



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

TEMA:

“La Gamificación y el desarrollo de las Habilidades Cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años.”

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

AUTORES:

Pozo De La Rosa Jessica Malena

Villon Marcillo Madeleyne Nicole

TUTOR:

PhD. Mario Hernández Nodarse

LA LIBERTAD – ECUADOR

FEBRERO - 2022

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

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

MODALIDAD VIRTUAL

TEMA:

“La Gamificación y el desarrollo de las Habilidades Cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años.”

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

AUTORES:

Pozo De La Rosa Jessica Malena

Villon Marcillo Madeleyne Nicole

TUTOR:

PhD. Mario Hernández Nodarse

LA LIBERTAD – ECUADOR

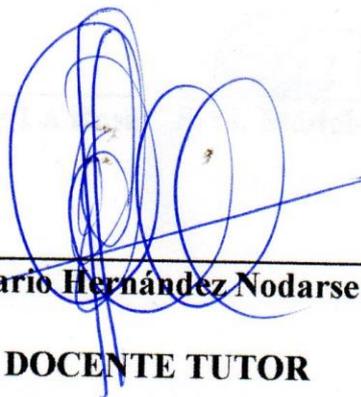
FEBRERO - 2022

UPSE

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular, “ La Gamificación y el desarrollo de las Habilidades Cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años ”, elaborado por las Srtas. **Jessica Malena Pozo De La Rosa y Madeleyne Nicole Villon Macillo**, estudiantes 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 de la 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



MSc. Mario Hernández Nodarse PhD.

DOCENTE TUTOR

C.I. 1757030174

DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título “La Gamificación y el desarrollo de las Habilidades Cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años”, declaramos que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la Educación Inicial.

Atentamente:

Jessica Malena Pozo

Srta. Jessica Malena Pozo De La Rosa
C.I 2450248022

Madeleyne Nicole Villon Marcillo

Srta. Madeleyne Nicole Villon Marcillo
C.I 2450530361

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quienes suscriben, Jessica Malena Pozo De La Rosa con C.I: 2450248022 y Madeleyne Nicole Villon Marcillo con C.I: 2450530361, estudiantes de la Carrera de Educación Inicial, declaramos que el Trabajo de Titulación presentado a la Unidad de Integración Curricular cuyo tema es "La Gamificación y el desarrollo de las Habilidades Cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años" corresponde y es de exclusiva responsabilidad de las autoras y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente:

Jessica Malena Pozo
Jessica Malena Pozo De La Rosa
C.I 2450248022

Madeleyne N. Villon
Madeleyne Nicole Villon Marcillo
C.I 2450530361

DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular "La Gamificación y el desarrollo de las Habilidades Cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años", elaborado por las Srtas. **Jessica Malena Pozo De La Rosa y Madeleyne Nencie Villon Marcillo**, estudiantes 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 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



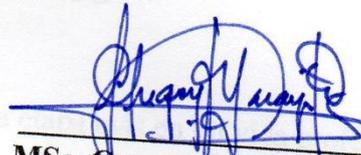
MSc. Gregory Naranjo Vaca PhD.
DOCENTE ESPECIALISTA
C.I. 0702084492

TRIBUNAL DE GRADO

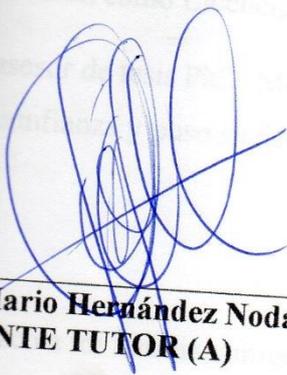
AGRADECIMIENTO



**Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla, MSc.
DIRECTORA DE CARRERA
EDUCACIÓN INICIAL**



**MSc. Gregory Naranjo Vaca, PhD.
DOCENTE-ESPECIALISTA**



**MSc. Mario Hernández Nodarse, PhD.
DOCENTE TUTOR (A)**



**Lic. Amarilis Láinez Quinde, MSc.
DOCENTE GUÍA -UIC**

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi familia, amigos y personas especiales que se encuentran en mi vida, son nada más un conjunto de seres de suma importancia que han estado en cada etapa, personas que me brindaron su apoyo incondicional en diversas circunstancias, y además me han inculcado valores para ser una persona de bien. A mi asesor de tesis, quien fue mi guía, por la confianza y dedicación en este trabajo de titulación

El camino recorrido no ha sido sencillo hasta ahora, sin embargo, agradezco por su bondad, su gentileza, su comprensión, la molestia de llegar a este objetivo ha sido menos perceptible. Les doy las gracias y expreso mi gran afecto a cada uno de vosotros.

Madeleyne Nicole Villon Marcillo

DEDICATORIA

El presente trabajo se realizó en base a mi esfuerzo y entrega total, por tal razón se lo dedico:

Ante todo, a Dios por darme la bendición y sabiduría para realizar la investigación. Así mismo se la dedico con mucho amor a mis padres, **Ramón Pozo Ramírez y Marjorie De La Rosa Suárez**, que han sido mi motor principal y mi motor a seguir.

A mis hermanos **Romina, Jenniffer y Jefferson** por su apoyo incondicional.

A docentes de la Carrera de Educación Inicial de la Universidad Estatal Península de Santa Elena y amigos que estuvieron apoyándonos en cada momento de la investigación y lograr incentivarnos en cada segundo.

Jessica Malena Pozo De La Rosa

El presente trabajo de titulación dedico de manera especial a mi querida madre **Lorena Marcillo Ramírez**, a mi hermano **Frank Villon Marcillo** y mis hermanas **Ariana y Briana Salvatierra Marcillo**, por ser un apoyo incondicional en esta etapa tan importante para mí.

A docentes de la Carrera de Educación Inicial de la Universidad Estatal Península de Santa Elena y amigos que estuvieron apoyándonos en cada momento de la investigación y lograr incentivarnos en cada segundo.

Madeleyne Nicole Villon Marcillo

RESUMEN

El presente trabajo de investigación describe la Gamificación y el desarrollo de las Habilidades Cognitivas en los niños y niñas, siendo una estrategia innovadora, atractiva y motivadora para generar el interés del estudiante y desarrollar nuevos aprendizajes a través de actividades creativas. Es importante brindar diferentes oportunidades que potencialicen sus destrezas, es por ello que, el presente trabajo tiene como objetivo “Determinar si hay relación entre la gamificación aplicada en la virtualidad por los docentes y las habilidades cognitivas adquiridas en los niños y niñas de 4 –5 años”. La metodología planteada es de enfoque cualitativo, donde se tomó como muestra a 2 docentes del área de Educación Inicial. Se obtendrá de la investigación una valorización de los recursos y medios que emplean los docentes en la virtualidad para favorecer el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de 4 a 5 años.

Palabras claves: Gamificación, Habilidades cognitiva, Educación Inicial.

ÍNDICE

PORTADA	I
CARATULA	II
AGRADECIMIENTO	VIII
DEDICATORIA	IX
RESUMEN	X
ÍNDICE	XI
ÍNDICE DE TABLAS	XIII
ÍNDICE DE FIGURAS	XIV
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	2
Situación del objeto de la investigación	2
Inquietudes del investigador	5
Propósitos u Objetivos de la investigación	5
Motivaciones del origen del estudio	6
CAPÍTULO II	8
MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO / SEGUNDO MOMENTO.	8
Estudios relacionados con la temática	8
Referentes teóricos	9
Teoría del Desarrollo Cognitivo según Piaget	9
Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget	10
Teoría del Desarrollo Cognitivo de Bruner: sujeto activo y la teoría de la categorización	11
Teoría cognitivo social del aprendizaje de Bandura	12
Teoría Sociocultural de Vygotsky	13
Contextualización de las habilidades cognitivas	14
Cualidades de las habilidades cognitivas	16
Clasificación de las habilidades cognitivas	17
Niveles de asimilación	18
Dimensiones que pueden considerarse:	18

Características del desarrollo de las Habilidades Cognitivas en los niños de 4 a 5 años.	19
Taxonomía de Bloom en el aspecto cognitivo.....	20
Conceptualización de la Gamificación	21
Dimensiones de la Gamificación para la enseñanza a través de juego según Werbach y Kapp	22
Conceptualización de la Gamificación en la educación	23
Cualidades de la gamificación desarrolladas por los docentes	26
Características de la gamificación en el aula	26
Aplicaciones para crear actividades gamificadas en la virtualidad	27
El rol del docente en la ejecución de actividades	28
CAPÍTULO III.....	29
ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO	29
Contextualización ontológica y epistemológica del método	29
a. Método y sus fases	30
b. Técnicas de recolección de la información.....	31
c. Técnicas de interpretación de la información	31
d. Categorización y Triangulación.....	33
CAPÍTULO IV.....	36
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	36
Interpretación de los datos obtenidos de la aplicación de la entrevista a docentes	36
Interpretación de los datos obtenidos de la Guía de revisión de documentos a las planificaciones escolares	39
Aportes del investigador (casuística).....	41
REFLEXIONES FINALES	42
BIBLIOGRAFÍA.....	44
ANEXOS.....	53
ANEXO A/ CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	53
ANEXO B/ENTREVISTA.....	54
ANEXO C/ GUÍA DE REVISIÓN DOCUMENTAL	56
ANEXO D/LISTA DE PLANIFICACIONES ANALIZADAS	58
ANEXO E/ CODIFICACIÓN POR EL PROGRAMA ATLAS TI.....	58
ANEXO F/ CATEGORÍAS Y CITAS TEXTUALES ESTABLECIDAS EN EL PROGRAMA ATLAS TI.....	59

ANEXO G/ ANÁLISIS DE PLANIFICACIONES	61
ANEXO H/ CERTIFICADO DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS	62
.....	63
ANEXO I/ VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS	64
ANEXO J/ CERTIFICADO SISTEMA ANTI-PLAGIO	68

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Etapa de la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget	10
Tabla 2. Tres modos de representación de la realidad	12
Tabla 3. Modelos conceptuales sobre las habilidades cognitivas	15
Tabla 4. Áreas de los logros de desarrollo en niños de 4 – 5 años	19
Tabla 5. Dimensiones de la Gamificación según Werbach y Kapp	23
Tabla 6. Plan de recolección de información	31
Tabla 7. Población y muestra	32

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Codificación de la entrevista por Atlas ti	36
Figura 2. Red semántica de las Categorías de Gamificación y Habilidades	
Cognitivas	37
Figura 3. Red semántica: entrevista de los docentes.....	39
Figura 4. Nube de palabras: revisión documental	40

INTRODUCCIÓN

Debido a la innovación tecnológica los educadores deben afrontar nuevas dificultades a la hora de impartir sus clases, lo que sugiere alterar sus técnicas habituales de enseñanza y ejecutar nuevos procedimientos ajustados a los intereses de cada estudiante. Por lo tanto, es de suma importancia que los educadores tengan el conocimiento de algunas técnicas innovadoras como es la gamificación para el desarrollo de las habilidades cognitivas, además, de incentivarlos a comprometerse efectivamente con el proceso de enseñanza-aprendizaje. La finalidad de este trabajo es dar a conocer las características de la gamificación para el desarrollo de las habilidades cognitivas y aportar datos sobre la importancia que tienen.

La presente investigación se estructura de la siguiente manera:

En el **Capítulo I**, se describe la situación problemática del objeto de investigación. En este capítulo se plantea el objeto a ser investigado, las preguntas y objetivos de la investigación, además, la importancia que justifica la investigación dándole factibilidad al estudio.

En el **Capítulo II**, abordaje o momento teórico, este capítulo contiene información confiable sobre la “gamificación y habilidades cognitivas”, lo cual resulta ser el sustento teórico que respaldan el desarrollo de la investigación.

En el **Capítulo III**, abordaje o momento metodológico. Este capítulo se redacta la metodología empleada, población y muestra que establecerá la información a través de los diferentes métodos, técnicas e instrumentos de investigación científica.

En el **Capítulo IV**, presentación de los hallazgos. En este capítulo se presentan las reflexiones críticas, los aportes del investigador y reflexiones finales sobre la información recolectada por medio del análisis de los instrumentos, así mismo, se responden los objetivos planteados de la investigación.

CAPÍTULO I

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación del objeto de la investigación

Bajo el nuevo escenario del COVID-19 se observó la necesidad de seguir desarrollando la educación de manera integral en varias fases del proceso de enseñanza – aprendizaje, poniendo énfasis en las cuestiones metodológicas (García, 2020). Además, la sociedad actual está en continuo cambio, por lo que se recomienda tener en cuenta que la educación debe adaptarse o anticiparse ante las diversas situaciones, es decir, que es muy necesario un cambio en la forma de comprender la enseñanza, presentando contenidos con actividades interactivas, creativas, motivadoras, permitiendo reforzar y perfeccionar la metodología en la utilización de recursos tecnológicos o en los estilos de aprendizaje (Moreno, 2020).

A nivel mundial, debido al nuevo contexto existe un conjunto de problemas que afectan a los infantes, estos surgen por la falta del desarrollo integral. La primera infancia es donde ellos desarrollan las diferentes capacidades, habilidades y destrezas (Müller, 2019), por lo cual, el docente cumple un rol fundamental en esta etapa permitiendo donde ellos se integren a las distintas manifestaciones a través de la implementación y utilización de recursos didácticos creativos y divertidos, donde ellos sean capaces de innovar, aplicar, crear, comprender, reflexionar y analizar (Yoza & Vélez, 2021).

Por lo tanto, la gamificación es considerada como una estrategia innovadora que utiliza recursos y herramientas tecnológicas en el ámbito educativo. No obstante, se toma en cuenta el juego como elemento fundamental en la implementación de este recurso, por lo que genera ambientes de competitividad, comunicación, interacción, además, la recompensa, el reconocimiento y la pertinencia, con el propósito de motivar, lograr, mejorar nuevos aprendizajes y habilidades en los estudiantes (Londoño & Rojas, 2020).

Según Cara & Martínez (2020) menciona que, la gamificación en la educación virtual y en la formación tiene como propósito ajustar la conducta de los niños en las actividades de instrucción o preparación para llegar a resultados provechosos. Teniendo en cuenta a Ciganda (2018) donde destaca la importancia y

los beneficios de la gamificación en la educación, debido a ello, su aplicación depende de una serie de mecanismos haciendo a la innovación más atractiva tanto en la interacción continua como en el estilo, permitiendo a los usuarios recurrir a ella, con la finalidad de obtener nuevos conocimientos y desarrollar nuevas habilidades (Saucedo & Cedeño, 2020).

Además, la gamificación, aparte de tener propósitos y cualidades, también tiene dichas dimensiones de juegos, entre ellos, componentes, mecánicas y dinámicas, mismas que están relacionadas a incentivar y motivar el proceso de aprendizaje, siendo este un elemento divertido y atractivo (Fernández & Ordóñez, 2020). Por lo tanto, resulta primordial tomar en cuenta las dimensiones de juegos en la implementación de este proceso educativo, si se desea alcanzar resultados que beneficien verdaderamente a los estudiantes.

Asimismo, existen otros estudios que investigaron situaciones relacionadas al problema:

Se ha documentado a nivel nacional según el autor Ponce (2017), que la gamificación está siendo cada vez más reconocida y se está llevando a cabo con proyectos que se han ido extendiendo poco a poco por los resultados positivos que han obtenido. Así mismo, estudios realizados por Salazar & Medina (2018) expresan que la gamificación se ajusta a la enseñanza de diversas asignaturas y permiten a los estudiantes que las utilicen para desarrollar sus habilidades, rendimiento académico y resultados.

