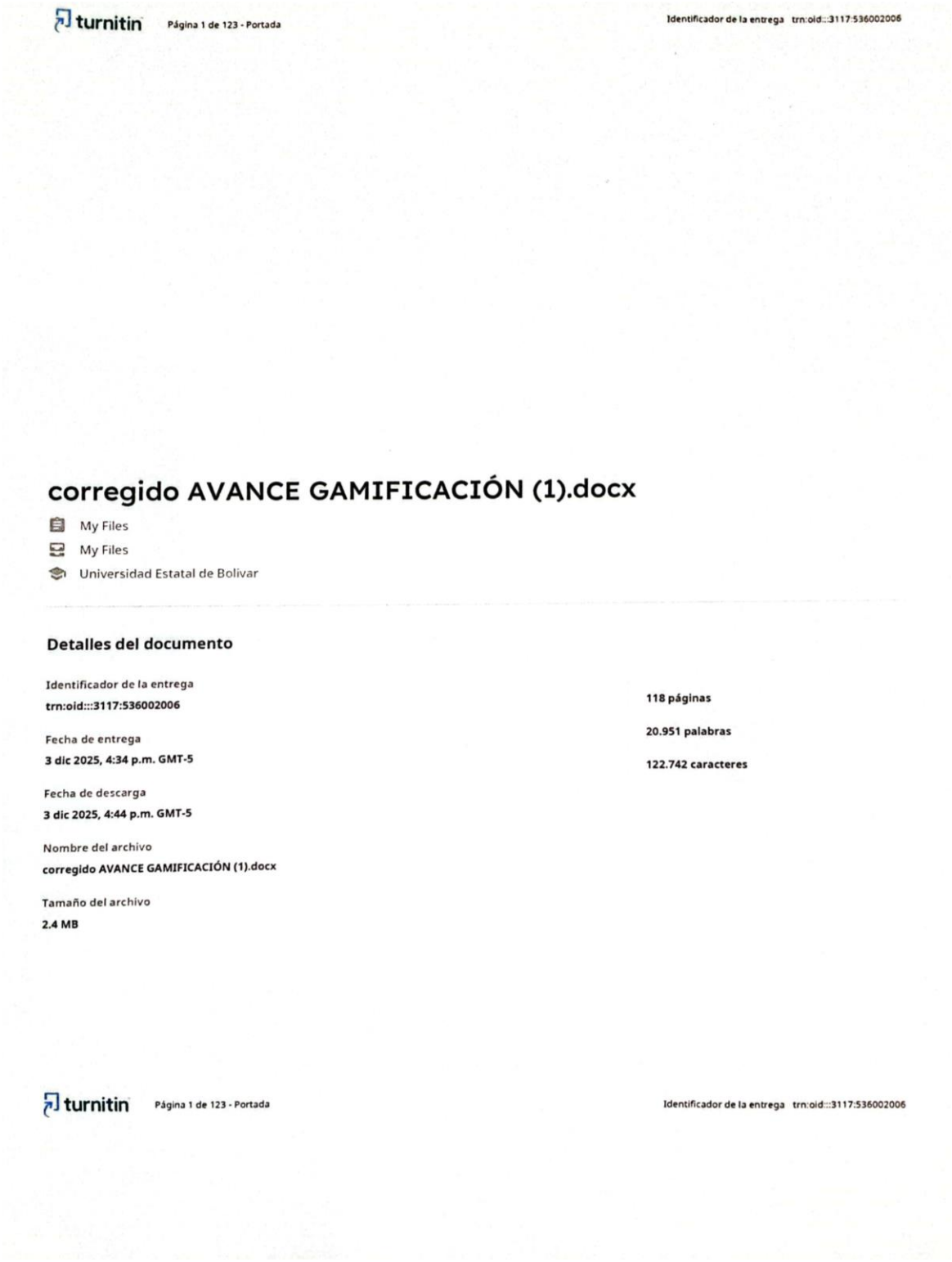
Notifiquese.

Atentamente,

Firmado electrónicamente por:
OLMEDO JAVIER MARMOL ESCOBAR
Validar únicamente con FirmaEC

Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc.
DECANO
JME/Marcela N.

Anexo 8. Certificado de plagio



turnitin Página 1 de 123 - Portada Identificador de la entrega trn:oid:::3117:536002006

corregido AVANCE GAMIFICACIÓN (1).docx

My Files
My Files
Universidad Estatal de Bolivar

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::3117:536002006

Fecha de entrega
3 dic 2025, 4:34 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
3 dic 2025, 4:44 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
corregido AVANCE GAMIFICACIÓN (1).docx

Tamaño del archivo
2.4 MB

118 páginas

20.951 palabras

122.742 caracteres

turnitin Página 1 de 123 - Portada Identificador de la entrega trn:oid:::3117:536002006

8% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 12 palabras)

Fuentes principales

6%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
7%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

3-12-2025.

turnitin Página 2 de 123 - Descripción general de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::3117:536002006

Anexo 9. Cronograma de actividades

DOCENTE: NAVAS MONTES YONAIKER

ESTUDIANTE: TOAQUIZA GUERRERO EVELIN DAYANA

HORARIO: MIERCOLES DE 16:00 A 17:00 PM

CRONOGRAMA DE TRABAJO DE TUTORÍAS

N°	ACTIVIDADES	PERIODO ACADÉMICO SEPTIEMBRE – DICIEMBRE 2025																	
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	%
1	Revisión del tema para su aprobación																		100%
2	Redacción de la primera parte del trabajo: Objetivos, Antecedente, problemas, justificación																		100%
3	Redacción del marco Teórico																		100%
4	Redacción del marco metodológico																		100%
5	Aplicación de instrumento de recolección de datos																		100%
6	Análisis de datos																		100%
7	Redacción de conclusiones y recomendaciones																		100%
8	Redacción propuesta																		100%
9	Revisión del informe final para entregar en la UIC																		100%