



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de:

Educación Inicial

Estrategias metodológicas de gamificación en el proceso de enseñanza en niños de 4 y 5 años del Centro de Educación Inicial Alonso Torres

Trabajo de Integración Curricular
previo a la obtención del título de
Licenciado/a en Ciencias de la Educación
Inicial

Autora:

Bueno Villa Erika Lizbeth

CI: 0105791651

Autora:

Lliguisupa Quintuña Nube Mercedes

CI: 0350100996

Autora:

Tenesaca Caldas Lizbeth Carolina

CI: 0107019119

Tutora:

Rodríguez Rodríguez Diana Isabel

CI: 030202675-2

Azogues - Ecuador

Agosto, 2024



(Opcional) Agradecimiento y/o dedicatoria

Yo Erika Lizbeth Bueno Villa dedico esta tesis a mis padres, cuyo amor incondicional, sacrificio y apoyo constante han sido la fuerza que me ha impulsado a lo largo de este camino. Gracias por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia. A mi familia, por su compañía y aliento en cada paso de este proceso. Sus palabras de ánimo y comprensión han sido fundamentales para lograr esta meta. A mi abuelita Victoria, que en paz descanse, quien siempre creyó en mí y cuya sabiduría y cariño permanecen en mi corazón. Este logro es también un homenaje a su memoria y al amor que siempre me brindó.

Yo Nube Mercedes Lliguisupa Quintuña, primeramente, agradezco a Dios por ser mi guía y fortaleza en cada paso de este camino para culminar esta etapa de mi vida. Gracias a mis padres Brumel y Guadalupe, por su amor incondicional, apoyo constante y por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia. A mi esposo Paul, por su comprensión, paciencia y por estar a mi lado en los momentos de mayor desafío. A mis hijos Samantha y Samuel, han sido mi mayor inspiración y motivación para alcanzar esta meta. A mi amiga Emily, por estar a mi lado en los buenos y malos momentos. Gracias por tu amistad incondicional, por ser un apoyo en cada paso de este camino, y por compartir conmigo alegrías y desafíos. Este logro es tanto mío como de ustedes, quienes han sido mi mayor fuente de energía y amor.

Yo Lizbeth Carolina Tenesaca Caldas, con todo mi cariño dedico esta tesis a mi amado hijo Juan Francisco cuyo amor y alegría han sido mi mayor fuente de inspiración y motivación. A mi querida madre Melva Caldas, por su apoyo incondicional y su sabiduría infinita que me ha guiado en cada paso



de este camino. Este logro es un testimonio de su amor y dedicación, y a ustedes les debo el corazón de este trabajo.

Resumen

El presente trabajo de integración curricular titulado "Estrategias Metodológicas de Gamificación en el Proceso de Enseñanza para Niños de 4 y 5 Años del Centro de Educación Inicial Alonso Torres," destaca la importancia de un entorno dinámico y activo en la educación inicial. La elección de este tema de investigación se basa en la relevancia de crear un ambiente educativo estimulante. El objetivo general de la investigación es diseñar un sistema de estrategias metodológicas fundamentadas en la gamificación que beneficie el proceso de enseñanza para niños de 4 a 5 años del subnivel Inicial 2D del CDI Alonso Torres, ubicado en Azogues, provincia del Cañar. En cuanto al marco metodológico, se emplea el paradigma interpretativo con un enfoque cualitativo. Para la recolección de datos, se utilizaron diversas técnicas de investigación, tales como diarios de campo, entrevistas semiestructuradas y observación participante. Los instrumentos utilizados incluyen la guía de observación y la guía de entrevista. Los resultados obtenidos en la interpretación de los datos subrayan la importancia de contar con ambientes significativos y dinámicos para promover el desarrollo infantil durante las actividades. En conclusión, se desarrollaron 10 actividades gamificadas, de las cuales 5 son analógicas y 5 digitales, tituladas "GAMI AMENTURAS." Estas actividades están diseñadas para integrar estrategias metodológicas en el ámbito de Relaciones lógico matemático y Comprensión y expresión del lenguaje.

Palabras clave: estrategias metodológicas, gamificación, educación inicial, niños, sistema de actividades.



Abstract

The present work on curricular integration entitled "Gamification Methodological Strategies in the Teaching Process for Children of 4 and 5 Years of the Alonso Torres Early Education Center," highlights the importance of a dynamic and active environment in early education. The choice of this research topic is based on the relevance of creating a stimulating educational environment. The general objective of the research is to design a system of methodological strategies based on gamification that benefits the teaching process for children aged 4 to 5 years of the Initial 2D sublevel of the CDI Alonso Torres, located in Azogues, province of Cañar. Regarding the methodological framework, the interpretive paradigm is used with a qualitative approach. To collect data, various research techniques were used, such as field diaries, semi-structured interviews and participant observation. The instruments used include the observation guide and the interview guide. The results obtained in the interpretation of the data highlight the importance of having meaningful and dynamic environments to promote child development during activities. In conclusion, 10 gamified activities were developed, of which 5 are analog and 5 digital, titled "GAMI AMENTURAS." These activities are designed to integrate methodological strategies in the field of logical-mathematical relationships and language comprehension and expression.

Keywords: *methodological strategies, gamification, initial education, children, activity system*



Tabla de contenido

(Opcional) Agradecimiento y/o dedicatoria	2
Resumen.....	4
Abstract.....	5
Índice de tablas	10
Índice de figuras.....	11
Índice de anexos.....	11
Introducción	12
Capítulo I	15
1.Planteamiento del Problema	15
1.1. Línea de investigación	15
1.2. Planteamiento del problema.....	15
1.3. Pregunta de investigación	17
1.4. Objetivos de investigación.....	17
1.4.1. Objetivo general.....	17
1.4.2. Objetivos específicos	17
1.5. Justificación	18
Capítulo II.....	21
2.Marco Teórico.....	21
2.1. Antecedentes	21
2.1.1. Internacionales	21



2.1.2. Nacionales.....	22
2.1.3. Regionales.....	24
2.2. Fundamentos teóricos	25
2.2.1. El paradigma constructivista en el abordaje de las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza en Educación Inicial	26
2.2.2. El constructivismo para el trabajo de estrategias metodológicas en Educación Inicial	27
2.2.3. Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel en el abordaje de las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje	28
2.2.4. Currículo de Educación Inicial en el abordaje de las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial	30
2.2.5. Estrategias metodológicas en Educación Inicial.....	31
Capítulo III.....	34
3. Marco Metodológico.....	34
3.1. Paradigma interpretativo.....	34
3.2. Enfoque	35
3.3. Diseño - Fases del diseño de caso.....	35
3.4. Población, muestra (muestreo probabilístico o no probabilístico) o Informantes clave / participantes	37
3.5. Criterios de inclusión y exclusión de las unidades de información	38
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de la información	39
3.6.1. Observación Participante	39



3.6.2. Entrevista	39
3.6.3. Diarios de campo	40
3.6.4. Guía de entrevista	40
3.7. Operacionalización de la Categoría de estudio	41
3.8. Técnicas e instrumentos de análisis de la información	43
3.9. Código de ética UNAE	43
Capítulo IV.	45
4. Procesamiento, análisis, e interpretación de la fase diagnóstica.....	45
4.1. Codificación abierta o de primer nivel.....	47
4.1.1. Densificación de la información de los instrumentos de la fase diagnóstica.....	49
4.1.2. Densificación de la revisión documental	49
4.1.3. Revisión documental de los diarios de campo.....	49
4.1.4. Densificación de la guía de preguntas semiestructurada (Entrevista)	50
4.1.5. Densificación de la guía de observación.....	52
4.2. Codificación axial o de segundo nivel	53
Interpretación de resultados de la fase diagnóstica.....	57
Capítulo V.....	60
5. Propuesta de Intervención Educativa.....	60
5.1. Título de la propuesta.....	60
5.2. Origen de la propuesta y problema	60
5.3. Justificación	61
5.4. Objetivo general.....	63



5.5. Metas.....	63
5.6. Fundamentos teóricos	63
5.6.1. ¿Qué es gamificación?	63
5.6.2. Gamificación en Educación Inicial.....	64
5.6.3. Elementos de la gamificación	65
5.6.4. Beneficios de la gamificación en Educación Inicial	65
5.6.5. Importancia de un sistema de actividades.....	66
5.7. Fundamentos pedagógicos.....	67
5.8. Fundamentos curriculares	69
5.9. Estructura de la propuesta.....	70
5.10. Línea de acción, estrategia y metodología.....	73
5.11. Cronograma.....	75
5.12. Validación del diseño de la propuesta de intervención educativa	76
Capítulo VI.	92
6. Conclusiones y Recomendaciones	92
6.1. Conclusiones	92
6.2. Recomendaciones	94
Referencias.....	96
Anexos	103



Índice de tablas

Tabla 1 Fases del estudio de caso	36
Tabla 2 Criterios de inclusión y exclusión de los sujetos de estudio.....	38
Tabla 3 Matriz de categorización.....	42
Tabla 4 Codificación de primer nivel de la fase de diagnóstico	48
Tabla 5 Codificación de segundo nivel de la fase de diagnóstico	55
Tabla 6 Fases de la propuesta	72
Tabla 7 Cronograma de actividades.....	75
Tabla 8 Sistematización de los resultados de la validación por expertos	77



Índice de figuras

Figura 1: Elementos claves del proceso de gamificación **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 2: Beneficios de la gamificación 65

Figura 3: Línea de acción relacionada a las actividades de la propuesta "Gami Aventuras" 73

Índice de anexos

Anexo A: Diario de campo..... 103

Anexo B: Guía de entrevista..... 104



Introducción

La Educación Inicial La Educación Inicial es una etapa crucial en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los infantes, ya que sienta las bases para su éxito académico y personal en etapas posteriores. En este contexto, las estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje juegan un papel fundamental en la creación e implementación de experiencias educativas significativas para los niños en edad preescolar.

Este trabajo se enfoca en el uso de estrategias metodológicas basadas en la gamificación en el proceso de enseñanza en Educación Inicial. Estas estrategias son esenciales porque proporcionan un entorno de aprendizaje estimulante y adaptado a las necesidades de los niños, facilitando el desarrollo de habilidades clave como la creatividad, el pensamiento crítico, la colaboración y la resolución de problemas. Además, al fomentar la participación activa y el disfrute del proceso de aprendizaje, contribuyen a establecer una base sólida para el desarrollo integral de los niños.

La investigación ofrece información relevante al explorar cómo las estrategias metodológicas influyen en la formación integral de los niños y en la construcción de su aprendizaje. Los docentes enfrentan el reto de diseñar experiencias educativas que sean significativas y adecuadas a las características y necesidades específicas de los infantes. Comprender y aplicar estrategias basadas en la gamificación asegura un entorno educativo estimulante y enriquecedor, que promueve el desarrollo integral de los niños.

En cuanto a la metodología del estudio, se emplea un paradigma interpretativo que se centra en comprender y dar sentido a las experiencias de los infantes desde su propia perspectiva, valorando la interpretación subjetiva y los significados sociales en el proceso educativo. Este



enfoque permite promover una enseñanza eficaz que se ajuste a las necesidades individuales de los niños y fomente su participación activa en su propio aprendizaje, considerando el contexto cultural, social y emocional de los niños. En cuanto a la metodología del estudio, se emplea un paradigma interpretativo que se centra en comprender y dar sentido a las experiencias de los infantes desde su propia perspectiva, valorando la interpretación subjetiva y los significados sociales en el proceso educativo. Este enfoque permite promover una enseñanza eficaz que se ajuste a las necesidades individuales de los niños y fomente su participación activa en su propio aprendizaje, considerando el contexto cultural, social y emocional de los niños.

Asimismo, se utilizó un enfoque cualitativo que facilita la exploración y comprensión de aspectos o fenómenos surgidos en el contexto de prácticas mediante procesos de reflexión e interpretación. El proyecto investigativo se estructura en seis capítulos, cada uno con objetivos específicos. El primer capítulo aborda el planteamiento del problema, incluyendo la línea de investigación, la pregunta de investigación, los objetivos y la justificación. El segundo capítulo presenta el marco teórico, con los antecedentes y referentes teóricos sobre la metodología del juego en Educación Inicial. El tercer capítulo describe el proceso metodológico, que incluye el enfoque, paradigma, tipo de investigación, diseño, población muestra, criterios de inclusión y exclusión, así como las técnicas e instrumentos empleados. El cuarto capítulo se centra en el análisis e interpretación de la fase diagnóstica, cubriendo la codificación abierta, densificación de los instrumentos, codificación axial y la interpretación de resultados. El quinto capítulo presenta la propuesta de intervención, detallando el título, origen y problema, objetivo general, metas, fundamentos teóricos y pedagógicos, estructura, línea de acción, estrategia y metodología,



cronograma y validación del diseño. Finalmente, el sexto capítulo incluye conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

Capítulo I

1. Planteamiento del Problema

Este capítulo presenta la línea de investigación, el planteamiento del problema, las causas y consecuencias del tema propuesto, además se menciona la pregunta de investigación, los objetivos generales, específicos, y la justificación.

1.1. Línea de investigación

La investigación se relaciona con la línea de formación integral y el desarrollo profesional docente de la Universidad Nacional de Educación (2023), que integra intereses, esfuerzos, objetos y metodologías para una realidad educativa, promoviendo una praxis pedagógica interdisciplinaria, donde la diversidad y el compromiso académico son fortalezas esenciales para un desarrollo investigativo orientado a la generación del conocimiento pedagógico y educativo.

1.2. Planteamiento del problema

La presente investigación inicia en las prácticas pre profesionales en el octavo ciclo de la carrera de Educación Inicial en la Universidad Nacional de Educación, el cual tiene como núcleo problemático ¿Qué valores y mecanismos de participación de los sujetos que aprenden de la comunidad?, y con el eje integrador Diseño del trabajo de integración curricular (intervención - diagnóstico educativo – comunitario) interacciones escuela-familia-comunidad) en el ámbito de Educación Inicial.

En Educación Inicial, es importante incorporar estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza en la primera infancia. Esto permite crear una experiencia educativa significativa y eficaz para los niños y niñas. Como menciona Bruner (1983), mediante actividades innovadoras

se proporciona un aprendizaje estimulante que fomente su desarrollo integral. Es decir, ofrece trabajos que llamen la atención de cada infante para promover un mejor desarrollo educativo.

Se evidencia la carencia de estrategias metodológicas por parte de la docente, en efecto, algunas manifestaciones indican la utilización frecuente de hojas de trabajo como actividad principal de los niños, de acuerdo a la observación participante y los registros hechos en los diarios de campo, se encontró que los infantes son incitados a trabajar diariamente en hojas de trabajo que deben pintar o dibujar, debido a estas manifestaciones ha provocado que se muestren poco motivados en las distintas tareas. Otra manifestación encontrada son las escasas actividades de exploración que experimentan los niños, generalmente la docente busca realizar actividades donde los infantes permanezcan sentados toda la jornada, evidenciando el poco uso del juego como forma de descubrimiento y exploración en dichas actividades.

En cuanto a lo observado, se detectó como posible causa, el cumplimiento estricto de hojas de trabajo por quimestre, que la docente debía cumplir de acuerdo a cada experiencia de aprendizaje planificada. Otra posible causa, es la escasa información para realizar actividades de juego. Asimismo, el espacio en el aula es limitado y los materiales disponibles suelen ser poco innovadores, lo que evita captar la curiosidad y el interés de los niños en clase, disminuía el compromiso y la motivación de los niños con las actividades de aprendizaje.

Cada ambiente cuenta con una hoja de trabajo, por lo tanto, los niños constan de poco tiempo dentro de la planificación donde pocas veces son partícipes de actividades al aire libre, que incluyan mover todo el cuerpo o técnicas de aprendizaje implementadas por cada estudiante, a la vez que juegan mientras aprenden. Por ende, las estrategias metodológicas de gamificación son esenciales porque aumenta el interés del niño y fomenta el aprendizaje activo, involucrando el juego significativo mediante la integración de elementos lúdicos en el proceso educativo y dar

paso a la evaluación por medio de un diagnóstico para analizar las capacidades y dificultades de cada estudiante, por lo que se plantea estrategias con esta metodología para fomentar el trabajo en equipo y compañerismo, ayudando en la estimulación de las destrezas en el aula de clase al momento de ejecutar las planificaciones CEI

1.3. Pregunta de investigación

¿Qué estrategias metodológicas pueden diseñarse para mejorar el proceso de enseñanza en los ámbitos de relaciones lógico matemático y comprensión y expresión del lenguaje en el subnivel inicial 2 "D" en el CEI Alonso Torres?