De acuerdo con Zambrano (2020), Melo & Díaz (2018) al implementar la gamificación como técnica de aprendizaje se le da una gran importancia a las habilidades cognitivas que los estudiantes deben aprender durante el proceso académico; lo cual tiende a provocar que se motiven para alcanzar sus metas académicas y a desarrollar los diversos procesos cognitivos para la construcción de conocimientos y aprendizajes.

En Ecuador, el Ministerio de Educación (2020) implementó el Plan Educativo “Aprendamos juntos en casa”, en el cual este motiva a los docentes a buscar nuevas metodologías y a utilizar la gamificación como herramienta de evaluación y motivación en el proceso de aprendizaje, así mismo ejecutó recursos digitales para los docentes y alumnos, donde puedan desarrollar sus capacidades y habilidades.

Del mismo modo, se evidencia que los docentes de Educación Inicial consideran sus clases como un reto en el propósito de atraer la atención de los

infantes. Esto es mucho más desconcertante si se tiene en cuenta que los atributos de una época innovadora, con un exceso de oferta de medios de comunicación variados como la televisión, el cine e internet, hacen que los estudiantes sean dinámicos y curiosos, lo que resulta difícil de ajustar a los modelos educativos habituales (Gutiérrez, 2018).

Es fundamental la innovación y estar siempre a la vanguardia debido a que, estamos en la era digital; para el docente es de suma importancia renovar sus conocimientos basado en lo educativo y la tecnología, asimismo crear escenarios o situaciones que despierten y motiven continuamente a los estudiantes (Bazán, 2020).

Por otro lado, Escamilla & Ariana (2016) concuerdan que el rol del docente en el momento de la implementación de la gamificación la haga más entretenida, atractiva e interesante, donde debe contener los elementos de juego con una buena planificación institucional que consolide actividades retadoras y llamativas, para que guíen a una experiencia significativa y mejora de habilidades.

Por esta razón, se recalca la importancia de innovar y ejecutar cambios durante el proceso de enseñanza - aprendizaje, donde el docente debe instruirse al momento de utilizar recursos digitales, se puedan evidenciar la motivación por aprender con las diferentes estrategias que ofrece la gamificación.

No obstante, aunque se mencione la importancia y diversas propuestas teóricas de la gamificación, varios estudios evidencian la ausencia de este recurso en el desarrollo de habilidades; es un punto crítico donde los docentes presentan inconvenientes para identificar la pertinencia de las actividades que permitan a los niños desenvolverse para satisfacer sus necesidades (Gómez, 2018).

Se concluye que, la gamificación tiene relación con las habilidades cognitivas, debido a que no solo gamifica su experiencia a través de juegos, sino también fortalece estas habilidades (Plaza & Constain, 2021). Además, es necesario resaltar sobre la implementación de la gamificación ha demostrado el desarrollo de procesos cognitivos superiores e inferiores según el autor (Holguín, 2019).

En este escenario, las metodologías adquieren una importancia fundamental en la enseñanza y su uso adecuado en el contexto virtual, por lo que pueden proporcionar herramientas para modernizar las estrategias de enseñanza que se han quedado anticuadas y que no consiguen atraer, persuadir y estimular a los alumnos. Uno de los resultados potenciales que presentan los avances es la gamificación, que

trata de producir una perspectiva edificante en los estudiantes y hacer un ambiente más apacible en el aula.

Por consiguiente, el presente trabajo de investigación se basa en la relación de la Gamificación y el desarrollo de Habilidades Cognitivas, que además por las causas y las consecuencias que pueden presentarse debido a la implementación adecuada o no de éstas, debe ser mejor estudiado, en especial en estudiantes de inicial.

Inquietudes del investigador

Problema científico

¿Existe relación entre la gamificación aplicada en la virtualidad por los docentes y las habilidades cognitivas adquiridas por los niños y niñas de 4 –5 años de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”?

Interrogantes específicas

1. ¿Qué fundamentos teóricos sustentan la investigación acerca de la Gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 - 5 años?
2. ¿Qué características tiene la gamificación que emplean los docentes para el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”?
3. ¿Cuáles recursos y medios emplean los docentes en la virtualidad para favorecer el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”?
4. ¿Cuáles son las habilidades cognitivas que evidencian poner en acción el desarrollo de los niños, en sintonía con la gamificación implementada por sus docentes?

Propósitos u Objetivos de la investigación

Objetivo General

Determinar si hay relación entre la gamificación aplicada en la virtualidad por los docentes y las habilidades cognitivas adquiridas en los niños y niñas de 4 –5 años de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”

Objetivos específicos

1. Analizar los argumentos fundamentales que permitan sustentar teóricamente la gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 - 5 años.
2. Establecer las características de la gamificación que emplean los docentes para el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”
3. Identificar los recursos y medios que emplean los docentes en la virtualidad para favorecer el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”
4. Valorar las habilidades cognitivas que evidencian poner en acción el desarrollo de los niños, en sintonía con la gamificación implementada por sus docentes

Motivaciones del origen del estudio

Los primeros años de vida son considerados fundamentales para el perfeccionamiento de cada individuo, donde la Educación Inicial como sistema de avance del desarrollo vital se convierte en la oportunidad de crear y fortificar los límites físicos, mentales, emocionales y de gusto en los niños, que contribuyen directamente al sistema de aprendizaje (Córdoba & Arrieta, 2017).

En la actualidad, debido al contexto en que nos encontramos, los procesos educativos requieren la aplicación de métodos educativos que permitan andamiajes cognitivos entre el educador y el estudiante, a través de interacciones pedagógicas lúdicas, motivacionales y significativas (Taxa, 2019).

Considerando que, la gamificación se convierte en una magnífica opción para incentivar a los niños a llevar adelante su proceso de educación (Dalmases, 2017). Además, pretende atraer al usuario y hacer que desarrolle actividades específicas de forma adecuada (González & Mora, 2015).

En tal sentido, el docente debe aportar con las herramientas adecuadas y necesarias para el manejo del desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños, proporcionando actividades y planificaciones lúdicas, dichas metodologías deben apoyarse en una gama de recursos didácticos digitales, con el propósito de alcanzar los logros académicos deseados en la educación inicial (Vélez, 2020).

Por esta razón, el objetivo no es probar si estas estrategias son o no valiosas, la expectativa es profundizar en su construcción, indagar en el diseño de estos

procedimientos, es decir, la gamificación aplicada a la virtualidad y su relación con las habilidades cognitivas adquiridas.

Siendo así, el trabajo de investigación es **viable** porque se enfoca en un área específica del desarrollo integral de niño, así mismo se cuenta con el apoyo absoluto del rector de la institución, docentes del área que ayudaron a facilitar la recolección de la información para el desarrollo de la investigación.

El **aporte teórico** al trabajo de investigación consiste en obtener información científica sobre las teorías cognitivas, concepciones, características de las categorías; el análisis de los mismos permitirá ajustarlos a este estudio ya que están conectados con la temática planteada, además permitirá analizar el contexto, la población de estudio y también la creación de nuevas formas de utilizar este recurso que servirá de guía en la manera que se relacionan las actividades gamificadas y el desarrollo de las habilidades cognitivas. Por lo tanto, es una herramienta de ayuda con sugerencias para los educadores en la realización de planificaciones con dichas actividades.

El **aporte metodológico** de este estudio con un enfoque cualitativo se basó en la elaboración de instrumentos como las entrevistas semiestructuradas y ficha para el análisis documental, que sirven para la recopilación de información que son necesarios para la investigación.

La **novedad científica** de esta investigación se fundamenta en la descripción de las concepciones o pensamientos que tienen los docentes de Educación Inicial en el área cognitivo relacionada con la gamificación; siendo así, un estudio de carácter confiable, contribuyendo con aportes para mejorar la labor docente, en especial en aquellas actividades que giran en torno al desarrollo de las habilidades cognitivas.

Sobre la Hipótesis

De acuerdo con Hernández (2014) esta investigación no es razonable para el planteamiento de hipótesis, ya que es un estudio cualitativo; es, además, de naturaleza inductiva y, obviamente, de alcance exploratorio y descriptivo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO / SEGUNDO MOMENTO.

Estudios relacionados con la temática

Durante la revisión y búsqueda de información en diversas fuentes confiables para realizar la investigación se analizaron artículos, tesis y libros, tanto en el ámbito nacional e internacional acerca de las concepciones de gamificación y el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de 4 a 5 años, cada una de ellas aportaron de manera significativa en el proceso de la investigación de manera sintetizadas para sustentar la credibilidad y confiabilidad del estudio.

A nivel internacional, se ha realizado investigaciones sobre la experiencia de gamificación en la educación. García & Martínez (2021) de acuerdo a su investigación “La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza - aprendizaje”, concluye que, su implementación en el aula para los niños ayuda en la participación de las temáticas planteadas fomentando la adquisición de nuevos conocimientos y el desarrollo de competencias y habilidades; además, sirve como cambio de la perspectiva tradicionales de dicha institución.

Así mismo, Liberio (2019) en su investigación llamada “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”, incorpora una revisión teórica sobre los elementos esenciales, por lo cual, explican la gamificación y el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la práctica docente, razonando que la utilización de juegos de ordenador refuerza la medida de aprendizaje educativo, desarrollando habilidades con actividades significativas con el fin de mejorar la adquisición de conocimientos de los niños.

Por otro lado, Posada (2017) en la investigación titulada “Gamifica tu aula: experiencia de gamificación TIC para el aula”, denomina que la gamificación es el diseño de tareas y actividades usando los principios de jugabilidad. El estudio señala la importancia de aplicar la mecánica de juegos en el proceso educativo usando

distintas aplicaciones, con el objetivo de mejorar la adquisición de competencias e incrementar la motivación y participación de los niños.

A nivel nacional, se han realizado estudios empleando la gamificación como una estrategia metodológica permitiendo obtener desempeños de aprendizajes de calidad. Según el proyecto de investigación realizado por Cepeda (2019) “Gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas de primer año de educación”, determina la incidencia de la gamificación basada en herramientas virtuales en el desarrollo de habilidades cognitivas dentro del contexto. El estudio concluye que, la implementación de actividades gamificadas es adecuada para el contexto educativo en el proceso de aprendizaje de los niños.

Indudablemente, como se ha observado en los estudios acerca de la gamificación para el desarrollo de las habilidades cognitivas, este recurso tecnológico tiene una gran importancia en el proceso de aprendizaje, y ello se refleja en los resultados posteriores a la aplicación de los instrumentos, lo que influye en gran medida al contexto educativo.

Referentes teóricos

Teoría del Desarrollo Cognitivo según Piaget

El psicólogo suizo Jean Piaget fue el creador de la teoría del desarrollo cognoscitivo, tras un tiempo de investigación, formó un modelo donde explica sobre aprendizaje basado en la acción, es decir, por medio de la experiencia. En otros términos, el infante va adquiriendo destrezas y también va reestructurando sus conocimientos a causa de la interacción que tienen con su entorno. Mediante esto, Jean Piaget manifiesta que, las estructuras cognitivas se van transformando en más complejas hasta que el infante le da sentido a la realidad y asimismo va construyendo su conocimiento (Blancafort & González, 2019)

Albornoz & Del Carmen (2016) afirma que es un ciclo mediante el cual el niño reúne intelectualmente los datos obtenidos a través de los marcos perceptivos táctiles para determinar nuevas circunstancias dependientes de encuentros anteriores; por otro lado, (Martínez & Páramo, 2015) sostiene que el uso del intelecto humano se sustenta en cuatro funciones principales: planificación, atención, simultáneo y

sucesivo; que reflejan, emplean y modifican la esencia del conocimiento humano, por lo tanto, trabajan en conjunto accediendo a la actividad intelectual y cognitiva, concibiendo la inteligencia como un proceso dinámico.

Para el autor (López & López, 2018) en la clasificación que hace Piaget a partir de los Estadios del Desarrollo Cognoscitivo se observa a la inteligencia como una cualidad inherente del hombre y que los seres humanos son inteligentes en todas las edades, pero de manera distinta, constituyendo que es una herramienta esencial para su adaptación al medio.

Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget

Para el psicólogo Piaget, las etapas del desarrollo cognitivo, se divide en cuatro: etapa sensoriomotora, etapa preoperacional, etapa de las operaciones concretas y etapa de las operaciones formales, cada una de ellas cumple funciones no solo en los cambios cualitativos de los hechos y de las habilidades, sino en transformaciones radicales de los conocimientos (Saíz & Carbonero, 2010).

Tabla 1. Etapa de la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget

Etapas	Edad	Características
Sensoriomotora	Del nacimiento a los 2 años	Los niños construyen progresivamente el conocimiento y la comprensión del mundo mediante la coordinación de experiencias (vista y oído) con la interacción física con objetos (agarrar, chupar y pisa).
Preoperacional	De los 2 a los 7 años	El niño puede usar símbolos y palabras para pensar. Solución intuitiva de los problemas, pero el pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo.
Operaciones concretas	De 7 a 11 años	El niño aprende las operaciones lógicas de seriación, de clasificación y de conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.

Operaciones formales	De 11 a 12 años adelante	El niño aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proposicional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional.
-----------------------------	--------------------------	--

Nota. Datos tomados de Saíz & Carbonero, 2010, Etapa de la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget

Teoría del Desarrollo Cognitivo de Bruner: sujeto activo y la teoría de la categorización

De acuerdo a la teoría de Bruner, en el momento del aprendizaje y la adquisición de los conocimientos, las personas intentan ordenar los elementos y sucesos de la realidad en conjuntos de categorías que son comparables. De esta manera, experimentamos los momentos y hechos vividos elaborando conceptos partiendo de la segregación de los diversos estímulos (Lozada, 2019).

Denominado como categorización es el proceso donde se trabajan eficazmente los datos obtenidos del exterior, sistematizándolos y agrupándolos con una progresión de categorías o etiquetas para potenciar la comprensión del mundo real permitiendo el desarrollo de ideas y la capacidad de establecer previsiones y elecciones (Arcila & Mendoza, 2010). Según el punto de vista cognitivo de Bruner, desde la categorización el ser humano es considerado capaz de generar nuevos conocimientos, teniendo en cuenta que estas categorizaciones no permanecerán continuamente estables y cerradas, sino por el contrario, cambiarán a partir de la experiencia vital, alterándose y creciendo (Tunal, 2018) .

A la vista de lo examinado hasta aquí, es muy posible que para Bruner el aprendizaje sea activo, teniendo el individuo un diseño cognitivo basado en la asociación de conocimientos pasados, lo cual le permite construir información y hacer inducciones (Calero, 2019).

La representación de la realidad puede obtenerse de tres modos a través de la cognición; son utilizados en varias etapas del desarrollo en vista de las necesidades de recursos cognitivos adecuados a medida que estos se vuelven más confusos. Estos métodos de representación no están fundamentalmente desvinculados, y algunos

pueden aplicarse al mismo tiempo para trabajar con el aprendizaje (Montero & Marmolejo, 2020).

Tabla 2. Tres modos de representación de la realidad

Modos	Características
Representación activa	Incluye la codificación de la información o datos basados en las acciones y su almacenamiento en la memoria. (Primer año de vida)
Representación icónica	La información se guarda de manera visual como imágenes, en otras palabras, es una representación mental (3,4 y 5 años)
Representación simbólica	Se guardan la información en manera de símbolo o código, como por ejemplo el idioma (alrededor de los 6 años de edad).

Nota. Elaboración propia, y datos fueron obtenidos del Autor Guilar, M. 2009, Las ideas de Bruner: De la revolución cognitiva a la revolución cultural.

