



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

TÍTULO:

**JUEGOS DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE HÁBITOS DE
AUTONOMÍA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO COMO REQUISITO PARA OPTAR AL
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

MÓNICA MERCEDES ANDRADE CAGUA

TUTOR:

PSIC. CL. WILSON ZAMBRANO VÉLEZ MGTR.

LA LIBERTAD, 2024

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

TÍTULO:

JUEGOS DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE HÁBITOS DE
AUTONOMÍA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO COMO REQUISITO PARA OPTAR
AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTORA:

MÓNICA MERCEDES ANDRADE CAGUA

TUTOR:

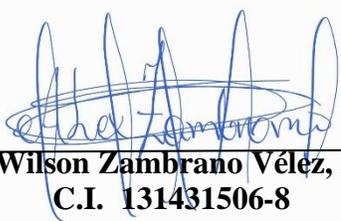
PSIC. CL. WILSON ZAMBRANO VÉLEZ MSC.

LA LIBERTAD, 2024

DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular, **“JUEGOS DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE HÁBITOS DE AUTONOMÍA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS”**, elaborado por la Srta. **MÓNICA MERCEDES ANDRADE CAGUA**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber dirigido su desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, apruebo en todas sus partes, encontrándose apto para la evaluación del docente especialista.

Atentamente

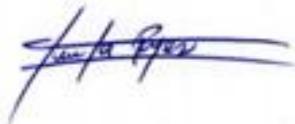


Psic. Wilson Zambrano Vélaz, Mgtr.
C.I. 131431506-8

DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “**JUEGOS DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE HÁBITOS DE AUTONOMÍA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS**”, elaborado por la Sra. **MÓNICA MERCEDES ANDRADE CAGUA**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que, luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente



Lic. María Fernanda Reyes Santa Cruz, MSc.

C.I. 09617515413

TRIBUNAL DE GRADO



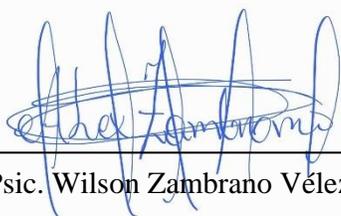
Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla, MSc

**DIRECTORA DE CARRERA
EDUCACION INICIAL**



Lic. María Fernanda Reyes Santacruz, MSc.

DOCENTE ESPECIALISTA



Psic. Wilson Zambrano Vélez, Mgtr.

DOCENTE TUTOR



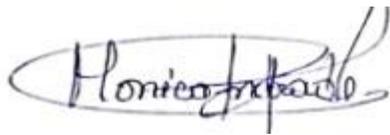
Lcda. Amarilis Laínez Quinde, MSc.

DOCENTE GUIA UIC

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título “**JUEGOS DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE HÁBITOS DE AUTONOMÍA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS**”, declaró que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la Educación Inicial.

Atentamente,

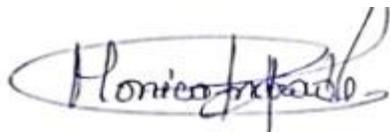


Sra. Andrade Cagua Mónica Mercedes
C.I. 0801688490

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quien suscribe, con C.I. 0801688490, ANDRADE CAGUA MÓNICA MERCEDES estudiante de la Carrera de Educación Inicial, declaro que el Trabajo de Titulación, presentado a la Unidad de Integración Curricular, cuyo tema es: **“JUEGOS DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE HÁBITOS DE AUTONOMÍA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS”**, corresponde y es de exclusiva responsabilidad de la autora y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,

A handwritten signature in black ink, enclosed in a hand-drawn oval. The signature appears to read 'Mónica Andrade Cagua'.

Sra. Andrade Cagua Mónica Mercedes
C.I. 0801688490

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a Dios, cuya gracia y guía han sido fundamentales para culminar con éxito esta tesis. En cada paso del camino, su mano amorosa ha estado presente, iluminando mi camino y dándome la fuerza para superar los desafíos. A mi familia, especialmente a mi amado esposo e hijos, les debo un agradecimiento que trasciende las palabras. Su apoyo incondicional, su amor constante y su sacrificio han sido importantes para este logro. Han estado a mi lado en los momentos de alegría y en los de desafío, brindándome el aliento y la motivación necesarios para perseverar. A mis hijos, mis mayores tesoros, les agradezco por su comprensión y su sacrificio. A pesar de las demandas de mi trabajo académico, siempre han estado dispuestos a sacrificarse y a brindarme su apoyo incondicional. Su amor y su alegría han sido mi mayor inspiración y motivación para alcanzar este sueño. Que este logro sea un testimonio del poder del amor de Dios, la perseverancia y la fe, y que inspire a otros a perseguir sus propios sueños con valentía y determinación.

ANDRADE CAGUA MÓNICA MERCEDES

DEDICATORIA

Con profunda gratitud y humildad, dedico este logro a Dios, cuya gracia y amor han sido mi luz en los momentos más oscuros y mi fuerza en los desafíos más grandes. Su presencia constante ha sido mi ancla en medio de las tormentas y mi brújula en el camino hacia este logro.

A mi amada familia, el pilar de mi existencia, les dedico este triunfo con todo mi ser. Su apoyo incondicional, su amor desbordante y su constante aliento han sido el motor que ha impulsado mi perseverancia y mi determinación.

A mi esposo e hijos, les agradezco por su paciencia infinita, su comprensión profunda y su sacrificio silencioso. Vuestra presencia ha sido mi mayor inspiración y fortaleza en este viaje hacia el éxito.

ANDRADE CAGUA MÓNICA MERCEDES

RESUMEN

Se destaca la importancia de los Juegos de Gamificación como recurso didáctico fundamental para los docentes quienes enfrentan el desafío de formar a una generación inmersa en la tecnología, es imperativo que los métodos de enseñanza estén a la par con las tendencias actuales. Esta técnica incorpora elementos de los videojuegos a las actividades lúdicas de esta manera capturan el interés de los estudiantes y pueden aplicarse en todos los ámbitos de desarrollo y aprendizaje. Especialmente, se destacan en el desarrollo de la autonomía al fomentar hábitos de higiene, alimentación y vestimenta, metas esenciales del currículo de Educación Inicial. Al exponer a los niños a experiencias lúdicas que requieren toma de decisiones y autorregulación, se fomenta la adquisición de hábitos de autonomía desde una edad temprana. El objetivo es determinar la contribución de los Juegos de Gamificación para el desarrollo de Hábitos de Autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años. La metodología empleada sigue un enfoque cualitativo, combinando la observación directa de niños y una encuesta dirigida a ocho docentes de Educación Inicial en los cantones La Libertad y Santa Elena. Los datos recabados fueron analizados mediante el software ATLAS.ti 24. Se concluye que, existen juegos adecuados para que los docentes promuevan hábitos de autonomía, como el orden, la alimentación saludable y la higiene.

Palabras claves: Juegos, gamificación, hábitos de autonomía, aprendizaje, enseñanza.

ÍNDICE GENERAL

DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR	3
DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA	4
TRIBUNAL DE GRADO.....	5
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE	6
AGRADECIMIENTO.....	8
DEDICATORIA	9
RESUMEN	10
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
PRIMER MOMENTO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	2
Contextualización de la situación objeto de investigación.....	4
Inquietudes del investigador.....	5
Pregunta general.....	5
Preguntas secundarias	6
Propósitos u objetivos de la investigación	6
Objetivo general.....	6
Objetivos específicos.....	6
Motivaciones del origen de estudio	7
CAPÍTULO II	9
ABORDAJE O MOMENTO TEÓRICO	9
Estudios relacionados con la temática.....	9

Nivel internacional	9
Nivel nacional	11
Referentes Teóricos.....	13
Teoría sobre juegos de Gamificación.....	13
Teoría sobre Hábitos de Autonomía.....	14
Teoría de los Juegos de Gamificación para el Desarrollo de Hábitos de Autonomía.	15
Primera Categoría: Juegos de Gamificación	16
Definición del Juego.....	16
Tipos de Juegos.....	17
Origen de la Gamificación.....	18
Definición de la gamificación.....	18
Juegos de gamificación en el ámbito educativo.....	19
Elementos de los Juegos de Gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.	21
Importancia de los Juegos de Gamificación en Educación Inicial	24
Segunda Categoría: Hábitos de Autonomía	26
Definición de Hábitos.....	26
Definición de Autonomía	26
Destrezas del Ámbito de Identidad y Autonomía en Educación Inicial	26
CAPÍTULO III.....	28
ABORDAJE METODOLÓGICO	28
Conceptualización ontológica y epistemológica del método.....	28
Naturaleza o paradigma de la investigación.....	29
Población	30
Muestra.....	30

Método y sus fases	30
Técnicas de recolección de información	31
Categorización y Triangulación.....	32
CAPÍTULO IV	35
PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS	35
Reflexiones críticas	35
Análisis de la encuesta dirigida a docentes del Nivel Inicial	35
Análisis de la red semántica de la encuesta.....	37
Análisis de la ficha de observación aplicada a Infantes de 4 a 5 años.	40
Aportes del investigador.....	45
Reflexiones Finales	51
REFERENCIAS	54
ANEXOS	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Elementos que intervienen en el aprendizaje social y su relación con los componentes de Juegos de Gamificación.</i>	15
Tabla 2 <i>Elementos de Juegos de gamificación.....</i>	21
Tabla 3 <i>Hábitos de Autonomía y su vinculación con las Destrezas del Ámbito de Identidad y Autonomía.....</i>	27
Tabla 4 <i>Muestra de Estudio.....</i>	30
Tabla 5 <i>Construcción de Categorías y subcategorías Apriorísticas.....</i>	34

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Factores que Influyen en la Motivación Intrínseca</i>	13
Figura 2 <i>Ejes de Desarrollo Moral del Niño</i>	14
Figura 3 <i>Tipos de Juego según Piaget</i>	17
Figura 4 <i>Niveles de conocimientos de los docentes en tics</i>	20
Figura 5 <i>Triangulación</i>	33
Figura 6 <i>Nube de palabras: Encuesta a docentes del cantón Libertad y Santa Elena</i> ...35	
Figura 7 <i>Red semántica: interpretación de los datos de la encuesta</i>	37
Figura 8 <i>Nube de palabras: ficha de observación</i>	40
Figura 9 <i>Red Semántica: Interpretación de datos de Guía de Observación</i>	41
Figura 10 <i>Red semántica: relación entre la encuesta y la ficha de observación</i>	43
Figura 11 <i>Juego “Batidos Abby”</i>	46
Figura 12 <i>Juego “Siembra tus colores”</i>	47
Figura 13 <i>Juego “Cepilla esos dientes”</i>	48
Figura 14 <i>Juego “Dientes juego bebe”</i>	48
Figura 15 <i>Juego “a organizar”</i>	49
Figura 16 <i>Juego “Bunny Rabbit: House Cleaning”</i>	49
Figura 17 <i>Juego “Seguridad y hábitos del Panda”</i>	50
Figura 18 <i>Juego “Hábitos Diarios del Panda Bebé”</i>	51

INTRODUCCIÓN

En el ámbito de la Educación Inicial, el fomento de la autonomía en los niños y niñas de 4 a 5 años es un aspecto crucial para su desarrollo integral. La autonomía, entendida como la capacidad de tomar decisiones, resolver problemas y regular su propio comportamiento, constituye la base para el crecimiento personal y el éxito en la vida adulta. En este sentido, los juegos de gamificación han emergido como una estrategia pedagógica innovadora que podría ofrecer un enfoque efectivo para promover la autonomía en este grupo etario, al integrar elementos lúdicos, desafíos y recompensas en actividades de aprendizaje, los juegos de gamificación tienen el potencial de captar la atención de los niños y motivarlos a participar activamente en su proceso educativo. Sin embargo, la investigación sobre el uso de juegos de gamificación para el desarrollo de hábitos de autonomía aún se encuentra en una etapa incipiente

Por lo tanto, esta tesis tiene como objetivo determinar la contribución de los Juegos de Gamificación para el desarrollo de Hábitos de Autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años con el fin de ampliar la literatura académica y proporcionar nuevas perspectivas para la práctica educativa en el contexto de la Educación Inicial, además de diagnosticar la situación actual de la aplicación docente de los juegos de gamificación, se pretende recopilar juegos adecuados para fomentar los hábitos de autonomía en los niños de Educación Inicial. Esta recopilación de juegos se realizará con la finalidad de proporcionar a los docentes y padres herramientas prácticas y efectivas que promueven el desarrollo de habilidades de autonomía en los niños de una manera lúdica y motivado. La recopilación de juegos se llevará a cabo teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje del hábito de autonomía del currículo de Educación Inicial, así como las necesidades y características específicas de los niños de 4 a 5 años

CAPÍTULO I

PRIMER MOMENTO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación objeto de la investigación

La educación inicial juega un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños en sus primeros años de vida, es durante esta etapa temprana que se sientan las bases para su crecimiento cognitivo, emocional, social y físico; la calidad de la educación recibida en esta etapa influirá en gran medida en su capacidad para aprender, interactuar con su entorno y establecer relaciones significativas a lo largo de su vida, las evidencias científicas señalan que el ser humano experimenta un importante desarrollo cerebral entre los 0 a 5 años, esta información la identifica como una etapa trascendental para fomentar aprendizajes que incidirán a lo largo de su vida (Santi-León, 2019).

La generación “Alfa” corresponde a los niños nacidos después del año 2010, se destacan por su inmersión en la tecnología desde temprana edad una tendencia impulsada por la superconectividad y el uso extendido de dispositivos digitales en su entretenimiento diario (Quezada & Macfarland, 2019). Además, se ha evidenciado que el incremento de menores de 5 años que utilizan artefactos tecnológicos, como medio de entretenimiento, es fomentado por sus cuidadores, con la finalidad de mantenerlos controlados (Arias Rosales & Romero Herrera, 2021).

La Educación Inicial tradicional se ha caracterizado mayormente por la aplicación de las diferentes técnicas grafo plásticas y juegos tradicionales con la finalidad de conseguir los logros educativos aunque estos métodos de enseñanza son imprescindibles, la generación actual demanda la adaptación de técnicas de aprendizaje que potencien habilidades tecnológicas, esto es esencial para garantizar el desarrollo integral y pertinente de los infantes preparándolos para enfrentar un mundo cada vez más tecnológico.

El confinamiento a nivel mundial provocado por la pandemia del virus Covid19 tuvo repercusiones en lo referente a educación, el informe realizado por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) y la Organización

de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), titulado “La Educación en Tiempos de Pandemia de Covid19” manifestó que de los 33 países que conforman América latina y el Caribe, 26 de ellos establecieron la modalidad de educación a distancia vía internet y solo cuatro países ofrecieron clases en vivo, uno de ellos fue Ecuador De Santiago, O. (2020), en este caso la pandemia sacó a relucir la necesidad y a su vez la importancia de establecer como estrategia de enseñanza la aplicación de herramientas tecnológicas virtuales.

Un estudio realizado por la revista electrónica de educación Redie, titulado: “Percepciones de futuros docentes sobre el uso de tecnología en educación inicial”, encontraron en los resultados de la encuesta dirigida a estudiantes de licenciatura en Educación Inicial, quienes reflexionaron sobre su práctica profesional, ellos no veían la importancia de incluir el uso de la tecnología como herramienta didáctica, lo que claramente impide que el acto educativo sea innovador, ciertamente la gran mayoría de educadores de la Etapa Inicial teóricamente están a favor del uso de tecnología, pero en la práctica se limitan al uso tradicional de la misma, por ejemplo la presentación de sus clases en diapositivas o canciones, esta falencia se relaciona con la falta de procesos formativos en esta dimensión (Ghitis Jaramillo & Alba Vásquez, 2019).

El juego es una actividad innata, de ahí que se utiliza como principal estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje, para ello el docente aplica la metodología juego trabajo, propuesta en el currículo de Educación Inicial (2014), donde el educador, organiza diferentes rincones o ambientes de aprendizaje según los intereses y necesidades del infante, brindándole oportunidades de aprender jugando (Cubillos, 2020).