1.4. Objetivos de investigación

1.4.1. Objetivo general

Proponer un sistema de actividades gamificadas para el proceso de enseñanza en el ámbito de relaciones lógico matemático y comprensión y expresión del lenguaje para el subnivel inicial 2 "D" en el CEI Alonso Torres.

1.4.2. Objetivos específicos

- Sistematizar los fundamentos teóricos relacionados con las estrategias metodológicas aplicables al proceso de enseñanza en Educación Inicial.
- Diagnosticar las estrategias metodológicas empleadas por la docente del subnivel inicial 2 "D" en el ámbito de relaciones lógico matemático y comprensión y expresión del lenguaje en el Centro de Educación Inicial Alonso Torres.
- Diseñar un sistema de actividades basado en la gamificación como estrategia metodológica dirigida a la docente del subnivel inicial 2 "D" en el proceso de enseñanza en el CEI Alonso Torres.

- Validar por expertos el sistema de actividades gamificadas para su implementación en el subnivel inicial 2 "D" en el Ámbito de relaciones lógico matemático y comprensión y expresión del lenguaje del CEI Alonso Torres.

1.5. Justificación

Al integrar estrategias metodológicas en el proceso educativo, se fomenta el aprendizaje activo y experiencial, los protagonistas de este estudio fue la docente encargada del aula y los beneficiarios indirectos son los 25 niños del Centro infantil. Este sistema ayuda a fomentar los conocimientos, habilidades y valores a través del juego, permitiendo a los niños explorar conceptos de manera analógica y digital. Esto mejora las habilidades sociales, emocionales y cognitivas proporcionando un entorno acogedor para que los infantes apliquen lo aprendido de manera práctica, estimulando su creatividad, resolución de problemas y pensamiento crítico. Además, contribuye a un ambiente de aprendizaje colaborativo y positivo, donde interactúan entre sí, de una manera dinámica.

La investigación nace de la necesidad de estudiar las estrategias metodológicas y su importancia, debido a su ausencia en el CEI "Alonso Torres", al momento de diseñar y ejecutar planificaciones, ya que, constan de actividades basadas en hojas de trabajo, además al momento de rotar de ambiente los niños necesitan de un espacio libre para desenvolverse, así mismo, continúan desarrollando actividades homogéneas sin tener la oportunidad de explorar su entorno. Por lo que se propone un sistema de actividades gamificadas, que busca fomentar un aprendizaje más dinámico, interactivo y adaptado a las necesidades y capacidades de cada niño.

Acosta et., al (2020) mencionan que, las estrategias metodológicas comprenden una serie de actividades planificadas de forma organizada que facilitan la evolución del conocimiento

tanto a nivel escolar como individual. Estas acciones pedagógicas tienen como objetivo mejorar y fortalecer los procesos de enseñanza, actuando como intermediarias para el desarrollo de la inteligencia, la conciencia, la afectividad y las habilidades necesarias para una participación en la sociedad. Estas estrategias identifican principios, enfoques y métodos que guían las acciones del educador en la organización, implementación y evaluación del sistema educativo, orientando a la educación hacia los objetivos deseados de manera sistemática y efectiva para favorecer la adquisición de conocimientos.

La elección del sistema de actividades gamificadas, se justifica por su capacidad de contribuir a la educación en la primera infancia y fomentar el desarrollo integral de los niños en esta etapa crucial. Esta metodología lúdica facilita el aprendizaje significativo, estimula la coordinación motora, promueve habilidades sociales y cognitivas de una forma creativa. Además, se adapta a las características específicas para cada grupo de infantes, asegurando un ambiente educativo, estimulante y divertido que favorece el crecimiento y la exploración activa de los niños.

Haciendo énfasis, este trabajo se centra en el ámbito de relaciones lógico matemático y comprensión y expresión del lenguaje, la importancia de las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza radica en su capacidad singular para involucrar la participación de los estudiantes de manera significativa, es necesario que el educador reconozca el uso de diversas estrategias metodológicas en Educación Inicial, como una herramienta que más allá de la innovación, surge como una necesidad para volver protagonistas a los niños de su propio aprendizaje y los anima a participar activamente en las actividades, fomentando el aprendizaje a través de la exploración directa y experimentación práctica. Los infantes adquieren conocimiento a través de la interacción con su entorno estableciendo vínculos entre lo que ya saben y los



nuevos conceptos que están aprendiendo. Además, enfatiza la importancia del trabajo en equipo y la cooperación tanto entre los niños y la docente.

Capítulo II.

2. Marco Teórico

2.1. Antecedentes

Las estrategias metodológicas aportan innovación al entorno escolar y favorece la interacción con los infantes al implementar actividades didácticas dentro de las planificaciones diarias. Por tal motivo, se presenta a continuación una búsqueda sistemática de los principales referentes a nivel internacional, nacional y local en relación con las estrategias metodológicas en el campo de Educación Inicial.

2.1.1. Internacionales

Referente al nivel internacional, se encuentra la investigación de Rivera (2022) titulada “Sistema de estrategias metodológicas orientada al desarrollo de los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial en Lima”. Tuvo como objetivo fortalecer el desarrollo de las habilidades de los niños, empleando un enfoque cualitativo y un paradigma sociocrítico. Llevo a cabo un diagnóstico que abarco a 52 estudiantes y 2 docentes. Para esta investigación se utilizaron instrumentos como la ficha de observación, la guía de observación y guía de entrevista. Como resultado se identificó estudiantes con poco desarrollo de habilidades autónomas y docentes con desconocimiento de teorías y estrategias para desarrollarlas.

Así mismo Guaylla (2022) desarrollo su trabajo en Perú, denominado “Sistemas metodológicos para mejorar el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en niños de 4 años del centro de educación inicial María Guerrero Vásquez 2021”. Tuvo como objetivo desarrollar un programa de estrategias metodológicas para mejorar el lenguaje oral en los infantes. Además, utilizaron una metodología cuantitativa y de diseño experimental, tuvo una muestra de 20 niños. Los resultados después del programa evidencian que en el grupo

experimental tenía la necesidad de fortalecer la comprensión del lenguaje, por ellos se llegó a la conclusión que, la aplicación de un programa basado en estrategias metodológicas mejora significativamente en el desarrollo de los niños.

Finalmente, se tomó en consideración a Cárdenas (2020) con su trabajo de investigación titulado “Los juegos de roles como estrategia para mejorar la interacción en los niños y niñas de 5 años en la institución educativa inicial”. Tuvo como objetivo comprobar la efectividad que tiene el juego de roles como estrategia metodológica para mejorar la socialización de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N.º 018. Para ello, utilizaron un diseño cuasi experimental y de enfoque cuantitativo, aplicado a 72 estudiantes de 4 y 5 años. Como resultados principales se detalla que los estudiantes lograron interrelacionarse entre ellos socializando unos a otros. Concluyendo que la estrategia mejoró significativamente la socialización de los niños de 5 años, con la aplicación del juego de roles.

Los antecedentes revisados proporcionaron una visión integral sobre las estrategias metodológicas en Educación Inicial y su importancia en la diversidad de ambientes y actividades diarias con los niños. Sin embargo, señalan que los métodos utilizados en la institución de estudio pueden no ser adecuados para el aprendizaje infantil. Estos aportes de investigación ofrecen valiosa información sobre diversas metodologías, su adaptabilidad y las implicaciones pedagógicas, lo que puede mejorar la calidad de la presente investigación al proporcionar perspectivas y evidencia empírica para orientarla de manera efectiva.

2.1.2. Nacionales

Durante el desarrollo de esta investigación se realizó la búsqueda de antecedentes nacionales que se conectan con nuestro tema de las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De forma que, la primera investigación revisada se desarrolló en Manabí por Alcívar et al. (2023) titulada "Sistema metodológico del docente para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes", su propósito fue indagar la influencia de los docentes en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, a través de estrategias metodológicas, la metodología que se empleó fue mixta, usaron técnicas e instrumentos como: diario de campo y entrevistas a varios docentes, teniendo como resultado la falta de estrategias para un aprendizaje eficaz en los niños. Por ende, este estudio hace hincapié a la importancia de utilizar estrategias metodológicas en la enseñanza y aprendizaje de un docente, por lo que le permitirá al infante desarrollar sus potenciales a la hora de aprender.

La segunda investigación realizada se desarrolló Quito por Pillajo et al. (2021) titulada "El juego-trabajo como sistema de enseñanza-aprendizaje en educación inicial", tuvo como objetivo superar las prácticas educativas tradicionales mediante estrategias metodológicas basadas en el juego-trabajo, creando una pedagogía no convencional durante las horas de enseñanza. La información se obtuvo a través de la revisión de libros, métodos y herramientas cuantitativas. Los resultados indican que el indicador más significativo entre los 52 docentes es que la metodología juego-trabajo es considerada una estrategia educativa eficaz, con un porcentaje de aceptación del 42.3%

Como tercera información se revisó el estudio de Miñan y Espinoza (2020) desarrollada en Machala, su estudio titulado "El sistema metodológico como motivación en el nivel inicial" tuvo como objetivo analizar la importancia de la pedagogía musical como estrategia metodológica para desarrollar la motivación y potenciar las habilidades cognitivas y socioemocionales en los escolares del nivel inicial. La recolección de información se dio a través de un estudio de revisión bibliográfica, sistematizado a través de los métodos de la investigación

científica, histórico-lógico, hermenéutico, análisis de contenido y analítico-sintético, estos hallazgos subrayan la importancia de la importancia de la pedagogía musical como herramienta efectiva para mejorar la motivación y el desarrollo global de los niños en el nivel inicial.

2.1.3. Regionales

Dichos antecedentes son pertenecientes a la región Sierra ya que alberga una gran cantidad de ciudades importantes como Azogues y Cuenca, al explorar estos antecedentes, se pudo identificar tendencias, desafíos y oportunidades que influyen en el tema de estudio, facilitando así una comprensión más completa del contexto regional.

Como primer antecedente, se cita la investigación de Barbecho y Cuzco (2022) titulada 'Expresión artística como estrategia metodológica en niños de 4 años del paralelo "F" del Centro de Educación A.B.C., Azogues-Ecuador'. El objetivo general fue implementar experiencias de aprendizaje basadas en la ludí-expresión mediante el arte, para desarrollar la expresión artística en niños de Inicial 2 del paralelo 'F'. La investigación, con un paradigma socio-crítico y enfoque cualitativo, utilizó la metodología de investigación acción. La recolección de información se realizó mediante observación y entrevistas, utilizando instrumentos como la ficha de observación, la guía de preguntas y el diario de campo. Los resultados mostraron que las actividades planificadas fueron efectivas, permitiendo a los infantes expresar sus emociones a través de la ludí-expresión.

Asimismo, Cusco y Urgilés (2021) alegan que, en su investigación titulada "Aplicación de la metodología juego-trabajo centrada en el Centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega, Azogues-Ecuador", tienen como objetivo implementar una guía de estrategias didácticas basadas en la metodología juego-trabajo para el ámbito de relaciones con el medio natural, utilizando las tecnologías de la información y comunicación (TIC). La investigación estuvo

basada en un paradigma socio-crítico con un enfoque cualitativo y un método de investigación-acción, empleando técnicas como la observación participante, la entrevista semiestructurada y la encuesta, usando el diario de campo, el guion de entrevista y el cuestionario como instrumentos. Los resultados muestran que las actividades son adecuadas para sesiones de 40 minutos en Zoom, y las herramientas digitales despiertan un notable interés en los niños.

En el mismo orden de las cosas, Rodríguez (2021) presenta su estudio titulado "Estrategias metodológicas para estimular la creatividad en niños de sub inicial 2" en Cuenca, Ecuador. Su objetivo central fue identificar y determinar las estrategias metodológicas que promueven el desarrollo de la creatividad en niños y niñas. La metodología adoptada fue de carácter correlacional, respaldada por una investigación bibliográfica. En este proceso, se utilizan técnicas como test valorativos y entrevistas. Los resultados obtenidos resaltan la efectividad de la implementación de estrategias lúdicas o actividades que comprometan el desempeño integral de los niños y niñas en la etapa inicial. Es crucial que estas actividades generen un entorno donde los niños se sientan seguros para expresar su creatividad.

Estas tres investigaciones a nivel local aportan de manera positiva al presente trabajo, puesto que mencionan la importancia de fomentar diversas estrategias metodológicas mediante diversas actividades que llamen la atención de los infantes.

2.2. Fundamentos teóricos

Los fundamentos teóricos son una guía para la comprensión y evaluación de los datos, con la finalidad de reconocer y estructurar la información de forma más pertinente, lo que facilitará el apoyo de la investigación. Este documento se encuentra resumido en enfoques metodológicos que emplean la gamificación como estrategia para potenciar el aprendizaje y promover experiencias más significativas.

2.2.1. El paradigma constructivista en el abordaje de las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza en Educación Inicial

El paradigma constructivista en la implementación de las estrategias metodológicas como un proceso de enseñanza, sostiene que la enseñanza es el proceso activo y personal, A través, de este enfoque los estudiantes construyen su propio conocimiento. Este proceso facilita el contexto educativo, implica un cambio en la forma de enseñanza alejándose del enfoque tradicional basado en la transmisión de conocimientos, en su lugar se promueve un rol activo del estudiante en la construcción de sus saberes Bruner (1960).

Serrano y Pons (2011) conciben al constructivismo como un proceso activo de aprendizaje que se manifiesta durante toda la vida, comenzando desde la concepción, con respecto al ámbito académico se alinea a las disposiciones del descubrimiento, la experimentación y el pensamiento crítico. Es propicio hablar del constructivismo en Educación Inicial, dado que el docente es quien ofrece herramientas participativas para que cada estudiante vaya construyendo su conocimiento y en este proceso guiado, también interviene el entorno, los compañeros, el ambiente que lo rodea, para desarrollar un aspecto emocional en las habilidades conseguidas.

Como menciona Miranda (2022) el constructivismo en la educación proyecta al docente y al niño como personas que construyen su conocimiento mediante la interacción entre ellos y las actividades a realizar. Esta relación comienza durante el proceso de enseñanza en el aula, cuando el educador lleva a cabo su práctica docente. Por ello el constructivismo se evidencia a través de diversos procesos pedagógicos que implican una reflexión constante sobre el desempeño del docente al momento de enseñar, permitiendo al educador seleccionar las estrategias metodológicas adecuadas para los niños, que deben ser cuidadosamente elegidas y adaptadas

para fomentar un ambiente de aprendizaje efectivo, entonces, no solo implica acciones y conocimientos, sino también emociones, creencias y valores que el docente manifiesta en el aula.

2.2.2. El constructivismo para el trabajo de estrategias metodológicas en Educación Inicial

El paradigma constructivista está directamente relacionado a la metodología que se sigue en las aulas infantiles, debido a que, el educador asume el rol de facilitador en las actividades propuestas en el proceso de construcción del conocimiento, en cada una de las sesiones establecidas. Dicho esquema subyace en la idea de que el pensamiento se construye mediante las experiencias obtenidas, y el nivel de dificultad tras cada competencia conseguida, por medio de la interacción con el entorno y las vivencias personales (Muñoz et al., 2023).

El constructivismo es una de las teorías más empleadas en Educación Inicial, preparatoria y básica elemental. El docente que aplica un método constructivista es aquel que establece diálogos, quien ofrece una clase de participación activa, no es el dueño del conocimiento. Afirmaciones que concuerdan con lo expuesto por, Miranda (2022) indica que, el constructivismo convierte en protagonista al estudiante, quien en su experimentación o exploración de los contenidos que son ofrecidos por el docente, construye e interioriza significativamente la información recibida luego de una serie de combinaciones metacognitivas.