Los tres modos de representación son, por lo tanto, una impresión del desarrollo cognitivo, pero pueden actuar en igualdad, es decir, un infante de primaria puede utilizar la representación icónica y la simbólica para abordar, a modo de ejemplo, una actividad numérica. Empleando las palabras de Bruner (1984), expresa que “si la educación no radica en inculcar habilidades y fomentar la representación de la propia experiencia y del conocimiento averiguando el equilibrio entre la riqueza de lo particular y la economía de lo general, entonces no sé en qué consiste” (p.124)

Teoría cognitivo social del aprendizaje de Bandura

Albert Bandura ha expuesto una teoría del aprendizaje partiendo de la observación y los conceptos de refuerzo, ha dado más importancia a los ciclos mentales internos “Cognitivos” al igual que a la asociación del sujeto con los demás (Schunk, 2012).

Al principio se llamaba teoría del aprendizaje social, pero en la década de 1980 pasó a llamarse teoría cognitiva social. Desde el punto de vista de Bandura con esta Teoría intenta superar el modelo conductista introduciendo una opción para tipos específicos de aprendizaje (Díaz & Soto, 2016).

Bandura citado por Acosta (2018) reconoce en las personas la adquisición de habilidades y conductas de forma operante e instrumental, descartando así la realización de nuestro aprendizaje, como indica el modelo conductista. Acentúa cómo, en la observación y también en la imitación, interceden elementos cognitivos, los cuales ayudan al sujeto a concluir si se imita o no lo que se percibe.

La expresión "factores cognitivos" alude a la virtud con respecto a la reflexión y la simbolización, así como la anticipación de las consecuencias centrado en procesos de generalización, comparación y autoevaluación (Rodríguez & Bringas, 2008) . Para decirlo claramente, el comportamiento necesita del contexto y de los factores netamente personales como: la atención, la motivación, la retención de información y la producción motora.

Teoría Sociocultural de Vygotsky

Vygotsky propone un paradigma que mantenga una inclinación por la investigación centrada en el desarrollo humano, solo entendible como la unión creada por la coyuntura del desarrollo natural y la historia cultural (Vielma & Sala, 2000).

Desde el punto de vista de Vygotsky (1962) expresa que “el proceso de desarrollo cultural puede definirse en cuanto a su contenido, como el desarrollo de la personalidad del niño y de la concepción del mundo”. De igual forma, la discusión se centrará en el origen y naturaleza social de los elementos mayores del cerebro relacionados con la cultura.

Según los autores Ramos & López (2015) el funcionamiento psicológico de una persona debe percibirse observando los ciclos sociales y culturales en los cuales están involucrados. Existen dos líneas acerca del desarrollo mental: las funciones

psicológicas, aquellas de origen sociocultural, y los procesos elementales que son de origen biológico (Alessandroni, 2017).

Se puso énfasis en sostener que las variables hereditarias asumen un papel menor en el inicio de la mejora, mientras tanto los elementos sociales son totalmente determinantes y tienen una gran influencia (Mayorga & Madrid, 2014).

Por ese motivo, Ampundia (2020) se refiere al desarrollo como un proceso social que empieza desde el nacimiento y es ayudado por personas mayores y diferentes agentes calificados capaces en la utilización del lenguaje, las habilidades, entre otros, situados en un espacio social. En otras palabras, este desarrollo siempre se encuentra atendido y defendido por diferentes sujetos y, además, se realizan en torno a la zona de desarrollo próximo, mismo donde se define las funciones intelectuales, lo cual están en “proceso embrionario o las que todavía no han madurado” (Bravo, 2017).

Se trata de un constructo hipotético donde expresa la diferencia entre lo que el infante puede lograr libremente y los logros relacionados con un individuo más hábil, un mediador en el desarrollo de ideas y conceptos (Pazmiño, 2020).

Contextualización de las habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas son reconocidas como las destrezas y procesos de la mente que son importantes para realizar o llevar a cabo un trabajo; son los trabajadores de la psique y los facilitadores de la información, por lo tanto, son los encargados de obtenerla y recuperarla para utilizarla en otra situación (Romero & Tapia, 2014).

Asimismo, Avendaño & Paz (2017) aluden a las habilidades cognitivas como proceso de la mente utilizados por el ser humano para aprender en una determinada circunstancia; en este aspecto, se estiman con ciclos fundamentales para la obtención de conocimientos en los estudiantes. En el contexto educativo las habilidades cognitivas pueden ser desarrolladas por diversas estrategias. Por otro lado, Otero (2016) las define como capacidades mentales y son usadas para el raciocinio; el

hecho de ser innatas demuestra que están presentes, además, pueden variar al transcurrir el tiempo.

Estos autores aluden a las habilidades cognitivas como signo de bienestar mental, destacando que asumen un papel clave en la obtención de nueva información por parte del cerebro humano en una determinada circunstancia o escenario.

Los pedagogos Coll, Zabala, Del Carmen entre otros, citados por Ezequiel (2006) dentro de la estructura del plan educativo, reconocen a las capacidades cognitivas como fundamentales para el desarrollo de los niños. El autor (Vergara & Ademar (2006) enfatiza en convertirlas en el objetivo principal del marco educativo actual.

En el siglo XX fue donde comenzó la elaboración de los modelos conceptuales con respecto a las habilidades cognitivas (Luján & Salas, 2009). Su aparición fue moldeada por la exigencia de un marco hipotético de caracterización que hiciera concebible la cuantificación del coeficiente intelectual, lo cual hasta ese momento había sido analizado por pruebas con aspectos carentes. A continuación, se detallará los modelos más renombrados:

Tabla 3. Modelos conceptuales sobre las habilidades cognitivas

Tipos de modelos	Características
------------------	-----------------

Taxonomía de objetivos educativos de Bloom	Reúne, en varios niveles, un grupo de habilidades intelectuales, tal y como indica su creciente complejidad.
La estructura del intelecto de J.P. Guilford	Las habilidades cognitivas son el resultado de la mezcla de los tres aspectos fundamentales en los que se basa pensamiento que son: el contenido, las operaciones y el producto.
Taxonomía de habilidades del pensamiento crítico de Halpern	Establece que el pensamiento crítico depende de la utilización de las habilidades cognitivas con el objetivo de mejorar la probabilidad de obtener resultados beneficiosos, ya que tiene una finalidad, coordinado por objetivos, y está dirigido a la comprensión, a decidirse y resolución de problemáticas.
Taxonomía de Bloom revisada de Krathwohl	Se incorpora una clasificación del conocimiento como contenido de aprendizaje. Además, se hace una diferenciación entre los distintos tipos de conocimiento y se presenta la idea de metacognición.

Nota. Elaboración propia, Datos tomados de Luján & Salas 2009.

Cualidades de las habilidades cognitivas

El autor Contreras (2016) menciona algunas cualidades de las habilidades cognitivas:

- Habilidad para generar ideas
- Habilidad para organizar información
- Habilidad de aplicar destrezas adquiridas, en situaciones nuevas y concretas
- Habilidad de comprensión, desarrollo del pensamiento lógico y sistemático
- Habilidad para relacionar
- Habilidad solucionar problemas
- Habilidad para comparar
- Habilidad de deducción

Clasificación de las habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas según Ramos & Herrera (2010) se pueden clasificar en básicas y superiores. Las básicas son estudiadas como focales, por ende, ayudan a construir habilidades intelectuales superiores, además, pueden ser utilizadas en varias fases del sistema de razonamiento o en más de una ocasión. Habilidades cognitivas básicas: centrarse, adquirir, recuperar datos, asociar, examinar, cambiar y evaluar. Habilidades cognitivas superiores: pensamiento crítico, dinámico, razonamiento decisivo, razonamiento inventivo.

Por otro lado, hay algunas habilidades cognitivas que requieren una preparación seria, entre las cuales contamos: funciones ejecutivas, atención y memoria.

Funciones ejecutivas: Según Muchiut (2019) son capacidades de enorme alcance permitiendo coordinar una conducta deliberada hacia un objetivo, así como la solución de problemáticas, a través de procesos como: la planificación, decisión y ejecución de una conducta según la circunstancia en las que se encuentren; aplazamiento o inhibición, entre otras.

Atención: Para Lodoño citado por Bañados (2020) es considerada una habilidad que permite a los órganos de los sentidos centrarse en un impulso específico y restringir otros menos significativos. Básicamente se pueden mostrar dos tipos de atención: la focalizada es la habilidad para centrarse en un solo estímulo de manera sostenida impidiendo componentes considerados como distracción para la situación. De la misma manera, la atención sostenida es la capacidad de mantener una conducta constante a largo plazo.

Memoria: La memoria puede caracterizarse como la capacidad del cerebro para retener datos y recuperarlos voluntariamente. En definitiva, nos permite recordar realidades, pensamientos, sensaciones, conexiones entre ideas y un amplio abanico de estímulos ocurridos con anterioridad (Domene, 2016).

Niveles de asimilación

Los autores Rubio (2006) y Rodríguez (2008) ,coinciden que existen tres niveles de asimilación correspondientes al proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños. Estos niveles son:

Nivel reproductivo: Se caracteriza por la reproducción del conocimiento obtenido (habilidad adquirida). Ej.: Seleccionar, diferenciar, identificar, comprender, entre otras.

Nivel productivo: Se caracterizan por la aplicación o utilización de conocimientos adquiridos para la solución de problemáticas. Ej.: Argumentar, analizar, inferir, entre otras.

Nivel creativo: Se caracteriza por la solución de problemáticas en nuevas circunstancias sin conocimiento previo. Ej.: Solucionar, modificar, sugerir, entre otras.

Dimensiones que pueden considerarse:

Dimensión técnica: La dimensión técnica está asociada a las habilidades cognitivas y al manejo de las herramientas tecnológicas desarrollando destrezas para el aprendizaje permanente de los niños (Rivoir & Morales, 2019).

Dimensión comunicativa: La dimensión comunicativa está claramente asociado con aquellas habilidades cognitivas que están relacionados a expresar conocimientos, información, pensamientos e ideas sobre cosas, ocasiones y peculiaridades del mundo (Espejo, 2019) .

Dimensión de comprensión: La dimensión de comprensión está conectado con los procesos y habilidades que trabajan con el entendimiento de un tema, un juego, una dirección, una aclaración, explicaciones, etc. Mas relacionado con el razonamiento (Escobedo & Jaramillo, 2004).

Dimensión afectiva: La dimensión afectiva incorpora sentimientos, actitudes, apreciaciones, gustos, inclinaciones, creencias y valores (Gamboa, 2014).

Características del desarrollo de las Habilidades Cognitivas en los niños de 4 a 5 años.

Las Habilidades Cognitivas que deben desarrollar los niños de 4 – 5 años son varias, pero es importante detallar aquellas que se acoplan en el desarrollo de esta destreza mediante la utilización de la gamificación (Valladares, 2016)

Tabla 4. Áreas de los logros de desarrollo en niños de 4 – 5 años

Áreas de los logros de desarrollo	Características
Logros en destrezas con las manos y los dedos	<ul style="list-style-type: none"> • Copia triángulos y otros patrones geométricos • Dibuja las personas con su cuerpo • Escribe algunas letras • Se viste y desviste sin ayuda • Utiliza cubiertos • Suele encargarse de sus propias necesidades fisiológicas
Logros del lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> • Recuerda parte de una historia • Habla con oraciones (más de 5 palabras) • Usa el tiempo futuro • Narra cuentos más largos • Dice nombres y direcciones
Logro sociales y emocionales	<ul style="list-style-type: none"> • Le gusta cantar, bailar y actuar • Muestra más independencia • Acepta las reglas • Comparte con sus amigos • Puede distinguir la fantasía de la realidad
Logros cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> • Puede contar diez o más objetos • Dice correctamente el nombre de los colores • Comprende mejor el concepto del tiempo • Tiene conocimiento de lo que usa cada día en casa

Nota. Datos tomados Valladares, 2016, logros de desarrollo: logros en destrezas con las manos y los dedos, logros del lenguaje, logro sociales y emocionales, logros cognitivos cada uno de estos logros incluye sus características

Taxonomía de Bloom en el aspecto cognitivo

El área cognitiva de la taxonomía de Bloom es la capacidad que conecta información para el aprendizaje y el pensamiento; el dominio afectivo alude a los componentes emocionales comprometidos con el sistema de aprendizaje; y el área psicomotriz contiene las habilidades de control de los objetos. La taxonomía fue concebida minuciosamente para ayudar a los educadores o a los creadores de información a organizar los objetivos, las metas de la instrucción, además, trazar los tipos de tareas que un individuo debe abordar para lograrlos y dar definiciones funcionales para poner en práctica las habilidades en cada una de las seis clasificaciones del ámbito cognitivo (Vásquez, 2011).

Para realizar una buena planificación es necesario tener en cuenta las áreas de aprendizaje, los objetivos bien planteados, herramientas de evaluación según las actividades a realizar y teorías.

Por otro lado, el pensamiento crítico en el proceso cognitivo, genera la edificación de nuevos conocimientos, la utilización de estrategias, así mismo, favorece la construcción y comprensión de argumentos que deben ser apoyadas al desarrollo de habilidades cognitivas permitiendo al niño transformar su contexto en algo innovador (Beltrán & Torres, 2009).

Por esta razón, Halpern menciona algunas características del pensamiento crítico que están relacionada a la taxonomía de Bloom:

- **Habilidad de análisis de argumento y razonamiento verbal:** hacen posible identificar, valorar la naturaleza de los pensamientos, el razonamiento de una argumentación y la deducción congruente, así mismo, permite identificar las analogías que tiene el lenguaje coloquial.
- **Habilidades de comprobación de Hipótesis:** Las hipótesis son pensamientos temporales que abordan posibles disposiciones o explicaciones lógicas detrás de una realidad, circunstancia o cuestión. Permiten aclarar, prever, controlar los sucesos de la vida diaria y considerarlas. La construcción de las hipótesis de una circunstancia es cuestionable, así mismo, su comprobación impulsa

nuevas contenciones favoreciendo el desarrollo del aprendizaje ya sea por confirmación o por diferenciación.

- Habilidad de probabilidad y de incertidumbre: Hacen posible decidir cuantitativamente la posibilidad de producir una ocasión concreta, así como examinar y evaluar diversas opciones fundamentales para tomar decisiones en una circunstancia determinada, según los beneficios e impedimentos que se presentan.
- Habilidades de toma de decisiones y solución de problemas: Permiten poner en práctica las habilidades de pensamiento para percibir, caracterizar un problema a partir de una información específica, en la elección de datos aplicables, diferenciar las opciones de solución; comunicar sobre una problemática de varias maneras y producir resoluciones. Por así decirlo, todas las habilidades de razonamiento crítico se utilizan para decidir o abordar cuestiones, pero las que se incluyen involucran la utilización de diversas articulaciones para caracterizar la cuestión, distinguir los objetivos potenciales, crear, seleccionar y juzgar las opciones de resolución.

Conceptualización de la Gamificación

Gamification es una palabra inglesa que proviene de game, significa “juego”. Asimismo, el significado en español es ludificación proveniente del latín ludere, ludus (“jugar”, “juego”), tiene su origen como estrategia publicitaria en las empresas principalmente situadas a nivel profesional, para trabajar en los resultados financieros (García, 2019).

La palabra gamificación fue utilizada por primera vez en el año 2003, según el autor Carreras (2017) propuso involucrar la mecánica del juego como un agente activo para la venta de artículos de consumo. De esta manera, la gamificación apareció de forma interesante debido a que estaba inmerso en el mundo del marketing, pero prácticamente se ha extendido a diversas áreas, como es en la investigación científica, la cultura y la educación.

No obstante, la eficacia que ha mostrado en la práctica empresarial respecto a las relaciones con los clientes, Zichermann & Cunningham (2011); Gallego &

Pablos (2014), ha suscitado el interés de diversos investigadores y docentes por desplazarlo al mundo académico, en particular como método de innovación educativa.