Es importante la planificación que el docente realiza sobre el ambiente de aprendizaje, enseñando, supervisando y reforzando áreas débiles que identifica, por ejemplo, en el ámbito de identidad y autonomía el educador estimula la construcción de la imagen personal del infante, su autoconocimiento y la generación de acciones y actitudes que le permitan ejecutar actividades que requieran paulatinamente de la menor dependencia y ayuda del adulto (Currículo de Educación Inicial, 2014); estas características se ven reflejadas a través de la adquisición de hábitos de autonomía.

En educación inicial, la autonomía, según Bornas (1994) citado por Bravo, (2018) se construye en su formación como ser humano y se debe tomar en cuenta la relevancia de los hábitos de higiene, alimentación, convivencia; estos permiten a los niños y niñas manifestar su independencia, capacidad de pensar por sí mismos y libertad para elegir, por esta razón, el docente promueve actividades lúdicas relacionadas con la higiene, alimentación y normas de convivencia, sin embargo, es importante señalar que la aplicación de herramientas tecnológicas para conseguir los logros en el ámbito de identidad y autonomía, no es tomada en consideración por el docente del Nivel Inicial, desaprovechando de esta forma los beneficios que aporta esta metodología a los niños y niñas que cursan esta etapa.

Contextualización de la situación objeto de investigación

Durante la realización de las prácticas pre-profesionales, en las Instituciones Educativas en el nivel inicial del Cantón Santa Elena, se pudo observar la falta de aplicación de herramientas tecnológicas que refuercen los objetivos curriculares relacionados al ámbito de identidad y autonomía, de tal modo que todas las actividades didácticas empleadas en el aula estaban limitadas a la usanza tradicional, que si bien es cierto son indispensables, pero no posibilitan la estimulación de competencias tecnológicas acordes a los avances que está experimentando la sociedad actual.

Durante la pandemia de Covid-19, la falta de integración de herramientas tecnológicas para el desarrollo de habilidades y destrezas en el ámbito de identidad y autonomía en el Nivel Inicial tuvo un impacto significativo. El cambio repentino de la enseñanza presencial a la virtual afectó la forma en que los niños adquirirían hábitos de autonomía, como el aseo, orden y la alimentación, que se enseñaban a través de la observación e imitación en el aula. Los educadores se vieron obligados a adaptar técnicas de enseñanza para el entorno virtual, siendo los juegos de gamificación una de las estrategias más adecuadas para satisfacer las necesidades educativas de los niños en esta etapa.

Para este estudio se plantea a los juegos de gamificación como una

herramienta tecnológica que el docente puede aplicar de manera virtual o presencial, y consiste en emplear juegos de rol, donde el infante representa un personaje, quien lleva a cabo tareas o metas propuestas por el docente, direccionadas a la consecución de los logros de aprendizaje, en el que puede ganar medallas o insignias con el propósito de aumentar la motivación del jugador, además, llevará a la retroalimentación necesaria para la adquisición de los aprendizajes. Es así como esta herramienta didáctica, puede servir para reforzar las experiencias educativas desde el hogar, además de ser útil como plan de contingencia en casos de existir impedimentos para las clases presenciales, un ejemplo de esto fue la pandemia provocada por el Covid19.

La variedad de beneficios que los Juegos de Gamificación aportan a la educación incluye la capacidad de motivar a los participantes mediante la incorporación de elementos lúdicos que despiertan el deseo de alcanzar objetivos específicos, además, estos juegos fomentan la imaginación al permitir que los niños adopten diversos roles durante la actividad. Los docentes pueden aprovechar esta herramienta para reforzar los contenidos educativos a través de una planificación cuidadosa y la selección adecuada de juegos, sin embargo, muchos educadores de Nivel Inicial necesitan ampliar sus conocimientos sobre cómo aplicar esta técnica en el ámbito de identidad y autonomía mediante el uso plataformas educativas. Por lo tanto, es esencial recopilar información que permita Determinar la contribución de los Juegos de Gamificación para el desarrollo de Hábitos de Autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años.

Inquietudes del investigador

Durante el desarrollo del presente estudio, se formularon diversas interrogantes que direccionaron a su autora en la formulación y alcance de los objetivos de investigación.

Pregunta general

¿Cuál es la contribución de los Juegos de Gamificación al desarrollo de Hábitos de Autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años?

Preguntas secundarias

¿Cuál es el sustento teórico de los Juegos de Gamificación que contribuyen al desarrollo de Hábitos de Autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años?

¿Qué Juegos de Gamificación utilizan los docentes del Nivel Inicial para el desarrollo de Hábitos de Autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años?

¿Cuál es la clasificación de Juegos de Gamificación que puede aplicar el docente para el desarrollo de Hábitos de Autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años?

Propósitos u objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar la contribución de los Juegos de Gamificación para el desarrollo de Hábitos de Autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años.

Objetivos específicos

Sustentar teóricamente la contribución de los Juegos de Gamificación para el desarrollo de Hábitos de Autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años.

Diagnosticar la realidad actual de la aplicación de Juegos de Gamificación por docentes, para el desarrollo de Hábitos de Autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años.

Clasificar los Juegos de Gamificación adecuados para el desarrollo de Hábitos de Autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años.

Motivaciones del origen de estudio

La sociedad en la que se desenvuelven los infantes que cursan la etapa inicial ha experimentado avances tecnológicos agigantados en lo referente a educación y su vínculo con la conectividad, la virtualidad, razones por la cual el proceso de enseñanza aprendizaje debe ir a la par de estas innovaciones, incorporando aquellas tecnologías pertinentes para hacer del acto educativo un proceso de calidad, para esto es importante levantar información fidedigna que respalde teóricamente el aporte pedagógico y didáctico que brindan estos avances al ámbito educativo.

Desde una perspectiva teórica, uno de los desafíos que enfrentan los docentes, es la falta de comprensión sobre los beneficios que los Juegos de Gamificación pueden aportar al proceso de enseñanza especialmente en la formación de hábitos de autonomía, Por lo tanto, es importante explorar las teorías de aprendizaje que respaldan el uso de estos juegos y comprender cómo los niños de esta edad desarrollan dichos hábitos. Esto permitirá que los educadores reconozcan el valor pedagógico del presente estudio.

El levantamiento de información que permita conocer si los docentes del Nivel Inicial del Cantón Santa Elena, de la zona urbana, utilizan juegos de gamificación para conseguir los objetivos de aprendizaje direccionados al desarrollo de Hábitos de Autonomía, proporcionará un panorama de la realidad actual sobre la aplicación de estos Juegos de Gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje, además de ofrecer información actual y relevante para la realización de nuevas investigaciones relacionadas a la temática en cuestión.

El valor práctico que aporta la presente investigación consiste en la recopilación y clasificación de juegos de gamificación que se pueden aplicar de manera presencial como virtual, esta información servirá como recurso didáctico, que permitirá al educador del nivel inicial conocer más sobre esta técnica de aprendizaje, a más de reforzar las experiencias educativas y de servir como plan de contingencia en momentos que se requiera el uso de la educación virtual. Cabe señalar que no existen estudios anteriores que aborden esta temática.

El presente documento tiene respaldo legal según los principios de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), en el **Art. 2** literal h. manifiesta que el

interaprendizaje y multiaprendizaje se pueden aplicar como herramientas para desarrollar las capacidades humanas, en este caso de los niños y niñas de 4 a 5 años, a través de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento que permitan el desarrollo personal y colectivo de los educandos; y fines de la educación, que contemplan la formación de personas con nivel científico que convivan con los avances tecnológicos y los saberes de otros pueblo.

CAPÍTULO II

ABORDAJE O MOMENTO TEÓRICO

Estudios relacionados con la temática

Los juegos de gamificación se han convertido en una opción viable dentro del ámbito educativo, puesto que facilitan el desarrollo de habilidades y destrezas en el niño y, para el docente representan una herramienta didáctica emergente, esta técnica de aprendizaje aporta múltiples beneficios al proceso de enseñanza aprendizaje. A continuación, se presentan investigaciones precedentes, relacionadas al tema de estudio, cuyos contenidos aportaron datos relevantes para el desarrollo del presente trabajo.

Nivel internacional

En el interés de los investigadores, Parra González et al.,(2019) quienes realizaron un estudio en la Universidad de Granada en España, el cual se basó en la “ Producción Científica sobre Gamificación en Educación: un Análisis Cienciométrico”, donde se investigaron las publicaciones indexadas en la base de datos de impacto web of Science (WoS), se realizó un análisis exhaustivo sobre la productividad según el tipo de documento relacionado con la metodología emergente de gamificación en educación, centrándose en la productividad cronológica en diversas categorías educativas. así como la productividad institucional en este ámbito. los resultados demostraron el acrecentamiento de la aplicación de esta metodología en el ámbito educativo, corroborando así la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje, así mismo, los autores identifican el aumento del interés en los estudiantes en comparación con otros métodos educativos.

La Gamificación, en el ámbito educativo ha tomado relevancia por parte de los educadores, quienes están realizando investigaciones científicas, enfocadas en identificar los aportes de esta metodología al proceso de enseñanza aprendizaje, y cada vez, son más los docentes que han constatado el compromiso y la motivación que promueve en los educandos, según los resultados obtenidos por los investigadores, va en aumento el número de docentes que prefieren capacitarse en cursos sobre gamificación.

Por otra parte, García & Fernández (2022) indican que la “ Intervención Educativa Mediante una Propuesta de Gamificación Para Mejorar la Adhesión a la Dieta Mediterránea en Estudiantes Gallegos de Primaria”, con edades comprendidas entre 6 y 7 años, donde se seleccionó un grupo de control y un grupo experimental, en total fueron 38 estudiantes de primer ciclo de educación primaria, a los que se aplicaron pretest y posttest, dando como resultado en el grupo experimental un 64,7% de mejoras en la adhesión a la dieta mediterránea y en el grupo de control un 61,9%, el objetivo de esta investigación fue evaluar los beneficios de una intervención educativa de Gamificación en la mejora de adherencia a la dieta mediterránea, evidenciando que la gamificación aporta efectos positivos para optimizar los aprendizajes, en efecto esta investigación señala a esta metodología como una herramienta útil para desarrollar hábitos saludables como es la alimentación sana.

El trabajo anteriormente mencionado, respalda a los Juegos de Gamificación como una técnica de aprendizaje propicia para la adquisición de Hábitos de Autonomía, en este caso, los hábitos de alimentación saludables, a los grupos de estudio de la investigación citada previamente, se les aplicó un juego de gamificación, utilizando la modalidad presencial, puesto que el contenido, el reto y sus instrucciones se dieron en la clase de educación física; también se utilizó una plataforma digital, donde los estudiantes asumían el rol de guardianes de un personaje llamado “Weaky” al que tenían que ayudar a alimentarse correctamente. Trasladando esta experiencia al marco de la Educación Inicial, los Juegos de Gamificación pueden fomentar en el infante la motivación mediante la presentación de retos, potenciar la imaginación dado que los niños y niñas asumen roles, fortalecer las competencias tecnológicas en los alumnos y al docente proporcionar una herramienta tecnológica que refuerza los objetivos de aprendizaje desde el hogar.

El trabajo de investigación escrito por Córdova Amache, (2020) sobre “La Gamificación como Estrategia de Aprendizaje en niños de Educación Inicial: una Revisión Sistemática”, realizado en la Universidad César Vallejo de Perú, cuyo objetivo fue analizar la información obtenida de los diferentes artículos científicos sobre

gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial, señaló la importancia de utilizar la gamificación y sus herramientas tecnológicas en el Nivel Inicial, puesto que los niños de esta edad son considerados nativos digitales, esta metodología capta la atención del infante además de proveer al docente una metodología innovadora, útil tanto en el aula virtual como en la presencial.

De acuerdo con los estudios expuestos, una excelente técnica de aprendizaje en el Nivel Inicial serían los Juegos de Gamificación porque posee elementos de los videojuegos, lo que produce interés y motivación en los infantes de esta generación. En este sentido, estas características deben ser utilizadas por los docentes para conseguir los logros educativos y a su vez desarrollar hábitos de autonomía en la etapa inicial.

Nivel nacional

La utilización de videojuegos que contengan elementos didácticos propicia el desarrollo cognitivo, así lo evidencia Liberio Ambuisaca, (2019) en su trabajo de investigación “El uso de técnicas de Gamificación en el aula para desarrollar habilidades cognitivas en niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial”, el objetivo de este estudio fue brindar aportes esenciales para la innovación, usando la tecnología como herramienta inmersa en el sistema educativo, sostiene que es necesario mejorar la práctica docente aplicando la gamificación como estrategia didáctica, ya que genera aprendizajes significativos que ayudan a enriquecer las capacidades cerebrales de los niños y niñas del nivel inicial.

En concordancia con el párrafo anterior, el docente del nivel inicial debe afrontar los retos que presenta la era tecnológica, en la que se desenvuelven los infantes que cursan esta etapa, esto involucra dejar la zona de confort que enmarca la educación tradicional, y recurrir a la capacitación en competencias tecnológicas que utilicen herramientas de aprendizajes innovadoras como son los juegos de gamificación que aportan al acto educativo una variedad de beneficios tanto para el docente como para el estudiante.

En el estudio titulado "Gamificación en Educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo?" realizado por Pacheco (2019), propuso analizar exhaustivamente las revisiones pertinentes de investigaciones para delinear el discurso

acerca de la eficacia de la gamificación en el proceso educativo. A lo largo del trabajo, se evidencia una controversia donde se destacan diversos beneficios de la aplicación de la gamificación como herramienta pedagógica, tales como la mejora en la resolución de problemas, fomento de la colaboración y la comunicación. Sin embargo, existen detractores que argumentan que esta metodología puede generar estrés innecesario y no tener en cuenta las necesidades pedagógicas individuales de ciertos alumnos. No obstante, se subraya que es responsabilidad del docente saber aplicar de manera adecuada los beneficios que ofrece la gamificación, teniendo en consideración los objetivos educativos que desea alcanzar en sus estudiantes.

Los beneficios que aporta la Gamificación al proceso de enseñanza aprendizaje son mayores que los obstáculos que presenta, cabe señalar que el docente es el indicado en diseñar o escoger el Juego de Gamificación adecuado a las necesidades educativas de sus estudiantes y vincularlo al objetivo curricular que desea alcanzar, por ejemplo, el desarrollo de hábitos de autonomía, claro está que el docente necesita estar familiarizado con la aplicación de esta metodología para aprovechar al máximo sus ventajas.

El estudio de investigación titulado "La educación de la autonomía en Niños y Niñas del Subnivel Inicial 2 de la Escuela Gabriela Mistral" llevado a cabo por Mero et al. (2021), tuvo como objetivo principal diseñar actividades recreativas para estimular el desarrollo de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2. Durante el proceso de investigación se emplearon diversos métodos y técnicas, incluyendo análisis histórico-lógico, inductivo-deductivo, encuestas, observación participativa y análisis documental. Los resultados obtenidos revelaron deficiencias en la autonomía de los niños, por lo que se propuso fortalecer la educación en este aspecto a través de actividades lúdicas recreativas.