El estudiante ocupa una posición central en el proceso educativo, participando activamente y mostrando respeto hacia sí mismo y hacia los demás. Se destaca por proponer soluciones innovadoras y construir su propio aprendizaje de manera activa. Según Nisbet y Shucksmith (1987) estas estrategias constituyen a los procesos ejecutivos que eligen, coordinan y aplican habilidades, actuando como guías para los estudiantes en la ejecución efectiva de tareas

educativas. Es crucial distinguir entre habilidades individuales y estrategias, siendo estas últimas un conjunto coordinado de habilidades para alcanzar objetivos específicos.

En resumen, todo proceso educativo tiene una meta definida, y la adquisición de habilidades específicas en las estrategias empleadas en el proceso de enseñanza, respondiendo a la pregunta del "cómo hacerlo" siendo esencial en la planificación educativa.

2.2.3. La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel en el abordaje de las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje

David Ausubel propone una teoría, donde afirma que la comunicación verbal es un elemento que forma parte de la construcción de un aprendizaje significativo, y que contenidos anteriores se consolidan con los nuevos, dándole un sentido significativo a las experiencias alcanzadas. Así pues, la comunicación se manifiesta de manera clara en el desarrollo de aprendizaje del estudiante, siendo los contenidos necesarios y fundamentales para la configuración de los nuevos conocimientos, dándole un sentido auténtico y representativo en la memoria, al igual que la disposición afectiva y emocional. Cuando hablamos de aprendizaje significativo pensamos que los primeros contenidos aprendidos por primera vez tienen un sentido valioso, por el contrario, para Ausubel, el aprendizaje significativo yace en la interiorización y evocación de las habilidades y/o información conseguida (Contreras, 2016).

De igual forma Cedeño Tuarez et al. (2022) conceptualizan al aprendizaje significativo como una integración de la información experimentada por dos ámbitos, uno cognitivo y otro emocional, de esta manera la información entregada por el docente es perpetua, es decir, cultivar emociones positivas y promueve la información duradera.

A continuación, se presentan algunas ideas claves de la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel y su aplicación en el abordaje de las estrategias metodológicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial.

Partir de lo concreto y familiar: El aprendizaje significativo se da cuando se relaciona la nueva información con conocimientos previos. En el caso de Educación Inicial, es importante comenzar con experiencias y conceptos concretos y familiares para los niños, vinculando nuevos conocimientos a sus vivencias cotidianas.

Uso de materiales lúdicos y manipulativos: Los niños adquieren conocimientos mediante el juego y la manipulación. Las estrategias metodológicas deberían incluir el uso de materiales lúdicos y manipulativos que estimulen los sentidos y promuevan la exploración.

Integración de actividades prácticas: Las actividades prácticas y experienciales son esenciales en la Educación Inicial. Los niños aprenden mejor cuando participan activamente en actividades que involucran sus sentidos y habilidades motoras, lo que facilita la construcción de significados a través de la experiencia directa.

Estimular la curiosidad y la exploración: Ausubel destaca la importancia de despertar el interés del estudiante. En Educación Inicial, las estrategias metodológicas deben estimular la curiosidad y la exploración, creando un ambiente que motive el descubrimiento y la búsqueda de conocimiento.

Por ello, para implementar el aprendizaje significativo en Educación Inicial es importante adaptar las estrategias metodológicas para atender las necesidades específicas de los estudiantes en sus primeros años de vida, aprovechando la curiosidad y exploración de todos los niños, así como su tendencia natural hacia la exploración del entorno que caracteriza a cada uno.

2.2.4. Currículo de Educación Inicial en el abordaje de las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial

El Currículo de Educación Inicial (2014) plantea que, el maestro debe ser escenógrafo, no un simple espectador, sino un participante más en las actividades propuestas, asegurando una actuación imparcial en la participación de las actividades diseñadas para la clase, además debe observar que los estudiantes resuelvan las dificultades que encuentren en el juego y verificar los comportamientos inadecuados

De igual manera, propone un método de enseñanza basado en el juego trabajo, enfocado en diferentes espacios denominados “rincones lúdicos”, que permiten aprender de manera espontánea, mediante orientaciones que sirvan como base para el docente, durante la planificación académica, establecerá actividades enfocadas en la exploración, la experimentación y el juego, estos lineamientos facilitan el progreso de diversas destrezas.

También, resalta la importancia de las estrategias metodológicas para el crecimiento educativo de los infantes, adoptando un enfoque pedagógico basado en el juego. Asimismo, propone la implementación de proyectos pedagógicos que fomenten la exploración y participación activa, destacando la personalización de la enseñanza según las necesidades individuales de cada niño, de igual forma, la evaluación se entiende como un procedimiento continuo y formativo, basado en observaciones y registros para comprender el progreso de los estudiantes.

Además, destaca la importancia de fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas desde las primeras etapas. La integración de actividades al aire libre y la conexión con la naturaleza son considerados relevantes para el bienestar físico y emocional. Se alienta la interacción entre pares, fomentando habilidades sociales y cooperativas, creando un ambiente

educativo que motive el amor y la curiosidad por el aprendizaje desde las etapas iniciales, sentando las bases para un desarrollo sólido en etapas educativas posteriores.

En este contexto, las investigaciones realizadas por Peralta (2008) resultan especialmente significativas para fomentar el desarrollo integral de los individuos y menciona que el currículo de educación inicial tiene como objetivo fortalecer el desarrollo global de los infantes mediante una educación lúdica, interactiva y adaptada a sus características y necesidades individuales enfatizando la importancia de una pedagogía activa y participativa que promueva el juego, la exploración y la creatividad como elementos esenciales en el currículo de educación inicial.

Por otra parte, Loor et al. (2019) señalan que, es deber del docente crear ambientes educativos que resulten tanto motivadores como favorables. Esto permitirá a los niños tener acceso a entornos donde los docentes se involucren de manera positiva en las actividades, aportando de manera efectiva en sus primeros años de vida, lo cual tendrá un impacto significativo en su vida a lo largo del tiempo.

2.2.5. Estrategias metodológicas en Educación Inicial

Como se ha tratado a lo largo del proyecto, las estrategias metodológicas representan un conjunto dinámico de actividades que han sido planificadas y diseñadas con el propósito de facilitar la adquisición de conocimientos tanto en el contexto escolar como en el individual. Estas estrategias detallan las acciones pedagógicas implementadas para fortalecer los procesos de enseñanza, actuando como un recurso que favorece al desarrollo de la inteligencia, la conciencia, la eficacia y la capacidad de adaptación en la sociedad (Hornby y Greaves, 2023).

Siguiendo el modelo estándar de enseñanza-aprendizaje adoptado, se identifican las tácticas metodológicas adecuadas, las cuales se conciben como técnicas y pasos diseñados para que los niños alcancen objetivos de aprendizaje específicos. Por tal motivo, las estrategias

metodológicas en educación inicial están diseñadas para promover el desarrollo integral desde los primeros años de vida, enfocándose en el juego, la exploración y el estímulo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Si bien es cierto, existe una diversa gama de enfoques, los cuales puede incluir o requerir el uso de diferentes perspectivas pedagógicas, como el aprendizaje basado en proyectos, entre otros (Bodrova y Leong, 2003).

Según Vygotsky (1978) alegan que el aprendizaje basado en el juego es esencial para el desarrollo cognitivo en la infancia. Tal como lo da a conocer en su obra "Mind in Society".

Las estrategias metodológicas en Educación Inicial, no solo son actividades recreativas, sino son una herramienta vital para la construcción activa del conocimiento. Al fomentar estas estrategias en el entorno educativo, los educadores tienen la capacidad de ofrecer a los niños oportunidades para que exploren, experimenten y perfeccionen sus habilidades de forma significativa. (p.54)

Definiendo así que, dentro de las tácticas más relevantes para lograr un aprendizaje significativo se encuentran las siguientes:

Aprendizaje basado en el juego. Emplea el juego como una herramienta principal para un buen aprendizaje, permitiendo que los niños adquieran habilidades cognitivas, sociales y motoras de manera dinámica.

Juego de Roles. Emplea una estrategia clave ya que, facilita la participación activa en situaciones simuladas brindando oportunidades interactivas que permitan a los infantes explorar, aprender y desarrollar sus capacidades a través de roles y escenarios específicos.

Aprendizaje basado en proyectos. Fomenta la colaboración entre estudiantes al trabajar con actividades que promuevan el desarrollo de habilidades sociales y la valoración de diversas

perspectivas. Al abordar proyectos que integran múltiples disciplinas, los estudiantes aplican conocimientos en diversas áreas, fortaleciendo su comprensión holística.

Gamificación. Es una estrategia educativa y motivacional que implica la introducción de elementos y dinámicas a través de juegos. Ayudando a educadores para que puedan diseñar actividades incentivando la participación a través de niveles desafíos y recompensas.

Aprendizaje cooperativo. Promueve la cooperación entre infantes y trabajan en conjunto para lograr objetivos comunes, facilitando así el intercambio de ideas para la construcción conjunta de conocimiento.

Al combinar estas estrategias y adaptarlas a las necesidades individuales de los niños, contribuye a un entorno educativo enriquecedor que promueve significativamente al desarrollo educativo de los infantes.

Capítulo III.

3. Marco Metodológico

En esta sección se aborda la metodología empleada en la presente investigación, incluyendo el paradigma, el enfoque, el nivel y diseño de la investigación acción participativa, así como una descripción detallada de cada uno de estos aspectos. Por lo tanto, hemos planteado como técnica la observación participante, y como instrumentos tenemos el diario de campo, guía de observación y por último la guía de entrevista.

3.1. Paradigma interpretativo

Este estudio se basa en el paradigma interpretativo, que, según Walker (2021), se refiere al método de comprensión interpretativa en la investigación social. Además, enfatiza la importancia de entender los significados subjetivos que los individuos asignan a sus experiencias. De acuerdo a su criterio, la sociología debe centrarse en desempeñar el significado que las personas otorgan a sus acciones en un contexto social e histórico específico, en lugar de limitarse a buscar explicaciones causales externas. En este sentido, el paradigma interpretativo implica una comprensión profunda de los significados subjetivos y las motivaciones detrás del comportamiento humano.

Adicionalmente, se basó en la comprensión profunda y la interpretación de la realidad desde el punto de vista de las personas. Por ello, se identificó la problemática, a través de las practicas pre profesionales, buscando los significados e interpretaciones que las personas dan en base a sus experiencias, este enfoque se centró en entender los procesos culturales y sociales desde la perspectiva de quienes los vivieron.

3.2. Enfoque

El proyecto en cuestión, se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, debido a su capacidad para realizar un análisis detallado y exhaustivo, así como para proporcionar una descripción profunda del problema en cuestión. Este enfoque permitió explorar con detalle las experiencias, percepciones y perspectivas de los participantes, lo que aportó a una comprensión más completa de nuestro fenómeno estudiado. Por lo tanto, el enfoque cualitativo se consideró apropiado para abordar la complejidad y la naturaleza subjetiva del tema investigado.

Hernández (2014) señala que, el enfoque cualitativo implica la recolección y análisis de datos con el objetivo de perfeccionar la investigación. Los estudios que emplean los datos cualitativos generan preguntas e hipótesis que surgen antes, durante o después de obtener la información. Son fundamentales para identificar preguntas de investigación relevantes para perfeccionarlas y responderlas de manera más efectiva.

Cada investigación comienza con el objetivo de abordar un problema y encontrar soluciones o respuestas. En este caso, durante las prácticas preprofesionales se realizó la recolección y análisis de información utilizando técnicas e instrumentos de investigación cualitativa. En la fase diagnóstica, se emplearon una guía de preguntas, entrevistas semiestructuradas aplicadas a la docente, observación participante y la recopilación de datos, los cuales se registraron en los diarios de campo.

3.3. Diseño - Fases del diseño de caso

Yacuzzi (2005) afirma que, el estudio de caso es una investigación práctica que analiza un fenómeno actual en su contexto real, particularmente en situaciones donde existe fronteras entre el acontecimiento y su contexto, las mismas que no están definidas. Por ello, propone un

enfoque holístico y sistemático que implica la recopilación de datos múltiples y el uso de diversas técnicas de análisis para comprender la complejidad del evento.

El estudio de caso en una investigación cualitativa, profundiza un caso específico para comprenderlo a profundidad, considerando su contexto, los actores involucrados y las interacciones entre ellos. Ambos enfoques enfatizan la importancia de la comprensión contextual para garantizar la fiabilidad de los hallazgos y su validez. La presente investigación se refiere al caso de estrategias metodológicas que aplica la docente en el ámbito de relaciones lógico matemático y comprensión y expresión del lenguaje. (Ver tabla 1).

Tabla 1

Fases del estudio de caso

Planificación del estudio de caso	Diseño del estudio de caso	Preparación para la recolección de datos	Recolección de datos	Análisis de datos	Informe del estudio de caso
Esta fase define el problema de investigación y selecciona el caso apropiado y se crea un plan detallado para la	Se determinan las fuentes de evidencia, identifican técnicas de recolección de datos y establecen procedimientos para asegurar	Se llevan a cabo las actividades necesarias para obtener acceso al caso, como la obtención	Se recopilan datos de múltiples fuentes, utilizando diversas técnicas como entrevistas, observaciones, análisis de	Se examinan los datos recolectados utilizando técnicas específicas con el fin de detectar patrones, relaciones y.	Se elabora un informe exhaustivo que expone los resultados del estudio y una descripción del caso,



Planificación del estudio de caso	Diseño del estudio de caso	Preparación para la recolección de datos	Recolección de datos	Análisis de datos	Informe del estudio de caso
recolección y análisis de datos. En este trabajo surgió el problema de investigación, donde se evidencia la ausencia de estrategias metodológicas en el aula de clases.	la validez y la fiabilidad de los datos. Para lograr una recolección de datos efectiva, se elaboraron instrumentos como: la guía de preguntas, observación participante y como técnicas tenemos al diario de campo y la entrevista.	de permisos, como la carta de autorización para tomar fotografías.	documentos, entre otros.	temas relevantes para la investigación	análisis de los datos y conclusiones.

3.4. Población, muestra (muestreo probabilístico o no probabilístico) o Informantes clave / participantes

La investigación se realizó en el Centro de Educación Inicial "Alonso Torres", situado en la parte urbana de la ciudad de Azogues. Este centro educativo dispone de horarios tanto matutinos como vespertinos para impartir clases y cuenta con una población estudiantil de 214 alumnos y 8 docentes, incluyendo cargos administrativos como la directora e inspectora. Se

seleccionaron como sujetos de estudio a 25 estudiantes de 4 y 5 años, compuestos por 13 niños y 12 niñas. Durante el desarrollo de las prácticas, se pudo identificar un problema relacionado con la escasa implementación de estrategias metodológicas en la ejecución de actividades en el aula.

3.5. Criterios de inclusión y exclusión de las unidades de información

Este estudio se centrará en las estrategias metodológicas utilizadas por las docentes del nivel Inicial 2 paralelo “D” CEI “Alonso Torres”. (Ver tabla 2)

Tabla 2

Criterios de inclusión y exclusión de los sujetos de estudio

Criterios de Inclusión	Criterios de exclusión
La docente del subnivel inicial 2 "D" del CEI “Alonso Torres”.	Los docentes que no pertenezcan al subnivel inicial 2 "D" del CEI “Alonso Torres”.
El objetivo y componente de actividades de la planificación micro curricular.	Los demás componentes de la planificación micro curricular.
11 niños de 4 y 5 años que pertenecen al subnivel inicial 2 "D" del CEI “Alonso Torres” con consentimiento firmado.	Los niños de 4 y 5 años que no pertenecen al subnivel inicial 2 "D" del CEI “Alonso Torres” y que no tienen consentimiento firmado.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de la información

En esta sección, explicaremos de manera detallada las técnicas e instrumentos que utilizamos en nuestra investigación, también analizaremos la importancia que tienen estas técnicas en la recolección de datos para el estudio.

3.6.1. Observación Participante

Tejero (2021) sostiene que, la observación participante es un método de investigación cualitativa que se distingue por la participación activa del investigador en interacciones sociales de vida cotidiana, conversaciones y eventos relevantes dentro del entorno de los informantes, así mismo, al participar de forma activa la persona que está investigando puede captar aspectos sutiles y contextuales de la vida social y a lo largo de este proceso se va recopilando datos de manera sistemática y no intrusiva, lo que permite tener una visión más profunda y detallada de la realidad observada.