Como indica la definición ejemplar, la gamificación es la utilización de componentes y mecánicas de juego en entornos no lúdicos, determinados a dirigir la conducta de los individuos para lograr objetivos específicos, como animar el interés, potenciar un ajuste de conducta o transmitir un mensaje o contenido (García, 2019).

Cuando se habla de gamificación, Deterding (2011, p.10) la define como la “aplicación de elementos característicos del juego a contextos no relacionados con el juego”. El autor Werbach (2015), así mismo, concuerda sobre “la aplicación de elementos de juego en contexto que no son de juego”.

Por otro lado, La gamificación “es una técnica de aprendizaje con el objetivo de mejorar habilidades y conocimientos de una manera lúdica o divertida, provocando experiencias positivas”

A la vista de estas definiciones, los teóricos aportan su propio punto de vista sobre el término. Díaz (2018) se refiere a ella como la incorporación de elementos y/o estrategias lúdicas, potencialmente procedimientos en entornos no lúdicos para inspirar e incluir a los usuarios, inclinándolos a cumplir objetivos específicos.

Dimensiones de la Gamificación para la enseñanza a través de juego según Werbach y Kapp

Los elementos de la Gamificación según Werbach (2015) son las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Las dinámicas es la teoría, fundamentos, la estructura; la mecánica es el desarrollo de cada juego en proceso y los componentes son las dinámicas. A continuación, los elementos de gamificación:

Tabla 5. Dimensiones de la Gamificación según Werbach y Kapp

Dimensiones de la gamificación	Características
Dinámicas	<ul style="list-style-type: none"> • Limitaciones • Emociones • Narración • Progresión • Relaciones
Mecánicas	<ul style="list-style-type: none"> • Retos • Competición • Cooperación • Feedback • Recompensas
Componentes	<ul style="list-style-type: none"> • Logros • Avatares • Niveles • Rankings

Nota. Elaboración propia, Dimensiones de la Gamificación según Werbach y Kapp

Conceptualización de la Gamificación en la educación

Desde el ámbito educativo, el autor Hernández (2018) destaca la gamificación como “un proceso que tiene por objeto implicar a la gente, motivarla a la acción, promover su aprendizaje y resolver problemas”. Para Carroll (2020) es una excelente estrategia para transformar las actitudes de los niños, ofreciéndoles una herramienta divertida e innovadora para el desarrollo y evaluación de sus competencias a través de retos, misiones o elementos, haciéndolos atractivos para detallar actividades o tareas donde se pueden modificar los juegos o dinámicas lúdicas para así desarrollar una experiencia significativa y motivadora.

De igual manera Liberio (2019) establece la Gamificación como una estrategia significativa que ayuda en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños y niñas en Educación Inicial, a fin de disfrutar el trabajo mediante técnicas efectivas beneficiando el aprendizaje y a resolver situaciones; se considera la

Gamificación como una metodología activa en la educación, por lo cual requieren que el niño esté activo para formar su proceso de aprendizaje (Rojas, 2020).

Los autores Romero & Espinosa (2019) citando a Borrás, establecen una clasificación de las razones al involucrar la gamificación en el aula. Como motivo principal de porque la gamificación en el aula es beneficiosa, es debido a que activa la motivación por el aprendizaje. Para Abril (2018) los estudiantes en general prefieren jugar, sin embargo, en muchos eventos las actividades de juego son deficientes de motivación. De esta manera, la gamificación incluye la motivación a través de diversas actividades, y en este caso concreto en la escolarización.

Por otra parte, es esencial destacar la retroalimentación constante. Los miembros son jugadores y, en consecuencia, son los protagonistas, sintiéndose incluidos, estableciendo sus propias elecciones, avanzando y percibiendo cómo sus logros son reconocidos (Medina & Santana, 2016).

Además, por medio de la gamificación, el aprendizaje es más significativo, permitiendo un mayor porcentaje de contenido en la memoria, al realizar las actividades atractivas, pues depende de algo que llame la atención de los niños, los estimule, y, por lo tanto, ayude a producir el aprendizaje a través de la interacción (Romo, 2018).

Por otra parte, los niños adquieren autonomía. Debido a que la gamificación consiste en establecer dificultades donde se debe superar, existiendo un progreso al momento de realizar las actividades; además, en este progreso se mejora el nivel de información, la autonomía en las distintas actividades y el desarrollo de habilidades (Llorens, 2016).

Encalada & Delgado (2018) expresan sobre la alfabetización digital como otra razón de por qué es ventajoso su implementación en las aulas, aplicando la mecánica del juego a las tareas escolares utilizando las TIC, ya que esto haría concebible la mejora de las capacidades, el aumento de la motivación y participación de los niños.

Para los autores Gil & Prieto (2019) consideran que la fusión de la Gamificación tiene una importancia fundamental, siendo así una técnica vital en el aprendizaje. De la misma manera, García (2018) reflexionan sobre la incorporación de encuentros y componentes de juego, buscando la satisfacción, los sentimientos positivos con respecto a los niños, al igual a la mejora del aprendizaje.

Gallardo & Gértrudix (2021) indica su importancia ya que pretende satisfacer las necesidades de aprendizaje de los niños, logrando además la devoción de encontrar en este procedimiento sistémico un componente que trabaje con el aprendizaje y la comprensión útil de la sustancia académica atendida en el aula.

Los beneficios del uso de la Gamificación ayudan a mejorar la colaboración en el aula, las emociones, las actitudes, la interacción y la cooperación entre los niños, favoreciendo el proceso de enseñanza - aprendizaje (Ortiz, 2018).

Así mismo, el autor (Torres, 2018) afirma que el uso de la Gamificación permite al niño disfrutar un ambiente activo, basado en la motivación y la identificación social, con el propósito de conseguir un proceso pedagógico efectivo. Además, mejora el aprendizaje de los niños, utilizando diferentes elementos como: la manipulación en el comportamiento y potencialización en su proceso de aprendizaje (Carranza, 2018).

El autor (Pisabarro & Vivaracho, 2018) define que la Gamificación es el uso de mecánicas y juegos con el objetivo de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo u otros valores positivos, ayudando a la aplicación, al desarrollo de actividades o a mejorar estrategias a nivel educativo, convirtiéndose en principios de gamificación cómo: motivar, innovar, concentrar, valorar y esforzar. Por lo tanto, la gamificación es un método de aprendizaje donde se traslada la mecánica de los juegos al clima instructivo para lograr mejores resultados, ya sea para retener con mayor probabilidad alguna información, trabajar alguna habilidad o premiar actividades explícitas.

Cualidades de la gamificación desarrolladas por los docentes

Las cualidades de la gamificación que servirán como medio para el alcance de los objetivos propuestos en el trabajo de investigación, están comprendido por acciones accesibles, en donde se busca despertar en el infante el interés a través de nuevas herramientas que motiven a desarrollar sus habilidades (Oliva, 2017).

- Comunicación entre los niños y el docente, guiados por principios pedagógicos que orientan al desarrollo del aprendizaje.
- Ser divertida, interesante y apropiada
- Conlleva una motivación intrínseca para que el infante la sienta como tal.
- Establecer cierto grado de dificultad y competitividad con otros o consigo mismo.
- Desarrollar o propiciar el desarrollo de habilidades cognitivas procedimentales y aptitudinales

Características de la gamificación en el aula

La gamificación en el aula tiene varias características que deben ser consideradas para poder llevar de una manera adecuada la lúdica en el aula (González, 2019). Para la presente investigación, se tomó en cuenta las siguientes características:

- 1. Análisis de usuario y contextos:** En análisis de usuario se conoce el tipo de estudiante, la edad, el género, conocimientos previos, preferencias, mientras que el análisis del contexto permite conocer el entorno, grupo de clases, etc., lo cual permitirá ajustar las actividades.
- 2. Definición de los objetivos de aprendizaje:** Se define los objetivos que se desean alcanzar, así mismo las actividades que serán necesarias para alcanzarlos. Es primordial considerar la evaluación de competencias específicamente.
- 3. Diseño de la experiencia:** Se estructura la experiencia en etapas que contengan las secuencias de aprendizaje. Se realiza la planificación incluyendo las secuencias lineales y adaptativas.

- 4. Identificación de los recursos:** Ya definidas las etapas, se identifica cuáles y cómo estarán gamificadas, se consideran los siguientes recursos de gamificación:
- Mecanismos de tracking: se medirá el progreso del niño en el aprendizaje.
 - Unidad de medida: determina el logro (puntos, tiempo), nivel, reglas, feedback.
- 5. Aplicación de los elementos de gamificación:** Se utiliza las mecánicas individuales (puntos, insignias, niveles) o sociales (competición o colaboración), este proceso se puede realizar de diferentes maneras plugged, unplugged o híbrido.

Aplicaciones para crear actividades gamificadas en la virtualidad

A continuación, se describe algunos recursos, ya sean aplicaciones, plataformas o herramientas que se puede utilizar para potenciar la gamificación en una situación de aprendizaje.

- **JClie:** es una aplicación para crear, realizar y evaluar actividades educativas multimedia, tales como: rompecabezas, asociaciones, crucigramas, sopa de letras, búsqueda de palabras, entre otros (Ariza, 2015).
- **Kahoot:** es una herramienta gratuita, muy sencilla de usar, su aplicación es dinámica, que permite crear encuestas, cuestionarios, obteniendo feedback de los niños en tiempo real (Rodríguez, 2017).
- **ClassDojo:** es una aplicación gratuita, permite crear actividades gamificadas, pueden acceder los niños y padres de familia, es bastante intuitiva y sencilla en su uso para la comunidad educativa (Guerrero, 2019).
- **Cerebriti:** es una plataforma gratuita, que permite crear, realizar juegos interactivos, ya sea controlado o manipulados por el docente realizando así las clases más amenas, divertidas e incrementando la motivación y mejorando los procesos de aprendizajes (Bello, 2021).
- **Educaplay:** es una plataforma que permite al docente diseñar actividad como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, es muy divertida y sencilla de usar.

- **Socrative:** es una plataforma que ayuda al docente a realizar preguntas de opción múltiple. Donde los niños pueden responder en el tiempo real. Con el objetivo que ellos compitan en aceptar más respuestas correctas.
- **Classcraft:** es un recurso lúdico que gestiona el aprendizaje, esta plataforma otorga puntos y ayuda a transformar la experiencia de manera divertida.
- **Reazzly:** es una plataforma que crea contenido gamificado ayudando al seguimiento del niño; el docente diseña, comparten misiones, además, favorece la retroalimentación y el dominio del aprendizaje.

El rol del docente en la ejecución de actividades

El docente juega un papel fundamental dentro del aula, es un elemento de referencia para los infantes, es el encargado de actividades ordinarias y extraordinarias. Por lo tanto, debe prepararse a la hora de realizar sus actividades en el proceso de la gamificación, los autores (Mieles & Moya, 2021) mencionan 4 ejes importantes:

1. Buena presentación y explicación de las instrucciones del juego
2. Estética acorde de la noción del juego
3. Los objetivos deben ir de la mano con las actividades propuestas
4. Conectar la mecánica del juego con los infantes

Por otro lado, el autor Escamilla & Ariana (2016) menciona que el rol del docente al aplicar la gamificación no solo es hacer actividades dinámica o creativa, sino más bien en diseñar actividades atractivas con el objetivo de guiar al alumno a desarrollar competencias.

CAPÍTULO III

ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO

Contextualización ontológica y epistemológica del método

La presente investigación contiene una realidad educativa, se trabajó con la modalidad de estudio de comunidad, que se dio en la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio” del cantón La Libertad.

En este apartado se encuentra sobre el tipo de enfoque de carácter cualitativo, es decir, que se encargará de aplicar una metodología flexible y ajustada a los objetivos de dicha investigación, donde la recolección y análisis no estará centrada con preferencia en cuantificar datos en cifras de información, ni es despreciado el carácter subjetivo implícito en las valoraciones, que más que nada son fenomenológicas (Hernández, 2014). Se justifica la aplicación del enfoque cualitativo porque la pregunta principal es determinar la relación de un fenómeno, en este caso, la aplicación de la gamificación en la virtualidad y el desarrollo de habilidades cognitivas.

Tipo de estudio

Según la temporalidad

El estudio del tiempo corresponde a un tipo transversal, ya que se observa en un momento dado e intervalo de tiempo definido, considerando una muestra de la población (Vega, 2021), en este caso los docentes de Inicial del Subnivel 2, además, la investigación es de carácter exploratorio, correlacional y descriptivo

Según su alcance

La investigación es de carácter exploratorio, descriptiva y correlacional.

Exploratorio porque se hace un acercamiento a un tema poco estudiado en dicho contexto, que intenta generar conocimiento para llegar los resultados deseados sobre el tema (Hernández, 2014), tratando de determinar las características de la variable de estudio.

Correlacional: se indaga en aquella relación entre la gamificación aplicada en la virtualidad por los docentes y las habilidades cognitivas adquiridas en los niños y niñas de 4 –5 años, por lo tanto, se investiga la relación entre dos variables o categorías de estudio.

Descriptiva: detalla la relación de un sujeto, población o fenómeno, estudiando las características de las categorías de estudio, además de su análisis. La investigación es descriptiva porque permite recopilar datos sobre las características, aspectos o dimensiones de las variables, así mismo, conocer y describir las actividades que realiza la docente en el aula virtual, con el objetivo de fomentar la gamificación como proceso del desarrollo de las habilidades cognitivas.

a. Método y sus fases

Se consideran a los métodos de investigación como la disposición de procedimientos o técnicas en la obtención de información, datos o pruebas, para descubrir y obtener información nueva sobre la(s) variable(s) u objeto de estudio (López & Sandoval, 2015).

Los métodos que fueron considerados en este trabajo de investigación se agrupan en dos: teóricos y empíricos

Según el autor Briones (2016) menciona que los **métodos teóricos** permiten descubrir las relaciones fundamentales del objeto de estudio, que no son directamente observables.

Entre los métodos utilizados en la revisión están: El análisis y síntesis, donde se maneja la información para distinguir cada parte caracterizada de la realidad estudiada, además del Inductivo Deductivo, se trata de distinguir cada una de las cualidades de gamificación para llegar así a determinar el papel que desempeñan en el desarrollo de las habilidades cognitivas.

El **método empírico** “con lleva toda una serie de procedimientos prácticos con el objeto y los medios de investigación que permiten revelar las características fundamentales y relaciones esenciales del objeto; siendo accesibles a la contemplación sensorial” (Maya, 1994).

Entre los métodos de este tipo que se utiliza en el trabajo está; la observación y el análisis documental.

La **observación** es un componente clave de cualquier proceso de indagación; depende de ella para obtener toda la información que pueda esperarse razonablemente.

Se realizó a los niños y niñas de 4-5 años de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio” en el periodo lectivo 2021-2022, para establecer cómo se desarrollan las Habilidades Cognitivas por medio de la utilización de la Gamificación.

