



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TÍTULO DEL TRABAJO

**FORMACIÓN DE VALORES EN LA EDUCACIÓN DE NIÑOS DE 3 A 4
AÑOS A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN.**

AUTOR (A)

Montenegro Morales Verónica Vanessa

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXAMEN
COMPLEXIVO**

**Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INICIAL**

TUTOR (A)

Lic. Mónica Valencia Bolaños, Ph.D.

Santa Elena, Ecuador

Año 2024



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Lic. Mónica Valencia Bolaños, Ph.D.
TUTORA**

**Psic. Wilson Zambrano Vélez, Mgtr.
ESPECIALISTA**

**Lic. Ximena Barreto Ramírez, Mgtr.
ESPECIALISTA**

**Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN:

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por VERÓNICA VANESSA MONTENEGRO MORALES, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Inicial.

Atentamente,

Lic. Mónica Valencia Bolaños, Ph.D.
C.I. 1709278194
TUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **VERÓNICA VANESSA MONTENEGRO MORALES**

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **Formación de Valores en la Educación de Niños de 3 a 4 años a través de la Gamificación**, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Inicial, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024

VERÓNICA VANESSA MONTENEGRO MORALES
C.I. 0920428083
AUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, **VERÓNICA VANESSA MONTENEGRO MORALES**

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024

VERÓNICA VANESSA MONTENEGRO MORALES
C.I. 0920428083
AUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO**

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **Formación de Valores en la Educación de Niños de 3 a 4 años a través de la Gamificación**, presentado por la estudiante, VERÓNICA VANESSA MONTENEGRO MORALES fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 5%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

Formación de valores en la educación de niños de 3 y 4 años a través de la gamificación

5%
Textos sospechosos

5% Similitudes
0% similitudes entre comillas
2% entre las fuentes mencionadas
0% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: VERONICA VANESSA MONTENEGRO MORALES.docx

Depositante: Verónica Vanessa Montenegro Morales
Fecha de depósito: 25/4/2024

Número de palabras: 2772
Número de caracteres: 19.257

Lic. Mónica Valencia Bolaños, Ph.D.
C.I. 1709278194
TUTOR (A)

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento especial a Dios, por brindarme sabiduría para realizar cada módulo durante esta maestría. A los docentes por el aporte de sus conocimientos, fortaleciendo mi aprendizaje para ejecutarlas en el ámbito profesional.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena, en especial a la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas del Instituto de Postgrado que facilito a su personal docente para formarnos y culminar con éxito este proceso.

Verónica Vanessa Montenegro Morales

DEDICATORIA

Este trabajo de titulación esta dedicado a mi querida madre Elvira (+), a pesar de no tenerte junto a mí, siempre serás mi motivación para alcanzar mis objetivos, en el ámbito personal y profesional.

A mis hijas Tiffany y Allison por incentivar me a seguir con mis estudios de cuarto nivel, demostrándoles que con dedicación y esfuerzo se logran las metas propuestas.

Verónica Vanessa Montenegro Morales

ÍNDICE GENERAL

TÍTULO DEL TRABAJO	I
TRIBUNAL DE GRADO	II
CERTIFICACIÓN:.....	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AUTORIZACIÓN	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA	VIII
ÍNDICE GENERAL	IX
RESUMEN	XI
ABSTRACT	XII
INTRODUCCIÓN	1
ESTADO DEL ARTE	1
ANTECEDENTES.....	1
A NIVEL INTERNACIONAL	1
A NIVEL NACIONAL	2
A NIVEL LOCAL	2
EDUCACIÓN DE VALORES	2
DIFICULTAD DE CONVIVENCIA EN LAS FAMILIAS	3
CONDUCTAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL	3
GAMIFICACIÓN	4
ESTRATEGIA APLICADA A LA GAMIFICACIÓN	4

	X
GENIALLY.....	5
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA (CASO PEDAGÓGICO).....	5
PROPUESTA DE SOLUCIÓN	6
JUEGO GAMIFICADO DE VALORES.....	7
CONCLUSIÓN.....	9
BIBLIOGRAFÍA	10
ANEXO	11

ÍNDICE ANEXO

Anexo A: Juego Gamificado del Respeto en Genially.....	11
Anexo B: Juego Gamificado de Solidaridad en Genially	12
Anexo C: Juego Gamificado de la Honestidad en Genially	13