En esta línea de pensamiento, la noción de "lúdica" se relaciona estrechamente con el juego, estableciendo así un vínculo intrínseco con la gamificación. Por consiguiente, resulta crucial la propuesta presentada por los investigadores para fomentar la autonomía a través de actividades lúdicas. Es importante destacar que, durante la primera infancia, los niños y niñas desarrollan su autonomía mediante la internalización de hábitos, los cuales pueden ser fortalecidos mediante juegos que

incorporen elementos de gamificación y hagan uso de herramientas tecnológicas en el entorno educativo. Esta estrategia no solo promueve el desarrollo de hábitos de autonomía desde temprana edad, sino que también aprovecha el potencial educativo y motivador de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Referentes Teóricos

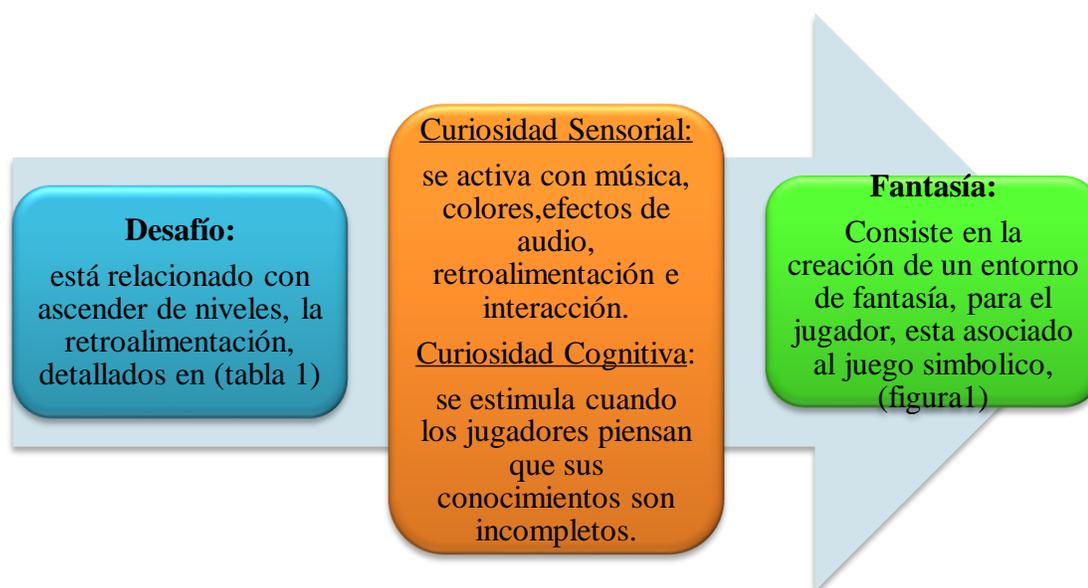
Teoría sobre juegos de Gamificación

Teoría de la instrucción intrínsecamente motivadora

Thomas W. Malone es un teórico organizacional, nacido en Estados Unidos, quien, en 1980 elaboró un artículo titulado “Hacia una teoría de la instrucción intrínsecamente motivadora”, la cual propone un aprendizaje divertido, presentando al estudiante tareas que impliquen la resolución de problemas y un contexto audiovisual que estimule sus emociones. Además, identifica tres factores que influyen en la motivación intrínseca los cuales se detallan a continuación:

Figura 1

Factores que Influyen en la Motivación Intrínseca



Nota. Adaptado de “Gamificación en el aula enseñanza superior online: el uso de Kahoot” (pp. 140-141), por Magadán Díaz et al., (2022) , Campus Virtuales: Revista Científica Iberoamericana de Tecnología Educativa.

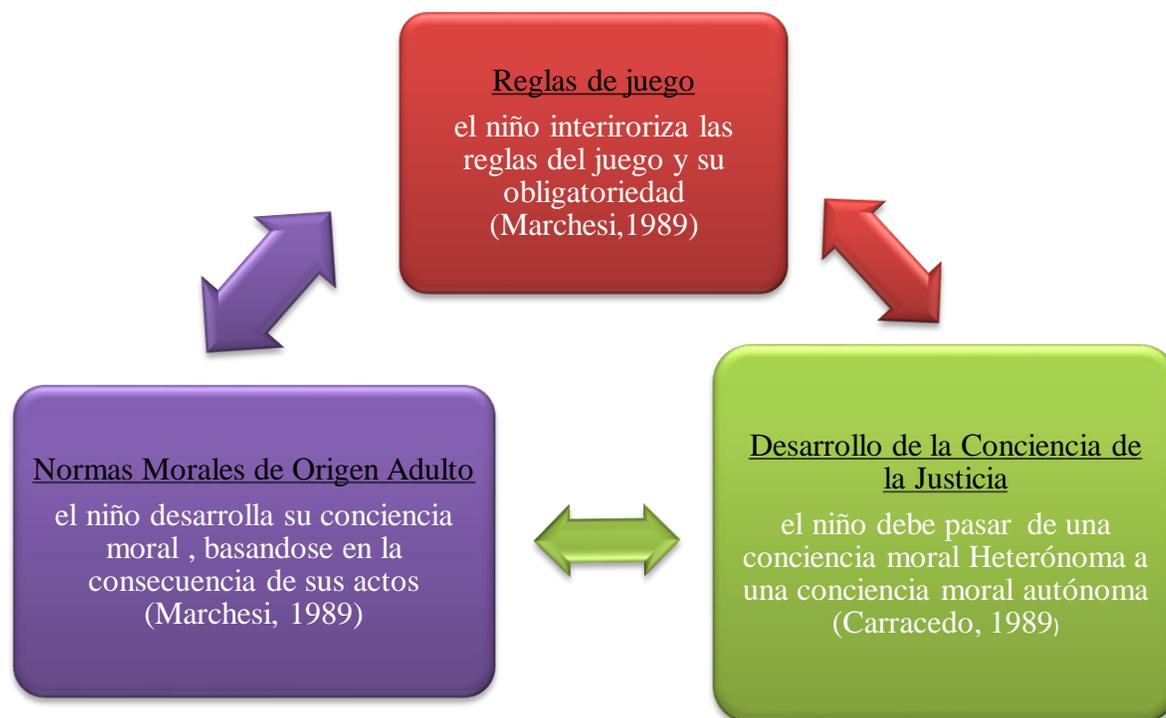
Teoría sobre Hábitos de Autonomía.

Teoría del Desarrollo Moral Infantil según Jean Piaget

Jean Piaget sustentó la teoría del desarrollo moral infantil en un documento titulado “El Criterio Moral del Niño” publicado en 1984, donde manifiesta que los infantes desarrollan su juicio moral, a través de la interiorización de reglas o normas de conducta, el teórico se basó en el análisis de las conductas y expresiones de un grupo de niños (Bedoya Vergara, 2018). Según Basanta (2002), la teoría en cuestión está conformada por tres ejes interrelacionados, los cuales se detallan a continuación:

Figura 2

Ejes de Desarrollo Moral del Niño



Nota. Adaptado de “Kant y Piaget: Revisión sobre sus Teorías acerca de la Moralidad Humana” (pp. 16-20), Basanta 2002 citado por Bedoya Vergara 2018, Universidad de Antioquia, Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, Medellín.

Según esta teoría el ser humano inicia el desarrollo de su autonomía, desde la primera infancia, tomando en cuenta los cuatros estadios del desarrollo cognitivo, propuestos por Piaget, el primero sería el sensoriomotor, donde el infante aprenderá a

dominar su motricidad paulatinamente, el segundo sería el preoperacional, en que los niños y niñas aprenden lo que se debe hacer y lo que no, mediante el establecimiento de reglas o hábitos que puede delimitar el educador o cuidador, utilizando el juego u otra actividad, en primera instancia el educando pasará por la adquisición de hábitos o normas que en cierta manera lo harán menos heterónimo, para después llegar a tener una conciencia moral en la cual los niños y niñas reconozcan no solo lo bueno y lo malo para su beneficio, sino para los demás (Bedoya Vergara, 2018).

Teoría de los Juegos de Gamificación para el Desarrollo de Hábitos de Autonomía.

Teoría del Aprendizaje Social

La teoría del aprendizaje social fue formulada por el psicólogo estadounidense Albert Bandura, quien fue considerado el padre del movimiento cognitivo, su estudio se basó en el cambio de conducta que un grupo de niños de una guardería reflejó, luego de observar una película presentada por el teórico antes mencionado, en ella se podía observar a una mujer golpeando con un martillo y maltratando verbalmente a un muñeco bobo, actuación que luego reprodujeron los infantes al encontrarse con el mismo juguete, de esta manera demostró que el ser humano aprende observando a otros.

En la Tabla 1 se detallan los elementos que intervienen en el Aprendizaje social y su relación con los componentes de los juegos de gamificación (Morinigo & Fenner, 2021). Al aplicar esta metodología para reforzar aprendizajes, en este caso los hábitos de autonomía, se capta la atención del jugador, lo que permite que los contenidos sean retenidos. Además, se promueve la motivación a través de la aplicación de recompensas, generando en los infantes el deseo de seguir jugando o, más bien, practicando. Esto, a su vez, afianzará los conocimientos deseados.

Tabla 1

Elementos que intervienen en el aprendizaje social y su relación con los componentes de Juegos de Gamificación.

Aprendizaje Social		Juegos de Gamificación	
Atención	Para que se dé, el aprendizaje, lo que observa el infante, le	Dinámicas	Dentro de las dinámicas, se identifica las

	debe llamar la atención.		narrativas que consisten en el contexto que rodea al juego, el cual es diseñado con la finalidad de captar la atención.
Retención	Se activa mediante los recuerdos de aquello que vieron o se les enseñó, lo repasan en su mente.	Retroalimentación	Consiste en brindar refuerzo de la información necesaria, para que el jugador acierte los procesos.
Motivación	Consiste en refuerzos que son recompensas que el estudiante desea o castigos que el infante quiere evitar.	Puntos Insignias recompensas	Son logros del jugador que le permiten subir de nivel en el juego, además, de generar satisfacción.
Reproducción.	Consiste en llevar a la práctica lo que se observó o aprendió, y hacerlo repetidas veces, para que se desarrolle las habilidades deseadas.	Prueba y error	Este apartado permite al jugador realizar la tarea más de una vez, esta actividad permite afianzar conocimientos y formar hábitos.

Nota. Adaptado de “Teorías del Aprendizaje” (pp. 21-22), por Morínigo & Fenner, 2021, Minerva Magazine of Science.

Primera Categoría: Juegos de Gamificación

Definición del Juego

Según Carrión (2020) el juego es una actividad innata en el ser humano que produce placer y satisfacción, por esta razón es utilizado como principal estrategia en Educación Inicial para conseguir los logros de aprendizaje. Además, es útil para que los infantes desarrollen su autonomía e independencia pues, de acuerdo con Osorio Idrogo (2020) a través del juego los niños y niñas interiorizan hábitos los cuales se pueden premiar o corregir por el educador según fuere el caso.

Tipos de Juegos

Según Gallardo-López et al. (2018), Piaget distinguía al juego como el medio que utilizan los niños para generar aprendizaje al interactuar con su entorno, de esta manera, la actividad lúdica contribuye al desarrollo integral del infante. El célebre doctor en biología, en su teoría sobre la interpretación del juego, distinguió cuatro categorías esenciales donde los infantes desarrollan las habilidades y destrezas propias de la etapa evolutiva que cursan mientras juegan. En la Figura 3 se especifican cada una de ellas:

Figura 3

Tipos de Juego según Piaget



Nota. Adaptado de “Teorías del Juegos y su Importancia como Recurso Educativo para el Desarrollo Integral Infantil” (p.44 – 45), por Gallardo-López et al. (2018) a. Universidad de Sevilla España.

Se puede identificar que los cuatros tipos de juegos formulados en la teoría de Piaget, están inmersos en la etapa de la primera infancia, todos ellos fundamentales para la adquisición de los logros de aprendizaje, sin embargo, los avances tecnológicos que se han dado en la actualidad demandan la transformación de los juegos que conlleven el adaptarse a los nuevos mecanismos con los que el ser humano interactúa,

aprende y se recrea, estos son aspectos relevantes para el docente que busca innovar las metodologías de enseñanza con el fin de optimizar las experiencias educativas de los niños y niñas del nivel Inicial.

Origen de la Gamificación

Martínez & Ostúa (2019) manifiesta que las experiencias, descubrimientos e innovaciones actuales, son la continuidad de hallazgos anteriores, es así como la gamificación tiene su origen en la década de los 80 a inicios de la era digital con la aparición de los videojuegos, donde las grandes empresas direccionadas por los profesionales del marketing, tomaron elementos de los videojuegos con el fin de captar la atención de los clientes hacia sus productos, obteniendo excelentes resultados en el ámbito empresarial.

En la actualidad, se reconocen a los elementos del juego en las estrategias de algunas empresas para captar la atención del cliente y aumentar su consumo, por ejemplo, regalan puntos por compras o millas de viajero en el caso de aerolíneas, brinda obsequios por acumulación por cierta cantidad de puntos, o algunas marcas de snacks, proponen desafíos a sus consumidores todo con la finalidad de promocionar su producto. Estos métodos, similares a los presentes en los videojuegos, se han adaptado para alcanzar objetivos no relacionados con el juego en sí. Al transcurrir el tiempo, esta mecánica fue trasladada al ámbito educativo.

Definición de la gamificación

La gamificación implica la implementación de elementos, principios y dinámicas característicos de los juegos en contextos no recreativos, con el propósito de estimular a los estudiantes para que logren los objetivos establecidos esta estrategia innovadora aprovecha la naturaleza lúdica inherente a los juegos para transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más participativa y estimulante (Méndez & Juanías, 2023). Además, fomenta el estímulo en los estudiantes, dado que es una metodología en crecimiento gracias a la integración de elementos de juego en situaciones no tradicionalmente asociadas a la diversión, como, por ejemplo, en el ámbito educativo. De igual forma, para Liberio Ambuisaca (2019) la gamificación sirve como estrategia

didáctica que aporta a la motivación y mejoramiento de la conducta en el niño, además, crea ambientes propicios para la participación y promueve el fortalecimiento de la inteligencia emocional.

Mientras que, Parra González et al. (2019) la define con el término ludificación, que consiste en aplicar los principios y la estructura de los juegos a ámbitos que no están inherentemente vinculados a ellos. Desde este enfoque, esta técnica aporta elementos significativos que influyen en la formación de hábitos o comportamientos en quienes participan (Martínez& Ostúa, 2019). Por ello, se debe planificar la clase encaminando los juegos de gamificación a la obtención de los objetivos de aprendizaje, por ejemplo, en el ámbito de identidad y autonomía, se pueden establecer desafíos que conduzcan a la adquisición de hábitos de orden.

Juegos de gamificación en el ámbito educativo

Para Laro González (2020), el sistema educativo debe estar en continua transformación, rumbo a la innovación, tanto las instituciones de enseñanza como los docentes deben reconocer el alcance de la evolución digital con miras a la actualización de sus conocimientos y aptitudes para aportar al proceso de enseñanza aprendizaje, eficiencia y eficacia, mediante la aplicación de metodologías apropiadas según las necesidades educativas del estudiantado y el contexto social en el que se desenvuelven.

En los últimos años ha ido en aumento, el interés del profesorado por conocer la aplicación de esta técnica de gamificación, así lo evidenció el ministerio de educación y formación profesional de España, quienes indicaron que el segundo curso más solicitado por los docentes es el de “gamificación en el aula” (Parra González et al., 2019). Es en este punto donde radica la importancia de que el educador reconozca en esta metodología el abanico de beneficios que aporta al proceso de enseñanza aprendizaje, pero también es vital que el Ministerio de Educación como ente rector promueva cursos de capacitación direccionados a su socialización y aplicación.

Según la UNESCO (2019), el docente debe adquirir tres niveles de competencias en materias de Tics, las cuales no están enfocadas en manejar puramente las herramientas tecnológicas, sino más bien en como adaptarlas para la adquisición del aprendizaje en los diferentes bloques curriculares, de esta manera el objetivo señalado

para la educación es que tanto los profesores como los educandos sean creadores de conocimiento. A continuación, en la Figura 4 se especifican estos constructos:

Figura 4

Niveles de conocimientos de los docentes en tics.



Nota. Adaptado de Marco de Competencias de los Docentes en materia de Tics (p.20-22), por (UNESCO, 2019).