El método de **Análisis-Documental** para los autores Peña & Pirela (2007) “consiste en seleccionar ideas informativamente relevantes de un documento, a fin de expresar su contenido sin ambigüedades para recuperar la información contenida en él” (p.59). Se utilizó una guía de revisión documental registrando los datos y dirigiéndonos a la búsqueda de información explícita.

b. Técnicas de recolección de la información

Las técnicas para la recogida de información son aquellos que permiten acercarse a los datos importantes para cumplir los objetivos de investigación propuestos (Jiménez, 2012). Entre los procedimientos que se utilizará en la investigación es: la entrevista

Entrevista

La entrevista permite una forma inmediata de tratar con la gente y su realidad. Se considera un procedimiento extremadamente completo. Para Ríos (2019) expresa que mientras el analista plantea preguntas, recogiendo respuestas objetivas, puede captar sus perspectivas, sensaciones y temperamentos, mejorando los datos y trabajando con el cumplimiento de las metas propuestas. Se utilizó un cuestionario con una serie de preguntas que ayudan a ampliar y comprender las características del objeto de estudio.

c. Técnicas de interpretación de la información

Tabla 6. Plan de recolección de información

Preguntas básicas	Explicación
¿Para qué?	Determinar la relación entre la gamificación aplicada en la virtualidad por los docentes y las habilidades cognitivas adquiridas en los niños y niñas de 4 –5 años
¿A quiénes?	Docentes de Educación Inicial
¿Sobre qué aspectos?	La gamificación y el desarrollo de las habilidades cognitivas
¿Quién?	Autor de la investigación
¿Cuándo?	Enero 2022

¿Dónde?	Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”
¿Por medio de qué?	Entrevista y análisis documental

Nota. Elaboración propia, esta tabla responde a las preguntas sobre la recolección de información

De igual manera, la búsqueda de información mediante diferentes motores bibliográfico como Scielo, Dialnet, Redalyc, donde se permitió la selección idónea de libros, tesis artículos de revista científicas, que fundamenta la elaboración del capítulo II.

Además, se aplicará un cuestionario de entrevista para los docentes que tendrán preguntas abiertas semiestructuradas y la guía de análisis de documentos institucionales.

Procesamiento y análisis de la información

Con la recopilación de datos obtenidos de la entrevista, que fue realizada en la institución de manera presencial con las docentes, se procedió a transcribir en archivos de Word, para luego ser analizadas y sintetizadas con la aplicación Atlas.ti.9 para asegurar la validez.

Por último, se analizó documentos, para la revisión y el análisis de información documental, se tomó en cuenta planificaciones realizadas por las docentes, logrando extraer información valiosa para el estudio de la investigación. Para realizar la respectiva revisión documental se accedió a 8 planificaciones semanales entregadas por las docentes (anexo E), en el cual se examinaron las planificaciones de acuerdo a sus dimensiones que se encuentran desarrolladas en el capítulo II.

Población y Muestra

La población es el conjunto de individuos que formar parte para la elección de muestra, con el objetivo de llevar a cabo un proceso investigativo (Arias, 2016). Por lo tanto, se tenía como población a 4 docentes del subnivel 2.

Tabla 7. Población y muestra

Ítems	Descripción	Población	Muestra
--------------	--------------------	------------------	----------------

1	Docentes	4	2
Total		4	2

Nota. Datos de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”.

Para la muestra debido a que es un estudio cualitativo, se utilizó un muestreo no probabilístico casual o también denominado por conveniencia, es decir, los individuos que participaron del estudio no aplicaron a un proceso de selección, más bien se toma en cuenta la disposición de los informantes (Corral, 2015). Esto debido a que, la muestra se deriva como “un subconjunto no necesariamente de una población seleccionada con el objetivo de obtener información de manera confiable” (Hernández, 2014, pág. 204)

Por lo tanto, la muestra que se encuentra integrada en la investigación es de 2 docentes del Nivel Inicial de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio” las cuales son de sexo femenino, facilitando las respuestas a un instrumento.

d. Categorización y Triangulación

Ámbito temático	Problema de investigación	Preguntas de investigación	Objetivos Generales	Objetivos Específicos	Categorías	Subcategorías
Gamificación en el desarrollo de las habilidades cognitivas	La gamificación en el desarrollo de las habilidades cognitivas en niños de 4 a 5 años	¿Existe relación entre la gamificación aplicada en la virtualidad por los docentes y las habilidades cognitivas adquiridas por los niños y niñas de 4 -5 años	Determinar si hay relación entre la gamificación aplicada en la virtualidad por los docentes y las habilidades cognitivas adquiridas por los niños y niñas de 4 -5 años.		Gamificación Habilidades Cognitivas	Recursos tecnológicos TIC Habilidades Teorías
		¿Cuáles son las posturas teóricas acerca de los cuentos motores y de las habilidades sociales en niños de 3 a 4 años?		Analizar los argumentos fundamentales que permitan sustentar teóricamente de la gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 - 5 años.	Posturas teóricas de Gamificación y Habilidades Cognitivas	Definición de la gamificación Definición de Habilidades Cognitivas Posturas teóricas
		¿Cuáles características tiene la gamificación que emplean los docentes para el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación		Determinar los cuentos motores que desarrollan las habilidades sociales en niños de 3 a 4 años	Gamificación	Importancia de la gamificación Características de la gamificación Dimensión de gamificación En que se basa la técnica de gamificación Importancia de las habilidades cognitivas

Básica “Doce de Julio”?	Tipos de habilidades cognitivas Teorías de autores Piaget, Bandura y Vigosky Taxonomía de Bloom		
¿Cuáles recursos y medios emplean los docentes en la virtualidad para favorecer el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”?	Identificar los recursos y medios que emplean los docentes en la virtualidad para favorecer el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio	Recursos y medios tecnológicos	Recursos y medios que emplean los docentes Rol del docente
¿Cuáles son las habilidades cognitivas que evidencia poner en acción el desarrollo los estudiantes, en sintonía con la gamificación implementada por sus docentes?	Valorar las habilidades cognitivas que evidencia poner en acción el desarrollo los estudiantes, en sintonía con la gamificación implementada por sus docentes	Resultados de la gamificación que desarrollan las habilidades cognitivas	Resultados de la gamificación que desarrollan las habilidades cognitivas Beneficios a futuro para los estudiantes

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

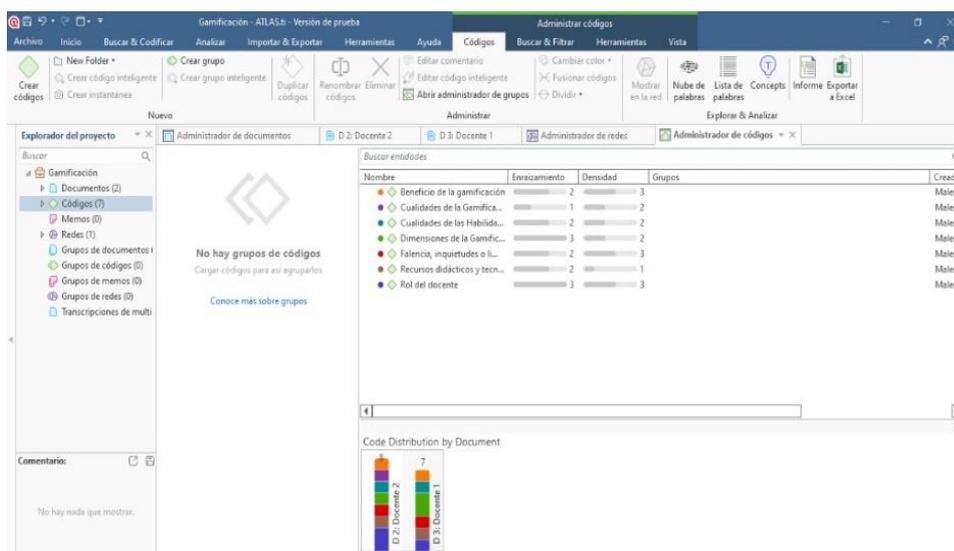
Interpretación de los datos obtenidos de la aplicación de la entrevista a docentes

La entrevista se aplicó a dos docentes del nivel inicial 2: la docente A tiene 45 años de edad, con el título profesional en ciencias de la educación, Masterado en educación inicial, tiene 5 años laborando en la institución y 10 años de experiencia, la docente B, tiene 39 años de edad, con el título profesional de Lic. En Educación Parvularia, tiene 3 años laborando en la institución y 5 años de experiencia

Una vez realizado los análisis de información obtenida a través del programa Atlas Ti, se procedió a la interpretación y codificación de las respuestas de las entrevistas realizadas a las docentes, para dar respuesta a la pregunta general de investigación: ¿Existe relación entre la gamificación aplicada en la virtualidad por los docentes y las habilidades cognitivas adquiridas por los niños y niñas de 4 –5 años de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”?, los elementos que se emplearon para analizaron fueron: codificación de los contenidos, red semántica, nubes de palabras.

Codificación de los contenidos

Figura 1. Codificación de la entrevista por Atlas ti

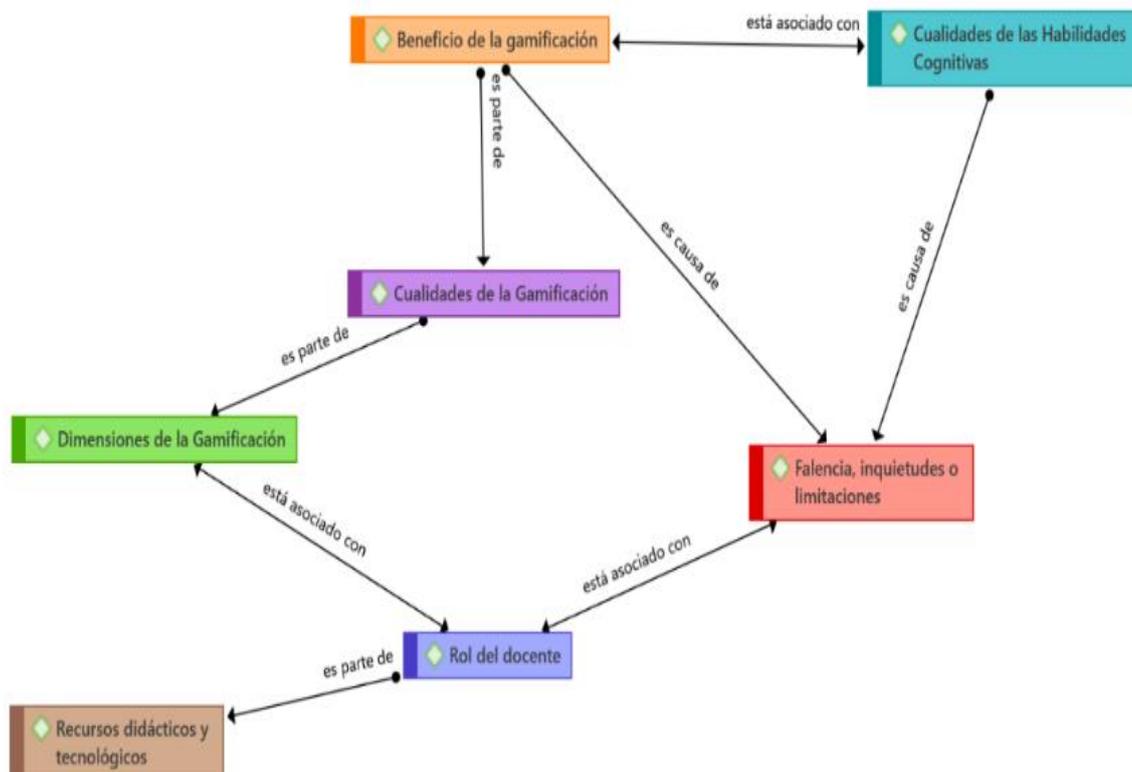


Nota: Codificación de la entrevista (elaboración propia)

Del análisis realizado a las entrevistas se obtuvieron (8) categorías que fueron: conceptualización gamificación, beneficios de la gamificación, cualidades de la gamificación, cualidades de las habilidades cognitivas, dimensiones de la

gamificación, recursos didácticos tecnológicos, falencias e inquietudes y rol del docente, de las cuales solo los 6 primeros códigos guardan relación con los objetivos

Figura 2. Red semántica de las Categorías de Gamificación y Habilidades Cognitivas de la investigación.



Nota: Elaboración Propia en Atlas ti. Versión 9

La primera categoría es sobre características de la gamificación, se relaciona con la pregunta: menciona tres componentes comunicativas que predominantemente son logradas mediante la gamificación durante la clase, los docentes mencionan que, los componentes de comunicación son desarrollados por medio del saludo, de juegos dinámicos, videos juegos educativos, que estén relacionados a la exploración y socialización.

La segunda categoría es cualidades de las habilidades cognitivas se relaciona con la pregunta: ¿Cuáles habilidades cognitivas considera usted que son más desarrolladas en sus clases mediante la gamificación aplicada?, manifestaron que, los niños actúan, manipulan, transforman objetos, es decir, descubriendo, sistematizando atributos y propiedades de cosas a través de actividades animadas.

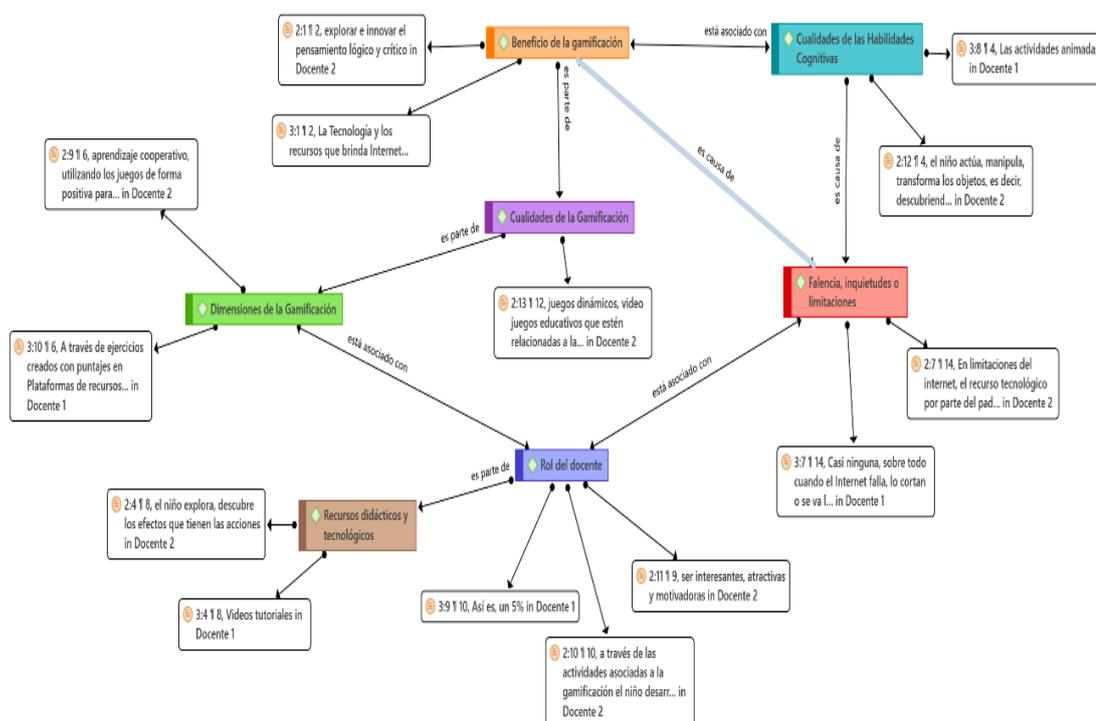
La tercera categoría son los recursos didácticos y tecnológicos, se relaciona con la pregunta: ¿Cuáles recursos didácticos y tecnológicos para el desarrollo de la gamificación en sus clases usted aplica con frecuencia?, mencionan que, los recursos que aplican para implementar sus clases son videos educativos, recursos tecnológicos, juegos interactivos como: kahoot; donde el niño explora y desarrolla habilidades.

La cuarta categoría, rol del docente, se relaciona con la pregunta: ¿Considera usted las actividades asociadas a la gamificación que se desarrollan en sus clases resultan ser interesantes, atractivas y motivadores para sus estudiantes?, manifiesta que, sus actividades son motivadora e interesantes, debido a que, la gamificación tiene diversas dimensiones para desarrollar habilidades cognitivas en su proceso de aprendizaje.

La quinta categoría, dimensiones de la gamificación se relaciona con la pregunta: ¿Cómo valora usted el nivel de desafío y reto al aprendizaje para sus estudiantes que logra establecerse a través de la gamificación en las clases?, donde las docentes expresan que, las áreas o aspectos que se deben promover dentro de las aulas son a través de ejercicios creados con puntajes en plataforma, así mismo crear aprendizajes cooperativos, utilizando juegos de manera positiva para adquirir nuevos conocimientos.