RESUMEN

En la investigación del componente práctico de titulación se estudiará la formación de valores en la educación de niños de 3 a 4 años a través de la gamificación, por lo que tiene como objetivo fortalecer las virtudes mediante técnicas de aprendizaje con elementos dinámicos e innovador. Cabe señalar que la contribución del estudio estará orientada en solucionar problemas de comportamiento en estudiantes dentro del aula de clases. Además, se considera que la metodología aplicada es cualitativa y exploratoria de tipo documental. Por otra parte, los resultados alcanzados mediante la implementación de herramientas tecnológicas como Genially permiten mejorar la conducta del niño. Finalmente, se concluye que las diversas actividades interactivas en entornos lúdicos ejecutadas en un dispositivo electrónico permiten a los niños adquirir más interés por aprender, donde ellos desarrollan nuevas habilidades y conocimientos, reforzando con esto sus modales en su ambiente familiar o en entornos externos donde se desenvuelve.

Palabras clave: educación en valores, gamificación, conducta de niños, convivencia familiar.

ABSTRACT

In the research of the practical component of the degree, it will be studied of values in the education of 3 to 4 year old children through gamification, it has objective to strengthen virtues through learning techniques with dynamic and innovative elements. In this case, the contribution of the study will be directed to solve behavioral problems in students in the classroom. Furthermore, it is considered that the methodology used is qualitative and exploratory of documentary kind. On the other hand, the results achieved through the implementation of technological tools such as Genially allows to improve the child's behavior. In conclusion, different interactive activities in a ludic environments using an electronic device allow children to catch their attention and more interest in learning, developing new skills and knowledge, reinforcing their manners in a family environment or external environments where they develop.

Keywords: education in values, gamification, children's behavior, connivance of family

INTRODUCCIÓN

Para el estudio de caso del componente práctico de titulación se investigará la formación de valores en la educación de niños de 3 a 4 años a través de la gamificación. Además, tiene como objetivo definir las estrategias gamificadas que se aplicaran a los estudiantes de nivel inicial. Con la finalidad de incorporar en su educación los valores y mejorar su conducta con las actividades desarrolladas en entornos lúdicos. De modo que, integrar elementos de juego interactivos en Genially, se busca mejorar la comprensión que permita a los estudiantes aprender a su propio ritmo.

Sin embargo, la velocidad con la que se producen los cambios en el mundo actual invita a docentes y familias a crear espacios de diálogo, aprendizajes y estrategias en la educación de los futuros ciudadanos para brindar respuestas en la estructura de los valores. Por lo tanto, la investigación contiene una revisión de bibliografías que permitan recabar información para elaborar y realizar la propuesta de solución frente a la situación problemática sobre el comportamiento de estudiantes de nivel inicial en relación con los valores.

ESTADO DEL ARTE

ANTECEDENTES

A NIVEL INTERNACIONAL

A nivel internacional (Acebes Jorge, Ros Ignacio,2022) realizan una investigación sobre gamificación y valores: una propuesta transversal motivadora en educación física. Estos autores indican que los docentes necesitan entender que son los valores para trabajarlos y conseguir estudiantes responsables y solidarios. El objetivo de esta investigación es definir una herramienta que permita la trasmisión de valores en las diferentes pedagogías españolas. Con la metodología de gamificación aplicada, los estudiantes consiguieron motivarse para

desarrollar y experimentar diferentes valores y actitudes a través de proyectos personales.

A NIVEL NACIONAL

A nivel nacional (Liliana Guerrero,2022) manifiesta en uno de sus artículos sobre la gamificación como estrategia para la formación en valores: cuestionamientos éticos. Menciona que el compromiso debe iniciar desde la familia, donde se desarrolle un trabajo en conjunto entre padres e hijos para tener una mejor sociedad, otro caso encontrado es que los educadores tienen una confusión acerca de la gamificación como una enseñanza basada en juego. Por lo que con su conocimiento el docente siempre elegirá las herramientas tecnológicas adecuadas para que sus estudiantes aprendan con entusiasmo. Por lo tanto, la integración de valores en la vida de un niño es un gran desafío, pero con la vocación y creatividad del educador logrará que ellos alcancen sus objetivos.