Además, incluye la participación del investigador de una manera activa en el grupo que se estudió, este enfoque no solo observa de manera pasiva, al contrario, interactúa y crea conexiones que intervienen de manera directa con los participantes para conseguir una percepción profunda en sus comportamientos, perspectivas y dinámicas sociales. Para recolectar los datos, los instrumentos que se pueden incluir son los diarios de campo, fotografías, videos, etc. Esta técnica permitió ajustar el proceso según sea necesario para captar de una manera más específica la complejidad del fenómeno que se estudió.

3.6.2. Entrevista

Villareal et al. (2022) sostienen que, la entrevista es una herramienta clave para obtener descripciones del mundo vivido por los participantes. Permite comprender e interpretar la experiencia de los individuos desde su propia perspectiva, facilitando la interacción significativa

entre entrevistador y entrevistado. Este proceso no solo permite generar interacciones cargadas de significado, sino que también ofrece la oportunidad de proponer posibles soluciones a nuestro problema investigado. En esencia, implica la interacción directa entre el investigador y el entrevistado, con la finalidad de obtener y recopilar la información más detallada

3.6.3. Diarios de campo

Son fundamentales para la recolección de información en una investigación, ya que permiten reflexionar sobre la práctica preprofesional y enriquecen o transforman los datos recopilados con el apoyo de este instrumento. De acuerdo con Luna et al. (2021), “los diarios de campo brindan al investigador un seguimiento constante del proceso de observación. Son útiles para aquellos investigadores que registran aspectos que consideran relevantes para analizar, interpretar y ordenar la información que están recolectando” (p. 247).

En el contexto educativo, el diario de campo se utiliza para recolectar información vivenciada en el campo de la acción. Según Arias (2021) este instrumento consiste en registrar hechos o situaciones observadas de los principales participantes, en este caso, los estudiantes y la docente, a través de la observación. De este modo, se realizaron anotaciones detallando las actividades planteadas por cada uno de los participantes. El diario de campo permitió realizar una valoración general y generar un diagnóstico basado en aspectos específicos.

3.6.4. Guía de entrevista

Díaz (2013) señala que, el guion de preguntas se emplea como un instrumento para recolectar información adicional que facilite la caracterización de la percepción sobre la inclusión educativa en una institución. El autor también destaca que la entrevista es una técnica eficaz para obtener datos más completos mediante el diálogo, ya que proporciona respuestas verbales que abordan las preguntas formuladas.

Las entrevistas de investigación son fundamentales, ya que proporcionan una comprensión detallada y matizada de las percepciones, opiniones, actitudes y experiencias de los participantes respecto al tema de estudio. Este enfoque es particularmente valioso para analizar fenómenos complejos desde la perspectiva de los propios individuos implicados. (Ver anexo B)

3.7. Operacionalización de la Categoría de estudio

En esta sección se presenta la tabla de categorización, la misma que inicia con la categoría principal del trabajo de investigación y proporciona una definición sobre el tema general, de ahí partimos para sacar las subcategorías, los indicadores, técnicas e instrumentos utilizados para recopilar información y recolectar datos relevantes para el tema de estudio (Ver tabla 3).



Tabla 3

Matriz de categorización

Categoría de estudio	Definición	Subcategoría	Indicadores	Técnicas/ instrumentos	Unidad de información
Estrategias metodológicas gamificadas en el proceso de enseñanza.	Según García et al. (2020), la gamificación es una estrategia educativa innovadora que utiliza juegos interactivos para facilitar el aprendizaje de manera dinámica. Así mismo las estrategias metodológicas se definen como procesos educativos mediante la aplicación de habilidades.	-Juego interactivo en las actividades diarias. -Trabajo colaborativo. -Estrategias según las necesidades de aprendizaje. - Diversos recursos - Estrategias para satisfacer diferentes estilos de enseñanza. - Interactividad y variedad en las actividades gamificadas.	- Aplica el juego interactivo en las diferentes actividades diarias. - Fomenta el trabajo colaborativo. - La docente ajusta las estrategias según las necesidades de aprendizaje - Utiliza diversos recursos. - Adapta sus estrategias para satisfacer diferentes estilos de aprendizaje. - Existe interactividad y variedad en las	-Observación participante. - Entrevista. -Diario de campo. -Guía de entrevista	Tutora profesional del subnivel 2.



actividades
gamificadas.

3.8. Técnicas e instrumentos de análisis de la información

En presente estudio, se empleará la técnica del análisis de datos cualitativos generales. Según Navarrete (2011) el análisis de datos es una etapa central de la investigación, ya que define las dinámicas de trabajo y se enfoca en los sujetos para comprenderlos en su entorno educativo. Para este estudio, se utilizarán las etapas principales del análisis, específicamente la codificación de primer y segundo ciclo, con el fin de analizar de manera significativa los datos recolectados.

Según Aguilar y Barroso (2015), la recopilación de datos requiere la implementación de estrategias y fuentes de información durante la recopilación de datos, este enfoque no solo facilita verificar la información recolectada, sino que también organiza y compara distintas fuentes o métodos empleados, Además, permite el uso de fuentes directas y precisas, tales como la observación participante y la entrevista como técnicas, así como el diario de campo, la guía de observación y la guía de preguntas como instrumentos.

3.9. Código de ética UNAE

El trabajo de investigación cuenta con la legitimidad del proyecto, por tanto, creemos necesario asegurarnos en garantizar la integridad, el bienestar y sobre todo la seguridad de los infantes investigados, por ello, se logró la obtención del consentimiento informado por parte de los padres o tutores legales de los niños mediante una carta de autorización para tomar fotografías como parte de la investigación. Esta carta detalla claramente el propósito de las



fotografías y cómo se utilizó en la investigación, por ello, se comprometió que las imágenes servirán únicamente con fines académicos.

Capítulo IV.

4. Procesamiento, análisis, e interpretación de la fase diagnóstica

En cuanto a este apartado es fundamental resaltar la importancia de transformar los datos crudos en información significativa. El procesamiento garantiza la organización adecuada de los datos, permitiendo descubrir patrones y significado subyacentes, mientras que la interpretación transforma los hallazgos en información útil que puede influir en la toma de decisiones estratégicas (García, 2022).

Por esta razón, se detallan las etapas involucradas en la transformación de los datos recolectados durante la investigación, desde el estado crudo hasta llegar a ser información significativa. El procesamiento, análisis e interpretación de los datos, son etapas cruciales y van más allá de lo simple, ya que, convierten la información de datos en conocimientos valiosos que fortalecen a la teoría y a la práctica de la investigación.

Este proceso se basó en herramientas esenciales como la entrevista semiestructurada, los diarios de campo y la guía de observación, cada una aporta una perspectiva única y valiosa a la investigación. Estas herramientas no solo enriquecieron el análisis e interpretación de los datos, además, convirtieron el proceso investigativo en una exploración profunda y significativa, permitiendo una comprensión contextualizada del objeto de estudio.

Además, es crucial señalar que se elaboró una tabla de categorización relacionada con el segundo objetivo específico de esta investigación "Diagnosticar las estrategias metodológicas empleadas por la docente del subnivel inicial 2 "D" en el proceso de enseñanza en el Ámbito de relaciones lógico matemático y el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje del CEI Alonso Torres".

La categoría "Estrategias Metodológicas Gamificadas en el Proceso de Enseñanza" se enfoca en la utilización de elementos y dinámicas de juego para mejorar la motivación de los niños. Esta categoría abarca varias subcategorías: el uso de juegos interactivos que fomentan la participación activa, el trabajo colaborativo que promueve la solución conjunta de problemas, y la adaptación de estrategias según las particularidades de aprendizaje de cada niño.

Además, incluye la utilización de diversos recursos educativos tanto digitales como físicos, la implementación de actividades ajustadas a diferentes estilos de aprendizaje, así como la creación de actividades interactivas que mantienen el entusiasmo y la participación de los estudiantes. Estas subcategorías permiten estructurar y personalizar las estrategias gamificadas para mejorar el proceso de enseñanza en el contexto educativo, lo que facilitó el análisis e interpretación de la guía de revisión documental y desarrollo de las preguntas para la entrevista.

La entrevista se realizó mediante la plataforma Zoom, a la docente del subnivel 2 "D" del CEI Alonso Torres permitiendo capturar sus experiencias, sentimientos y pensamientos en sus propias palabras. Estas interacciones directas crearon un vínculo que facilitó la obtención de datos detallados. Los diarios de campo, por su parte, son testigos silenciosos pero poderosos de las observaciones y reflexiones del investigador. Cada anotación fue una pieza del rompecabezas que ayudó a construir una visión más integral del fenómeno investigativo. Estas notas personales y observaciones contextuales añadieron profundidad y matices a los datos recolectados, finalmente, la guía de observación proporcionó un marco estructurado para captar comportamientos y eventos en su entorno natural. Este enfoque permitió una comprensión más holística y contextualizada, revelando patrones y tendencias que podrían pasar desapercibidos de otra manera.

4.1. Codificación abierta o de primer nivel

La codificación abierta es una fase fundamental en el análisis de datos cualitativos, especialmente en el enfoque de la teoría fundamentada. Se refiere a la acción de identificar, nombrar, categorizar y describir fenómenos encontrados en la codificación. Según Strauss y Corbin (2002) la codificación abierta es el proceso de desglosar, examinar, comparar, conceptualizar y categorizar datos. Además, durante este proceso, los datos se rompen en partes discretas, se examinan de manera minuciosa y se comparan por similitudes y diferencias, lo cual permite identificar categorías y sus propiedades.

Además de eso, es preciso verificar la información obtenida con el fin de obtener un reporte más detallado y preciso. Charmaz (2006) describe la codificación abierta como un proceso inicial que permite al investigador explorar lo que sucede en los datos sin imponer preconceptos. Acto que implica una lectura detallada de los datos y la implementación de códigos para identificar temas y patrones emergentes.

Para garantizar un análisis detallado y preciso, es esencial verificar la información obtenida. Cada categoría y subcategoría identificada durante la codificación abierta es crucial. Los códigos asignados, frecuentemente utilizando colores para su diferenciación, representan de manera significativa la información obtenida, facilitando así la comprensión y organización de los datos cualitativos (Ver tabla 4).



Tabla 4

Codificación de primer nivel de la fase de diagnóstico

Categoría	Subcategorías	Códigos
Estrategias metodológicas gamificadas en el proceso de enseñanza	Juego interactivo en las actividades diarias.	JIAD
	Trabajo colaborativo	TC
	Estrategias según las necesidades de aprendizaje	ESNA
	Diversos recursos.	DR
	Estrategias para satisfacer diferentes estilos de enseñanza.	ESDEE
	Interactividad y variedad en las actividades gamificadas	IVAG

Estos códigos representan áreas clave del entorno educativo observadas y analizadas. Juego interactivo en las actividades diarias (**JIAD**) se refiere al uso de juegos para promover la participación activa de los estudiantes. Trabajo colaborativo (**TC**) destaca la relevancia de las actividades en las que los niños trabajan juntos, desarrollando habilidades sociales y de equipo.

Estrategias según las necesidades de aprendizaje (**ESNA**) apunta a la implementación de métodos educativos que atienden las diversas necesidades individuales de los estudiantes.

Diversos recursos (**DR**) abarcan la variedad de materiales educativos utilizados para enriquecer el aprendizaje. Estrategias para satisfacer diferentes estilos de enseñanza (**ESDEE**) se centra en adaptar la enseñanza a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes. Por último,

Interactividad y variedad en las actividades gamificadas (IVAG) se centra en la incorporación de elementos de juego y actividades interactivas para hacer el aprendizaje más atractivo y dinámico.

4.1.1. Densificación de la información de los instrumentos de la fase diagnóstica

Después de revisar y seleccionar los elementos clave de la información obtenida mediante los instrumentos, se utiliza el Método de comparación constante (MCC), inspirado en Glaser y Strauss, como una técnica esencial en la investigación cualitativa para desarrollar teorías a partir de los datos recolectados. Este método implica una evaluación continua de los nuevos datos en relación con los datos previamente analizados, asegurando así la consistencia y profundidad en el análisis. Además, se emplea un enfoque riguroso en la recolección, análisis e interpretación de los datos, para garantizar la validez y fiabilidad de los resultados. Este proceso detallado facilita una revisión completa de los instrumentos empleados, proporcionando resultados significativos durante la fase diagnóstica de la investigación (Patton, 2002).

4.1.2. Densificación de la revisión documental

Con el fin de enriquecer la revisión documental, se llevó a cabo un análisis minucioso de los diarios de campo elaborados por los investigadores durante las semanas 1, 2, 3 y 4. Además, se decidió realizar una entrevista semiestructurada con la docente del aula para captar su perspectiva y experiencia directa. La guía de observación complementa este proceso al proporcionar un marco estructurado para registrar comportamientos y eventos relevantes en el entorno natural del estudio.

4.1.3. Revisión documental de los diarios de campo

En primer lugar, se detallan los registros obtenidos por los investigadores en los diarios de campo, referentes a la implementación de estrategias metodológicas en el área de expresión corporal y motricidad, utilizadas por la docente en el subnivel 2. A continuación, se presenta el

análisis detallado de estos registros, focalizado en las prácticas observadas y las interacciones pedagógicas que emergieron durante las actividades relacionadas con el desarrollo motor y la expresión corporal de los niños en el contexto educativo (Anexo A).

Durante nuestras observaciones, notamos que en los indicadores **JIAD** (Juegos interactivos en las actividades diarias) por escasa se utilizaron juegos interactivos para las actividades diarias. En el código **TC** (Trabajo colaborativo), también evidenciamos que los trabajos colaborativos entre los niños no se realizan con frecuencia. Además, en relación a **ESNA** (Estrategias según las necesidades de aprendizaje), observamos que rara vez se implementaron estrategias particulares para atender las diversas necesidades educativas de los estudiantes.

En cuanto al código **DV** (Diversos recursos), notamos que se emplean hojas de trabajo y pinturas en lugar de aprovechar diferentes materiales educativos. Respecto a **ESDEE** (Estrategias para satisfacer diferentes estilos de aprendizaje), observamos que en ningún momento se emplearon métodos específicos para ajustarse a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes en las actividades diarias.

En la subcategoría **IVAG** (Interactividad y variedad en las actividades gamificadas), nunca se implementaron estrategias de gamificación. Durante nuestras observaciones, fue evidente la falta total de actividades gamificadas que pudieran enriquecer la experiencia educativa con elementos interactivos y variedad de enfoques.

4.1.4. Densificación de la guía de preguntas semiestructurada (Entrevista)

La densificación de la guía de preguntas semiestructurada es crucial para obtener datos cualitativos ricos y detallados. Este proceso permite a los investigadores explorar aspectos profundos y complejos del tema de estudio, proporcionando una comprensión más completa y

matizada de las experiencias y perspectivas de los entrevistados. En el contexto educativo, esto es especialmente importante para diseñar intervenciones y estrategias que atiendan a las necesidades y desafíos específicos de los docentes y estudiantes (Anexo B).

En resumen, la densificación de la entrevista a la docente del subnivel de Inicial 2 D del CEI “Alonso Torres” a través de Zoom, mediante lo que se determina en la tabla de categorización, permite un análisis más profundo y detallado de las prácticas pedagógicas y experiencias educativas, contribuyendo a un mejor entendimiento y mejora de los procesos educativos.

Luego, se procedió a examinar la información según las subcategorías ya planteadas. Como primer punto, tenemos **JIAD** (Juego Interactivo en las Actividades Diarias), menciona que no se realiza por falta de tiempo. En segundo lugar, tenemos **TC** (Trabajo Colaborativo), aclara que no se puede realizar por el grupo de niños. En tercer lugar, tenemos **ESNA** (Estrategias según las Necesidades de Aprendizaje), hace mención la docente que no se puede realizar porque las planificaciones son realizadas por otros docentes. En cuarto lugar, **DR** (Diversos Recursos), los recursos se encuentran en diferentes ambientes de aprendizaje. En quinto lugar, **ESDEE** (Estrategias para Satisfacer Diferentes Estilos de Enseñanza), las planificaciones son realizadas por otros docentes por lo que no se puede aplicar para el aula. Y, por último, en sexto lugar, **IVAG** (Interactividad y Variedad en las Actividades Gamificadas), hace énfasis que las actividades gamificadas no son aplicadas dentro del aula por falta de espacio y falta de tiempo para cumplir con un cronograma establecido.