El proceso de formación del docente en el uso de las TICs en el ámbito educativo es fundamental para potenciar su práctica pedagógica, como lo indica la **Figura 4** inicialmente, se enfoca en la adquisición de conocimientos es decir la alfabetización digital, donde el educador adquiere habilidades básicas para manejar herramientas tecnológicas y medios virtuales, esenciales para enriquecer el entorno de aprendizaje, luego se avanza hacia la profundización de conocimientos, en este punto se reconoce al docente cuando ha desarrollado una sólida comprensión sobre cómo emplearlas para mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, el docente no solo las domina, sino que las integra de manera efectiva en el currículo para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Extrapolando este concepto a los juegos de gamificación, el docente de Educación Inicial aprovecharía al máximo esta técnica para enriquecer los diferentes ámbitos de aprendizaje del currículo. Este enfoque innovador no solo promovería la participación de los estudiantes, sino que también estimularía su creatividad así como la adquisición de hábitos de autonomía, por último, la tercera fase, consiste en la creación de conocimiento hacia la cual se aspira que todos los docentes evolucionen, implica la

capacidad de generar conocimiento que contribuya de manera tangible a mejorar continuamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptándose a las necesidades cambiantes de los estudiantes y de la sociedad en general.

Elementos de los Juegos de Gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para el presente estudio, se tomará en cuenta los elementos de la gamificación, planteados en el modelo de Werbach & Hunter (2012), citado por (Acosta Medina et al., 2020) en el que se especifican tres constructos preponderantes con sus respectivos ejemplos. Es importante señalar que, el docente tiene la potestad de escoger que elementos incorporará a la actividad lúdica que aplicara en su clase, la selección que realice estará vinculada a los objetivos curriculares que desee potenciar. Mediante estos datos, se puede puntualizar su utilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje a las que el docente puede aplicar para potenciar las habilidades y destrezas en los educandos.

Tabla 2
Elementos de Juegos de gamificación

Elementos de Juegos de Gamificación	Caracterización
Componentes: Son útiles para fomentar determinadas conductas en los educandos.	<p>Avatar: pueden ser una imagen, ícono, dibujo, figura geométrica o cuadro artístico, los cuales permiten al estudiante, asumir un personaje, potenciando su autonomía e imaginación.</p> <p>Puntos: se visualizan mediante números, que representan, el progreso del jugador, además de motivarlo, para el docente proporciona datos para evaluar los resultados de aprendizaje.</p> <p>Insignias: Son íconos que indican, logros, reconocimientos, habilidades e influyen en el comportamiento del jugador.</p>

Desbloqueo de Contenido: se puede acceder a ellos cuando el jugador a alcanzado ciertos objetivos o metas, por lo que produce motivación.

Límite de Tiempo: se impone para el cumplimiento de un desafío o nivel, y promueve la atención en el estudiante, (Biel & García Jiménez, 2016).

Niveles: son bloque, que mientras el jugador avanza, la dificultad aumenta, se presentan diferentes misiones o retos, (Teixes, 2015).

Misiones: son labores establecidas que otorgan beneficios y recompensas, tienen un objetivo específico y diferentes formas de solución, y sus respectivas recompensas, se pueden jugar en grupo o individualmente, (Aldemir et al., 2018)

Tablas de Clasificación: visualizan a los participantes según sus logros, conforme los criterios del docente, promueve la competitividad y la motivación, (Aldemir et al., 2018).

Barras de Progreso: Informa sobre el desempeño del jugador, facilitan retroalimentación visual de las tareas realizadas, (Biel & García Jiménez, 2016).

Mecánicas: son las reglas o normas de funcionamiento del juego.

Competición: se establecen ganadores y perdedores, se lo puede hacer de forma individual o grupal, (Teixes, 2015).

Colección: Su propósito es recolectar

puntos, objetos, elementos o logros, el jugador que alcance la mayor cantidad será el ganador, (Teixes, 2015)

Cooperación: representa trabajar en grupo, con la finalidad de alcanzar una meta, este apartado fomenta el aprendizaje y las habilidades de trabajar en grupo, (Teixes, 2015)

Construcción: el propósito central es la construcción de ciudades, parques, etc. Genera conocimiento, sobre la relación de la ciudad con sus habitantes y los problemas que se presentan.

Desafíos: se basan en tareas que requieren de esfuerzos, que pueden provocar sorpresa o diversión, los desafíos deben estar a la par de las habilidades del jugador, (Sepehr & Head, 2013).

Recompensas: son premios que se adquieren al conquistar los retos propuestos.

Prueba y Error: este apartado permite al participante realizar la tarea más de una vez, lo que genera en el jugador confianza, participación y aprendizaje, además de animarlo a tomar riesgos, (Biel & García Jiménez, 2016).

Suerte: se plantea el azar como parte del juego, este aspecto estimula el interés.

Turnos: permite establecer una secuencia y alternar la participación de los

jugadores.

<p>Dinámicas: se trata del contexto en el que se desarrolla el juego de gamificación.</p>	<p>Narrativa: Ubica a los participantes en una historia o contexto.</p> <p>Emociones: busca generar emociones en el jugador mediante el juego.</p> <p>Progresión: Corresponde al avance o evolución del jugador, esto le permite desarrollar habilidades, (Teixes, 2015)</p> <p>Restricciones: consiste en establecer límites importantes en todos los sistemas gamificados, (Ramírez, 2014).</p> <p>Retroalimentación: proporciona una respuesta ante el desempeño general o parcial del jugador, esto mejora el proceso de enseñanza, (Biel & García Jiménez, 2016).</p> <p>Relaciones Sociales: Establece interacción social entre los jugadores, esto promueve la cooperación, compañerismo y participación entre jugadores, (Teixes, 2015).</p>
--	--

Nota. Adaptado de “Análisis de la Gamificación en relación a sus Elementos”, (p. 3-7), por Werbach & Hunter, (2012) citado por Acosta-Medina et al., (2020).

Importancia de los Juegos de Gamificación en Educación Inicial

Según el Currículo de Educación Inicial (2014), el juego se destaca como la estrategia principal en el proceso educativo, dando lugar a la metodología conocida como Juego Trabajo, la cual se utiliza en las aulas, aquello implica que el docente organice diversos espacios de aprendizaje, llamados rincones, diseñados para ser atractivos para los niños. Estos pueden abarcar diferentes temas, como hogar, construcción, cuentos, aseo, entre otros, y pueden ubicarse tanto dentro como fuera del salón de clases, en este contexto, se considera ideal la incorporación de un rincón de

tecnología, donde los niños puedan desarrollar habilidades tecnológicas mediante juegos de gamificación, esta estrategia tiene el potencial de fortalecer todos los aspectos del currículo, incluyendo la promoción de hábitos de autonomía en los niños.

La técnica de gamificación se puede aplicar mediante la utilización de herramientas tecnológicas, en juegos virtuales, pero también se utiliza a través de actividades lúdicas motrices, gruesas y finas, a las que el docente incorpora los elementos de gamificación descritos en la Tabla 2 de acuerdo a las necesidades educativas de los estudiantes y conforme a los objetivos curriculares que desee alcanzar, puesto que, esta metodología no es propiamente un juego, sino que, traslada la mecánica de los videojuegos al contexto educativo, en este caso específico, en el nivel inicial.

En este sentido, los juegos de gamificación en el contexto de la Educación Inicial representan una estrategia metodológica que permite al docente, incorporar en el acto educativo herramientas tecnológicas que ofrecen nuevas formas de aprendizajes acordes al contexto en que se desenvuelven los niños y niñas de la generación actual, aprovechando esta etapa sensible para la adquisición de aprendizajes y sentando bases fuertes en el desarrollo de habilidades y destrezas, mediante las experiencias educativas, con la meta de preparar a los infantes para afrontar los nuevos retos que se presentaran en los siguientes niveles académicos.

Una de las estrategias didácticas que propone el Currículo de Educación Inicial (2014), son las experiencias de aprendizaje, que consisten en un conglomerado de vivencias y acciones que establecen un reto para los niños, despertando su interés y alegría, todo esto previamente planificado por el docente. De acuerdo con esta definición los juegos de gamificación cumplen con las características antes expuestas, porque aproximan al infante a un escenario virtual que despierta una serie de emociones y procesos cognitivos significativos.

Por otra parte, el juego simbólico según Piaget señalado en la Figura 4, es importante para que los niños y niñas desarrollen creatividad e imaginación, estas se puede estimular mediante los juegos de gamificación, a través de los avatares (Tabla 2), componente que permite al infante asumir un rol predeterminado por el educador, como lo afirma Martínez & Ostúa (2019) el jugador asumirá una identidad relacionada con el escenario virtual en el que se encuentra, además cumplirá funciones que lo conducirán a interiorizar pautas

de comportamiento concretas, de esta forma se genera aprendizaje aplicando actividades lúdicas placenteras para los infantes.

Segunda Categoría: Hábitos de Autonomía

Definición de Hábitos

Los hábitos se refieren a las pautas de comportamiento que guían y orientan el aprendizaje, Pérez Saldaña et al. (2018), Estas rutinas y conductas regulares son fundamentales para el desarrollo integral de los individuos, ya que establecen una base sólida para la adquisición de conocimientos y habilidades. En el contexto de la Educación Inicial, cultivar hábitos positivos es esencial para formar infantes con mayores niveles de independencia. Desde la alimentación y la organización hasta la vestimenta, los hábitos proporcionan la estructura necesaria para que los estudiantes puedan alcanzar sus metas académicas y personales de manera efectiva

Definición de Autonomía

La noción de autonomía desempeña un papel fundamental en el pensamiento occidental del siglo XX en diversos ámbitos como la filosofía, la psicología, la política y la educación. En filosofía y psicología, se refiere a la habilidad del individuo para actuar como un miembro responsable dentro de la sociedad, mientras que en el ámbito educativo se vincula con la formación del individuo como un elemento central en la construcción de una sociedad democrática. Del Castillo, (2020)

Según Pérez Saldaña et al. (2018), los niños potencian su autonomía a través de la adquisición de hábitos, los que a su vez les generan confianza y seguridad, el establecer rutinas tanto en los centros educativos como en la familia. Durante el periodo de la primera infancia es fundamental para que interioricen aprendizajes básicos que le permitirán paulatinamente desenvolverse con facilidad en interactuar con su entorno y de esta forma el infante alcanzará mayor independencia.

Destrezas del Ámbito de Identidad y Autonomía en Educación Inicial

Según el Currículo de Educación Inicial (2014) el ámbito de Identidad y Autonomía tiene como uno de los objetivos de aprendizaje que los infantes alcancen un

mayor grado de independencia en lo relacionado a las actividades cotidianas para sentar bases sólidas en la formación de seres autónomos, capaces de tomar decisiones propias y seguros de sí mismos. Así mismo, se destaca la importancia de que el docente planifique actividades lúdicas relacionadas con la práctica de hábitos de aseo y alimentación, donde los niños y niñas de 4 a 5 años dejen la heteronomía paulatinamente.

En la Tabla 3 se presentan los hábitos de autonomía y su vinculación con las destrezas del ámbito de desarrollo y aprendizaje en cuestión.

Tabla 3

Hábitos de Autonomía y su vinculación con las Destrezas del Ámbito de Identidad y Autonomía

Objetivo de aprendizaje	Hábitos de Autonomía	Destrezas del Ámbito de Identidad y Autonomía en infantes de 4 a 5 años.
Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden.	Aseo	Practicar con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara.
		Realiza independientemente normas de aseo, al ir al baño.
	Vestimenta	Vestirse y desvestirse de manera independiente con prendas de vestir sencillas.
	Alimentación	Seleccionar las prendas de vestir de acuerdo con el estado climático (prendas para el frío/prendas para el calor).
	Orden	Utilizar la cuchara, el tenedor y el vaso cuando se alimenta de manera autónoma.
		Practicar hábitos de orden, ubicando los objetos en el lugar correspondiente.

Nota. Adaptado de “Currículo de Educación Inicial” (pp. 33), por Ministerio de Educación del Ecuador, 2014.

CAPÍTULO III

ABORDAJE METODOLÓGICO

Conceptualización ontológica y epistemológica del método

La metodología propuesta para esta investigación consiste en la aplicación de encuestas dirigidas a docentes del Nivel Inicial y guía de observación a niños y niñas de 4 a 5 años mientras utilizan juegos de gamificación disponibles en línea, con el objetivo de determinar la contribución de los Juegos de Gamificación para el desarrollo de Hábitos de Autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años. Este enfoque metodológico se basa en una conceptualización ontológica que reconoce la interacción compleja entre los agentes educativos y los recursos pedagógicos. Aguilar et al. (2020) consideran a los juegos de gamificación como actores activos que influyen en la formación de hábitos de autonomía en los niños, desde esta perspectiva, se valora la diversidad de experiencias y contextos individuales que afectan las prácticas educativas. La metodología busca ir más allá de la simple descripción de los fenómenos, profundizando en la comprensión de las relaciones subyacentes entre los elementos involucrados.

A través del análisis de las encuestas dirigidas a docentes del Nivel Inicial, se pretende, diagnosticar la realidad actual de la aplicación de Juegos de Gamificación por docentes, para el desarrollo de Hábitos de Autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años, además, identificar mediante la observación a infantes, patrones y tendencias que puedan arrojar luz sobre la efectividad y pertinencia del objeto de estudio, esta aproximación ontológica reconoce la dinámica y la co-construcción de significados que caracterizan el proceso educativo, fomentando una reflexión sobre el impacto mutuo entre las prácticas pedagógicas y los entornos digitales en el desarrollo de los niños (Aguilar et al. 2020).

De manera paralela, la selección de juegos de Gamificación en línea se apoya en la premisa de que estos recursos actúan como portadores de conocimiento y valores culturales, lo que influye en la percepción de los docentes y en su selección de herramientas para promover hábitos de autonomía. Esta perspectiva epistemológica reconoce la importancia de considerar múltiples perspectivas y contextos en la investigación educativa, lo cual fomenta una comprensión más holística y enriquecedora

del fenómeno investigado información fidedigna para el posterior análisis de datos.
Aguilar et al. (2020)

A partir de esta posición epistemológica, surge como teoría de aprendizaje, la instrucción intrínsecamente motivadora, de Thomas Malone (1980), la cual sugiere un aprendizaje divertido, el cual se fundamenta en tres factores, directamente alineados con los juegos de gamificación, estos son: desafío, curiosidad sensorial y cognitiva, además de propiciar un entorno de fantasía que despierta el interés de los niños y niñas de 4 a 5 años, y brinda al educador la oportunidad de utilizar recursos tecnológicos para reforzar Hábitos de Autonomía.

Naturaleza o paradigma de la investigación

La naturaleza de la presente investigación se basa en el paradigma constructivista, la cual según Mejía-Rivas (2022), manifiesta que el conocimiento se funda vinculado a los sujetos a estudio, sin la necesidad de que el investigador realice cambios en la estructura social ya establecida. Desde esta perspectiva, se busca comprender cómo los docentes y estudiantes perciben y construyen significados en el contexto específico de la investigación, para esto la investigadora aplicará la observación y el análisis permitiendo así una comprensión más profunda y contextualizada del fenómeno estudiado, los juegos de Gamificación promueven en los infantes la construcción de su propio aprendizaje, estimulando la toma de decisiones, la adquisición de hábitos que los harán más independientes.

Con la finalidad de afianzar la información obtenida mediante la revisión teórica y empírica en cuanto a los juegos de Gamificación para el desarrollo de hábitos de autonomía, se abordó desde enfoque cualitativo que consiste en indagar el aspecto social del objeto de investigación Aguilar et al. (2020). En este sentido, este enfoque permitió, recopilar datos no números de las categorías establecidas: juegos de gamificación y hábitos de autonomía.

Además, tuvo un alcance de tipo descriptivo-interpretativo que buscó representar detalladamente el contexto y la situación, desde la subjetividad del sujeto que investiga se empleó la interacción social con los participantes para explorar no solo cómo se utilizan los juegos de gamificación, sino también cómo se perciben y experimentan por

parte de los niños y de los docentes, resultando en una comprensión más profunda y rica de su impacto en el desarrollo de hábitos de autonomía en la primera infancia.

Población

La población según Condori-Ojeda (2020) son componentes que están ubicados en el área donde se ejecuta la investigación y que el sujeto que investiga puede acceder y analizar con la finalidad de generar conocimiento. En este caso, la población estuvo conformada por la Unidad Educativa "Antonio Issa Yazbek", ubicada en Manantial de Guangala y de tipo fiscal. La elección de esta población de estudio responde a la necesidad de acceder a información relevante que permita generar nuevos conocimientos en el área de interés.