A NIVEL LOCAL

La investigación se desarrollará en una escuela de la parroquia José Luis Tamayo de la provincia de Santa Elena, donde se evidenció en los niños problemas de conducta y sociabilidad entre compañeros, para lo cual se identifican sus causas o factores que inciden en este comportamiento.

Los valores son virtudes que afectan en las decisiones, regulan la conducta, son guías en el diario vivir de las personas y permiten decidir si algo está bien o mal. Ante ello surge la pregunta de investigación ¿Cuáles son las actividades de gamificación que favorecen la formación de valores en la educación de niños de 3 a 4 años?

EDUCACIÓN DE VALORES

La educación en valores son virtudes universales que influyen en la disciplina y comportamiento de las personas (Cedeño, 2020). Por lo tanto, hay que seguir reglas para una buena convivencia armónica entre todos los miembros de la familia y de la comunidad,

además busca alcanzar una educación donde le permita al estudiante un aprendizaje significativo enmarcados en el respeto, solidaridad, tolerancia, responsabilidad y la inclusión de todos con igualdad de derechos y condiciones (Blasco et al. 2022).

Cabe señalar, lo fundamental que es educar desde temprana edad para que sean personas seguras, de sí mismos y sobre todo sean capaces de comportarse y relacionarse adecuadamente en cualquier lugar y momento de su vida social. Por lo tanto, el entorno familiar y social, influye en la crianza para inculcar valores, por eso es importante que los padres creen un ambiente familiar comprensivo y amoroso que transmita seguridad y confianza a sus hijos (Dalouh & Soriano, 2020).

DIFICULTAD DE CONVIVENCIA EN LAS FAMILIAS

Cabe señalar, que las causas de convivencia familiar originadas en la actualidad, se debe a niños que viven con padres donde la relación familiar está deteriorada, además llegan a ser muy permisivos con sus hijos, por lo que la convivencia se vuelve difícil y poco saludable. Por otro lado, López (2021) al referirse a la disfuncionalidad de parejas manifiesta que estas se relacionan de manera conflictiva, presentando un comportamiento inadecuado, logrando influir en todo el sistema familiar.

Por lo tanto, la violencia en los hogares permite que estas se vuelvan inestables y pocas propicias para favorecer el aprendizaje de los valores en su entorno. Para Castaño et al. (2020) comprender el entorno familiar permite conocer los factores que apoyan o dificultan en gran medida el desarrollo social de un niño. De modo que, algunos factores dentro de la familia, como la sobreprotección, la violencia doméstica, la indiferencia de los padres, entre otros, también influyen en los problemas de conducta fuera del hogar.

CONDUCTAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

La primera educación que recibe un niño es en casa, por lo que es su primer entorno

social, por lo tanto, los padres son responsables de la educación de sus hijos y ellos tienen derecho a recibirla en un entorno apropiadamente favorable (Brizuela et al. 2021).

El efecto del trabajo de papá y mamá, al salir de sus hogares a laborar, tiene por consecuencias que los hijos quedan en casa al cuidado de un familiar. Entonces en esta etapa hay menos seguridad en la crianza de sus hijos, esto puede acarrear serios problemas en los primeros años de vida porque la falta de control lleva a comportamientos inadecuados al no establecer límites en el momento indicado (Sánchez, 2020).

Cuando los niños juegan fuera de clases, solo se enfocan en ser victoriosos sin importar ayudar a otros, incluso se registran peleas entre compañeros. Se debe trabajar para combatir esas actitudes, es por ello que se organizan actividades como compartir alimentos entre compañeros, alimentar a sus mascotas en casa, enseñarles a cuidar y regar las plantas dentro de la institución demostrando ser solidarios y respetuosos con todos los seres vivos, (Zapata Jaramillo y Macias Merizalde, 2021).

GAMIFICACIÓN

La gamificación es una estrategia pedagógica que consiste en el uso de elementos de juego como retos, puntuación y medallas para motivar a los estudiantes en el aprendizaje y adquisición de valores morales (Granda Mellany y Mera, 2022). Cabe recalcar que, en el área de Educación Inicial, la gamificación es utilizada para fortalecer la formación de valores morales en los estudiantes. Aplicación de gamificación en Educación Inicial como diseño de juegos cooperativos que involucren la resolución de problemas y la toma de decisiones en situaciones que se requiera aplicar valores como el respeto, honestidad y solidaridad (Laura Guamán, 2022).