La sexta categoría, beneficios de la gamificación, se relaciona con la pregunta de la entrevista: ¿Qué beneficios para el desarrollo de las habilidades cognitivas de su estudiante reconoce usted que tiene la gamificación en la virtualidad durante sus clases?, las docentes expresaron que el beneficio para el desarrollo de las habilidades cognitivas mediante la gamificación en la virtualidad desarrolla habilidades sociales, que ayuda a explorar e innovar pensamientos críticos y lógicos mediante recursos que brinda el internet.

Figura 3. Red semántica: entrevista de los docentes



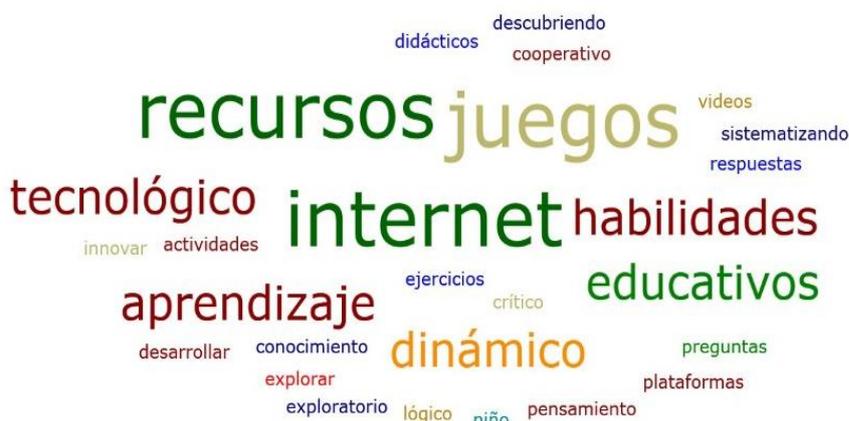
Nota: Elaboración propia en atlas ti, red semántica de la entrevista docente

Todo lo señalado, dirige a reconocer que las docentes tienen interiorizada la importancia de las habilidades cognitivas a través de la gamificación, donde el rol o la función de ellos es brindar una variedad de actividades que promuevan el desarrollo de habilidades cognitivas, es decir, innovar y utilizar aplicaciones como: kahoot, educaplay, socrative, entre otras, que se relacionan a las dimensiones de mecánicas, dinámica y componente que reconocen los docentes como primordiales para su desarrollo.

Interpretación de los datos obtenidos de la Guía de revisión de documentos a las planificaciones escolares

Los resultados que se obtuvieron a través de la revisión documental reflejan pocas actividades dirigidas al desarrollo de las habilidades cognitivas, esto debido a que en unas no se encuentran actividades gamificadas dentro del aula virtual para el desarrollo de las habilidades cognitivas.

Figura 4. Nube de palabras: revisión documental



Nota: Elaboración propia en Atlas ti, nube de palabras

Sin embargo, entre las pocas actividades que se ejecutan se pueden destacar que guardan relación con la dimensión de las habilidades cognitivas, entre ellas la dimensión técnica misma que, se centran en la implementación de herramientas tecnológicas que ayudan al desarrollo de las destrezas para la obtención de un aprendizaje permanente.

En la segunda dimensión de habilidades cognitivas correspondiente a la comprensión, se pudo visualizar que la mayoría de actividades son sencillas y están direccionados para que los niños y niñas puedan entenderlas, incluyendo a las que se encuentran relacionadas con el razonamiento, permitiéndoles desarrollar ciertas habilidades. Con respecto a la dimensión comunicativa no se pudo evidenciar planificaciones donde los niños puedan relacionarse e interactuar entre ellos debido a que se encuentran en un ambiente virtual.

En la cuarta dimensión de habilidades cognitivas referente a lo afectivo dentro de las planificaciones se encontraron actividades donde los niños involucran sus sentimientos enseñan e inculcan valores, el respeto a las diferentes creencias, y gustos de cada uno.

Por otro lado, las dimensiones de la gamificación como la mecánica y componentes se detectaron carencias de actividades donde involucren a los desafíos, además, no incluían recompensas o donde seduzca e incentive a trabajar de manera grupal para así adquirir las diversas habilidades; mientras que en la dimensión

dinámica si presentan actividades donde se tiene en cuenta diversos elementos que son: la identificación de los participantes, el avance como mejora incentiva al compañerismo y una buena comunicación, teniendo en cuentas sus condiciones o limitaciones

Por último, se puede indicar que el rol que cumple el docente en cuanto a las instrucciones para realizar estos tipos de actividades sobre todo en este tiempo de pandemia, se maneja mediante videos sencillos para indicar la actividad que se va a desarrollar.

Aportes del investigador (casuística)

Los resultados obtenidos de los diferentes instrumentos brindan información relacionada a las preguntas y objetivos planteados para el desarrollo de la investigación, se puede interpretar información un tanto contradictoria respecto a las actividades que realizan.

En la actualidad, las clases se desarrollan de manera virtual por medio de la plataforma Zoom, las docentes en la entrevista indican que utilizan actividades gamificadas para el desarrollo de habilidades cognitivas, sin embargo, a través de las planificaciones se analizó que no todos los planes se aprecian dichas actividades; ambas docentes a pesar de tener concepciones de los beneficios de este recurso desconocen sus dimensiones, que pueden estar relacionados con la nueva metodología de aprendizaje.

Por otro lado, destacan que las cualidades que poseen los niños para un buen desarrollo de habilidades cognitivas son: la manipulación, el descubrimiento y sistematización, también menciona que, las actividades divertidas e interesantes por medio de su aplicación desarrollan la comunicación con sus compañeros y destrezas para el aprendizaje.

Así mismo, aspectos que guardan relación con postulados como: Jean Piaget, Brunner, Bandura y Vygotsky mencionan que, el desarrollo de las habilidades cognitivas es el resultado de la interacción con el medio de como el infante aprende y se desarrolla mentalmente (Vielma & Sala, 2000).

Sin embargo, las docentes comentan las falencias, inquietudes o limitaciones de la aplicación de actividades gamificadas, debido a que no todos los niños cuentan

con una conexión estable o dispositivos tecnológicos; no obstante, en el hogar el padre asumió el rol activo dentro del proceso escolarizado del niño, donde se debe tener en cuenta la adquisición de dichas habilidades.

En cuanto a las dimensiones de las habilidades cognitivas que se deben promover en la Educación Inicial son: técnica, comunicativa, comprensiva y afectiva, aspectos relacionados con la investigación de Pérez (2019) quien evaluó el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños e identificó sus necesidades en cuatro etapas, los cuales están asociados a los diversos ejes de aprendizaje propuesto en el Currículo de Educación Inicial.

Por otro lado, la relación entre los docentes y los niños está un poco distante debido a la virtualidad, sin embargo, se puede apreciar que los docentes de Educación Inicial poseen dominio en cuanto al contenido sobre el desarrollo de las habilidades cognitivas, pero son pocas las actividades apreciadas en las planificaciones desarrolladas semanalmente, por tal razón, los docentes deben conocer los recursos y actividades gamificadas para la virtualidad, de este modo poder desarrollar las habilidades cognitivas de manera adecuada y a la edad de ellos.

REFLEXIONES FINALES

Con respecto al primer objetivo específico se consultó en varias fuentes confiables, las cuales se analizaron diversos artículos, quienes aportaron de manera significativa en el proceso de la investigación de una manera sintetizada para sustentar la credibilidad y confiabilidad del estudio.

Mediante el uso de instrumentos de recopilación de información como la guía de revisión documental y la entrevista semiestructurada nos ayudó a comprender sobre las concepciones que tienen los educadores acerca de la gamificación, además, permitiendo caracterizar las actividades que los docentes empleaban para el desarrollo de las habilidades cognitivas.

En la identificación de los recursos y medios empleados por los docentes en la virtualidad, a través del análisis de las planificaciones se puede apreciar que ellos consideran relevantes las actividades gamificadas para desarrollar las habilidades cognitivas en estas edades, porque no todos los niños van a un mismo ritmo, por ende, necesitan adaptar actividades más flexibles y poco a poco implementar un

grado de dificultad para motivar a los niños en la adquisición de nuevos conocimientos y a la participación, cabe destacar que, aun conociendo del tema son pocas las actividades adaptadas al desarrollo de las habilidades cognitivas.

De acuerdo, con las cualidades o habilidades cognitivas que se deben promover en Educación Inicial, se evidenció la práctica de actividades gamificadas por parte de las docentes donde toman en cuenta ciertas dimensiones como son: la técnica y la afectiva; por el contrario, la comprensión y la comunicación no se logran desarrollar efectivamente en el contexto virtual, por lo tanto, el docente asume una gran responsabilidad al momento de implementar en sus aulas técnicas y estrategias direccionadas a mejorar y aprender de una forma significativa aquellas destrezas o habilidades muy necesarias para el niño contribuyendo a lograr el propósito educativo.

A través de los análisis se concluye que las habilidades cognitivas desarrolladas en los niños tienen relación con las actividades gamificadas, aunque por la modalidad virtual no han podido ser atendidas todas las dimensiones correspondientes. Por esta razón, los docentes deben conocer las ventajas de este recurso en la aplicación de diversas actividades, en donde, además de desarrollar las habilidades pueden lograr un cambio significativo dentro del aprendizaje, siendo entonces la gamificación una propuesta estupenda de mejora de habilidades cognitivas, al proporcionar al niño nuevas experiencias de aprendizaje; su importancia radica en la claridad del docente para lograr en los niños el desarrollo de las habilidades cognitivas mediante la implementación de nuevos modelos y mecánicas de enseñanza.

BIBLIOGRAFÍA

- Abril, M. (2018). Motivación del aprendizaje en línea. *Panorama*, ISSN-e 2145-308X, ISSN 1909-7433, Vol. 12, N^o. 22, 2018, 12(22), 5.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6697232&info=resumen&idiona=SPA>
- Acosta, Y. (2018). Revisión teórica sobre la evolución de las teorías del aprendizaje. *Revista Vinculando*.
- Albornoz, E., & Del Carmen, M. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años. *Revista Universidad y Sociedad*, 8(4), 186–192.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202016000400025&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Alessandroni, N. (2017). Imaginación, creatividad y fantasía en Lev S. Vygotski: una aproximación a su enfoque sociocultural. *Actualidades En Psicología*, 31(122), 45. <https://doi.org/10.15517/AP.V31I122.26843>
- Ampundia, V. (2020). Las prácticas culturales en el desarrollo cognitivo en la primera infancia [Universidad Cooperativa de Colombia, Facultad de Ciencias Sociales, Psicología, Cali]. In *Tesis de pregrado, Universidad Cooperativa de Colombia*. <https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/20436>
- Arcila, P., & Mendoza, Y. (2010). Comprensión del significado desde Vygotsky, Bruner y Gergen. *Diversitas: Perspectivas En Psicología VO - 6*, 6(1), 37.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-99982010000100004&lng=en&nrm=iso&tlng=es
- Ariza, A. (2015). El uso del Jelic como complemento para la enseñanza/aprendizaje de la Educación Física. *Retos*, 15, 45–48.
<https://doi.org/10.47197/retos.v0i15.34998>
- Avendaño, W., & Paz, L. (2017). Dificultades en la escritura académica y funciones cognitivas: revisión de estudios. *Sophia*, 13(1), 132–143.
<https://doi.org/10.18634/sophiaj.13v.1i.457>
- Bañados, N. (2020). *Gamificación en el aula: una propuesta para la atención a la diversidad*.
[http://repositorio.udec.cl/jspui/bitstream/11594/4494/1/Gamificación en el aula una propuesta para la atención a la diversidad.pdf](http://repositorio.udec.cl/jspui/bitstream/11594/4494/1/Gamificación%20en%20el%20aula%20una%20propuesta%20para%20la%20atención%20a%20la%20diversidad.pdf)
- Bazán, Y. (2020). *La gamificación y la resolución de problemas de matemática en estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa Eugenio Espejo*.
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/60311/Bazán_ZY M-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/60311/Bazán_ZY%20M-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Bello, R. (2021). *Fortalecimiento Del Pensamiento Aleatorio A Través De La Plataforma Cerebriti En Los Estudiantes De Grado Tercero* (Vol. 4, Issue 1).
- Beltrán, M., & Torres, N. (2009). Caracterización de habilidades de pensamiento crítico en estudiantes de educación media a través del Test HCTAES. *Dialnet*. <https://doi.org/1657-2416>
- Blancafort, C., & González, J. (2019). El aprendizaje significativo en la era de las tecnologías digitales. *Pedagogías Emergentes En La Sociedad Digital*, May, 49–60.
- Bravo, A. (2017). *Roles de género en el entorno familiar y su relación con los ámbitos del desarrollo integral educativo de niños y niñas del nivel inicial*.
- Briones, I. (2016). Dominio de la ciencias. *Ciencias Económicas y Empresariales*, 2, 1–13. <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>
- Bruner, J. (1984). Acción, pensamiento y lenguaje. In *Alianza Editorial*.
- Calero, V. (2019). El andamiaje estrategia fundamental para el aprendizaje en educación inicial. *Universidad Nacional de Tumbes*. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1435>
- Cara, J., & Martínez, J. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje : una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 1(1), 16–24. <https://doi.org/2695-9305>
- Carranza, R. (2018). El uso de las redes sociales como apoyo a clases invertidas a nivel secundaria. *Revista Educarnos*, 8(31), 1–176.
- Carreras, C. (2017). Del Homo Ludens a la gamificación. *Quaderns de Filosofia*, 4(1), 107–118. <https://doi.org/10.7203/qfia.4.1.9461>
- Carroll, M. (2020). Automatic Detection of Learner Engagement Using Machine Learning and Wearable Sensors. *Journal of Behavioral and Brain Science*, 10(03), 165–178. <https://doi.org/10.4236/jbbs.2020.103010>
- Cepeda, J. (2019). *Gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas de primer año de educación general básica del C.E.I. “Dolores Veintimilla de Galindo” en el año* [Universidad Ncional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8233>
- Ciganda, I. (2018). *Aspectos básicos de la gamificación en Educación Infantil*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/31579>
- Contreras, R. (2016). Presentación. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>

- Córdoba, L., & Arrieta, R. (2017). Los procesos pedagógicos en la educación inicial : una apuesta para la construcción de sujetos sociales. *Revista Palabra, "Palabra Que Obra,"* 17(17), 144–165. <https://doi.org/10.32997/2346-2884-vol.17-num.17-2017-1829>
- Corral, Y. (2015). Procedimientos de muestreo. *Revista Ciencias de La Educación,* 26(46), 151–167. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7472483&info=resumen&idoma=ENG>
- Dalmases, A. (2017). Uso de la gamificación en la enseñanza de ELE. *E-Eleando ELE En Red,* 2530–7606, 1–74. https://ebuah.uah.es/xmlui/bitstream/handle/10017/34583/uso_dalmases_eleand_o_2017_N4.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Deterding, S. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011,* 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Díaz, N. (2018). Gamificar y transformar la escuela. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication,* 1989-872x. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.2.24>
- Díaz, N., & Soto, H. (2016). Terapias Cognitivas y Psicología Basada en la Evidencia. Su especificidad en el mundo infantil. *Wimb Lu,* 11(1), 19–38. <https://doi.org/10.15517/wl.v1i1.24074>
- Domene, G. (2016). Memoria analógica y digital. El relato abierto del recuerdo. *E-Prints in Library & Information Science.*
- Encalada, I., & Delgado, A. (2018). *El uso del software educativo Cuadernia en el proceso de enseñanza - aprendizaje y en el rendimiento académico de la matemática de los estudiantes del 5to. Año de secundaria de la institución educativa N° 5143 Escuela de Talentos. Callao 2015.*
- Escamilla, J., & Ariana, R. (2016). Gamificación. *Observatorio de Innovación Educativa Del Tecnológico de Monterrey,* 1–36. <http://bit.ly/ObservatorioGPlus>
- Escobedo, H., & Jaramillo, R. (2004). Enseñanza para la comprensión. *Redalyc,* 8, 529–534. <https://doi.org/1316-4910>
- Espejo, N. (2019). *El cuento: fortalecedor de la dimensión comunicativa de los niños y niñas de preescolar del colegio Eduardo Santos Neiva- Huila.*
- Ezequiel, A. (2006). La planificación educativa. In *Primera Edición* (p. 15).
- Fernández, P., & Ordóñez, E. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Revista Prisma Social,* 31(31), 399–409.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7625998&info=resumen&idoma=ENG>