Este enfoque estructurado permite a los investigadores organizar y analizar los datos de manera sistemática, asegurando que todas las áreas relevantes sean cubiertas y ofreciendo una base firme para la formulación de conclusiones y recomendaciones.

4.1.5. Densificación de la guía de observación

La codificación de una guía de observación es un proceso sistemático que permite organizar y analizar los datos recolectados mediante la observación, facilitando la identificación de patrones, temas y relaciones dentro de los datos. Según Strauss y Corbin (2002) este procedimiento es fundamental para construir teorías a partir de datos cualitativos, proporcionando una interpretación profunda y estructurada de los fenómenos investigados. Inicialmente, se deben transcribir y organizar los datos de las observaciones, que pueden incluir notas de campo, grabaciones de video o audio, y cualquier otro material recolectado durante el proceso de observación. Luego, se revisan los datos varias veces para familiarizarse con el contenido, haciendo anotaciones iniciales que ayuden a identificar puntos importantes o temas emergentes.

La información presentada dio paso al análisis de los indicadores principales y dio como resultado en primer lugar la **JIAD** (Juego Interactivo en las Actividades Diarias), en este punto se evidencia una carencia absoluta que no se aplica dentro del salón de clase. En segundo punto tenemos **TC** (Trabajo Colaborativo), este punto no es implementado por la docente ya que valora más la perfección dentro del trabajo que el aprendizaje de los niños. El tercer punto habla sobre **ESNA** (Estrategias según las Necesidades de Aprendizaje), no se lleva a cabo, ya que la docente no planifica adecuadamente para la edad de los niños en su aula, ignorando así las estrategias de aprendizaje necesarias. Cuarto punto **DR** (Diversos Recursos), la docente cuenta con materiales dispersos por todos los ambientes de aprendizaje. Además, los materiales que sí se encuentran dentro del aula no se utilizan, ya que el enfoque principal se limita al uso exclusivo de hojas. En el quinto lugar nos habla sobre **ESDEE** (Estrategias para Satisfacer Diferentes Estilos de Enseñanza), no son implementadas porque la docente no realiza planificaciones personalizadas

que las integren. Sexto puesto está constituido por **IVAG** (Interactividad y Variedad en las Actividades Gamificadas), no se implementa debido a la falta de innovación por parte de la docente. No aplica actividades que fomenten la creatividad de los niños y muestra una resistencia a aprender nuevas metodologías o explorar diferentes enfoques.

Como conclusión la guía de observación adquiere una relevancia especial para comprender el desarrollo y el aprendizaje de los niños. Al emplear una guía de observación estructurada y adecuada, los docentes pueden captar de manera efectiva las interacciones de los niños con el entorno, sus comportamientos sociales, habilidades cognitivas y emocionales en situaciones cotidianas de juego, aprendizaje y socialización

4.2. Codificación axial o de segundo nivel

Una vez finalizada la codificación de primer nivel, procedemos al siguiente paso, el cual consiste en comparar categorías con subcategorías, refinando y elaborando las conexiones entre ellas para construir una estructura teórica más cohesiva. La codificación axial, también conocida como codificación de segundo nivel, se centra en relacionar categorías. Strauss y Corbin (2002) sostienen que, la codificación axial es un conjunto de procedimientos mediante los cuales los datos se organizan en términos de sus propiedades y dimensiones. En esta etapa, los investigadores comienzan a recombinar los datos desglosados durante la codificación abierta, estableciendo relaciones entre categorías y subcategorías, lo cual ayuda a entender cómo las categorías emergentes están conectadas entre sí y cómo influyen unas sobre otras.

Glasee (2014) señala que, la codificación axial es una fase en la que las categorías desarrolladas durante la codificación abierta se relacionan entre sí a través de un proceso de constante comparación. Boeije (2010) destaca que, esta etapa es crucial para integrar y dar sentido a los datos, permitiendo al investigador construir un marco teórico coherente.

Dicha codificación es de vital importancia puesto que, permite a los investigadores construir una teoría más estructurada y coherente al relacionar categorías y subcategorías de manera lógica y significativa. Además, facilita un análisis más profundo de los datos, permitiendo explorar cómo diferentes categorías se influyen mutuamente y cómo interactúan en un contexto más amplio. Asimismo, ayuda a clarificar las relaciones entre categorías, lo cual es esencial para entender la complejidad de los fenómenos estudiados. Finalmente, a través de la codificación axial, los investigadores pueden desarrollar hipótesis sobre las conexiones entre diferentes elementos de los datos, lo que puede guiar investigaciones futuras.

En resumen, la codificación axial es una etapa esencial en el análisis de datos cualitativos, permitiendo a los investigadores relacionar categorías y subcategorías, profundizar en el análisis y construir una teoría coherente y bien estructurada. Las contribuciones de autores como Strauss, Corbin, Charmaz y Glasee destacan la importancia de este proceso en la metodología de la teoría fundamentada, subrayando su papel en la elaboración de un análisis detallado y preciso (Ver tabla 5).



Tabla 5

Codificación de segundo nivel de la fase de diagnóstico

Categoría	Subcategorías	Cambios	Subcategorías finales	Recodificación
Estrategias metodológicas gamificadas en el proceso de enseñanza	- Juego interactivo en actividades diarias. Interactividad y variedad en las actividades gamificadas. - Trabajo colaborativo - Estrategias para satisfacer diferentes estilos de enseñanza. -Estrategias según las necesidades de aprendizaje	Se fusionan	-Trabajo interactivo mediante el juego en diferentes actividades	TIMJDA
	Diversos recursos	Se mantiene	Estrategias de enseñanza aprendizaje Diversos recursos	EEA DR

La fusión de subcategorías durante la codificación axial no solo es crucial para el análisis sistemático y profundo de los datos cualitativos, sino que también favorece la construcción de

teorías fundamentadas que reflejan la complejidad y las interrelaciones dentro del contexto estudiado. Este proceso metodológico facilita a los investigadores a fomentar una comprensión más completa y matizada de los fenómenos sociales y educativos, ofreciendo una base sólida para la formulación de políticas, intervenciones prácticas y futuras investigaciones.

Durante el análisis detallado de las subcategorías relacionadas con la integración de tecnologías educativas y métodos pedagógicos, se observó una fusión significativa en varias áreas clave. Por un lado, las subcategorías de Juego interactivo en las actividades diarias y Trabajo interactivo mediante el juego en diferentes actividades se agruparon bajo el código **TIMJDA** (trabajo interactivo mediante el juego en diferentes actividades)

Esta fusión sugiere que las actividades que incorporan elementos de juego interactivo están siendo integradas como parte fundamental de las dinámicas colaborativas y de aprendizaje en el aula, promoviendo un enfoque más participativo y dinámico para los estudiantes. Además, las estrategias dirigidas a satisfacer diferentes estilos de enseñanza se unieron con Estrategias enseñanza aprendizaje bajo el código **EEA** (Estrategias de enseñanza aprendizaje), lo que refleja un enfoque combinado para adaptar métodos educativos a la diversidad de estilos de aprendizaje observados, buscando así optimizar la efectividad del proceso educativo.

Por otro lado, se observó que se mantiene entre las subcategorías de Diversos recursos bajo el código **DR** (Diversos recursos). Esta fusión indica un reconocimiento de la importancia de emplear una amplia gama de materiales educativos, tanto físicos como digitales, para enriquecer las prácticas educativas. Este enfoque busca diversificar las herramientas disponibles para los educadores, permitiendo así un abordaje más holístico y adaptativo en la planificación y ejecución de actividades educativas, facilitando al mismo tiempo un entorno dinámico para el aprendizaje de los estudiantes en el aula.

Interpretación de resultados de la fase diagnóstica

En los datos recolectados de los diferentes instrumentos de diagnóstico, como los diarios de campo, las entrevistas semiestructuradas y la guía de observación, se han identificado tres subcategorías finales. Estas categorías han surgido como resultado de un análisis exhaustivo de la información obtenida de estos instrumentos, ofreciendo una visión integral y detallada de las dinámicas educativas observadas en el contexto investigativo. De esta manera se detalla cada uno:

La primera subcategoría final es **TIMJDA** (Trabajo interactivo mediante el juego en diferentes actividades). Esta categoría se identificó a partir de los tres instrumentos mencionados: diario de campo, entrevista semiestructurada y guía de observación. Los datos revelaron que la docente utiliza muy poco el trabajo interactivo mediante diversos juegos. Por ejemplo, observamos que a los niños se les entregaban juguetes como legos, pero cada uno jugaba individualmente sin fomentar la interacción y el trabajo en equipo.

Los diarios de campo mostraron repetidamente escenas donde los niños jugaban solos, lo que indicaba una falta de actividades diseñadas para promover la colaboración. En las entrevistas, la docente admitió que, aunque reconocía la importancia del juego colaborativo, enfrentaba dificultades para implementarlo debido a limitaciones de tiempo y recursos. La guía de observación corroboró estos hallazgos, destacando que las oportunidades para el juego interactivo eran esporádicas y no estaban integradas de manera consistente en el plan de estudios diario.

Con base en la segunda subcategoría **EEA (Estrategias de enseñanza-aprendizaje)**, se han identificado importantes aspectos relacionados con la implementación de estrategias pedagógicas en el aula. Esta subcategoría surgió del análisis detallado de los datos obtenidos de

los diarios de campo, las entrevistas semiestructuradas y la guía de observación, revelando cómo se están llevando a cabo las prácticas educativas y cuáles son las áreas de mejora.

Los datos recolectados indicaron que, aunque existen estrategias de enseñanza planificadas, su aplicación en el aula no siempre se ajusta a las diversas necesidades de los estudiantes. Los diarios de campo reflejan que muchas de las actividades seguían un enfoque tradicional y con poca adaptación a los distintos estilos de aprendizaje. Por ejemplo, se observó que la mayoría de las actividades, se impartían de manera fría, sin incorporar métodos más dinámicos o interactivos que podrían beneficiar a estudiantes con diferentes formas de aprendizaje.

Durante las entrevistas, la docente mencionó que, aunque está consciente de la importancia de diversificar las estrategias de enseñanza, a menudo se encuentra limitada por la falta de recursos y tiempo para planificar actividades más variadas. Esto se refleja en la observación directa en el aula, donde se notó una escasez de actividades prácticas y participativas que podrían fomentar un aprendizaje más activo y significativo.

Con base en la última subcategoría, **DR (Diversos recursos)**, se han identificado aspectos claves sobre la utilización de diversos materiales educativos en el aula. Esta subcategoría se desarrolló a partir de los datos recopilados en los diarios de campo, las entrevistas semiestructuradas y la guía de observación, revelando cómo se implementan y aprovechan los recursos disponibles para el proceso de enseñanza.

Los datos recogidos mostraron que, aunque hay una variedad de recursos disponibles, su uso en el aula es limitado y a menudo se restringe a materiales básicos. Los diarios de campo revelaron que la mayoría de actividades educativas se basan en el uso de hojas de trabajo y pinturas, con poca incorporación de otros tipos de recursos que podrían diversificar las

experiencias de aprendizaje de los estudiantes. Por ejemplo, se observó una falta de materiales manipulativos, recursos tecnológicos, y otros medios audiovisuales para captar el interés de los niños.

En las entrevistas semiestructuradas, la docente mencionó que, aunque reconoce la importancia de utilizar una variedad de recursos, no es ella quien realiza la planificación, sino otra docente. Esta falta de control sobre la planificación limita la implementación de múltiples recursos en el aula. Esta situación se refleja en las observaciones directas, donde se notó que las actividades tienden a ser monótonas y no siempre logran involucrar a todos los estudiantes de manera significativa.

La guía de observación corroboró estos hallazgos, destacando que las oportunidades para explorar y utilizar una gama más amplia de recursos son escasas. Esta falta de diversidad en los materiales educativos sugiere una necesidad urgente de mejorar el acceso a diferentes tipos de recursos y de capacitar a los docentes en su uso efectivo.

Capítulo V.

5. Propuesta de Intervención Educativa

El presente capítulo aborda el nombre de la propuesta, su origen y el problema identificado que se dio en base a los resultados de la fase diagnóstica, después se detalla la justificación, para seguir con el objetivo general y la descripción de las metas, de la misma manera se detallan los fundamentos teóricos, pedagógicos y curriculares, además de las fases del diseño que se consideró para la elaboración de la propuesta.

5.1. Título de la propuesta

“Gami aventuras” como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza en Educación Inicial.

5.2. Origen de la propuesta y problema

La intervención educativa surgió de las observaciones realizadas durante las prácticas pre profesionales en el 8vo y 9no ciclo en el CEI “Alonso Torres”, con niños de 4 a 5 años del paralelo D. El análisis de datos reveló que la docente necesita desarrollar diversas estrategias para captar el interés de los infantes. Se identificó que los niños carecen de oportunidades para participar en actividades cooperativas que promueven la interacción y el trabajo en equipo. La falta de experiencia limita su capacidad para compartir ideas y colaborar con sus compañeros, afectando negativamente su motivación y el desarrollo de habilidades sociales esenciales para su edad.

Para abordar estos hallazgos, se propone el diseño de actividades gamificadas con el fin de aumentar la motivación de los infantes creando experiencias atractivas, enriquecedoras y que los niños se sientan protagonistas en su aprendizaje. Se diseñará un modelo de sistema de

actividades que incorpore gamificación y contemple las dimensiones y áreas de desarrollo necesarias, integrando estrategias que promuevan la cooperación y la participación activa. Esta propuesta permitirá a los infantes trabajar juntos, compartir ideas y colaborar de manera efectiva, mejorando su experiencia educativa.

Este capítulo responde a la pregunta de investigación: ¿Qué estrategias metodológicas podrían diseñarse para mejorar el proceso de enseñanza en los ámbitos de relaciones lógico matemático y comprensión y expresión del lenguaje en el subnivel inicial 2 "D" en el CEI "Alonso Torres"? Se busca mejorar el proceso de enseñanza con el diseño de actividades gamificadas que capten la atención de los infantes, promoviendo un entorno educativo más dinámico y cooperativo. La gamificación servirá como herramienta para hacer el aprendizaje más atractivo y motivador, facilitando así un desarrollo integral en los niños.

5.3. Justificación

En Educación Inicial, es fundamental que los docentes se ajusten a las demandas de una sociedad en constante cambio. Esto implica capacitarse continuamente para dejar atrás métodos tradicionales y monótonos, optando por una enseñanza dinámica que involucre a los niños, como protagonistas de su propio aprendizaje. En este contexto, la integración de actividades gamificadas emerge como una herramienta esencial, transformando el proceso educativo en una experiencia interactiva y motivadora.

Al introducir actividades gamificadas, los educadores revitalizan el ambiente de aprendizaje, haciéndolo más atractivo y participativo para los niños. Estas actividades combinan el juego con metas educativas, promoviendo el compromiso y la motivación efectiva. Además, la gamificación favorece el desarrollo de habilidades sociales y emocionales al fomentar la colaboración en equipo y la resolución de problemas.

El uso de enfoques gamificados mejoran el rendimiento académico y apoyan el desarrollo integral de los niños. Al utilizar estrategias que captan su atención e interés, los docentes crearan un entorno educativo enriquecedor y estimulante. Esto no solo favorece el desarrollo cognitivo, sino que también contribuye a formar individuos seguros, autónomos para enfrentar los retos de una sociedad en constante evolución.

En la educación inicial, Prensky (2018) argumenta que, el juego es una herramienta para enseñar conceptos académicos, sino una manera natural y placentera de explorar el entorno. Al incorporar elementos lúdicos en las actividades educativas, los educadores tienen la oportunidad de llamar la atención de los niños y mantener su entusiasmo mientras desarrollan habilidades esenciales como la resolución de problemas.