ESTRATEGIA APLICADA A LA GAMIFICACIÓN

Los cambios constantes de la tecnología en la educación, incentivan la aplicación de

nuevas estrategias lúdica en actividades del entorno educativo, que permitan mayor participación del estudiante, por lo tanto, la gamificación es utilizada como una herramienta que permite usar varias técnicas con la finalidad de ayudar a los docentes en la motivación de sus niños para favorecer sus conocimientos y aprendizajes (Arteaga Zambrano, 2022).

GENIALLY

Es un software que permite construir contenidos digitales con animaciones interactivas, es una herramienta intuitiva, posee muchos recursos que pueden ser personalizarlos, por lo que sus diseños pueden ser configurados, ofrece ciertas ventajas para que los niños se motiven en su aprendizaje con contenidos gamificados (Institución Universitaria ITM, 2024).

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA (CASO PEDAGÓGICO)

En el aula de clases un grupo de niños de preparatoria de 3 a 4 años tienen problemas de comportamiento, también, se tiene conocimiento que en su entorno familiar existen problemas entre sus padres, que viven separados o ambos trabajan, en consecuencia, sus hijos quedan al cuidado de algún pariente, sin que exista la supervisión necesaria, estos factores afectan la conducta de un niño.

Sin embargo, cuando los niños se encuentran en el aula se evidencia que existen golpes entre compañeros sin tener razón, además, el docente indica ciertas recomendaciones para realizar una tarea, por lo que al estar entretenidos jugando se olvidan de realizar las actividades, también, presentan comportamientos inadecuados, lloran, se agreden para mostrar la atención de todos sus compañeros. Este grupo de niños presentan problemas de concentración para realizar trabajos en clases, llegan a molestarse con facilidad, no saben recibir órdenes y cuando se les da alguna instrucción reaccionan de forma agresiva.

PROPUESTA DE SOLUCIÓN

Con la realidad que se vive en la actualidad dentro del aula de clases se presenta una propuesta que está diseñada en Genially, mediante actividades lúdicas gamificadas para que el padre de familia interactúe con su hijo y logren afianzar sus conocimientos sobre los valores, sin embargo, se debe considerar a esta herramienta solo como un medio de aprendizaje.

FORMACIÓN DE VALORES EN LA EDUCACIÓN DE NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN.

Introducción

La educación de valores es el centro de aprendizaje de un niño porque adquiere los conceptos básicos de una educación formal. De igual forma con la gamificación en la educación inicial se busca que los niños se interesen por las herramientas tecnológicas, para crear entornos de educación donde adquirieran conocimientos de forma dinámica e innovadora.

Objetivo

Integrar recursos didácticos gamificados para la formación de valores en niños de educación inicial, con la finalidad de enseñarles los valores, para fortalecer su aprendizaje y comportamiento en los diferentes escenarios donde se desenvuelva.

Resultados Esperados.

Con la implementación de actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las virtudes, mejorará la conducta de los niños, por lo que se trabajará con actividades que involucren valores como el respeto, honestidad y solidaridad con la participación de los estudiantes. Por lo tanto, estos recursos buscan orientar a los padres de familia a que se involucren más en las actividades escolares de sus hijos.