Muestra

Según Condori-Ojeda (2020) la muestra es una fracción tomada de la población objeto de estudio, con las mismas tipologías es decir es representativa y útil para el análisis de datos. En esta investigación, se optó por un muestreo no probabilístico por conveniencia. Esta técnica de muestreo se seleccionó debido a la accesibilidad y disponibilidad de los participantes. Al tratarse de una muestra de conveniencia, los sujetos fueron elegidos por su fácil acceso y proximidad al investigador, lo que facilitó el proceso de recolección de datos. La Tabla 4 evidencia la distribución:

Tabla 4

Muestra de Estudio

Orden	Detalle	Muestra
1	Docentes	8
2	Niños de 4 a 5 años	6
	Total	14

Elaboración: Mónica Andrade Cagua (2024).

Método y sus fases

En el presente trabajo se emplea el método inductivo que se basa en la observación detallada de casos particulares para extraer conclusiones generales. Este método inductivo inicia con la recopilación y revisión exhaustiva de investigaciones

previas, artículos académicos y otros recursos relevantes. A través del análisis bibliográfico, se buscó identificar tendencias y hallazgos comunes relacionados con el uso de juegos de gamificación en el desarrollo de hábitos de autonomía. Así mismo, permitió establecer una comprensión sólida del estado actual del conocimiento en el área de estudio, proporcionando una base concreta en la orientación de la investigación.

Posteriormente, en la fase de recolección de datos, se dirigió a profesores de Educación Inicial con el fin de explorar sus percepciones y prácticas en el uso de juegos de gamificación. Además, se realizaron observaciones directas a infantes de 4 a 5 años durante su interacción con juegos de Gamificación. En la etapa subsiguiente, se procedió a la transcripción y análisis de las encuestas a profesores, así como de las observaciones a niños, con el propósito de identificar patrones y áreas de mejora. Luego, en la fase de clasificación de juegos, se revisó y catalogó los juegos de gamificación disponibles según su idoneidad para el desarrollo de hábitos de autonomía en niños de 4 a 5 años. Por último, en la fase de interpretación y conclusiones, se integraron los hallazgos de todas las fases para identificar tendencias generales y formular reflexiones finales para el uso efectivo de los Juegos de gamificación en la Educación Inicial.

Técnicas de recolección de información

En esta investigación, se emplearon dos técnicas fundamentales para la recolección de información: la encuesta y la observación.

La encuesta, como técnica de investigación, permitió recopilar datos sobre la percepción, prácticas y experiencias de los profesores de educación inicial en relación con el uso de juegos de gamificación. A través de un cuestionario, diseñado con 10 preguntas estructuradas, se indagó sobre la frecuencia de uso, las preferencias, así como las percepciones sobre la eficacia de estos juegos en el desarrollo de hábitos de autonomía.

Por otro lado, la técnica de observación proporcionó una perspectiva directa de las interacciones de los niños con los juegos de autonomía. Esta técnica permitió registrar aspectos como el nivel de participación, la actitud hacia las actividades propuestas y cualquier comportamiento relevante durante la interacción con los juegos a través de la una ficha de observación con 8 ítems.

Es así como, la combinación de estas dos técnicas brindó una visión integral y detallada sobre la contribución de los juegos de gamificación en el desarrollo de hábitos de autonomía.

Categorización y Triangulación

Jiménez (2020) resalta que la triangulación implica utilizar diversas técnicas de recolección de datos para examinar un único problema, y se ha observado que esto resulta beneficioso para corroborar los descubrimientos, obtener datos más exhaustivos, incrementar la validez y lograr una comprensión más profunda del fenómeno bajo estudio (pp. 77-78). Además, Soto, (2022), menciona que el propósito principal de esta estrategia es aumentar la credibilidad y confiabilidad de los datos al cotejar y confrontar la información proveniente de distintas perspectivas o métodos de investigación.

En este estudio, la triangulación de datos fue una estrategia útil. En primer lugar, la revisión teórica exhaustiva sobre el concepto de gamificación permitió explorar sus fundamentos, principios y aplicaciones en el ámbito educativo. Esta investigación documental proporcionó una base sólida para comprender cómo los juegos pueden contribuir al desarrollo de hábitos de autonomía en la Primera Infancia.

La aplicación de instrumentos como la encuesta a la muestra de docentes de Educación Inicial facilitó recopilar sus percepciones y experiencias respecto al uso de juegos de gamificación para desarrollar hábitos de autonomía en los niños. Lo que facilitó obtener valiosa información sobre las prácticas pedagógicas actuales y las percepciones de los profesionales en el campo. De igual forma, la ficha de observación para registrar y analizar el comportamiento de los niños durante su participación en juegos de gamificación diseñados para fomentar hábitos de autonomía mediante la técnica de observación directa proporcionó información detallada sobre cómo los niños interactuaban con los juegos y cómo estos influían en sus comportamientos y actitudes hacia la autonomía.

Al combinar los tres elementos que se evidencian en la Figura 5, se logró obtener una perspectiva completa y enriquecedora sobre el tema, lo que fortaleció la validez y la fiabilidad de los hallazgos.

Figura 5 Triangulación



Nota: Elaborado por Mónica Andrade

En el contexto de la investigación, la categorización se refiere al proceso de clasificar y organizar datos, información o fenómenos en grupos o categorías con base en características comunes o criterios específicos, este proceso es fundamental en todas las etapas de la investigación, desde la recopilación y el análisis de datos hasta la interpretación y la presentación de los resultados (Varela & Sutton, 2021). En consecuencia, se elaboró la Tabla 5, la cual presenta las categorías y subcategorías junto con el problema de investigación correspondientes a las variables en este trabajo.

Tabla 5
Construcción de Categorías y subcategorías Apriorísticas

Ámbito Teórico	Problema de Investigación	Inquietud del Investigador	Propósito General	Propósitos Específicos	Categorías	Subcategorías
Juegos de Gamificación Y Hábitos de Autonomía	Falta de aplicación de herramientas tecnológicas para el desarrollo de hábitos de autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años.	¿Cuál es la contribución de los juegos de gamificación al desarrollo de hábitos de autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años?	Determinar la contribución de los juegos de gamificación para el desarrollo de hábitos de autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años.	Sustentar teóricamente la contribución de los juegos de gamificación para el desarrollo de hábitos de autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años.	Juegos de Gamificación	<ul style="list-style-type: none"> - Definición - Importancia - Elementos - Actividades - Desafíos - Utilización - Estrategias
		¿Cuál es el sustento teórico de los juegos de gamificación que contribuyen al desarrollo de hábitos de autonomía en niños y niñas de 4- 5 años?		Diagnosticar la realidad actual de la aplicación de juegos de gamificación por docentes para el desarrollo de hábitos de autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años.		
		¿Qué juegos de gamificación utilizan los docentes del nivel inicial para el desarrollo de hábitos de autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años? ¿Cuál es la clasificación que puede aplicar el docente para el desarrollo de hábitos de autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años?		Clasificar los juegos de gamificación adecuados para el desarrollo de hábitos de autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años.	Hábitos de Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> - Definición - Importancia - Destrezas - Hábitos de Alimentación - Hábitos de vestimenta Hábitos de orden

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS

Reflexiones críticas

Este capítulo se concentra en la presentación y evaluación de los datos obtenidos a través de los instrumentos utilizados, que incluyen una encuesta administrada a 8 docentes de la escuela de educación básica “Rumiñahui” de la comuna Colonche, así mismo, una ficha de observación aplicada a 6 infantes de 4 a 5 años. El propósito de este análisis fue dar respuesta al objetivo de la investigación, centrado principalmente en el estudio de las categorías de Juegos de Gamificación y Hábitos de Autonomía. Para llevar a cabo el análisis de estos instrumentos, se empleó el software Atlas.Ti.24.

Análisis de la encuesta dirigida a docentes del Nivel Inicial

En la encuesta compuesta por 10 preguntas se analizaron las categorías de Juegos de Gamificación y el desarrollo de Hábitos de Autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años. Para el análisis de la información, se empleó la nube de palabras y la red semántica, mediante la aplicación del software Atlas.Ti.24.

Figura 6

Nube de palabras: Encuesta a docentes del cantón Libertad y Santa Elena



Nota: Extraído de Atlas Ti. 24, encuesta a docentes.

Una mirada detenida a la nube de palabras producto de la encuesta dirigida a docentes del Nivel Inicial revela la prominencia del término “Gamificación” como una metodología novedosa pero poco conocida por el cuerpo docente, a su vez la presencia destacada de la palabra “juego” indica la importancia de abordar el aprendizaje como una actividad placentera que desafíe a los participantes, despierte su curiosidad y le brinde un entorno de fantasía, factores que están implícitos en la teoría de la instrucción intrínsecamente motivadora de Thomas Malone, (Svendsen et al., 2020); reconociendo el potencial del juego como una herramienta poderosa para el desarrollo de destrezas y habilidades en los educandos.

El Término “aprendizaje” emerge como el fundamento que sustenta toda esta interacción entre gamificación y juego, por tal motivo García & Fernández (2022) animan a todos los educadores a integrar la gamificación en sus enfoques pedagógicos debido a que esta metodología incorpora instrucciones y reglas que fomentan la adquisición de hábitos, toma de decisiones con sus respectivas consecuencias, suscitando en el infante la autonomía moral que le permitirá reconocer acciones que deben hacer y las que no, como sostiene la teoría del desarrollo moral infantil de Piaget, (Galindo Olaya, 2012), destacando la importancia de que el aprendizaje sea relevante, estimulante y significativo para los estudiantes.

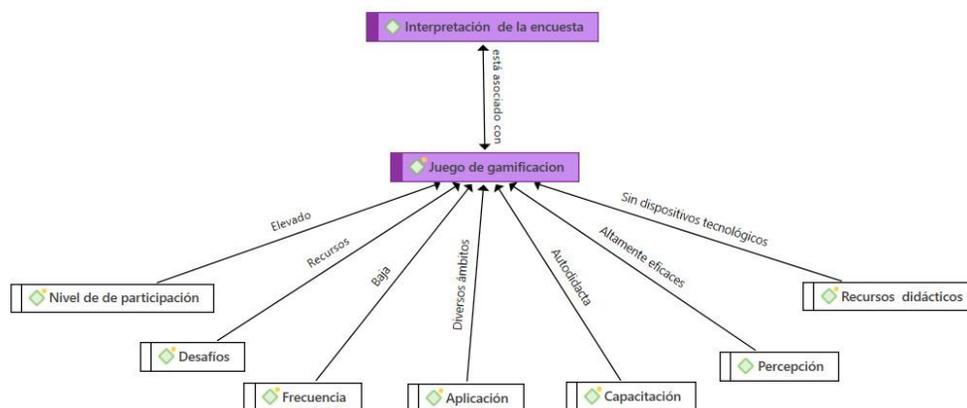
Finalmente, se enfatizan las palabras "Recurso, herramienta y video" como indicadores que resaltan la importancia de incorporar herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dado que la generación actual muestra una notable respuesta a estos estímulos (Quezada & Macfarland, 2019). Este enfoque coincide con la teoría de Albert Bandura, quien sostiene que los niños tienden a reproducir lo que observan, cuando se involucran imágenes coloridas y personajes con los que ellos se identifiquen, puesto que son idóneos para captar su atención, (Morinigo & Fenner, 2021) , lo cual indica la necesidad de adaptar las prácticas pedagógicas a las formas de aprendizaje preferidas por los estudiantes contemporáneos.

Análisis de la red semántica de la encuesta

La construcción de la red semántica se llevó a cabo mediante el empleo de la herramienta Atlas.Ti 24, utilizando como base los códigos y categorías de investigación

Figura 7

Red semántica: interpretación de los datos de la encuesta.



Nota: Interpretación datos de la encuesta. Obtenido por el software Atlas.ti

Al descifrar el código nivel de participación en las respuestas recabadas de los encuestados, se observa un alto nivel de participación por parte de los estudiantes al utilizar juegos de gamificación, la percepción de los docentes encuentra respaldo en los principios de la teoría de la instrucción intrínsecamente motivadora de Thomas Malone, debido a que Los niños encuentran en estos juegos, actividades desafiantes que despiertan su curiosidad y fantasía al interactuar con escenarios coloridos, contribuyendo significativamente a fomentar un mayor nivel de participación en este tipo de actividades, (Svendsen et al., 2020). Promoviendo en los educandos un mayor compromiso con la ejecución de las tareas asignadas.

Código desafíos: En este código, los docentes manifestaron que se enfrentaban a desafíos significativos, entre los cuales destacan la carencia de recursos o herramientas idóneas para la implementación de los juegos, así como la dificultad para encontrar aplicaciones apropiadas para cultivar los hábitos de autonomía en los niños. Como lo manifiesta, Boza Aguirre & Torres Quiridumbay (2021) ,los recursos didácticos de tipo digital como audiovisual proporcionan múltiples formas de representación del

conocimiento por lo que es importante para el docente tener fácil acceso a ellos, además las (TIC) han demostrado ser instrumentos destacados para el progreso y la transformación de las comunidades, en consecuencia, la educación debe adaptarse de manera responsable a estos cambios, desarrollando propuestas educativas que favorezcan y faciliten la implementación de estos juegos para garantizar una experiencia de aprendizaje óptima (Olivera & Rosell, 2023).

Código frecuencia: Con relación a la frecuencia de aplicación de los juegos de gamificación, la gran mayoría de los docentes indicaron que los utilizan diariamente en el aula. Sin embargo, destacaron que aquellos juegos que se emplean con artefactos tecnológicos no son aplicados con la misma regularidad, respecto a estas declaraciones Boza Aguirre & Torres Quiridumbay (2021), consideran la necesidad de incorporar elementos tecnológicos al proceso de enseñanza aprendizaje con la finalidad de brindar una enseñanza de calidad, que prepare a los estudiantes con habilidades y destrezas para afrontar las demandas de la generación actual, es fundamental fusionar la educación tradicional con la integración gradual de las nuevas tecnologías para que los docentes las incorporen de manera progresiva en sus actividades académicas.

Código aplicación: Se ha constatado que los docentes encuestados hacen uso de juegos de gamificación en una variedad de contextos. Sin embargo, es relevante señalar que, entre los ocho docentes encuestados, solo uno de ellos emplea estos juegos con el propósito explícito de promover hábitos de autonomía entre sus estudiantes. En este sentido Martínez & Ostúa (2019) , afirman que los video juegos con fines educativos estimulan significativamente el aprendizaje de los estudiantes, los investigadores recomiendan integrarlos en el aula ya que pueden personalizar la experiencia educativa en todo tipo de contenidos curriculares, estas características lo presentan como un poderoso aliado para la adquisición del conocimiento.

Código capacitación: Los docentes expresaron que no reciben una capacitación formal para implementar juegos de gamificación, en su lugar, optan por un enfoque autodidacta para adquirir las habilidades necesarias en esta área; lo expresado anteriormente se relaciona con la falta de aplicación de juegos de gamificación mediante el uso de dispositivos tecnológicos por parte de los docentes, puesto que el desconocimiento sobre cómo emplear estos juegos en el entorno virtual constituye un

impedimento para el desarrollo de competencias tecnológicas, así como para ofrecer una educación actualizada (Ghitis Jaramillo & Alba Vásquez, 2019).

Según el documento titulado “Marco de Competencias de los Docentes en Materia de TICS” publicado por la (UNESCO, 2019) detalla que, la utilización creativa de estos dispositivos puede fomentar la equidad en la educación, aumentar la eficiencia y productividad en el aula, y facilitar la enseñanza personalizada (p. 14). En este sentido, las tecnologías móviles brindan a educadores y estudiantes una forma de aprendizaje más adaptable, que permite aprender en cualquier momento y lugar sin embargo se requieren estrategias y herramientas que integren de manera fluida las tecnologías móviles con el conjunto de tecnologías utilizadas tanto por docentes como por alumnos (Laro González, 2020).