El diseño de estas actividades debe ser flexible y adaptable, permitiendo que los niños se involucren activamente y experimenten con libertad en un entorno seguro. Esto promueve su autonomía y confianza en sí mismo, es por ello, que les enseña a tomar decisiones y enfrentar desafíos de manera creativa. Además, la inclusión de narrativas interesantes y desafíos motivadores en las actividades gamificadas inspira a los niños a participar de manera más activa en el aula de clase.

Para los educadores, la incorporación de herramientas tecnológicas y recursos digitales en el aula puede enriquecer la experiencia de aprendizaje de manera gamificada. El uso de elementos visuales, sonoros y táctiles aumenta la inmersión de los niños en las actividades y también proporciona una plataforma interactiva y accesible para explorar conceptos complejos de manera divertida y memorable.

5.4. Objetivo general

Fortalecer el proceso de enseñanza mediante un sistema de actividades gamificadas denominado “Gami Aventuras” en el sub inicial 2 “D” de un centro de educación inicial de Azogues.

5.5. Metas

Diseñar un sistema de actividades gamificadas para fortalecer el proceso de enseñanza en el sub inicial 2 “D” en un centro de educación inicial de Azogues.

Planificar 10 actividades basadas en la gamificación que constaran de 5 analógicas y 5 digitales.

Validar por expertos el sistema de actividades denominado “Gami Aventuras”.

5.6. Fundamentos teóricos

5.6.1. ¿Qué es gamificación?

La gamificación se define como una estrategia que utiliza elementos y técnicas inspiradas en el juego para motivar y mejorar la participación en diversas actividades. Incorpora elementos como puntuaciones, retos, medallas, entre otros, haciendo del juego una pieza fundamental en su implementación. Este enfoque se aplica en diferentes entornos como una herramienta didáctica que promueve un aprendizaje significativo.

Se distingue por integrar el juego dentro del sistema de enseñanza, especialmente en el entorno del aula. Este enfoque aprovecha características lúdicas para enriquecer el proceso educativo, utilizando estímulos como desafíos y recompensas, expresiones creativas, retroalimentación continua, reconocimiento de logros, incentivos para el progreso y la oportunidad de aprender a través del error.

Según Montiel (2021) la gamificación emerge como una técnica eficaz para la enseñanza, al utilizar el entusiasmo natural por los juegos para enriquecer la experiencia educativa y fomentar un aprendizaje más profundo. Este método no solo favorece a los alumnos al tornar el aprendizaje más participativo y adaptado a sus necesidades individuales, sino que también asiste a los profesores en la instauración de entornos educativos dinámicos y motivadores.

5.6.2. Gamificación en Educación Inicial

La gamificación forma parte de una herramienta de enseñanza en la educación inicial, se adapta a las características de los niños, dado que, por medio del juego los infantes desarrollan experiencias significativas que contribuyen a su aprendizaje y consolidan el desarrollo de competencias sociales. Esta metodología fomenta habilidades esenciales como la cooperación y el intercambio de ideas.

La gamificación en la educación inicial se presenta como una estrategia efectiva que se ajusta a la naturaleza lúdica para la enseñanza. Mediante la integración de elementos de juego en el proceso educativo, se facilitan aprendizajes significativos y se desarrollan habilidades esenciales para los niños (Tigse, 2021). Por ende, la gamificación es una herramienta valiosa que mejora la experiencia educativa de los niños desde la etapa temprana.

Pulido (2021) quien realizó un estudio sobre el aprendizaje colaborativo y la gamificación como estrategias efectivas en las aulas de educación infantil, visualizó que en la enseñanza tradicional el estudiante actúa como oyente y utiliza el libro como único recurso didáctico. Por esta razón, se propuso incorporar nuevas metodologías innovadoras, como la gamificación en el aula, así mismo, al implementar el aprendizaje cooperativo junto con la gamificación, contribuirá al desarrollo personal y emocional del alumno, permitiendo que se convierta en el protagonista de su aprendizaje.

5.6.3. Elementos de la gamificación

La gamificación emplea los principios y componentes característicos de los juegos interactivos para impulsar el aprendizaje, mediante la participación activa de los estudiantes en el proceso educativo. Incorpora elementos como premios, etapas, puntuaciones y desafíos que incentivan la colaboración y la perseverancia. Idrovo (2018) argumenta que, en el ámbito educativo, la gamificación crea un entorno estimulante que ofrece una retroalimentación inmediata, manteniendo así el interés del estudiante y presentando desafíos constantes. De esta manera, un entorno gamificado puede resultar más atractivo y menos intimidante, lo que facilita significativamente el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, Cabrera (2019) resalta la relevancia de los componentes de la gamificación al desempeñar un papel importante en el proceso educativo, mejorando la motivación de manera efectiva. Esto conduce a resultados exitosos y satisfactorios en el aprendizaje.

5.6.4. Beneficios de la gamificación en Educación Inicial

El juego es un factor positivo que favorece al estado emocional en los estudiantes, lo cual facilita la asimilación de los contenidos y les permite progresar en la materia. Por consiguiente, al incorporar elementos de juego en una metodología de gamificación, el profesor aprovecharía la carga emocional inherente al juego para fortalecer estos procesos cognitivos. Esto ayuda a que el estudiante se involucre activamente en el aprendizaje y mantenga una conducta persistente incluso cuando enfrenta dificultades durante su ejecución (Guevara et al., 2020).

A continuación, Gómez (2018) expone los principales beneficios de la gamificación:

- Genera retroalimentación a los estudiantes.
- Proporciona información valiosa al docente.
- Fomenta la relación para trabajar en equipo.

- Promueve un aprendizaje activo.
- Mejora el aprendizaje de los estudiantes.
- Motiva a los estudiantes.

5.6.5. Importancia de un sistema de actividades

La gamificación se utiliza no solo para motivar la interacción de los niños con los contenidos educativos, sino que también ha evolucionado notablemente y se ha establecido como una metodología efectiva en diversas instituciones de educación inicial (Montiel, 2021). De manera similar, es fundamental destacar que esta estrategia contribuye de manera significativa a mejorar e innovar el proceso de enseñanza en este nivel educativo. Al hacer que las actividades sean más atractivas y pertinentes para los niños pequeños, se logra aumentar su compromiso y participación en las actividades educativas. Este enfoque no solo ayuda a retener conocimientos de manera efectiva, sino que también fomenta un aprendizaje más profundo y duradero en los más pequeños.

La importancia de un sistema de actividades gamificadas radica en su capacidad para transformar el aprendizaje en una experiencia más dinámica y motivadora para los estudiantes. Autores como Zambrano (2022) destacan que, la gamificación no solo aumenta la participación, sino que también mejora la retención de conocimientos al hacer juegos más atractivos y relevantes. Es importante destacar que, en la página web del sistema (Link de acceso https://www.canva.com/design/DAGMXoMYvy8/nrYKhoocnKwhQt2f3P8Ziw/view?utm_content=DAGMXoMYvy8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor) se encuentran las 5 diferentes actividades con su respectivo nombre, tiempo, objetivo, destreza y los materiales que se utilizaran al momento de su ejecución en el aula de clase. Además, al finalizar

la visualización de esta herramienta se encuentra el código QR de la página creada que engloba las 5 actividades virtuales.

Además, Deterding et al. (2011) subrayan que, la gamificación promueve el aprendizaje activo al incentivar la exploración y la colaboración entre los estudiantes. Esta metodología optimiza el proceso de enseñanza, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos de manera efectiva en un entorno educativo y más allá.

5.7. Fundamentos pedagógicos

Con relación a la pedagogía de Vygotsky complementa el concepto de “juego-trabajo”, donde destaca un papel importante en el desarrollo cognitivo de los niños, para Vygotsky, el juego es esencial, ya que no solo permite explorar su entorno, sino que también facilita sus habilidades cognitivas y sociales, donde los niños participan en actividades lúdicas que, aunque parecen ser solo juegos, en realidad es en donde adquieren conocimientos y habilidades, de este modo el juego se convierte en un espacio donde los niños pueden experimentar, aprender y desarrollar competencias clave, todo dentro de un marco de apoyo social que potencia su aprendizaje.

Para Gaviria (2021) enfatiza que, la gamificación es una herramienta enriquecedora en la práctica docente en educación escolar. Gaviria menciona que la gamificación no solo mantiene la atención de los niños, sino también desafía los métodos tradicionales de enseñanza al permitir tanto a los educadores como a los alumnos salir de su zona de confort. Esta aproximación innovadora crea un ambiente de aprendizaje activo y participativo, donde los niños aprenden de manera más positiva y comprometida.

Romero y Espinosa (2019) exponen como la gamificación crea un impacto en educación infantil, a través de su proyecto “Gamificación en el aula de educación infantil”, el cual se

transformó en una herramienta crucial para involucrar a los más pequeños en el desarrollo de su aprendizaje. Al incorporar elementos de juego en las actividades educativas, los niños se divierten y desarrollan diferentes habilidades como la participación, la cooperación y la creatividad. En su investigación, enfatizan la importancia de desarrollar habilidades desde una edad temprana en los niños, animándonos a abordar desafíos de manera positiva y constructiva a través de actividades lúdicas. Destacan cómo esta metodología no solo ayuda a los niños a manejar la frustración y aprender de los errores, sino que también fortalece su compromiso y colaboración en el aprendizaje. Así, crean un ambiente acogedor más dinámico y enriquecedor que prepara a los niños para enfrentar el futuro con confianza y determinación.

Para ello el Juego-trabajo y la gamificación se entrelazan como estrategias pedagógicas que transforman el aprendizaje en una experiencia lúdica y significativa, se complementan al transformar el aprendizaje en una actividad lúdica y significativa para un adecuado entorno educativo, los principios del juego-trabajo se ven potenciados por la gamificación, que añade objetivos claros y recompensas que refuerzan la motivación intrínseca de los niños, mientras los niños participan en actividades de juego-trabajo, donde exploran y adquieren habilidades de manera natural y apoyada socialmente, la gamificación introduce desafíos y metas que dan dirección y propósito a esas actividades. Esta combinación crea una experiencia de aprendizaje dinámica, donde el juego no solo es una herramienta exploratoria, sino también una vía para alcanzar logros positivos.

La adaptación de actividades gamificadas no solo enriquece la enseñanza de los docentes, sino que también apoya el desarrollo educativo de los niños al promover habilidades como la resiliencia, la colaboración y la capacidad para resolver problemas. Estas prácticas innovadoras

no solo transforman la dinámica educativa, también ayuda a los estudiantes para enfrentar el futuro con confianza y determinación.

5.8. Fundamentos curriculares

El Ministerio de Educación (2014) menciona que, el juego trabajo se basa en organizar varios ambientes de aprendizaje que se determinan como espacios, para que los niños jueguen en grupos desarrollando diferentes tipos de actividades, permitiendo atender de manera comprometida a la diversidad en el aula y potenciar la capacidad de los niños y sus intereses, el juego trabajo permite que los niños aprendan de forma espontánea según sus necesidades.

El juego trabajo como estrategia metodológica en donde se organizan espacios llamados rincones, aquí los niños participan en actividades lúdicas en grupos pequeños. Esta estrategia se adapta de manera flexible a la diversidad del aula, promoviendo el aprendizaje espontáneo y significativo. Así mismo como antes se menciona la presencia de la docente es esencial para brindar seguridad y el valor pedagógico del juego.

Como indica el Currículo de educación inicial (2014) el juego trabajo ayuda a enriquecer el aprendizaje, por lo tanto, es importante tomar en cuenta los momentos que lo conforman:

El momento de planificación. La docente reúne a los niños para dialogar que actividades van a realizar y los rincones que van a escoger de acuerdo a su preferencia. Durante este momento el docente debe alentar al niño a interactuar entre los rincones.

El momento de desarrollo. En este momento los niños interactúan en el rincón preferido, o rotan si es que es el caso. La docente dialoga y se relaciona en los diferentes rincones según la necesidad e intencionalidad de cada niño.

El momento del orden. Es el tiempo estimado que los niños necesitan para organizar los rincones y ordenar los materiales que han utilizado

El momento de socialización. La docente y los niños vuelven a reunirse para evaluar lo que cada uno hizo a través de un diálogo activo y participativo donde los niños mencionan lo que realizaron durante el desarrollo de las actividades.

El juego trabajo en educación inicial se desarrolla como una estrategia importante que combina el aprendizaje y el juego para comprender y explorar su entorno de manera significativa. Así mismo a través del juego trabajo la docente diseña actividades que integran objetivos educativos con elementos de juego, para que de esta manera los niños participen en juegos estructurados y no estructurados en donde podrán fomentar su creatividad y la cooperación entre compañeros. Además, se utilizan materiales llamativos para que el aprendizaje sea divertido y atractivo.

Por esta razón Gaviria (2021) menciona que, con el fin de promover el interés de los niños es recurrir al juego trabajo para implementar un desarrollo de aprendizaje activo y motivador, el mismo que está alineado a la gamificación como una manera de motivar a los infantes a construir un aprendizaje positivo. Por ejemplo, se pueden utilizar juegos de mesa educativos, aplicaciones interactivas, y dinámicas en grupos pequeños que recompensen a los niños con puntos, insignias o niveles a medida que completan tareas y logran objetivos.

5.9. Estructura de la propuesta

La estructura del presente proyecto está basada en las fases propuestas por Barraza (2010). Así como también nos centramos completamente en la fase de planeación de las actividades gamificadas para crear la guía denominada “Gami Aventuras”. Desarrollamos un conjunto de diez actividades, incluyendo cinco analógicas y cinco digitales. Cada actividad se diseñó para fortalecer la enseñanza, centrándose especialmente en apoyar a los docentes. Estas actividades están pensadas para abordar de manera efectiva el problema identificado, asegurando



que cada una tenga un impacto positivo, incluso si inicialmente la docente no está aplicando estrategias específicas (Ver tabla 6).



Tabla 6

Fases de la propuesta

Fases	Definición	Contextualización
Fase de planeación	Comprende como planear el problema, como diseñar una solución y cuando elegir el tema que se va a tratar.	En esta fase, identifica la necesidad educativa que afecta a los individuos del contexto social, a partir de
Fase de evaluación	Esta fase es crucial porque que es imposible realizar una evaluación final que sólo tenga en cuenta los resultados sin considerar el proceso y los resultados potenciales del proyecto.	esta identificación, se construye un sistema de actividades denominada "Gami Aventuras", que consiste en 10 actividades: 5 analógicas y 5 digitales, todas basadas en la gamificación.
Fase de socialización- difusión	Incluye momentos de socialización, adopción y recreación. Esta fase lleva al destinatario a reconocer el problema que dio origen a la propuesta, despertar su interés en utilizarla, invitarlo a probarla y alentarlos a	Las actividades están creadas para ejecutarlas en los ámbitos de comprensión y expresión del lenguaje, así como en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas. El objetivo principal es abordar y mejorar



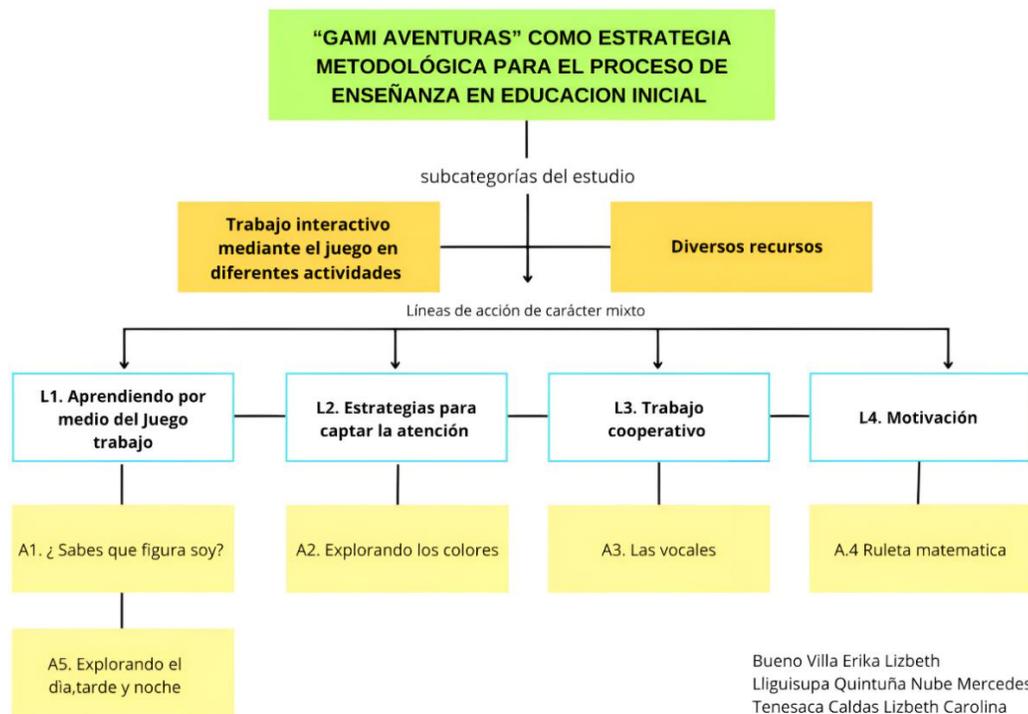
adoptar y utilizar la solución diseñada.	las áreas educativas identificadas, utilizando enfoques lúdicos y motivadores.
---	---

Además, es importante señalar que se decidió no llevar a cabo las fases de implementación, evaluación y socialización-difusión en nuestro estudio, optando en su lugar por validar la propuesta exclusivamente a través de expertos en el campo. Esta decisión se tomó para garantizar que nuestras actividades gamificadas cumplieran con altos estándares y estuvieran alineadas con las mejores prácticas educativas. Aunque no se realizará la socialización de los resultados en las prácticas pre profesionales, el enfoque permitió asegurar la calidad y relevancia de la guía de actividades para su futura implementación en entornos educativos específicos.