JUEGO GAMIFICADO DE VALORES

Juego Gamificado de Valores	
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ EL recurso tecnológico es una lapto.
Instrucciones de la actividad:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Para iniciar el juego el estudiante debe estar acompañado de sus padres. ➤ Abrimos la aplicación Genially mediante el siguiente enlace en la web: https://view.genial.ly/660b793f33933400139c9cbe/interactive-content-final-juego-de-valores ➤ Damos clic en nueva partida, seleccionamos un avatar, luego iniciamos el juego. ➤ Los niveles deben ejecutarse en el orden establecido. ➤ Al obtener las 3 recompensas alcanzamos el aprendizaje de los valores.
Actividad 1: Juego Gamificado del Respeto	
Objetivo:	Incrementar la interacción con los niños de su entorno, para favorecer la sociabilidad y el respeto.
Destreza:	Respetar las diferencias que existen entre compañeros, familiares o hermanos.
Actividad de Inicio:	<p>El juego empieza con un video para hacerles conocer al papá y niño sobre el valor del respeto.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Para iniciar damos clic en la casilla 1, se muestra un video del valor respeto, seguido presionamos en play. ➤ Link del video respeto: https://www.youtube.com/watch?v=EICngIjYV_I
Actividad de Desarrollo:	<p>La actividad empieza con un pictograma de audio y video, donde se reconoce el irrespeto y respeto.</p> <p>Presionamos clic izquierdo en las emociones y arrastramos en el círculo vacío según corresponda a la pregunta que se realiza.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La maestra indica a los niños que no se debe golpear a los amigos ➤ Entonces Carlos se arrepiente y pide disculpas
Actividad de Cierre:	<p>La actividad está dirigida por la docente quien realiza un baile con los niños, para identificar mediante las imitaciones que indica en el video si el estudiante aprendió el valor del respeto.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Link de acceso al video respeto: https://www.youtube.com/watch?v=2lykI35xe3g



Actividad 2: Juego Gamificado de Solidaridad.	
Objetivo:	Demostrar colaboración en las actividades impartidas por el docente o padres
Destreza:	Demostrar ser solidarios con los compañeros o familiares.
Actividad de Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Para iniciar el juego damos clic en la casilla 2, se muestra un video del valor de la solidaridad, seguido presionamos en play. ➤ Link del video solidaridad: https://www.youtube.com/watch?v=vU-thqaYt40 
Actividad de Desarrollo:	<p>En cada estación reconocer donde se aplica la solidaridad.</p> <p>Damos clic en el círculo 1 y completamos las tareas hasta llegar a la actividad 4, escucha el audio y da clic en el círculo para conocer si la respuesta es correcta.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ María y su abuelita van de compras y se suben al bus, sin embargo, hay un solo asiento vacío. ¿ Que debería hacer María? Ceder el asiento a su abuelita. ➤ Juan corre en el parque. De pronto, se tropieza y llora de tanto dolor. ¿ Que acción es la correcta para ayudar a Juan? Ayudar a levantar a su amigo.   
Actividad de Cierre:	<p>La actividad está dirigida por la docente quien realiza un baile con los niños, para identificar mediante las imitaciones que indica en el video si el estudiante aprendió el valor de solidaridad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Link de acceso al video solidaridad: https://www.youtube.com/watch?v=2TPEivGcTJI

Actividad 3: Juego Gamificado de Honestidad	
Objetivo:	Aplicar normas de convivencia con las personas de mi entorno escolar o familiar.
Destreza:	Seguir normas y actuar siempre con sinceridad.
Actividad de Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Para iniciar la actividad damos clic en la casilla 3, se muestra un video del valor de la honestidad, seguido presionamos en play. ➤ Link del video honestidad: https://www.youtube.com/watch?v=w12Omz8Pm0E 

<p>Actividad de Desarrollo:</p>	<p>Reconocer con nuestras acciones el valor de la honestidad. Ordena y arma el rompecabezas luego arrastra hacia el cuadrado vacío la acción que no debemos realizar según muestra la escena.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El niño rompe un jarrón, sin embargo, le dice a la mamá que no lo hizo, es una acción que no debemos hacer. ➤ La niña selecciona ropa y procede a cancelar todas sus prendas en caja, es una acción que debemos de realizar siempre. 	
<p>Actividad de Cierre:</p>	<p>La actividad está dirigida por la docente quien realiza un baile con los niños, para identificar mediante las imitaciones que indica en el video si el estudiante aprendió el valor de honestidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Link de acceso al video honestidad: https://www.youtube.com/watch?v=xnAkKLHlAqI 	

CONCLUSIÓN

Las investigaciones consultadas confirman que se debe potencializar el desarrollo de las habilidades y conocimientos desde temprana edad. De modo que, utilizar herramientas tecnológicas innovadoras en casa, incrementa la posibilidad de interacción entre padres e hijos para demostrar sus virtudes y colaborar en la realización de actividades. Además, estas metodologías de gamificación se pueden alternar en la educación escolar con el propósito de afianzar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los valores en niños de nivel inicial. Es por esto que, las planificaciones realizadas por el docente deben ser creativas donde les enseñen a sus estudiantes, identificar y practicar actitudes para ser más sociable.