Código percepción: La percepción de los docentes entrevistados sobre los juegos de gamificación es altamente positiva y entusiasta, puesto que, reconocen su eficacia para captar la atención del niño, lo expuesto por los educadores está en consonancia con los elementos fundamentales de la teoría del aprendizaje social, según Albert Bandura, la atención, retención y motivación, son elementos que deben estar incluidos en toda estrategia pedagógica para conseguir los logros educativos (Morinigo & Fenner, 2021), es por ello que, los juegos de gamificación, se erigen como una herramienta poderosa para involucrar y motivar a los estudiantes, en el desarrollo de hábitos de autonomía.

Código recursos didácticos: En lo referente al uso de recursos didácticos, los docentes compartieron que encuentran obstáculos para implementar juegos de gamificación en el aula, debido a la insuficiencia de recursos disponibles, además la mayoría de ellos opta por llevar a cabo dichas actividades, sin hacer uso significativo de dispositivos tecnológicos que puedan potenciar los beneficios de la metodología antes mencionada en el informe de la UNESCO De Santiago, O. (2020). Las percepciones de los educadores ponen de manifiesto un desconocimiento generalizado sobre las amplias posibilidades que esta técnica ofrece para el aprendizaje de los niños, como lo manifiesta Ghitis Jaramillo & Alba Vásquez (2019) la necesidad urgente de proporcionar capacitación al cuerpo docente sobre los beneficios de la tecnología en Educación Inicial, así como proveer recursos didácticos y tecnológicos adecuados para

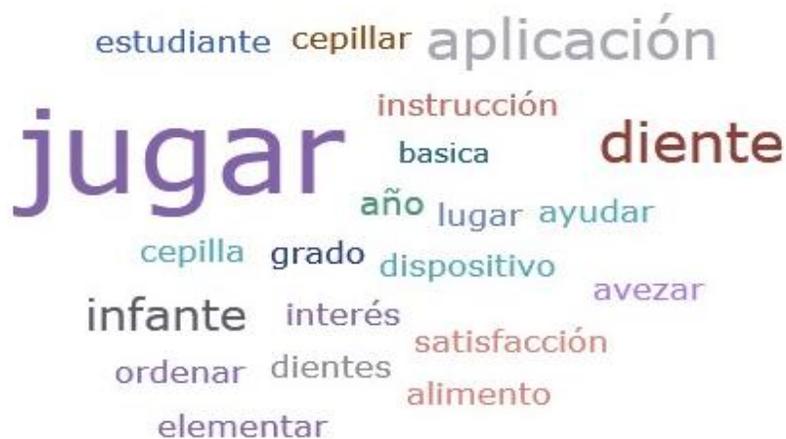
aprovechar al máximo el potencial de los juegos de gamificación.

En este sentido, la categoría de **juegos de gamificación** se erige como un terreno fértil para la investigación, respaldada por diversas teorías educativas y psicológicas que validan su eficacia en la promoción del aprendizaje y la motivación. La gamificación que se nutre de conceptos provenientes del constructivismo, la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura y la teoría de la instrucción intrínsecamente motivadora de Thomas Malone, entre otras corrientes, es un enfoque innovador para potenciar la participación y el compromiso de la comunidad educativa. Este enfoque, al incorporar elementos lúdicos y motivadores, tales como desafíos, recompensas y competencia, busca no solo generar un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante, sino también fortalecer la adquisición de conocimientos y habilidades de manera significativa y duradera.

Análisis de la ficha de observación aplicada a Infantes de 4 a 5 años.

Figura 8

Nube de palabras: ficha de observación



Nota: Extraído de Atlas Ti. 24, ficha de observación

En el análisis de la nube de palabras generada a partir de la observación de niños y niñas de 4 a 5 años, destaca la relevancia del término "jugar", el cual desempeña un papel crucial en el proceso de aprendizaje infantil. Esto quedó patente durante la participación de los niños en juegos de gamificación, donde demostraron un elevado nivel de interés y comprensión, como lo menciona, Malone (1981) el diseño de un buen

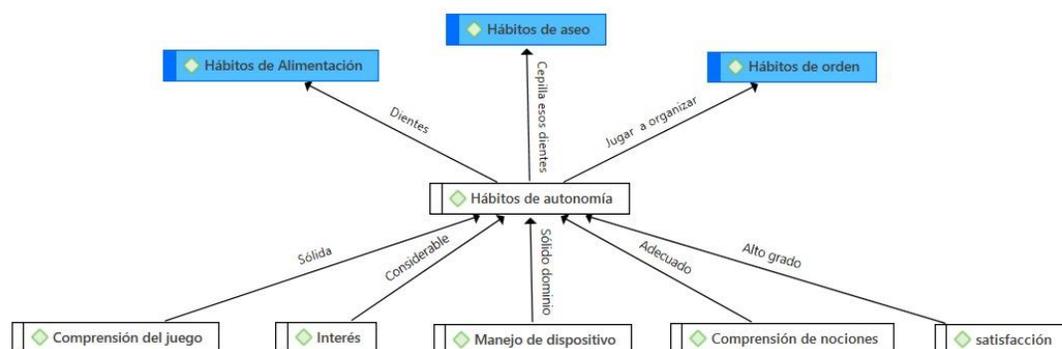
juego educativo debe incorporar elementos que promuevan desafío, curiosidad y fantasía así los estudiantes logran su motivación intrínseca fomentando un aprendizaje placentero, citado por (Martínez & Ostúa, 2019).

Además, la frecuencia del término "aplicación" resalta la diversidad de experiencias que ofrecen los videojuegos, evidencias que fueron constatado en la habilidad de los niños para manejar sus dispositivos con facilidad y en su evidente interés por continuar jugando; como lo indican Quezada & Macfarland (2019), la generación actual de niños en el Nivel Inicial tiene una afinidad natural con la tecnología, por tanto subraya la importancia de aprovechar este recurso para fomentar el aprendizaje, especialmente en el desarrollo de hábitos de autonomía.

Por último, el término "diente" hace referencia al juego de gamificación denominado "Diente", que resultó ser el favorito de los niños entre los tres juegos disponible; la acogida que los infantes mostraron señalan el potencial que posee esta metodología para promover un aprendizaje divertido, en este sentido las dinámicas inherentes en los videojuegos fomentan la creación de hábitos mediante la interiorización de reglas así lo afirma Sicart (2009), los sistemas basados en reglas generan valores que solo pueden ser comprendidos mediante su utilización, en este contexto, los videojuegos promueven ciertos comportamientos a través de sus reglas, y el sentido de estos comportamientos definen la ética del diseño en dichos entornos, citado por (Martínez & Ostúa, 2019)

Figura 9

Red Semántica: Interpretación de datos de Guía de Observación



Nota: Interpretación de datos de guía de observación. extraído por el software Atlas.Ti

Se realizó el análisis de la ficha de observación para niños de 4 a 5 años, a través de juegos de gamificación centrados en hábitos de autonomía como son la alimentación con el juego "Dientes", el aseo con el juego "cepilla esos dientes", el orden "jugar a organizar"; Esta metodología proporciona una visión integral del desempeño y la participación de los niños. La Figura 10 representa los siguientes resultados:

El criterio de satisfacción se centra en evaluar el nivel de disfrute del niño en el transcurso de su participación en el juego, así como su reacción ante las recompensas o el progreso de niveles, es así como se observó el alto grado de satisfacción que los infantes experimentaron al interactuar con el juego, en concordancia con lo expuesto, Gallardo-López et al. (2018) confirman que las actividades lúdicas generan placer estimulando en los estudiantes un aprendizaje significativo en cualquier contexto en el que se utilicen motivo por el cual esta técnica es apropiada para promover hábitos de autonomía en el Nivel Inicial.

La comprensión del juego y de las instrucciones constituye un aspecto crucial en los criterios de evaluación, durante la observación, se analizó cómo los niños interiorizaban las reglas y los objetivos del juego fácilmente, además la mayoría de los niños mostró comprensión sólida de las instrucciones, siendo capaces de seguir las directrices del juego y comprender las acciones debían realizar para avanzar; lo expuesto anteriormente tiene respaldo en la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, como expresa Morinigo & Fenner (2021) ,los niños aprenden a través de la observación de aquellos elementos que captan su atención, generan motivación y se repiten con regularidad.

El criterio de interés se centra en evaluar el nivel de atracción y compromiso que el niño muestra hacia el juego; durante la observación se pudo apreciar el alto grado de curiosidad que los niños manifestaron al participar en la actividad de gamificación, donde la mayoría de ellos demostró un considerable interés en el juego, evidenciado por signos de atención, involucramiento activo y deseos de continuar participando; además, se constató que los infantes buscaban explorar y descubrir nuevas facetas de la aplicación, en relación con lo expuesto se puede identificar que los componentes de los juegos de gamificación despiertan curiosidad en sus usuarios, acerca de esta declaración,

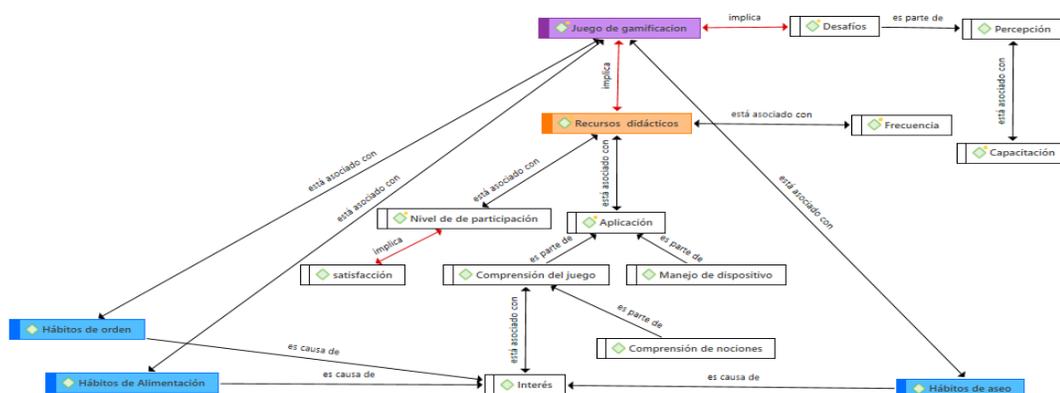
Magadán Díaz et al. (2022) manifiestan que la teoría de la instrucción intrínseca de Thomas Malone, reconoce dos tipos de curiosidad: la sensorial que se estimula mediante la música, colores, el audio y la retroalimentación, así como la cognitiva que se da, cuando el estudiante piensa que no sabe lo suficiente (Malone 1981).

Los resultados del criterio **manejo del dispositivo** ofrecen una perspectiva reveladora sobre la capacidad del niño para interactuar efectivamente con el dispositivo electrónico, en el transcurso de la observación se logró constatar que la mayoría de los niños son capaces de utilizar el dispositivo de manera autónoma o con mínima asistencia, la demostración de esta habilidad sugiere un sólido dominio tecnológico en este grupo etario, por tal motivo estos resultados no solo confirman la inclinación natural de los niños de esta generación hacia la tecnología, sino que también destacan la importancia de integrarla de manera efectiva en los métodos de enseñanza (Quezada & Macfarland, 2019). Al reconocer esta afinidad tecnológica, se subraya la necesidad de adaptar los enfoques educativos para aprovechar plenamente el potencial de los dispositivos tecnológicos como herramientas de aprendizaje en el aula.

En relación con la **comprensión de nociones**, los niños demostraron un buen entendimiento de conceptos clave relacionados con la actividad lúdica; durante el juego lograron distinguir entre alimentos saludables y no saludables, aprender la técnica adecuada para cepillarse los dientes y adquirir conocimientos sobre la organización y el orden; estos hallazgos respaldan la efectividad de los juegos de gamificación para promover el aprendizaje, así lo indican Castillo-Mora et al., (2022) la gamificación puede involucrar a los estudiantes y facilita la introducción y consolidación de nuevos conceptos además refuerza los conocimientos previamente aprendidos, en consecuencia motiva a los estudiantes para alcanzar su completo dominio.

Figura 10

Red semántica: relación entre la encuesta y la ficha de observación



Nota: Red semántica de palabras de entrevista y ficha de observación

La relación establecida entre la encuesta dirigida a los docentes y la observación de los niños resalta la eficacia de los juegos de gamificación para promover hábitos de autonomía, en efecto Magadán Díaz et al. (2022) confirman que los juegos educativos desafían a los niños, estimulan su curiosidad y crean un entorno de fantasía, elementos fundamentales en la teoría de la instrucción intrínsecamente motivadora de Thomas Malone. Sin embargo, el principal obstáculo, según los educadores radica en la falta de recursos didácticos, especialmente tecnológicos, como tabletas o teléfonos celulares necesarios para implementar aplicaciones específicas con este tipo de juegos, acerca de las percepciones de los docentes encuestados, Delgado-Cobeña et al. (2023) manifiestan que es fundamental incluir más recursos didácticos digitales, ya que existe una gran variedad de ellos que pueden complementar los utilizados tradicionalmente y aplicarse en las diversas dimensiones del proceso de aprendizaje.

Además, la mayoría de los educadores señalan la falta de capacitación formal en la aplicación de esta técnica, dependiendo en gran medida del aprendizaje autodidacta, lo que contrasta con lo expuesto en el Marco de Competencias de los Docentes en Materia de TIC según el informe de la UNESCO De Santiago, O. (2020); Es fundamental fomentar el desarrollo profesional continuo de los educadores para fortalecer sus habilidades prácticas en la implementación de una pedagogía apoyada en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), esto incluye la gestión eficaz del aula, la aplicación adecuada de los currículos, la evaluación del desempeño estudiantil y la colaboración con otros docentes.

Por otro lado, la observación a los niños en sus hogares reveló que todos

contaban con dispositivos tecnológicos para implementar estos juegos, mientras utilizaban la aplicación se evidenció la facilidad con la que los niños manejaban los dispositivos, destacando la importancia de una educación actualizada acorde a los requisitos de la generación actual (Quezada & Macfarland, 2019); por otro lado, se constató la fácil comprensión de conceptos sobre orden, aseo y alimentación en los infantes y una gran parte de ellos, los relacionó con sus experiencias personales, sobre el tema Morínigo & Fenner (2021), afirman que la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura respalda que un alto nivel de comprensión de las actividades didácticas aumenta el interés por seguir jugando.

Aportes del investigador

Tras analizar los resultados de la encuesta aplicada a los 8 docentes como las observaciones realizadas a los niños, se han identificado puntos importantes entre los cuales se encuentra la falta de conocimiento profundo sobre los juegos de gamificación y su implementación entre los docentes constituye un desafío importante en el contexto educativo actual. Ghitis Jaramillo & Alba Vásquez (2019) menciona que esta carencia limita la capacidad de los educadores para aprovechar plenamente el potencial de estas herramientas innovadoras en el desarrollo de hábitos de autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años.

Además, la escasa utilización de herramientas tecnológicas, como teléfonos celulares y tabletas, por parte de los docentes, refleja una brecha en la integración de la tecnología en el aula. Esto es particularmente preocupante dado que la generación actual de niños está inmersa en un entorno digital desde una edad temprana (Quezada & Macfarland, 2019). En este sentido, es esencial que los educadores reconozcan la importancia de utilizar la tecnología como recurso didáctico desde el Nivel Inicial.

Por lo tanto, es fundamental que se brinde formación y capacitación adecuadas a los docentes para que adquieran las habilidades y el conocimiento necesarios para integrar de manera efectiva los juegos de gamificación y las herramientas tecnológicas en su práctica pedagógica (Ghitis Jaramillo & Alba Vásquez, 2019). Esto no solo beneficiará el desarrollo de hábitos de autonomía en los niños, sino que también preparará a las nuevas generaciones para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez

más digitalizado y tecnológicamente avanzado.