5.10. Línea de acción, estrategia y metodología

Figura 1

Línea de acción relacionada a las actividades de la propuesta "Gami Aventuras"



Bueno Villa Erika Lizbeth
Lliguisupa Quintuña Nube Mercedes
Tenesaca Caldas Lizbeth Carolina

Trabajo de integración curricular

Para presentar las líneas de acción de la propuesta se utiliza un organizador gráfico en el que se detalla todos los puntos que este conlleva, en primer lugar, se presenta el título de la propuesta "Gami Aventuras" como estrategia metodológica para el proceso de enseñanza en educación inicial, seguido de las subcategorías del estudio, de las cuales se derivan las siguientes líneas de acción: L1. Aprendiendo por medio del juego trabajo, L2. Estrategias para captar la atención, L3. Trabajo cooperativo y motivación, cada una está distribuida por las siguientes actividades A1. Explorando el arcoíris, A2. Buscando el tesoro, A3. Reloj Numérico, A4. Jugando en las figuras y A5. Jugando en el tiempo.

En cada actividad se refleja el enfoque en la gamificación y el juego trabajo, creando un ambiente de aprendizaje dinámico y atractivo. Estas actividades no solo atraen la motivación de

los niños, sino que también ayudan a adquirir conocimientos y habilidades a través de la exploración, interacción y cooperación. La gamificación se evidencia con la incorporación de elementos de juego que motivan y retan a los niños en su ejecución. Las líneas de acción que surgieron de las subcategorías mencionadas anteriormente demuestran como la gamificación y el juego trabajo pueden integrarse de manera eficiente para crear un entorno educativo motivador para los estudiantes.

5.11. Cronograma

En el siguiente cronograma se detalla el funcionamiento del sistema de actividades gamificadas denominado "Gami Aventura". Este sistema consta de cinco actividades, cada una especificada con su respectivo nombre, la fecha de realización, el horario de inicio y fin, y los responsables encargados de su ejecución. Cada actividad está diseñada para estimular a los niños durante un tiempo aproximado de 40 minutos (Ver tabla 7).

Tabla 7

Cronograma de actividades

Nombre	Fecha	Hora	Responsables
Explorando el arco iris	Martes 10 de septiembre del 2024	8:00 a 8:40	Erika Bueno, Nube Lliguisupa y Lizbeth Tenesaca
La búsqueda del tesoro de las vocales	Miércoles 11 de septiembre del 2024	8:40 a 9:20	Erika Bueno, Nube Lliguisupa y Lizbeth Tenesaca



El reloj numérico	Jueves 12 de septiembre del 2024	8:00 a 8:40	Erika Bueno, Nube Lliguisupa y Lizbeth Tenesaca
Jugando con las figuras	Martes 17 de septiembre de 2024	8:40-9:20	Erika Bueno, Nube Lliguisupa y Lizbeth Tenesaca
Jugando en el tiempo	Miércoles 18 de septiembre de 2024.	8:40- 9:20	Erika Bueno, Nube Lliguisupa y Lizbeth Tenesaca

5.12. Validación del diseño de la propuesta de intervención educativa

Opciones de evaluación de la propuesta:

- Validación de la propuesta por especialistas

La validación de la propuesta de intervención educativa, fue validada por juicio de expertos, a continuación se describe el proceso que se realizó para validar el sistema de actividades “Gami Aventuras” para contribuir de manera positiva al proceso de enseñanza en niños de 4 a 5 años. Iniciando una idea principal sobre la validación por juicio de expertos con sus diferentes pasos a seguir.

La validación por parte de expertos es importante porque proporcionan una profunda comprensión acerca del tema, así como lo mencionan Escobar y Cuervo (2008) el juicio de expertos es una opinión informada de personas expertas en el tema, que pueden dar información, juicios y valoraciones. Es por eso que, la validación por expertos nos va a ayudar a evaluar la

calidad, pertinencia y efectividad de la propuesta del siguiente trabajo a través de la opinión de docentes expertos en el área.

Es por ello que se ha considerado la validación por parte de 3 expertos.

Primer experto: Mgs. Omar Paul Segarra Figueroa

Segundo experto: Mgs. Johanna Elizabeth Garrido Sacan

Tercer experto: Mgs. Daysi Karina Flores Chuquimarca

Elegimos a tres expertos en gamificación por sus experiencias y conocimientos en el campo. Tras recibir sus valiosas sugerencias, realizamos cambios significativos en el proyecto, como la reorganización de las actividades para una mejor comprensión, la integración de elementos interactivos para aumentar la participación de los infantes, el refinamiento de las mecánicas de juego para hacerlas más llamativas. Estos ajustes no solo mejoraron la calidad y relevancia del proyecto.

Es importante asegurar la coherencia de la propuesta. Por ello, se enviaron todos los documentos, incluyendo la propuesta para evaluar y la rúbrica, mediante WhatsApp. Después de que cada experto leyó y analizó los documentos, nos sugirieron mejoras. Para facilitar la implementación de estas recomendaciones, se presentó una tabla que contenía cada observación por parte de los expertos.

Tabla 8

Sistematización de los resultados de la validación por expertos

Criterios de evaluación de	Experto 1	Experto2	Experto 3	Observaciones



pertinencia y
coherencia.

Es alcanzable el	Bueno	Excelente	Bueno	Magister Paul
objetivo de la				Segarra: El
propuesta con				objetivo es
relación al				alcanzable pero
desarrollo de las				no cumplen con
actividades				todos los
				criterios de la
				gamificación.
				Magister
				Johanna
				Garrido: Las
				actividades
				planteadas
				tributan alcanzar
				el objetivo
				general de la
				propuesta.
				Magister Daysi
				Flores: Las



Criterios de	Experto 1	Experto2	Experto 3	Observaciones
evaluación de pertinencia y coherencia.				actividades cumplen con algunos principios de la gamificación por tanto se evidencia la diversificación de las actividades. Sin embargo, tener cuidado de confundir el planteamiento de actividades basadas en el juego y una gamificación.



Los objetivos de la propuesta y metas de la propuesta son desarrollados de la misma	Muy bueno	Bueno	Magister Paul Segarra: No está completo el texto. Magister Johanna Garrido: En las metas se plantea
---	-----------	-------	--

Criterios de evaluación de pertinencia y coherencia.	Experto 1	Experto2	Experto 3	Observaciones
				lo siguiente, sin embargo, se proponen 5 actividades analógicas y 5 digitales, por tanto, se recomienda modificar esta meta “Se



realizan siete
analógicas y tres
digitales”.

Magister Daysi

Flores: Se

cumple

parcialmente

porque las

actividades no

siempre cumplen

con lo propuesto

por la

gamificación.

Los fundamentos Regular

Muy bueno

Bueno

Magister Paul

teóricos

Segarra: No se

Criterios de

Experto 1

Experto2

Experto 3

Observaciones

evaluación de

pertinencia y

coherencia.

Los requisitos

cumple con lo

seleccionados se

mencionado en

ven reflejados en

el capítulo V, se



las actividades
de la propuesta

dejan varias
observaciones en
el texto del
capítulo V y en
la propuesta.

Magister

Johanna

Garrido:

Sugiero en el
párrafo
beneficios de la
gamificación
ampliar con un
subtema de
motivación,
interacción y
trabajo
colaborativo que
también se
teóricos se han
evidente en la



				propuesta.
				coloca dentro de
Criterios de evaluación de pertinencia y coherencia.	Experto 1	Experto2	Experto 3	Observaciones
				la estructura de sus actividades en beneficios educativos.
				Magister Daysi Flores: No todos los postulados
El progreso y ejecución de las actividades se basa en la naturaleza de la investigación declarada	Regular	Excelente	Excelente	Magister Paul Segarra: No hay una progresión necesariamente evidente, las actividades deben ser desafiantes y cada vez más



complejas y los
niños deben ir
superando
obstáculos y
liberando fases.

Magister

Johanna

Garrido:

Magister Daysi

Flores:

Criterios de	Experto 1	Experto2	Experto 3	Observaciones
evaluación de pertinencia y coherencia.				
El tiempo propuesto para cada actividad es adecuado.	Excelente	Excelente	Muy bueno	
El material generado para el desarrollo de las actividades de la	Bueno	Excelente	Bueno	Magister Paul Segarra: Si bien los recursos al parecer son



propuesta es de
fácil acceso para
los beneficiarios.

sencillos de
conseguir no hay
anexos que dejen
ver como se
realizarán, no se
mencionan las 3
actividades
digitales.

Magister

Johanna

Garrido:

Magister Daysi

Flores: En la
mayor parte de
actividades el
material es de
fácil acceso, sin
embargo, hay

Criterios de	Experto 1	Experto2	Experto 3	Observaciones
evaluación de pertinencia y coherencia.				



				actividades donde no se especifica los recursos o materiales en el desarrollo de actividades de forma mas especifica.
La estructura de la propuesta es entendible para docentes, padres de familia y otras personas en general.	Regular	Muy bueno	Muy bueno	Magister Paul Segarra: Al parecer las actividades están diseñadas con inteligencia artificial y muy generales que no necesariamente permiten entender la integralidad de las actividades.



Magister

Johanna

Garrido:

Sugiero ser más

Criterios de	Experto 1	Experto2	Experto 3	Observaciones
evaluación de				
pertinencia y				
coherencia.				

descriptivos en
el apartado de
beneficios
educativos
cuando se hace
referencia a la
motivación y
colaboración.

Magister Daysi

Flores: Se

comprende con

claridad el

desarrollo de las

actividades, sin



embargo, se debería especificar los recursos de algunas actividades que están propuestas porque de lo contrario no se podría ejecutar con lo plantea el autor.

Criterios de evaluación de pertinencia y coherencia.	Experto 1	Experto2	Experto 3	Observaciones
Las actividades de la propuesta son entendibles ya que están debidamente descritas.	Bueno	Excelente	Muy bueno	Magister Paul Segarra: Se describen, pero no se apoyan de imágenes y no cumplen con



todos los
componentes de
la gamificación.

Magister

Johanna

Garrido:

Magister Daysi

Flores: Pero se

debe explicar

con mayor

precisión

algunas

actividades y

especificar los

recursos. Por

ejemplo, como

orientar la

charla. Cuál es el

cuento o donde

encuentro.

Criterios de	Experto 1	Experto2	Experto 3	Observaciones
evaluación de				



pertinencia y
coherencia.

Las actividades	Regular	Excelente	Bueno	Magister Paul
tienen relación				Segarra: No se
con los recursos				observan los
expuestos.				recursos, incluso
				no están tres
				actividades
				digitales que
				dicen en la
				propuesta.
				Magister
				Johanna
				Garrido:
				Magister Daysi
				Flores: Si, pero
				se debe presentar
				los recursos para
				una mejor
				comprensión de
				lo que, se debe
				realizar.



La propuesta	Muy bueno	Excelente	Muy bueno	Magister Paul
fortalecerá la				Segarra: Podría
mejora de la				mejorar si se la
problemática				aplica de manera
expuesta				adecuada.

Criterios de	Experto 1	Experto2	Experto 3	Observaciones
evaluación de				
pertinencia y				
coherencia.				

				Magister
				Johanna
				Garrido:
				Magister Daysi
				Flores: Si, pero
				se puede
				proponer mayor
				innovación en las
				actividades
				haciendo
				evidente los
				componentes,



dinámicas y
mecánicas de
una
gamificación.

Los resultados que se evidenciaron en la validación por expertos examinan de manera clara la estructura de la propuesta porque mediante sus recomendaciones o sugerencias evidencian tienen un conocimiento más profundo y experiencias en el tema, lo que permitió identificar posibles errores o interpretaciones incorrectas en el diseño de la propuesta, gracias a esta revisión se realizara una corrección significativa que garantizara que las actividades al final cumplan con los criterios requeridos.

Capítulo VI.

6. Conclusiones y Recomendaciones

6.1. Conclusiones

Los datos obtenidos nos llevan a concluir que, a través del trabajo de Integración Curricular, se logró obtuvo información alineada con el objetivo general y los objetivos específicos, en función de la problemática abordada durante la investigación. Por consiguiente, a continuación, se exponen las conclusiones alcanzadas.

- Se desarrolló un sistema de actividades gamificadas titulado “Gami Aventuras”, diseñado para potenciar un aprendizaje activo, dinámico y atractivo para los niños, este sistema tiene como propósito fortalecer el proceso de enseñanza en los



ámbitos de relaciones lógico matemático y comprensión y expresión del lenguaje en el subnivel 2 “D”

- Se organizaron los principios teóricos, con el propósito de explorar y comprender las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza, y a su vez la influencia que tendría la gamificación dentro del aula con niños de 4 a 5 años del CEI “Alonso Torres”, de acuerdo a las investigaciones aportaron significativamente a la comprensión del tema, permitiendo identificar enfoques efectivos para implementar la gamificación en el aula. La revisión teórica confirmó su relevancia y proporcionó un marco sólido para diseñar un entorno de aprendizaje atractivo para los infantes.
- Se analizaron los principales aspectos de las estrategias metodológicas aplicadas por la docente en el aula. El análisis tuvo como objetivo profundizar en los elementos más relevantes de nuestra investigación. Los resultados revelaron que la metodología empleada era tradicional y poco innovadora, lo que dificultaba captar el interés de los infantes. Además, se determinó que dicha enseñanza no era adecuada para promover un desarrollo significativo en los niños.
- Se diseñó y detalló el sistema de estrategias metodológicas basadas en gamificación titulado “Gami Aventuras”. Este sistema, compuesto por cinco actividades analógicas y cinco digitales, fue creado para fortalecer una enseñanza dinámica y activa para los infantes. Las actividades están específicamente diseñadas para ser implementadas por la docente del CEI "Alonso Torres, para enriquecer el proceso educativo y promover una enseñanza efectiva y atractiva para los niños.



- La validación del sistema de actividades "Gami Aventuras" fue llevada a cabo por tres expertos de la Universidad Nacional de Educación. Tras una evaluación detallada, los expertos proporcionaron recomendaciones para mejorar y sugerencias constructivas que enriquecieron el sistema de actividades, esta retroalimentación experta permitió ajustar y optimizar el sistema, garantizando su efectividad y pertinencia para el contexto educativo propuesto.

6.2. Recomendaciones

Este apartado presenta las recomendaciones derivadas al culminar la investigación, con el propósito de apoyar a futuras investigaciones sobre el uso del sistema de actividades gamificadas "Gami Aventura". Además, estas recomendaciones están destinadas a ser un material de apoyo valioso para los docentes.

