



POSGRADOS

MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN

RPC-SO-03-No.050-2020

OPCIÓN DE
TITULACIÓN: INFORME DE INVESTIGACIÓN

TEMA:

ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER EL DESARROLLO Y APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL INICIAL 1 Y 2 DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "MATILDE HIDALGO DE PROCEL"

AUTOR:

ROSA ANGELICA ARTEAGA ZAMBRANO

DIRECTOR:

FELIX ROBERTO RANGEL DONOSO

GUAYAQUIL – ECUADOR

2022

Autor/a:***Rosa Angélica Arteaga Zambrano***

Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Computación
Comercio y Administración.
Candidata a Magíster en Innovación en Educación por la
Universidad Politécnica Salesiana – Sede Guayaquil.
Angeroh_2393@hotmail.com

Dirigido por:***Félix Roberto Rangel Donoso***

Dr. en Ciencias de la Educación
Magíster en Docencia con Mención en Educomunicación
Licenciado en Ciencias de la Educación Especialidad Pedagogía
frangel@ups.edu.ec

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

DERECHOS RESERVADOS

©2022 Universidad Politécnica Salesiana
GUAYAQUIL – ECUADOR – SUDAMÉRICA
ARTEAGA ZAMBRANO ROSA ANGÉLICA

Estrategia de gamificación para fortalecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes del subnivel Inicial 1 y 2 del Centro de Educación Inicial “Matilde Hidalgo de Procel”.

I. Dedicatoria-Agradecimiento (Opcional)

El presente trabajo investigativo se lo dedico a Dios por darme la fortaleza y sabiduría para afrontar las dificultades que se me presentaron a lo largo de mi formación profesional, permitiendo así lograr mi objetivo propuesto. A mi esposo Braulio por ser siempre el incentivo y mi apoyo en todo éste trayecto para seguir formándome profesionalmente, a mis Padres Jacinto (+) y Germania por ser el pilar en mis metas, a amiga María Eugenia Santander por sus sabios consejos, a la Economista Ángela Santander por su grato apoyo y demás familiares que estuvieron presente en los momentos necesitados durante todo este proceso.

Es importante expresar mi profundo agradecimiento a Dios por haberme permitido lograr mi objetivo, a la Universidad Politécnica Salesiana, Cede Guayaquil por brindarme la oportunidad de enriquecer mis conocimientos. Así mismo al Coordinador de la Maestría de Innovación en Educación y Tutor Dr. Roberto Rangel Donoso por ser mi guía en el desarrollo de este trabajo.

II. Resumen

El trabajo de titulación aborda el tema Estrategias de Gamificación para fortalecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes del subnivel Inicial 1 y 2 del Centro de Educación Inicial "Matilde Hidalgo de Procel", ubicado en la ciudad de Montecristi en la Provincia de Manabí, Ecuador, el cual tiene como objetivo proponer las estrategias a partir de la determinación de las insuficiencias en el diseño y aplicación de los recursos didácticos en la expresión y comunicación de los subniveles mencionados. El aporte del estudio está direccionado en solucionar uno de los inconvenientes detectados en la etapa diagnóstica, el cual tiene que ver con el problema que presentan los estudiantes para lograr las destrezas en las áreas de expresión y comunicación. La metodología aplicada tiene un enfoque cualitativo y exploratorio, empleando el método deductivo mediante los cuales se buscó estructurar la mejor aplicación estratégica en el centro de estudio. Los resultados obtenidos muestran que el proceso de gamificación aplicado basado en estrategias segmentadas y definidas en la comprensión y el habla de los niños ha contribuido a mejorar un 72,92% en los sujetos de estudio. Se concluyó que los procesos pedagógicos y educativos que tiene el Centro Inicial están encaminados hacia la enseñanza integral en los infantes, sin embargo, se deben priorizar las áreas del habla y la expresión como un refuerzo del currículo escolar

Palabras claves: Gamificación, Educación, Currículo de Educación, Recursos Didácticos, Comprensión.