Dado que se ha identificado una falta de conocimiento profundo sobre los juegos de gamificación adecuados para fomentar los hábitos de autonomía entre los educadores, resulta relevante proporcionarles una opción de recurso que les permita acceder a esta información de manera fácil y accesible. Como manifiesta Olivera & Rosell (2023), la tecnología en el ámbito educativo proporciona beneficios como el desarrollo profesional del docente.

Por ello, a continuación, se presenta una lista de enlaces sobre juegos adecuados para fomentar hábitos de autonomía como opción efectiva y conveniente que ayude a los educadores a acceder a recursos de calidad y a promover el desarrollo de los hábitos de orden, aseo y alimentación.

Juegos hábitos de alimentación

El fomento del hábito de una alimentación saludable es fundamental para el desarrollo integral de los niños. Para lograr este objetivo, es útil la implementación del juego denominado “Batidos Abby” el cual se observa en la Figura 11, que además de promover una dieta equilibrada, integra elementos de los colores y la clasificación. Este enfoque lúdico no solo facilita la comprensión de la importancia de una buena nutrición, sino que también ayuda a los niños a desarrollar habilidades cognitivas relacionadas con el reconocimiento y la organización de los alimentos por colores y categorías, haciendo del aprendizaje una experiencia interactiva y divertida.

Figura 11

Juego “Batidos Abby”



Nota: Imagen tomada del sitio web Plaza sésamo, sección juegos, batidos de Abby (Sesamo, 2024)

El juego “Siembra tus colores” ayuda a los niños a reconocer las verduras y frutas, animando a una alimentación saludable al mismo tiempo que refuerza el conocimiento de los colores como se puede visualizar en la Figura 12. A través de actividades interactivas, los pequeños aprenden a identificar y clasificar diversos alimentos, asociándolos con sus respectivos colores. Este enfoque educativo no solo promueve hábitos alimenticios positivos, sino que también enriquece su aprendizaje visual y cognitivo, facilitando el desarrollo de habilidades esenciales desde una edad temprana.

Figura 12

Juego “Siembra tus colores”



Nota: Imagen tomada del sitio web Plaza sésamo, sección juegos, siembra tus colores (Plaza Sésamo, 2024)

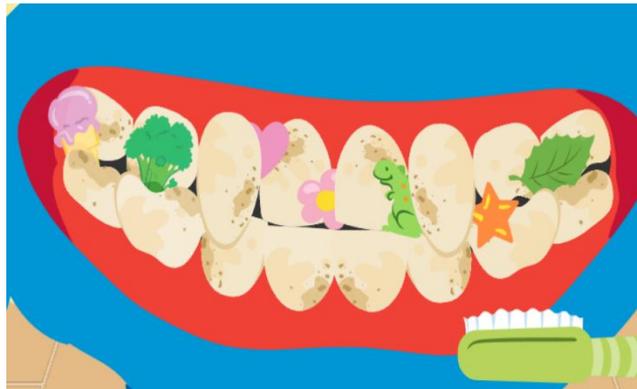
Juegos hábitos de aseo

Entre los juegos que se encontraron para fomentar los hábitos de aseo, destacan "Cepilla esos Dientes" y "Dientes". En el primero que representa la Figura 13, los niños aprenden la técnica adecuada para cepillar los dientes frontales, traseros y de en medio, así como la lengua. Este juego interactivo les enseña paso a paso cómo realizar una limpieza bucal efectiva, convirtiendo la higiene dental en una actividad divertida y

educativa. En el segundo juego, "Dientes", con el logo que muestra la Figura 14, los niños, a través de avatares que juegan a ser dentistas, participan en diversas actividades relacionadas con el cuidado dental. Estas actividades no solo les enseñan la importancia de mantener una buena salud bucal, sino que también desarrollan habilidades prácticas en el cuidado de sus dientes, promoviendo hábitos de higiene desde temprana edad.

Figura 13

Juego "Cepilla esos dientes"



Nota: Imagen tomada del sitio web Plaza sésamo, sección juegos, "Cepilla esos dientes" (Sesamo, 2024)

Figura 14

Juego "Dientes juego bebe"



Nota: Imagen tomada de la aplicación play store, logo del juego "Dientes" (Play store, 2024)

Juegos hábitos de orden

Para los juegos que fomentan hábitos de orden, se encontraron "A Organizar" y "Bunny Rabbit: House Cleaning". El primero representado en la Figura 15 enseña a los niños a mantener organizado su cuarto, a clasificar y colocar sus cuadernos en su lugar, y a desechar la basura correctamente. Este juego ayuda a desarrollar la responsabilidad y la capacidad de mantener un entorno limpio y ordenado. Por otro lado, "Bunny Rabbit: House Cleaning" instruye a los niños sobre cómo organizar toda la casa, incluyendo colocar los platos en su lugar y gestionar la basura como ilustra la Figura 16. A través de estas actividades, los pequeños aprenden la importancia del orden y la limpieza en su entorno diario.

Figura 15

Juego "a organizar"



Nota: Imagen tomada de la aplicación play store, del juego "a organizar" (Play store, 2024)

Figura 16

Juego "Bunny Rabbit: House Cleaning"



Nota: Imagen tomada de la aplicación play store, logo del juego “Bunny Rabbit: House Cleaning” (Play store, 2024)

Juegos que enseñan varios hábitos de autonomía

Otros de los juegos identificados en la investigación y clasificación realizadas que enseñan autonomía en los niños son " Seguridad y hábitos del Panda " y " Hábitos Diarios del Panda Bebé ". " Seguridad y hábitos del Panda" incentiva la toma de decisiones y el autocuidado, al involucrar a los pequeños en la elección y organización de su vestimenta diaria. Ambos juegos no solo promueven la autonomía, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades prácticas y de vida, esenciales en su crecimiento y formación integral.

Figura 17

Juego “Seguridad y hábitos del Panda”



Nota: Imagen tomada de la aplicación play store, logo del juego “Seguridad y hábitos del Panda” (Play store, 2024)

Por otro lado, el juego “Hábitos Diarios del Panda Bebé” como se muestra en la Figura 18, familiariza a los niños con la rutina de ir al baño y otros hábitos de autonomía, como vestirse por sí mismos. A través de este juego interactivo, los niños aprenden de manera atractiva. Además, al seguir las actividades del panda bebé, los pequeños imitan y practican acciones cotidianas que les ayudan a ganar confianza y destreza en sus actividades diarias, promoviendo así su desarrollo integral y autonomía personal.

Figura 18

Juego “Hábitos Diarios del Panda Bebé”



Nota: Imagen tomada de la aplicación play store, del juego “Hábitos Diarios del Panda Bebé” (Play store, 2024)

Reflexiones Finales

En este apartado, se expondrán las reflexiones finales, enfocadas en los objetivos planteados de la presente investigación:

En la revisión teórica se identificó que al analizar en profundidad tanto la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget como la metodología de la gamificación, se puede concluir que, los distintos tipos de juegos propuestos por Piaget están inherentemente

presentes en los juegos de gamificación. Este autor postulaba que los juegos son una herramienta fundamental para el aprendizaje y el desarrollo de los niños, Meza Fernández (2023) ya que les permite explorar, experimentar y asimilar conceptos de manera activa y significativa. De manera similar, la gamificación emplea una variedad de actividades lúdicas y motivadoras para involucrar a los participantes en procesos de aprendizaje, estimulando su pensamiento crítico, su creatividad y su capacidad para resolver problemas. Por lo tanto, los juegos de gamificación representan una aplicación práctica y contemporánea de los principios teóricos de Piaget en el contexto educativo y de desarrollo infantil.

El diagnóstico de la realidad actual de la aplicación de los juegos de gamificación por parte los docentes del Nivel Inicial del cantón Santa Elena y Libertad revela que los profesionales se encuentran en una fase inicial en términos de adquisición de conocimientos sobre tecnologías de la información y la comunicación (TIC), según los niveles de competencia definidos por la UNESCO en el informe De Santiago, O. (2020). Este estadio se caracteriza por un nivel básico de comprensión y uso de las TIC, sin profundización ni creación de conocimientos en esta área. Uno de los hallazgos significativos es que los encuestados informaron que no han recibido capacitación por parte del gobierno en lo que respecta a juegos de gamificación.

Esta falta de formación resulta en una aplicación limitada de esta estrategia pedagógica por parte de los docentes, ya que carecen de las habilidades y conocimientos necesarios para integrar efectivamente los juegos de gamificación en su práctica educativa. Esta situación subraya la necesidad urgente de proporcionar capacitación y apoyo profesional a los docentes en el uso de juegos de gamificación y otras herramientas tecnológicas en el aula. La formación en estos temas no solo permitirá a los docentes ampliar su repertorio de estrategias pedagógicas, sino que también les equipará con las herramientas necesarias para adaptarse a un entorno educativo en constante evolución y preparar a los estudiantes para el mundo digitalizado en el que viven.

Para el tercer objetivo, se ha llevado a cabo la identificación y clasificación de una serie de juegos aprobados por docentes y padres, que cumplen con los requisitos pedagógicos y están alineados con los logros curriculares. Estos juegos están disponibles de manera gratuita en diversas plataformas digitales, lo que los hace fácilmente accesibles tanto para su uso en el aula como en el hogar. La clasificación de estos juegos se basó en los objetivos de aprendizaje del área de identidad y autonomía del currículo de Educación Inicial.

Teniendo en cuenta aspectos como la adecuación de los contenidos, la interactividad, la accesibilidad para niños de 4 a 5 años y la Relevancia pedagógica en el desarrollo de hábitos relacionados con la autonomía. Entre los juegos identificados se incluyen aquellos que fomentan el reconocimiento de la alimentación saludable, el cuidado personal, poner en orden las cosas, la toma de decisiones, la resolución de problemas, la expresión personal y la independencia en la realización de tareas cotidianas. Tanto docentes como padres han valorado positivamente estos juegos por su capacidad para involucrar y motivar a los niños, así como por su contribución al desarrollo de hábitos de autonomía.

REFERENCIAS

- Acosta-Medina, J. K., Torres-Barreto, M. L., Paba-Medina, M. C., & Álvarez-Melgarejo, M. (2020). *Análisis de la gamificación en relación a sus elementos*. [Trabajo de investigación, Universidad Industrial de Santander]. <https://hal.science/hal-02548860/>
- Arias Rosales, S. D., & Romero Herrera, D. M. (2021). *Gamificación para el aprendizaje significativo de la asignatura de matemáticas de los estudiantes en noveno EGB de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón* [Tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/57245>
- Bedoya Vergara, E. A. (2018). *Kant y Piaget: revisión sobre sus teorías acerca de la moralidad humana* [Trabajo de grado, Universidad de Antioquia]. <https://hdl.handle.net/10495/15932>
- Boza Aguirre, J., & Torres Quiridumbay, M. (2021). Perspectiva sobre la educación inicial y el acceso a las TIC: Revisión crítica de la literatura. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 6(2), 47–56. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5512871>
- Canet, G. V. (2022). Alcances del constructivismo como paradigma en la investigación. *Wimb Lu*, 17(2), 151–168. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8740197>
- Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132–149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Castillo-Mora, M. J., Escobar-Murillo, M. G., de los Ángeles Barragán-Murillo, R., & Cárdenas-Moyano, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo Del Conocimiento*, 7(1), 686–701. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8331458>
- Condori-Ojeda, P. (2020). *Universo, población y muestra*. Curso Taller <https://www.academica.org/cporfirio/18>
- Córdova Amache, J. C. (2020). *La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/69883>
- De Santiago, O. (2020). La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19. *Santiago: CEPAL-UNESCO*. <https://unidosenred.org/wp->

content/uploads/2022/05/374075spa.pdf

- Del Castillo, M. J. L. (2020). Autonomía del alumno: implicaciones para el profesor. *Ensayos: Revista de La Facultad de Educación de Albacete*, 35(2), 267–280. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8764630>
- Del Rocío Aguilar-Gordón, F., Chávez-Sánchez, J. E., & Henostroza-Aguedo, D. I. (2020). Fundamentos ontológicos y epistemológicos de la investigación cualitativa. *ArtyHum Revista de Artes y Humanidades*, 2020(2020), 121–151. <https://www.artylum.com/descargas/PDF/ArtyHum%20n%C2%BA%2075.pdf#page=122>
- Delgado-Cobeña, E. I., Briones-Ponce, M. E., Moreira-Sánchez, J. L., Zambrano-Dueñas, G. L., Menéndez-Solórzano, F. A., & others. (2023). Metodología educativa basada en recursos didácticos digitales para desarrollar el aprendizaje significativo. *MQRInvestigar*, 7(1), 94–110. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.94-110>
- Galindo Olaya, J. D. (2015). Sobre la noción de autonomía en Jean Piaget. *Educación y Ciencia*, (15). Recuperado a partir de https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/3175
- Gallardo-López, J. A., & Vázquez, P. G. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- García, E., & Fernández, G. (2022). Intervención educativa mediante una propuesta de gamificación para mejorar la adhesión a la dieta mediterránea. *Retos*, (44), 128–135. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos>.
- Ghitis Jaramillo, T., & Alba Vásquez, A. (2019). Percepciones de futuros docentes sobre el uso de tecnología en educación inicial. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, (21), 1-12. <https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e23.2034>.
- Laro González, M. E. (2020). Innovar enseñando: la educación del futuro. Las Tics como factor motivador en la enseñanza. *REJIE: Revista Jurídica de Investigación e Innovación Educativa*, (21), 11-23. <https://doi.org/10.24310/REJIE.2020.v0i21.7530>
- Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392–397. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000500392&script=sci_arttext
- Magadán Diaz, M., Rivas García, J. I., & others. (2022). Gamificación del aula en la

- enseñanza superior online: el uso de Kahoot. *Campus Virtuales: Revista Científica Iberoamericana de Tecnología Educativa*, 11(1), 137-152
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/220612/Art.%2010.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez, D. A., & Ostúa, P. N. (2019). Juegos y simulaciones en la educación actual. *Prisma Social: Revista de Investigación Social*, 25, 537–548.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6972156>
- Mejía-Rivas, J. (2022). Los paradigmas en la investigación científica. *Revista Ciencia Agraria*, 1(3), 7–14. <https://doi.org/10.35622/j.rca.2022.03.001>
- Méndez, D. A. L., & Juanías, J. M. (2023). La gamificación como recurso didáctico en el aprendizaje de lenguas extranjeras. *Sinergia Académica*, 6(2), 158–174
<https://doi.org/10.51736/sa.v6i2.133>
- Mero, K. M. M., Llaver, L. R. M., & Viteri, L. V. (2021). La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral. *Polo Del Conocimiento*, 6(8), 135–153.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8042602>
- Meza Fernández, K. M. (2023). *Juegos tradicionales y desarrollo de la socialización en niños de 4 años de edad, del Centro de Investigación, Jean Piaget, San Juan Pampa* [Tesis de Maestría, Universidad UNDAC] Repositorio Institucional UNDAC
http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/3156/1/TA026_40237279_SE.pdf
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo de educación inicial*.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Morínigo, C., & Fenner, I. (2021). Teorías del aprendizaje. *Minerva Magazine of Science*, 9(2), 1–36.
<https://www.minerva.edu.py/archivo/13/9/TEOR%C3%8DAS%20DEL%20APRENDIZAJE%20DR%20CARLINO,%20DR%20ISMAEL%20.pdf>
- Olivera, C. A. C., & Rosell, R. de la C. A. (2023). Desafíos de la capacitación docente orientada a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs). Revisión sistemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 2427–2456. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6356
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO (2019). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC.
<https://www.unesco.org/es/digital-competencies-skills/ict-cft>
- Osorio Idrogo, E. A. (2020). *El juego en la educación primaria: Una revisión teórica*. [Trabajo de investigación, Universidad Peruana Unión] Repositorio Institucional UPEU