- Gallardo, E., & Gértrudix, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 0(28), 203–227. <https://doi.org/10.18172/CON.4741>
- Gamboa, R. (2014). Relación entre la dimensión afectiva y el aprendizaje de las matemáticas. *Revista Electrónica Educare*, 18(2), 117–139. <https://doi.org/10.15359/ree.18-2.6>
- García, F., & Martínez, J. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, Educación Física y Deporte*, 1(2), 43–52. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7818066&info=resumen&idoma=SPA>
- García, L. (2020). COVID-19 y educación a distancia digital: preconfinamiento, confinamiento y posconfinamiento. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 09. <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.28080>
- Gil, J., & Prieto, E. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 69. <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>
- Gómez, I. (2018). Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la historia. *Educación y Formación*, 3(8), 3–16. <https://doi.org/10.25053/redufor.v3i8.267>
- González, C. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *ResearchGate*, July, 1–22. https://www.researchgate.net/profile/Carina-Gonzalez-Gonzalez/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales/links/5d2f1d34458515c11c37bc92/Gamificacion-en-el-aula-ludificando
- González, C., & Mora, A. (2015). Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática. *ResearchGate*, 8(1). https://www.researchgate.net/publication/299169806_Tecnicas_de_gamificacion_aplicadas_en_la_docencia_de_Ingenieria_Informatica
- Guerrero, L. (2019). Estrategias de gamificación en la universidad: el uso de ClassDojo. *Nuevas Tecnologías En El Proceso de Enseñanza-Aprendizaje*, January, 65–70. www.utpl.edu.ec/riutpl
- Gutiérrez, C. (2018). Fortalecimiento de las competencias de interpretación y solución de problemas mediante un entorno virtual de aprendizaje. *Revista de*

Investigación, Desarrollo e Innovación, 8(2), 279–293.
<https://doi.org/10.19053/20278306.v8.n2.2018.7170>

- Hernández, I. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formacion Universitaria*, 11(5), 31–40. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031>
- Hernández, R. (2014). Metodología de la investigación. In *Sexta edición*.
- Holguín, J. (2019). Proyectos educativos de gamificación por videojuegos: desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables. *Edmetic*, 9(1), 80–103.
<https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12222>
- Jiménez, V. (2012). El estudio de caso y su implementación en la investigación. *Revista Internacional de Investigación En Ciencias Sociales*, 8(1), 141–150.
- Liberio, X. (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. *Revista Conrado*, 15(70), 392–397.
- Llorens, F. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *VAEP-RITA*, 4(1).
- Londoño, L., & Rojas, M. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493–512.
<https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- López, Z., & López, T. (2018). Inteligencias Múltiples en el trabajo docente y su relación con la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget. *Killkana Social*, 2(2), 47–52. https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.299
- Lozada, J. (2019). Estrategias metodológicas para realizar el salto alto en los estudiantes del primer grado de secundaria. In *Repositorio Principal UNTumbes*.
- Luján, M., & Salas, F. (2009). Enfoques teóricos y definiciones de la tecnología educativa en el siglo XX. *Revista Electronica Instituto de La Investigación En Educación*, 9, 1–29. <http://revista.inie.ucr.ac.cr>
- Martínez, E., & Páramo, B. (2015). Looking at the Cognitive Process of Attention and Planning in Early Childhood Students. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 8(1), 26–40. www.rinace.net/riee/
- Mayorga, M., & Madrid, D. (2014). Aprender a trabajar con las familias en Atención Temprana: estudio de caso. *Escritos de Psicología / Psychological Writings*, 8(2), 52–60. <https://doi.org/10.5231/psy.writ.2015.1306>

- Medina, G., & Santana, S. (2016). *Estrategias De Motivación De Logros Para El Desarrollo Del Aprendizaje En Los Estudiantes De Educación General Básica Superior*. (Vol. 9). <https://repositorio.ulead.edu.ec/handle/123456789/1517>
- Melo, D., & Díaz, P. (2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. *Información Tecnológica*, 29(3), 237–248. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>
- Mieles, G., & Moya, M. (2021). La gamificación como estrategia para la estimulación de las inteligencias múltiples. *Polo Del Conocimiento*, 6(1), 111–129. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i11.2128>
- Ministerio de Educación. (2020). Plan Educativo : aprendamos juntos en casa. *Mineduc*, 53(9), 1–19. <file:///C:/Users/User/Downloads/fvm939e.pdf>
- Montero, M., & Marmolejo, T. (2020). El aula invertida como estrategia para el aprendizaje de las Matemáticas en segundo año de E.G.B. *ROCA Revista Científico - Educacional de La Provincia Granma*, 16, 473–482. <https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/1495>
- Moreno, S. (2020). La innovación educativa en los tiempos del Coronavirus. *Salutem Scientia Spiritus*, 6(1), 14–26. <https://orcid.org/0000-0003-1435-614X>
- Muchiut, A. (2019). Emocionalidad, conducta, habilidades sociales, y funciones ejecutivas en niños de nivel inicial. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 12(2027–1786), 13–23. <https://reviberopsicologia.ibero.edu.co/article/view/rip.12202/1503>
- Müller, M. (2019). *La educación de las virtudes humanas. El profesor como modelo de virtud para sus alumnos*. [Quito: Universidad de Los Hemisferios, 2019]. <https://dspace.uhemisferios.edu.ec:8080/xmlui/handle/123456789/860>
- Oliva, H. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 44, 29. <https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>
- Otero, R. (1999, November 21). Psicología cognitiva, representaciones mentales e investigación en enseñanza de las ciencias. *V4(2)*, 4(2), pp.93-119. <https://www.if.ufrgs.br/cref/ojs/index.php/ienci/article/view/651>
- Pazmiño, Y. (2020). *Prácticas culturales y desarrollo en primera infancia*. <https://repositorio.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/32894>
- Peña, T., & Pirela, J. (2007). La complejidad del análisis documental. *E-Prints in Library & Information Science*, 16(55–81).
- Pérez, M. (2019). Fortalecimiento de las dimensiones: cognitivas, comunicativa y socio afectiva. In *Redalyc* (Vol. 126, Issue 1).

- Pisabarro, A., & Vivaracho, C. (2018). Gamificación en el aula. *ReVision - A Journal of Consciousness and Transformation*, 11(1), 8.
- Plaza, J., & Constain, G. (2021). Experiencia de diseño de aplicaciones móviles basada en estrategias de gamificación para el fortalecimiento de habilidades cognitivas. *Revista de La Asociación Interacción Persona Ordenador (AIPO)*, 2(1), 17–24. <https://revista.aipo.es/index.php/INTERACCION/article/view/31>
- Ponce, C. (2017). *Gamificación en Ecuador: ¿los juegos pueden ser parte de procesos educativos y laborales?* [Quito: Universidad de las Américas, 2017]. <http://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/2787055>
- Posada, F. (2017). Gamifica tu aula: experiencia de gamificación TIC para el aula. *Actas Del V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE'17)*. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/6791>
- Ramos, A., & Herrera, J. (2010). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: Un estudio de casos. *Comunicar*, 17(34), 201–209. <https://doi.org/10.3916/C34-2010-03-20>
- Ramos, G., & López, A. (2015). La formación de conceptos: una comparación entre los enfoques cognitivista y histórico cultural. *Scielo*, 3, 615–628. <https://doi.org/10.1590/S1517-9702201507135042>
- Ríos, K. (2019). La entrevista semi-estructurada y las fallas en la estructura. La revisión del método desde una psicología crítica y como una crítica a la psicología. *Dialnet*, 41, 65–91. <https://doi.org/10.33064/41crscsh1203>
- Rivoir, A., & Morales, M. (2019). Tecnologías Digitales: Miradas críticas de la apropiación en América Latina. In *Tecnologías digitales. Miradas críticas de la apropiación en América Latina*. https://www.clacso.org.ar/libreria-latinoamericana/libro_detalle.php?orden=&id_libro=1797&pageNum_rs_libros=1&totalRows_rs_libros=1375
- Rodríguez, F., & Bringas, C. (2008). *Percepción del estilo educativo parental y su influencia en la actitud social de los menores entre 12 y 14 años*.
- Rodríguez, J. (2008). La tarea integradora como vía para potenciar la formación identitaria en estudiantes de Secundaria Básica que viven en contextos rurales y semiurbanos. *Redalyc*, 14, 1–6. <https://doi.org/1027-2127>
- Rodríguez, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 8(1), 181–190. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.1.13>
- Rojas, M. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493–512. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>

- Romero, A., & Espinosa, J. (2019). Gamificación En El Aula De Educación Infantil: Un Proyecto Para Aumentar La Seguridad En El Alumnado A Través De La Superación De Retos. *EDETANIA*, 0214–8560, 1–22.
- Romero, Y., & Tapia, F. (2014). Desarrollo de las habilidades cognitivas en niños de edad escolar Yanice Romero Carrasquero y Fernando Tapia Luzardo. *Multiciencias*, 14(3), 297–303. <https://doi.org/1317-2255>
- Romo, G. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista Educarnos*, 2007–1930, 1–200.
- Rubio, R. (2006). Los niveles de asimilación y niveles de desempeño cognitivo. Reflexiones. *Hum Méd*, 6(1), 0–0.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202006000100005&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Saíz, M., & Carbonero, M. (2010). Análisis del procesamiento en tareas tradicionalmente cognitivas y de teoría de la mente en niños de 4 y 5 años. *Psicothema*, 22(4), 772–777.
- Salazar, D., & Medina, R. (2018). *Electrónica Digital y gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza en educación inicial*. 3(02), 711–724. <https://doi.org/10.23857/pc.v3i2.1761>
- Saucedo, M., & Cedeño, G. (2020). La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior. *Magazine de Las Ciencias: Revista de Investigación e Innovación*, 5(CISE), 87–103.
<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1078>
- Schunk, D. (2012). Teorías del aprendizaje: Una perspectiva educativa. In *Sexta edición*.
- Taxa, F. (2019). Proyectos educativos de gamificación por videojuegos: desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables. *EDMETIC*, 9(1), 80–103. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12222>
- Torres, A. (2018). Gamificación en Iberoamérica Experiencias desde la comunicación y la educación. In *Editorial Universitaria Abya-Yala* (Issue October). https://www.researchgate.net/profile/Marcal_Mora-Cantallops/publication/328172204_Ensenando_a_jugar_Experiencias_de_aprendizaje_y_desarrollo_de_competencias_mediaticas_del_profesorado/links/5bbcc4cca6fdcc9552dce9c1/Ensenando-a-jugar-Experiencias-de-aprend
- Tunal, G. (2018). Técnicas de enseñanza basadas en el Modelo de Desarrollo Cognitivo. *Educación y Humanismo*, 20(35), 74–95.
<https://doi.org/10.17081/eduhum.20.35.3018>
- Valladares, N. (2016). *La danza como estrategia pedagógica, para desarrollar habilidades psicomotrices en los niños de educación inicial*.

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2937/1/UNACH-FCEHT-TG-2016-00103.pdf>

- Vega, A. (2021). Estudios Transversales. *Revista de La Facultad de Medicina Humana*, 21(1), 164–170. <https://doi.org/10.25176/rfmh.v21i1.3069>
- Vélez, E. (2020). Gamificación en técnicas de aprendizaje mediante aulas virtuales metafóricas en educación superior modalidad en línea. *Repositorio Digital Universidad Técnica Del Norte*, 21(1), 1–9. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/10683>
- Vergara, M., & Ademar, H. (2006). Miradas y voces de la investigación educativa I. In *Primera Edición* (pp. 1–65). <http://hdl.handle.net/123456789/757>
- Vielma, E., & Sala, M. (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo. *Educere*, 3(9), 30–37.
- Vygotsky, L. S. (1962). *Thought and language, Revised And Expanded Edition*.
- Werbach, K. (2015). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. In *Wharton Digital Press* (p. 148). Wharton Digital Press. <http://wdp.wharton.upenn.edu/books/for-the-win/>
- Yoza, A., & Vélez, C. (2021). Aporte de las tecnologías del aprendizaje y conocimiento en las competencias digitales de los estudiantes de educación básica superior. *Revista Innova Educación*, 3(4), 58–70. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.004>
- Zambrano, A. (2020). Gamificación y aprendizaje autorregulado. *EPISTEME KOINONIA*, 3(5), 287. <https://doi.org/10.35381/E.K.V3I5.847>

ANEXOS

ANEXO A/ CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

N.º	Actividades	NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aprobación del tema y tutor del proyecto de investigación por parte del Consejo de la Facultad			X																	
2	Envío de oficio con resolución de Consejo de Facultad a tutor y tutorando				X																
3	Elaboración del Capítulo I: El Problema				x	x	X	X	X												
4	Elaboración del Capítulo II: Marco Teórico				X	X	x	x	X	X											
5	Elaboración del Capítulo III: Marco Metodológico									X	X	X	X								
6	Elaboración de IV: Discusión de Resultados												X	X							
7	Conclusiones y Recomendaciones												X	X							
8	Entrega del Informe escrito														X						
9	Designación de docentes especialistas														X						
10	Revisión del Proyecto de investigación															X					
11	Sustentación del Proyecto de investigación															X					
12	Ceremonia de incorporación																				

ANEXO B/ENTREVISTA

Entrevista a Docentes

Estimados docentes de Educación Inicial, la siguiente entrevista se realiza con la finalidad de recopilar información relevante que satisfaga el desarrollo de la investigación y poder evidenciar conclusiones que servirán para mejorar la práctica docente de la institución.

La entrevista es anónima. Anticipadamente se agradece su colaboración.