BIBLIOGRAFÍA

- Acebes, J., & Ros, I. (2022). Gamificación y valores: una propuesta transversal motivadora en educación física. *Retos*, 336-341. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8055267>
- Arteaga Zambrano, R. (2022). *Estrategia de gamificación para fortalecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes del subnivel inicial 1 y 2 del Centro de Educación Inicial "Matilde Hidalgo de Procel"*. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24049>
- Blasco, A., Bitrian, I., & Coma, T. (2022). Incorporación de las TIC en la formación inicial del profesorado mediante FlippedAula para potenciar la educación inclusiva. *Educatéc. Revista Electronica de Tecnología Educativa*, https://www.researchgate.net/publication/359602291_Incorporacion_de_las_TIC_en_la_formation_inicial_del_profesorado_mediante_Flipped_Classroom_para_potenciar_la_educacion_inclusiva.
- Brizuela, G., Gonzalez, C., Gonzalez, Y., & Sanchez, D. (2021). La educación en valores desde la familia en el contexto actual. 982-1000. <http://scielo.sld.cu/pdf/san/v25n4/1029-3019-san-25-04-982.pdf>
- Castaño, J., Corral, K., Garcia, M., & Rodriguez, A. (2020). Familia, escuela y sociedad: estrategias para los problemas de comportamiento académico en instituciones de educación básica. *Revista Venezolana de Gerencia*, 437-447. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8890918>
- Cedeño, W. (2020). La violencia escolar a través de un recorrido teórico por los diversos programas para su prevención a nivel mundial y latinoamericano. *Scielo*, 470-478. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000500470
- Dalouh, R., & Soriano, E. (2020). La educación en valores como prevención de la violencia en parejas adolescentes en entornos transculturales. *Publicaciones*, 61-81. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7590968>
- Granda, M., & Mera, J. (Marzo de 2022). *La gamificación como técnica de motivación al aprendizaje en niños de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica Vision del Futuro del cantón Simón Bolívar*. <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/6609>
- Guerrero, L. (2022). La gamificación como estrategia para la formación en valores: cuestionamientos éticos. *Analysis. Claves de Pensamiento Contemporáneo*, 1-12. <https://studiahumanitatis.eu/ojs/index.php/analysis/article/view/2022guerrero/521>
- Institución Universitaria ITM. (2024). <https://www.itm.edu.co/unidad-de-educacion-virtual/soluciones-digitales/genially/>
- Laura Guamán, J. (2022). Estrategias didácticas para una educación inclusiva: una mirada desde la enseñanza inicial. *GICOS: Revista del Grupo de Investigaciones en Comunidad y Salud*, 123-138. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8721742>
- Lopez, J. (Enero de 2021). *Características de las familias disfuncionales en el Ecuador*. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2615/1/LOPEZ%20BAYAS%20JONATHAN%20DANIEL.pdf>
- Sanchez, E. (2020). Papel de la educación en la primera infancia en una sociedad de cambio. *Revista INFAD de Psicología*, 255-262. <https://doi.org/https://doi.org/10.17060/ijodaep.2020.n2.v1.1975>
- Zapata Jaramillo, H. E., & Macías Merizalde, A. M. (2021). Los valores éticos y morales de los docentes universitarios de la carrera de Educación Inicial. *Merito - Revista de Educación*, 253-261. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/merito.v3i9.719>

ANEXO

Anexo A: Juego Gamificado del Respeto en Genially



Anexo B: Juego Gamificado de Solidaridad en Genially



1

Maria y su abuelita van de compras y se suben al bus pero solo hay un asiento vacío. ¿Qué debería hacer Maria?

2

Juan corre en el parque. De pronto, se tropieza y llora de tanto dolor. ¿Qué acción es la correcta para ayudar a Juan?

4

Manuel salió a jugar con su bicicleta. Iba muy rápido, no pudo frenar y cayó al piso, no se podía levantar. ¿Cómo ayudar a Manuel para que continúe su camino?

3

En casa, Camila jugaba muy feliz con su juguete y de pronto se dañó. ¿Qué harías para que Camila no esté triste?

86%

RECOMPENSAS

¡BUEN TRABAJO!

Anexo C: Juego Gamificado de la Honestidad en Genially