<http://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/3887>

- Pacheco, C. L. S. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 7(1), 12–20. <https://doi.org/10.37843/rted.v7i1.5>
- Parra González, M. E., Segura Robles, A., & others. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: Un análisis cuantitativo. *Revista de Educación*, (386), 113-135. DOI: 10.4438/1988-592X-RE-2019-386-429
- Pérez Saldaña, R., & others. (2018). *La importancia de establecer buenos hábitos y rutinas para potenciar la seguridad, la confianza y la autonomía personal en educación infantil*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Valladolid] Repositorio UVa <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/32954>
- Quezada, D. J. P. A., & Macfarland, D. C. A. G. (2019). La formación cívica de la generación alfa. *Pluralidad y Consenso*, 8(37), 46–55. <https://revistaibd.senado.gob.mx/historico/2018/vol-8-num-37-2018-revista-pluralidad-y-consenso/la-formacion-civica-de-la-generacion-alfa?tmpl=component>
- Santi-León, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista Ciencia UNEMI*, 12(30), 143–159. <https://www.redalyc.org/journal/5826/582661249013/582661249013.pdf>
- Sesamo, P. (2024). Plaza Sesamo. Obtenido de https://plazasesamo.com/juegos/index.html?game=57_los-batidos-de-abby
- Sesamo, P. (2024). Plaza Sesamo. Obtenido de <https://plazasesamo.com/juegos/>
- Soto, R. M. S. (2022). La triangulación metodológica como herramienta para el análisis de las estrategias de comunicación en las webs universitarias latinoamericanas. *Comunicación & Métodos*, 4(2), 55–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.35951/v4i2.169>
- Svendsen, B., Burner, T., Røkenes, FM (2020). Instrucción intrínsecamente motivadora: Thomas Malone. En: Akpan, B., Kennedy, TJ (eds) *Educación científica en teoría y práctica* (pp. 45-53). https://doi.org/10.1007/978-3-030-43620-9_4
- Varela, T. V., & Sutton, L. H. (2021). La codificación y categorización en la teoría fundamentada, un método para el análisis de los datos cualitativos. *Investigación En Educación Médica*, 10(40), 97–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.222021/fm.20075057e.2021.40.21367>

INSTRUMENTOS

HOJA DE REGISTRO PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Estudiante: Mónica Mercedes Andrade Cagua

DATOS DEL EXPERTO

Nombre y Apellidos	Janina Rosalía Tomalá Suárez
Formación profesional	Licencia en Ciencias de la Educación Especialización: Educadores de Párvulos. Magister en Tecnología e Innovación Educativa.
Institución de adscripción	Universidad Estatal Península de Santa Elena
Cargo	Docente
Teléfono celular	0960996885
Dirección de correo	jtomas@upse.edu.ec

DATOS GENERALES DEL ESTUDIANTE

Nombre y Apellidos	Mónica Mercedes Andrade Cagua
Formación en curso	Tercer nivel
Título a obtener	Licenciatura en Educación Inicial

DATOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN

Título de investigación	“Juegos de Gamificación para el desarrollo de Hábitos de Autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años”
Categoría	Juegos de Gamificación
Categoría	Hábitos de Autonomía
Instrumento de recogida de información.	Ficha de observación

Se presenta para su validación el formato de ficha de observación, cuyo objetivo es “Determinar la contribución de los Juegos de Gamificación para el desarrollo de Hábitos de autonomía en niños de 4 a 5 años”.

Instrucciones

- Leer minuciosamente el instrumento

- Para evaluar el instrumento, asigne una X en los casilleros conforme a los criterios señalados a continuación 1 no cumple, 2 mejorar y 3 sí cumple.
- De considerarlo necesario, coloque observaciones en el último casillero

1	No cumple	2	Mejorable	3	Sí cumple
---	-----------	---	-----------	---	-----------

Además de su valoración, si lo considera pertinente por favor agregue las observaciones que contribuyan a mejorar la pregunta.

INSTRUMENTO DE FICHA DE OBSERVACIÓN											
CRITERIOS		Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACIÓN
N°	ACTIVIDAD	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	¿El niño muestra entusiasmo y disposición para participar en el Juego de Gamificación?			X			X			X	
2	¿El niño comprende las reglas del juego?			X			X			X	
3	¿El niño demuestra habilidad para completar las tareas dentro del juego relacionadas con el orden, aseo y alimentación?			X			X			X	
4	¿El niño muestra determinación y perseverancia al enfrentarse a desafíos dentro del juego?			X			X			X	
5	¿El niño experimenta emociones positivas (alegría, satisfacción) durante el juego?			X			X			X	
6	¿El niño muestra autonomía en la ejecución de las actividades del juego?			X			X			X	
7	¿El niño es receptivo a la retroalimentación proporcionada por el juego o por el adulto supervisando la actividad?			X			X			X	
8	¿El niño es capaz de reflexionar sobre su propio desempeño y expresar sus impresiones sobre cómo afecta sus hábitos de aseo, alimentación y orden?			X			X			X	
Total:											Firma
Evaluado por:		<i>MSc. Janina Rosalía Tomalá Suarez.</i>									 <small> FIRMADO DIGITALMENTE POR: JANINA ROSALÍA TOMALÁ SUAREZ </small>

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Fecha:

Institución:

Grado:

Edad:

Nombre:

Tema: Juegos de Gamificación y el desarrollo de Hábitos de Autonomía.

Observadora: Mónica Andrade Cagua

Objetivo: Obtener Información Referente a los Juegos de Gamificación y cómo este contribuye al desarrollo de Hábitos de Autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años.

Guía de Observación			
Aspectos a Evaluar	si	no	a veces
1) Maneja adecuadamente el dispositivo tecnológico.			
2) Le resulta fácil seguir las instrucciones del juego.			
3) Muestra interés por el juego.			
4) Muestra satisfacción con las recompensas ganadas en el juego.			
5) Necesita ayuda para realizar el juego			
6) Durante la aplicación del juego “Cepilla esos dientes”, el infante realizó correctamente el cepillado de los dientes.			
7) Durante la aplicación del juego “Dientes” el estudiante identifica los alimentos que dañan los dientes y aquellos que no.			
8) Durante la aplicación del juego “Jugar a Ordenar” el infante coloca cada elemento en su lugar.			

HOJA DE REGISTRO PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Estudiante: Mónica Mercedes Andrade Cagua

DATOS DEL EXPERTO

Nombre y Apellidos	Janina Rosalía Tomalá Suárez
Formación profesional	Licencia en Ciencias de la Educación Especialización: Educadores de Párvulos. Magister en Tecnología e Innovación Educativa.
Institución de adscripción	Universidad Estatal Península de Santa Elena
Cargo	Docente
Teléfono celular	0960996885
Dirección de correo	jtomas@upse.edu.ec

DATOS GENERALES DEL ESTUDIANTE

Nombre y Apellidos	Mónica Mercedes Andrade Cagua
Formación en curso	Tercer nivel
Título a obtener	Licenciatura en Educación Inicial

DATOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN

Título de investigación	Juegos de Gamificación para el desarrollo de Hábitos de Autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años.
Categoría	Juegos de Gamificación
Categoría	Hábitos de Autonomía
Instrumento de recogida de información.	Encuesta- Semiestructurada

HOJA DE REGISTRO PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Estudiante: Mónica Mercedes Andrade Cagua

DATOS DEL EXPERTO

Nombre y Apellidos	Janina Rosalía Tomalá Suárez
Formación profesional	Licencia en Ciencias de la Educación Especialización: Educadores de Párvulos. Magister en Tecnología e Innovación Educativa.
Institución de adscripción	Universidad Estatal Península de Santa Elena
Cargo	Docente
Teléfono celular	0960996885
Dirección de correo	jtomas@upse.edu.ec

DATOS GENERALES DEL ESTUDIANTE

Nombre y Apellidos	Mónica Mercedes Andrade Cagua
Formación en curso	Tercer nivel
Título a obtener	Licenciatura en Educación Inicial

DATOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN

Título de investigación	Juegos de Gamificación para el desarrollo de Hábitos de Autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años.
Categoría	Juegos de Gamificación
Categoría	Hábitos de Autonomía
Instrumento de recogida de información.	Encuesta- Semiestructurada

Se presenta para su validación el formato de encuesta para docente, cuyo objetivo es “Determinar la contribución de los Juegos de Gamificación para el desarrollo de Hábitos de Autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años.”

Instrucciones

- Leer minuciosamente el instrumento
- Para evaluar el instrumento, asigne una X en los casilleros conforme a los criterios señalados a continuación 1 no cumple, 2 mejorar y 3 sí cumple.
- De considerarlo necesario, coloque observaciones en el último casillero

INSTRUMENTO DE ENCUESTA SEMIESTRUCTURADA A DOCENTE											
CRITERIOS		Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACIÓN
Nº	PREGUNTAS	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	¿Utilizas juegos de gamificación como herramienta educativa en tu práctica docente? a) Sí b) No			X			X			X	
2	En caso afirmativo, ¿con qué frecuencia implementas juegos de gamificación en tus actividades de enseñanza? a) Diariamente b) Varias veces por semana c) Una vez por semana d) Ocasionalmente e) Nunca			X			X			X	
3	¿Qué tipo de juegos de gamificación has utilizado específicamente para fomentar hábitos de autonomía? (Selecciona todas las opciones que correspondan) a) Juegos de alimentación saludable b) Juegos de higiene personal (aseo) c) Juegos de organización y orden d) Juegos de toma de decisiones e) Otros (Especificar)			X			X			X	
4	¿Cómo percibes la respuesta y participación de los niños y niñas durante la implementación de los juegos de gamificación relacionados con el desarrollo de hábitos de autonomía? a) Alta participación y entusiasmo b) Participación moderada			X			X			X	

	c) Baja participación o falta de interés d) No aplica (No he utilizado juegos de gamificación)									
5	¿Desde tu experiencia, ¿cuáles consideras que son los principales beneficios de utilizar juegos de gamificación? a) Mayor motivación y compromiso de los estudiantes b) Facilita el aprendizaje de manera lúdica y divertida c) Ayuda a internalizar hábitos de manera más efectiva d) Fomenta el trabajo en equipo y la cooperación e) Otros (Especificar)		X			X			X	
6	¿Qué obstáculos has enfrentado al implementar juegos de gamificación en el aula para el desarrollo de hábitos de autonomía? (Por favor, menciona los principales desafíos que has experimentado)		X			X			X	
7	¿Has recibido capacitación o formación específica por parte del gobierno o instituciones educativas sobre el uso de juegos de gamificación? a) Sí b) No		X			X			X	
8	En caso afirmativo, ¿consideras que esta capacitación ha sido suficiente para aplicar efectivamente los juegos de gamificación en tu práctica docente? a) Sí b) No c) No aplica		X			X			X	
9	¿Qué sugerencias o recomendaciones podrías brindar para mejorar la implementación de juegos de gamificación en el aula para el desarrollo de hábitos de autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años?		X			X			X	
10	¿A implementado juegos de gamificación utilizando recursos tecnológicos (tabletas, celulares, laptops) para impartir las clases?		X			X			X	

	a) Diariamente b) Varias veces por semana c) Una vez por semana d) Ocasionalmente e) Nunca											
Total:											Firma	
Evaluado por:	<i>MSc. Janina Rosalía Tomalá Suarez.</i>										 <small> JANINA ROSALIA TOMALA SUAREZ </small>	

<h2>Encuesta a Docentes del Nivel Inicial</h2>
<p>Estimado/a Docente, Gracias por participar en esta encuesta, la cual tiene como objetivo determinar la contribución de los juegos de gamificación en el desarrollo de hábitos de autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años en el contexto de Educación Inicial.</p>
<p>Para esto se considera pertinente incluir la definición de juegos de gamificación: los cuales consisten en actividades didácticas que incorporan elementos de los videojuegos tales como, recompensas, puntos, retroalimentación, avatares, entre otros con la finalidad de captar la atención, subir el interés y el nivel de compromiso de los estudiantes y así fomentar su aprendizaje.</p>
Datos Informativos
Nombres y Apellidos:
Institución Educativa en que labora:
Nivel educativo en que imparte clases:
Institución particular o fiscal:
<p>1) ¿Utilizas juegos de gamificación como herramienta educativa en tu práctica docente?</p> <p>a) Sí b) No</p>
<p>2) En caso afirmativo, ¿con qué frecuencia implementas juegos de gamificación en tus actividades de enseñanza?</p> <p>a) Diariamente b) Varias veces por semana c) Una vez por semana d) Ocasionalmente e) Nunca</p>
<p>4) ¿Qué tipo de juegos de gamificación has utilizado específicamente para fomentar hábitos de autonomía? (Selecciona todas las opciones que correspondan)</p> <p>a) Juegos de alimentación saludable b) Juegos de higiene personal (aseo) c) Juegos de organización y orden d) Juegos de toma de decisiones e) Otros (Especificar)</p>
<p>5) ¿Cómo percibes la respuesta y participación de los niños y niñas durante la implementación de los juegos de gamificación relacionados con el desarrollo de hábitos de autonomía?</p>

<p>a) Alta participación y entusiasmo</p> <p>b) Participación moderada</p> <p>c) Baja participación o falta de interés</p> <p>d) No aplica (No he utilizado juegos de gamificación)</p>
<p>6) Desde tu experiencia, ¿cuáles consideras que son los principales beneficios de utilizar juegos de gamificación?</p> <p>a) Mayor motivación y compromiso de los estudiantes</p> <p>b) Facilita el aprendizaje de manera lúdica y divertida</p> <p>c) Ayuda a internalizar hábitos de manera más efectiva</p> <p>d) Fomenta el trabajo en equipo y la cooperación</p> <p>e) Otros (Especificar)</p>
<p>7) ¿Qué obstáculos has enfrentado al implementar juegos de gamificación en el aula para el desarrollo de hábitos de autonomía? (Por favor, menciona los principales desafíos que has experimentado)</p>
<p>8) ¿Has recibido capacitación o formación específica por parte del gobierno o instituciones educativas sobre el uso de juegos de gamificación?</p> <p>a) Sí</p> <p>b) No</p>
<p>8) En caso afirmativo, ¿consideras que esta capacitación ha sido suficiente para aplicar efectivamente los juegos de gamificación en tu práctica docente?</p> <p>a) Sí</p> <p>b) No</p> <p>c) No aplica</p>
<p>9) ¿Qué sugerencias o recomendaciones podrías brindar para mejorar la implementación de juegos de gamificación en el aula para el desarrollo de hábitos de autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años?</p>
<p>10) ¿A implementado juegos de gamificación utilizando recursos tecnológicos (tabletas, celulares, laptops) para impartir las clases?</p> <p>a) Diariamente</p> <p>b) Varias veces por semana</p> <p>c) Una vez por semana</p> <p>d) Ocasionalmente</p> <p>e) Nunca</p>

EVIDENCIA FOTOGRÁFICA

Aplicación de instrumentos: ficha de observación



Revisión de capítulos junto al docente tutor en la Plataforma Zoom

La reunión se está grabando. Aceptar Salir de la reunión

Mónica Andrad... Wilson Zambra...

Mónica Andrade Cagua Wilson Zambrano Vélez

arreglo_Tesis_Terminada_Juegos_de_Gamificación_para_el_desarrollo_de_Hábitos_de_Autono... Guardado Del Pozo

Dibujar Diseño Disposición Referencias Correspondencia Revisar Vista Ayuda Comentarios

16

gamificación a la obtención de los objetivos de aprendizaje, por ejemplo, en el ámbito de identidad y autonomía, se pueden establecer desafíos que conduzcan a la adquisición de hábitos de orden.

Juegos de gamificación en el ámbito educativo

Para Laro González (2020), el sistema educativo debe estar en continua transformación, rumbo a la innovación, tanto las instituciones de enseñanza como los docentes deben reconocer el alcance de la evolución digital con miras a la actualización de sus conocimientos y aptitudes para aportar al proceso de enseñanza aprendizaje, eficiencia y eficacia, mediante la aplicación de metodologías apropiadas según las necesidades educativas del estudiantado y el contexto social en el que se desenvuelven.

En los últimos años ha ido en aumento, el interés del profesorado por conocer la aplicación de esta técnica de gamificación, así lo evidenció el ministerio de educación y formación profesional de España, quienes indicaron que el segundo grupo más solicitado...