Nivel de estudios: _____

Años de experiencia: _____

Conteste las siguientes preguntas:

1. ¿Qué beneficios para el desarrollo de las habilidades cognitivas de sus estudiantes reconoce usted que tiene la gamificación en la virtualidad durante sus clases?
2. ¿Cuáles habilidades cognitivas considera usted que son más desarrolladas en sus clases mediante la gamificación aplicada?
3. ¿Cómo valora usted el nivel de desafío y reto al aprendizaje para sus estudiantes que logra establecerse a través de la gamificación en las clases?
4. ¿Cuáles recursos didácticos y tecnológicos para el desarrollo de la gamificación en sus clases usted aplica con frecuencia?
5. ¿Considera usted las actividades asociadas a la gamificación que se desarrollan en sus clases resultan ser interesantes, atractivas y motivadoras para sus estudiantes?
6. Mencione tres competencias comunicativas que predominantemente son logradas mediante la gamificación durante la clase

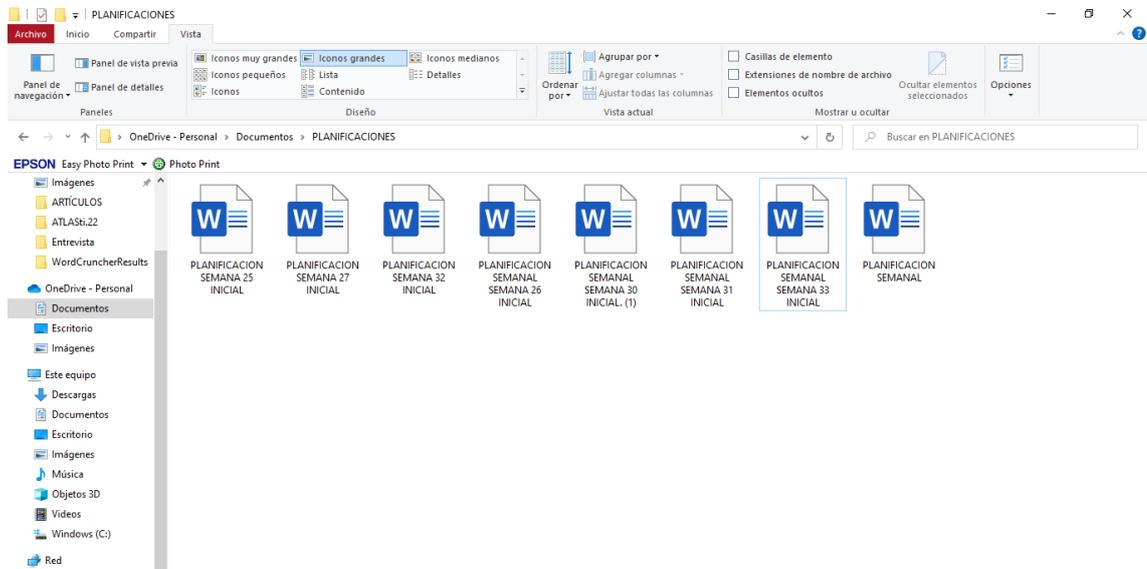
7. Podría mencionar algunas falencias, inquietudes o limitaciones que ha presentado usted en la aplicación de la gamificación durante su experiencia en la virtualidad

ANEXO C/ GUÍA DE REVISIÓN DOCUMENTAL

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA								
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS								
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL								
GUÍA DE REVISIÓN DOCUMENTAL								
Matriz para el Análisis de Documentos								
Fuente de información:		Docentes de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”	Fecha de Revisión:		Documento y escrito sujeto a revisión:	Planificaciones Escolares	Analistas:	Jessica Pozo Madeleyne Villon
Categorías de estudio	Dimensiones de las habilidades cognitivas y gamificación	Descripción de actividades de la planificación	Existe en el documento		Valoración			Observación
			SI	NO	Buena	Regular	Deficiente	
Habilidades cognitivas	Dimensión Técnica	Presenta actividades que permiten al niño(a) la utilización de herramientas tecnológicas						
	Dimensión de comprensión	Presenta actividades que permiten al niño(a) pueda comprender con facilidad						
	Dimensión comunicativa	Presenta actividades que permiten al niño(a) interactuar con sus compañeros						

	Dimensión afectiva	Presenta actividades que llamen la atención a los niños						
Gamificación	Dimensión dinámica	Presenta actividades que le permiten al niño (a) demostrar interés, participación y motivación.						
	Dimensión mecánica	Presenta actividades que le permiten al niño (a) participar y obtener mecanismo de premios y recompensas en su esfuerzo de cada actividad						
	Dimensión componentes	Presenta actividades interesantes, atractivas y motivadoras que le permitan al niño (a) lograr retos y desafíos en el aprendizaje.						

ANEXO D/LISTA DE PLANIFICACIONES ANALIZADAS



ANEXO E/ CODIFICACIÓN POR EL PROGRAMA ATLAS TI

Buscar entidades

Nombre	Enraizamiento	Densidad	Grupos	Creado
Beneficio de la gamificación	2	3		Malena
Cualidades de la Gamifica...	1	2		Malena
Cualidades de las Habilida...	2	2		Malena
Dimensiones de la Gamific...	3	2		Malena
Falencia, inquietudes o li...	2	3		Malena
Recursos didácticos y tecn...	2	1		Malena
Rol del docente	3	3		Malena

Code Distribution by Document

ANEXO F/ CATEGORÍAS Y CITAS TEXTUALES ESTABLECIDAS EN EL PROGRAMA ATLAS TI

Objetivos de investigación	Preguntas de entrevista	Categorías identificadas	Citas textuales	
			Docente A	Docente B
Establecer las características de la gamificación que emplean los docentes para el desarrollo de las habilidades cognitivas	Menciona tres componentes comunicativas que predominantemente son logradas mediante la gamificación durante la clase	Cualidades de la gamificación	El saludo inicial, la introducción del tema, preguntas y respuestas.	Por medio de juegos dinámicos, video juegos educativos que estén relacionadas a la socialización, dinámico y exploratorio.
	¿Cuáles habilidades cognitivas considera usted que son más desarrolladas en sus clases mediante la gamificación aplicada?	Cualidades de habilidades cognitivas	Las actividades animadas, lo cual son divertidas, interesantes, donde los niños puedan motivarse, comunicarse con sus compañeros y desarrolla destrezas para el aprendizaje	Dónde el niño actúa, manipula, transforma los objetos, es decir, descubriendo y sistematizando los atributos y propiedades de las cosas
Identificar los recursos que emplean los docentes en la virtualidad para favorecer el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de 4 a 5 años	¿Cuáles recursos didácticos y tecnológicos para el desarrollo de la gamificación en sus clases usted aplica con frecuencia?	Recursos didácticos y tecnológicos	Videos educativos Aplicaciones como kahoot, entre otras.	Recursos tecnológicos Juegos interactivos, estas aplicaciones ayudaran al niño a explorar y desarrollar habilidades.
	¿Considera usted las actividades asociadas a la gamificación que se desarrollan en sus clases resultan ser interesantes,	Rol del docente	Así es, debido a que la gamificación tiene diversas dimensiones para el	Si, porque a través de las actividades asociadas a la gamificación el niño desarrolla habilidades cognitivas en su proceso de aprendizaje

Valorar los recursos y medios que emplean los docentes en la virtualidad para favorecer el desarrollo de las habilidades cognitivas	atractivas y motivadores para sus estudiantes?		aprendizaje de los niños	
	¿Cómo valora usted el nivel de desafío y reto al aprendizaje para sus estudiantes que logra establecerse a través de la gamificación en las clases?	Dimensiones de la gamificación	A través de ejercicios creados con puntajes en Plataformas de recursos educativos	A través del aprendizaje cooperativo, utilizando los juegos de forma positiva para adquirir conocimientos nuevos
	¿Qué beneficios para el desarrollo de las habilidades cognitivas de su estudiante reconoce usted que tiene la gamificación en la virtualidad durante sus clases?	Beneficio de la gamificación	La Tecnología y los recursos que brinda Internet	Desarrollar las habilidades sociales, además ayuda a explorar e innovar el pensamiento lógico y crítico

ANEXO H/ CERTIFICADO DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

República
del Ecuador**Escuela de Educación Básica****“DOCE DE JULIO”**

Creado el 12 de Julio de 1990

AMIE: 24H00263

La Libertad - Teléfono: 042933802

Email: escueladocedejulio@hotmail.com24h00263docedejulio@gmail.com

Ministerio de Educación

Lic. Lila Nancy Flores Echeverría
DIRECTORA ENCARGADA
EEB “DOCE DE JULIO”.

A petición verbal de parte interesada.

CERTIFICADO

La Suscrita Lic. Lila Nancy Flores Echeverría Directora Encargada de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio” extiende el presente certificado a la Srta. **Pozo De La Rosa Jéssica Malena** con C. I. N° **2450248022**, quien realizó la aplicación de instrumentos relacionados a su proyecto: La Gamificación y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años. Cabe destacar que la estudiante antes mencionada estuvo realizando su trabajo durante tres días consecutivos, demostrando su responsabilidad en las tareas encomendadas.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizando al interesado que haga uso del presente documento como crea conveniente.

Lic. Lila Nancy Flores Echeverría

DIRECTORA ENCARGADA

C.I. N.- 0702554569

Cel. 0995301944





Escuela de Educación Básica

"DOCE DE JULIO"

Creado el 12 de Julio de 1990

AMIE: 24H00263

La Libertad - Teléfono: 042933802

Email: escueladocedejulio@hotmail.com

24h00263docedejulio@gmail.com



Ministerio de Educación

Lic. Lila Nancy Flores Echeverría
DIRECTORA ENCARGADA
EEB "DOCE DE JULIO".

A petición verbal de parte interesada.

CERTIFICADO

La Suscrita Lic. Lila Nancy Flores Echeverría Directora Encargada de la Escuela de Educación Básica "Doce de Julio" extiende el presente certificado a la Srta. **Villón Marcillo Madeleyne Nicole** con C. I. N° 2450530361, quien realizó la aplicación de instrumentos relacionados a su proyecto: La Gamificación y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años. Cabe destacar que la estudiante antes mencionada estuvo realizando su trabajo durante tres días consecutivos, demostrando su responsabilidad en las tareas encomendadas.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizando al interesado que haga uso del presente documento como crea conveniente.



Lic. Lila Nancy Flores Echeverría

DIRECTORA ENCARGADA

C.I. N.- 0702554569

Cel. 0995301944



ANEXO I/ VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR UN DOCENTE EXPERTO

Ficha de registro para validación de expertos

Datos de experto

Nombres y apellidos:	MSc. Mario Hernández Nodarse. PhD
Profesión:	Docente
Cargo:	Docente Universidad Estatal Península de Santa Elena
Dirección de correo:	mhernandez@upse.edu.ec

Datos generales del estudiante

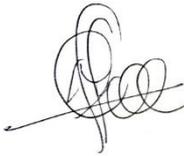
Nombres y apellidos:	Pozo De La Rosa Jessica Malena – Villon Marcillo Madeleyne Nicole
Formación en curso:	Tercer Nivel
Título a obtener:	Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial

Datos sobre la investigación

Tema de la investigación	La gamificación y el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de 4 a 5 años
Objetivo general de la investigación	Determinar si hay relación entre la gamificación aplicada en la virtualidad por los docentes y las habilidades cognitivas adquiridas en los niños y niñas de 4 –5 años de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”
Informantes	Docentes de Inicial 2
Categoría	Gamificación
Categoría	Habilidades cognitivas
Instrumento de recogida de información	Entrevista semiestructurada con una guía de preguntas abiertas

Instrucciones:

- Leer detenidamente el instrumento
- Evaluar el instrumento en el siguiente cuadro. Para evaluar cada pregunta, deberá marcar con una X en los casilleros de acuerdo con los criterios establecidos.
- En caso de existir recomendaciones u observaciones, rellenar el último cuadro.

Guía para evaluar el instrumento: Guía de preguntas														
	Pregunt a N° 1		Pregunt a N° 2		Pregunt a N° 3		Pregunt a N° 4		Pregunt a N° 5		Pregunt a N° 6		Pregunt a N° 7	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Pertinencia														
Claridad														
Adecuación														
Aplicabilidad														
Observaciones														
Sugerencias														
Firma del experto: Msc. Mario Hernández Nodarse. PhD														

Entrevista a Docentes

Estimados docentes de Educación Inicial, la siguiente entrevista se realiza con la finalidad de recopilar información relevante que satisfaga el desarrollo de la investigación y poder evidenciar conclusiones que servirán para mejorar la práctica docente de la institución. La entrevista es anónima. Anticipadamente se agradece su colaboración.

Nivel de estudios: _____

Años de experiencia: _____

Conteste las siguientes preguntas:

8. ¿Qué beneficios para el desarrollo de las habilidades cognitivas de sus estudiantes reconoce usted que tiene la gamificación en la virtualidad durante sus clases?
9. ¿Cuáles habilidades cognitivas considera usted que son más desarrolladas en sus clases mediante la gamificación aplicada?
10. ¿Cómo valora usted el nivel de desafío y reto al aprendizaje para sus estudiantes que logra establecerse a través de la gamificación en las clases?
11. ¿Cuáles recursos didácticos y tecnológicos para el desarrollo de la gamificación en sus clases usted aplica con frecuencia?
12. ¿Considera usted las actividades asociadas a la gamificación que se desarrollan en sus clases resultan ser interesantes, atractivas y motivadoras para sus estudiantes?
13. Mencione tres competencias comunicativas que predominantemente son logradas mediante la gamificación durante la clase

14. Podría mencionar algunas falencias, inquietudes o limitaciones que ha presentado usted en la aplicación de la gamificación durante su experiencia en la virtualidad

Ficha de registro para validación de expertos

Datos de experto

Nombres y apellidos:	MSc. Mario Hernández Nodarse. PhD.
Profesión:	Docente
Cargo:	Docente Universidad Estatal Península de Santa Elena
Dirección de correo:	mhernandez@upse.edu.ec

Datos generales del estudiante

Nombres y apellidos:	Pozo De La Rosa Jessica Malena – Villon Marcillo Madeleyne Nicole
Formación en curso:	Tercer Nivel
Título a obtener:	Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

Datos sobre la investigación

Tema de la investigación	La gamificación y el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de 4 a 5 años
Objetivo general de la investigación	Determinar si hay relación entre la gamificación aplicada en la virtualidad por los docentes y las habilidades cognitivas adquiridas en los niños y niñas de 4 –5 años de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”
Informantes	Docentes de Inicial 2
Categoría	Gamificación
Categoría	Habilidades cognitivas
Instrumento de recogida de información	Guía de revisión documental - Planificaciones

Instrucciones:

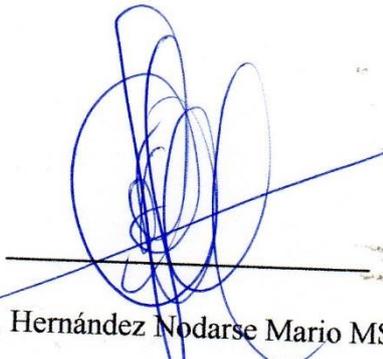
- Leer detenidamente el instrumento (Guía de revisión documental)
- Evaluar el instrumento en el siguiente cuadro. Para evaluar cada pregunta, deberá marcar con una X en los casilleros de acuerdo con los criterios establecidos.
- En caso de existir recomendaciones u observaciones, rellenar el último cuadro.

Guía para evaluar el instrumento: Guía de Revisión documental						
	Categorías de estudio		Descripción de la actividad que se podría planificar		Actividad específicas relacionadas	
	Si	No	Si	No	Si	No
Pertinencia						
Claridad						
Adecuación						
Aplicabilidad						
Observaciones						
Sugerencias						
Firma del experto: MSc. Mario Hernández Nodarse PhD.						

ANEXO J/ CERTIFICADO SISTEMA ANTI-PLAGIO**Certificado Sistema Anti-Plagio**

En calidad de tutor del Trabajo de Integración Curricular denominado "**LA GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**" elaborado por las estudiantes: **Jessica Malena Pozo De La Rosa y Madeleyne Nicole Villon Marcillo**, de la **CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**, de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me permito declarar que una vez analizado en el sistema anti plagio URKUND, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente trabajo de investigación, se encuentra con **1%** de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el informe.

Atentamente,



PhD. Hernández Nodarse Mario MSc.

DOCENTE TUTOR

Adjunto reporte de similitud

URKUND	
Documento	REV.9. TESIS Gamificación-y-habilidades-cognitivas-POZO-VILLON (1) (1).docx (D128085632)
Presentado	2022-02-16 18:51 (-05:00)
Presentado por	Mario Hernández (mhernandez@upse.edu.ec)
Recibido	mhernandez.upse@analysis.arkund.com
	1% de estas 32 páginas, se componen de texto presente en 4 fuentes.