- Por medio de la investigación realizada se recomienda enfatizar la importancia de las estrategias metodológicas en educación inicial, para fortalecer el desarrollo educativo y activo en los infantes.
- Se recomienda utilizar la gamificación en el proceso de enseñanza.
- Socializar el sistema de actividades "Gami Aventuras" en diferentes contextos educativos.
- Se sugiere que las actividades a implementar en el aula se basen en estrategias innovadoras y dinámicas para motivar al niño de manera positiva.



Referencias

- Acosta, D., Tablada, G., Díaz, E. y Guevara., G. (2020). *El período de adaptación de los niños al sistema educativo, estrategias metodológicas para su adecuada inclusión*. Editorial Tecnocientífica Americana.
- <https://elibronet.proxy.unae.edu.ec/es/lc/bibliounae/titulos/174262>
- Aguilar, S. y Barroso, J. (2015). La triangulación de datos como estrategia en investigación educativa. *Pixel- Bit. Revista de medios y educación*, 1(47), 73-88.
- <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36841180005>
- Alcívar, A., Vélez, M. y Tapia, G. (2023). Estrategias metodológicas del docente para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 10(3), 1-16.
- <https://web.p.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=0&sid=537028b6-fd0a-4b70-bd614a0a33debc83%40redis&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc210ZT1laG9zdC1saXZl#AN=164166536&db=eue>
- Barbecho Villa, X.P. y Cusco Tenempaguay, J.V. (2022). *Expresión artística como estrategia metodológica en el medio natural y cultural en niños de 4 años del paralelo “F” del Centro de Educación A.B.C. Azogues-Ecuador* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Educación] Eliecer Cárdenas Biblioteca UNAE.
- <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2733>
- Bodrova, E., Leong, D. (2003). *Aprendizaje y desarrollo de niños en edad preescolar desde la perspectiva vygotskiana*. En A. Kozulin (Ed.), *La teoría educativa de Vygotsky en el contexto cultural* (pp. 156–176). Cambridge University Press.
- <https://www.cambridge.org/core/books/abs/vygotskys-educational-theory-in-cultural->

context/learning-and-development-of-preschool-children-from-the-vygotskian-
perspective/0C2980D621BAED589D015CB8C47C5BA1

Barraza, A. (2010). *Propuestas de intervención educativa*. Editorial México.

<http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/ElaboracionPropuestas.pdf>

Cabrera Quiroz, M. Y. Y., Falcón Urrutia, P., Guevara Najarro, M. A. y Saavedra Rossel, K. C.

(2020). *La gamificación como estrategia metodológica y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de un instituto privado de Lima en el contexto de Covid-19 durante el periodo 2020-I* [Tesis de grado, Universidad

Tecnológica del Perú] UTP. <https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/4002>

Cajamarca, J., Cale, P. (2022). *Actividades lúdicas para reforzar el lenguaje oral en niños de 3-4*

años de edad de la unidad educativa Herlinda Roral Cuenca-Ecuador [Tesis de grado,

Universidad Nacional de Educación]. Eliécer Cárdenas Biblioteca UNAE.

<http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2441>

Cárdenas Vega, A.K. (2020). *Los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y*

niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial n° 018, Tingo María, 2018 [Tesis de grado, Universidad de Huánuco]. UDH- Institucional.

<http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/2574>

Cedeño Tuarez, J., Miranda Moreira, K. y Saltos Intriago, C. (2022). Educación emocional para

aprendizajes significativos. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada Yachasun,*

6(10), 33-39. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i10.0150>

Contreras, F. (2016). El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias. *Horizonte*

de la Ciencia, 6(10), 130-140. <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2016.10.2>



- Cusco Yungaicela, B.D. y Urgilés Meza, C.E. (2021). *Aplicación de la metodología juego trabajo en la virtualidad en el centro de Educación Inicial Borrero Vega, Cuenca-Ecuador Ecuador* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Educación]. Eliécer Cárdenas Biblioteca UNAE. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1929>
- Díaz, L. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2 (7), 162-167. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349733228009>
- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la gamificación*. Creative commons. https://drive.google.com/file/d/1I1gMcgY9EPygObcgiBJrIAcZc9XnJPdm/view?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTEAAR0ROq6uMGE42Cy8jqjZzhqoSkyfPkQ7gVD6tvfb1IvPLnScEQnR_706QvM_aem_AdCNXwcVw8j_O6pO60af1wcZPxliRRmEJIB47att3Lb7isoNhO5bxTly36XHGqneyUm-oY9VtBqvpjvHjcVWg5wj
- García de Ceretto, J. y Giacobbe, M.S. (1999). *Nuevos desafíos en investigación*. Homo Sapiens Ediciones. <https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/ereader/bibliounae/67085>
- Guaylla, J. (2022). *Estrategias metodológicas para mejorar el lenguaje oral en niños de 4 años del centro de educación inicial Maria Guerrero Vásquez, 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Universidad César Vallejo Repositorio Digital Institucional. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/79874>
- Guevara Benitez, C. Y., Rugerio Tapia, J. P., Hermosillo García, Á. M. y Corona Guevara, L. A. (2020). Aprendizaje socioemocional en preescolar: fundamentos, revisión de investigaciones y propuestas. *Revista electrónica de investigación educativa*, 22(26), s.p. <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e26.2897>

- Hornby, G., Greaves, D. (2023). *Esencial evidence-based teaching strategies: Ensuring optimal academic achievement for students*. Springer.
<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-96229-6>
- Loor Zambrano, M. K. (2019). *La participación infantil en la organización de los ambientes de aprendizaje* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Educación]. Eliécer Cárdenas Biblioteca UNAE. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1161>
- Luna Gijón, G., Nava Cuahutle, A. y Martínez Cantero, D. (2021). *El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información*. *Scielo*, 6 (11), 245-264. <https://doi.org/10.32870/zcr.v6i11.131>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014, 8 de agosto). *Currículo de Educación Inicial*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DEEDUCACION-INICIAL.pdf>
- Miñan, D., y Espinoza, E. (2020). La pedagogía musical como estrategia metodológica de motivación en el nivel inicial. *Revista Universidad y Sociedad*, 12 (5), 454-460.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n5/2218-3620-rus-12-05-454.pdf>
- Miranda Núñez, Y. (2022). Aprendizaje significativo desde la praxis educativa constructivista. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 7 (13). 79-91. 10.35381/r.k.v7i13.1643
- Muñoz Vidal, F., Westermeyer Jaramillo, M., Parra Díaz, J. y Alves, R. (2023). Pensamiento curricular en la formación inicial docente. *Revista de Educación Sociedad, Campinas*, 44(6). 1-18. <https://doi.org/10.1590/ES.267497>
- Navarrete, J. (2011). Problemas centrales del análisis de datos. *Revista latinoamericana de metodología de la investigación social: ReLMIS*, 1(3), 47-60.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5275948>

- Nisbet, J., y Shcksmith, J. (1987). *¿Qué Son Estrategias de Aprendizaje? Estrategias del aprendizaje*. 45-59. <https://es.scribd.com/document/502971381/Nisbet-J-Shcksmith-J-1987-3-Que-son-estrategias-de-aprendizaje>
- Orozco, J. (2016). La investigación acción como herramienta para formación de docentes. *Revista Científica de FAREM-Estelí. Medio ambiente, tecnología y desarrollo humano*, 19(5), 5-17. <https://repositorio.unan.edu.ni/6266/1/272-982-1-PB.pdf>
- Peralta, M. (2008). El derecho de los más pequeños una pedagogía de oportunidades. *Revista Iberoamericana*, 8(47), 33-47. <https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a02.pdf>
- Pillajo, E., Villarroel, P., Quezada, E. y Guijarro, J. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Revista Vínculos*, 6 (3), 69-78. <https://doi.org/10.24133/vinculosespe.v6i3.1811>
- Rivera Bravo, M. F. (2022). *Estrategia metodológica orientada al desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial en Lima* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. USIL Repositorio Institucional. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/592eff97-3d50-44f3-89be-7377ad666152>
- Rodríguez Ortiz, C.E. (2021). *Estrategias metodológicas para estimular la creatividad en niños de subnivel dos*. [Tesis de grado, Universidad Católica de Cuenca]. Repositorio Institucional- UCACUE. <https://dspace.ucacue.edu.ec/items/35efa700-542c-47b9-b323-617ef37febf6/full>
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C. y Batista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw Hill Education.

- Salazar-Gómez, E. y Tobón, S. (2018). Análisis documental del proceso de formación docente acorde con la sociedad del conocimiento. *Revista espacios*, 39(53), 1-17.
<https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-17.pdf>
- Serrano, J. y Pons, R. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(01), 1-27.
<https://www.redalyc.org/pdf/155/15519374001.pdf>
- Tejero, J. (2021). *Técnicas de investigación en los ámbitos sanitarios y sociosanitario*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
<https://www.torrossa.com/en/resources/an/4943831#page=85>
- Vygotsky, L. (1978). El legado de Vygotski y de Piaget a la Educación. *Revista Latinoamericana de psicología*, 31(3). 477-490. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80531304>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes* (M. Cole, V. Jolm-Steiner, S. Scribner, y E. Souberman, Eds.). Harvard University Press.
<https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>
- Walker, W. (2021). Una síntesis crítica mínima de las portaciones de los paradigmas interpretativo y sociocrítico a la investigación educacional. *Revista Scielo*, 34(2), 13-33.
<http://www.scielo.org.ar/pdf/enfoques/v34n2/1669-2721-enfoques-34-02-13.pdf>
- Yacuzzi, E. (2005): El estudio de casos como metodología de investigación teoría, mecanismos causales, validación. *EconPapers*, 8(296), 1-37.
<https://ucema.edu.ar/publicaciones/download/documentos/296.pdf>
- Zambrano Solórzano, L. E., Vélez-Loor, J. M. y Zambrano-Acosta, J. M. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de



educación inicial. *MQRInvestigar*, 6(4), 24-45.

<https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/60>



Anexos

Anexo A

Diario de campo

DIARIO DE CAMPO

Fecha:	Nombre de la institución:	Nombre de la tutora profesional:	Nivel:	Número de diario de campo:	Estudiantes investigadores:
ACTIVIDADES DESARROLLADAS		INTERPRETACIÓN			
¿Qué hice hoy?, ¿Qué observé hoy?, ¿Cuánto tiempo observé?, ¿Dónde observé?, ¿Qué personas observé?					
Martes					
Miércoles					
Jueves					

Anexo B

Guía de entrevista

Guía de Entrevista
Objetivo: Diagnosticar las estrategias metodológicas que aplica la docente del subnivel inicial 2 "D" en el proceso de enseñanza - aprendizaje en el Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad del CDI Alonso Torres.
Datos del entrevistado Nombre: Cargo: Docente del Inicial 2 paralelo "D" Unidad Educativa: CEI Alonso Torres.
Datos de las entrevistadoras: Nombres: Lizbeth Tenesaca, Nube Lliguisupa y Erika Bueno. Cargo: Estudiantes de la Universidad Nacional de Educación (UNAE).
Fecha de realización: Introducción. Buenos días/tardes, estimada docente. Se le solicita amablemente su colaboración, ya que su participación es esencial para la presente entrevista. El objetivo de esta actividad es obtener información valiosa que enriquecerá el Trabajo de Integración Curricular, centrado en las



<p>estrategias metodológicas aplicadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su aporte será fundamental para el éxito de este proyecto. ¡Agradecemos de antemano su tiempo y disposición!</p>	
<p>¿Durante su experiencia como docente de Educación Inicial, cuál es su perspectiva sobre las estrategias metodológicas que se aplican en el subnivel?</p>	
<p>¿Cómo adapta usted la planificación a las necesidades y características individuales de los niños en su enseñanza?</p>	
<p>¿Cómo fomenta el trabajo colaborativo entre los niños mediante sus estrategias de enseñanza?</p>	
<p>¿Cómo establece conexiones entre las actividades planificadas y los contextos de vida de los niños fuera del entorno escolar?</p>	
<p>¿De qué manera adapta sus estrategias para satisfacer diferentes estilos de aprendizaje dentro del aula?</p>	
<p>¿Qué estrategias emplea para fomentar la participación activa y la motivación de los niños?</p>	
<p>¿Qué tipos de estrategias metodológicas utiliza en</p>	



sus clases?	
¿Puede describir una experiencia exitosa donde haya aplicado una metodología específica para el desarrollo del proceso enseñanza - aprendizaje de los niños?	
¿Cómo aplica usted la metodología juego trabajo en las diferentes actividades diarias?	
¿Considera importante abordar e investigar esta temática en el ámbito educativo?	



DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN
PARA EL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

Yo, *Erika Lizbeth Bueno Villa*, portador de la cedula de ciudadanía nro. *0105791651*, estudiante de la carrera de Educación Inicial en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada *Estrategias metodológicas de gamificación en el proceso de enseñanza en niños de 4 y 5 años del Centro de Educación Inicial Alonso Torres* son de exclusiva responsabilidad del suscribiente de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyo su autoría.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la utilización de los datos e información que forme parte del contenido del Trabajo de Integración Curricular que se encuentren disponibles en base de datos o repositorios y otras formas de almacenamiento, en el marco establecido en el artículo 141 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado *Estrategias metodológicas de gamificación en el proceso de enseñanza en niños de 4 y 5 años del Centro de Educación Inicial Alonso Torres* en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ratifico con mi suscripción la presente declaración, en todo su contenido.

Azogues, 21 de agosto de 2024

(*Erika Lizbeth Bueno Villa*) C.I.:
(0105791651)



DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN
PARA EL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

Yo, Nube Mercedes Lliguisupa Quintuña, portador de la cedula de ciudadanía nro. 0350100996, estudiante de la carrera de Educación Inicial en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada *Estrategias metodológicas de gamificación en el proceso de enseñanza en niños de 4 y 5 años del Centro de Educación Inicial Alonso Torres* son de exclusiva responsabilidad del suscriptor de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyen su autoría.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la utilización de los datos e información que forme parte del contenido del Trabajo de Integración Curricular que se encuentren disponibles en base de datos o repositorios y otras formas de almacenamiento, en el marco establecido en el artículo 141 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado *Estrategias metodológicas de gamificación en el proceso de enseñanza en niños de 4 y 5 años del Centro de Educación Inicial Alonso Torres* en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ratifico con mi suscripción la presente declaración, en todo su contenido.

Azogues, 21 de agosto de 2024

(Nube Mercedes Lliguisupa Quintuña)
C.I.: (0350100996)



DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN
PARA EL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

Yo, *Lizbeth Carolina Tenesaca Caldas* portador de la cedula de ciudadanía nro. *0107019119*, estudiante de la carrera de Educación Inicial en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada *Estrategias metodológicas de gamificación en el proceso de enseñanza en niños de 4 y 5 años del Centro de Educación Inicial Alonso Torres* son de exclusiva responsabilidad del suscribiente de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyo su autoría.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la utilización de los datos e información que forme parte del contenido del Trabajo de Integración Curricular que se encuentren disponibles en base de datos o repositorios y otras formas de almacenamiento, en el marco establecido en el artículo 141 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado *Estrategias metodológicas de gamificación en el proceso de enseñanza en niños de 4 y 5 años del Centro de Educación Inicial Alonso Torres* en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ratifico con mi suscripción la presente declaración, en todo su contenido.

Azogues, 21 de agosto de 2024

(*Lizbeth Carolina Tenesaca Caldas*) C.I.:
(0107019119)



**CERTIFICACIÓN DEL TUTOR PARA
TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES**

Carrera de: Educación Inicial

Yo, Diana Isabel Rodríguez Rodríguez, tutor del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado "*Estrategias metodológicas de gamificación en el proceso de enseñanza en niños de 4 y 5 años del Centro de Educación Inicial Alonso Torres*" perteneciente a los estudiantes: Erika Lizbeth Bueno Villa con C.I. 0105791651, Nube Mercedes Lliguisupa Quintuña con C.I. 0350100996, Lizbeth Carolina Tenesaca Caldas con C.L. 0107019119. Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 9 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 21 de agosto 2024



Docente tutor/a
Diana Isabel Rodríguez Rodríguez

C.I: 0302026752