III. Abstract

The degree work addresses the topic of Gamification Strategies to strengthen the development and learning of the students of the Initial 1 and 2 sublevel of the Matilde Hidalgo de Prócel Initial Education Center, located in the city of Montecristi in the Province of Manabí, Ecuador, the which aims to propose strategies based on the determination of insufficiencies in the design and application of teaching resources in the expression and communication of the increased sublevels. The contribution of the study is aimed at solving one of the problems detected in the diagnostic stage, which has to do with the problem that students present to achieve skills in the areas of expression and communication. The applied methodology has a qualitative and exploratory approach, using the deductive method through which it was sought to structure the best strategic application in the study center. The results obtained show that the applied gamification process is based on segmented and defined strategies in the compression and speech of children, improving 72,92% in the study subjects. It was concluded that the pedagogical and educational processes that the Initial Center has are aimed at comprehensive teaching in infants, however, the areas of speech and expression should be prioritized as a reinforcement of the school curriculum.

Keywords: Gamification, Education, Education Curriculum, Didactic Resources, Compression.

IV. Índice General

1	Introducción.....	13
2	Determinación del Problema	14
2.1	Antecedentes	15
2.2	Justificación	18
2.3	Importancia y alcances.....	19
2.4	Delimitación.....	19
2.4.1	Información Institucional	19
3	Objetivos.....	19
3.1	Objetivo General	19
3.2	Objetivos Específicos	19
4	Marco Teórico Referencial.....	20
4.1	Organización Curricular	21
4.2	Educación Inicial, ejes y ámbitos curriculares.....	23
4.3	Ámbito de Desarrollo y Aprendizaje	25
4.3.1	Objetivos del Subnivel inicial 1.....	26
4.3.2	Objetivos del Subnivel inicial 2.....	27
4.3.3	Eje de Expresión y Comunicación	27
4.4	Innovación	28
4.5	Estrategia didáctica	30
4.6	Estrategia de Gamificación	32
4.7	Recursos Didácticos.....	36
5	Metodología.....	37
5.1	Enfoque de investigación.....	38
5.2	Diseño de investigación	38
5.2.1	Tipo de investigación	38
5.2.2	Método de Investigación	38
5.2.3	Desarrollo Objetivo Específico 1.- Fundamentar la relación teórica de las categorías de la investigación:.....	39
5.2.4	Población	40

5.2.5	Desarrollo Objetivo Específico 2.- Diagnosticar el estado de aplicación de los recursos didácticos para el lenguaje verbal y no verbal, dentro del ámbito de expresión y comunicación de los subniveles 1 y 2 de la educación inicial.	40
5.2.6	Desarrollo Objetivo Específico 3.- Proponer y validar una estrategia de gamificación que, mediante el diseño e implementación de recursos didácticos, contribuya en el fortalecimiento de la expresión y comunicación, dentro del desarrollo del lenguaje en los niños.	43
6	Experiencia Innovadora.....	50
6.1	6.1. Descripción de la experiencia innovadora	50
7	Resultados.....	51
7.1	Prueba inicial	51
7.1.1	Prueba inicial del Subnivel 1	51
7.1.2	Prueba inicial del Subnivel 2	53
7.1.3	Entrevista a Docentes	55
7.1.4	Encuesta dirigida a Padres de Familia.....	56
7.1.5	Interpretación de los resultados de la prueba de Inicial.....	58
7.2	Prueba final	59
7.2.1	Prueba final del Subnivel 1.....	59
7.2.2	Prueba final del Subnivel 2.....	61
7.2.3	Interpretación de los resultados de la prueba final	62
8	Discusión	63
9	Validación de la Propuesta	63
10	Conclusiones.....	67
11	Bibliografías	68
12	Anexos.....	72
12.1	Anexos 2. Prueba inicial del subnivel 2.....	72
12.2	Anexos 3. Fichas de observación.....	78
12.3	Anexos 1. Prueba inicial del Subnivel 1	80
12.4	Anexos 4. Cuestionario de entrevista a docentes.....	82
12.5	Anexos 5. Cuestionario de encuesta a padres de familia.....	84
12.6	Anexos 6. Pasos del modelo de aprendizaje basado en proyectos provisto por el ministerio de educación	86
12.7	Anexo 7. Cuestionario utilizado para la validación de la estrategia	87
12.8	Anexos 8. Planificación microcurricular	90

12.9	Anexos 9. Plan de estrategias	98
12.10	Anexos 10. Recursos de la propuesta innovadora.....	109

V. Lista de Tablas

Tabla 1. Matriz de ejes de desarrollo y aprendizaje con sus respectivos ámbitos.....	17
Tabla 2. Matriz de ejes de desarrollo y aprendizaje con sus respectivos ámbitos.....	26
Tabla 3. División de la didáctica	31
Tabla 4. Objetivos de la gamificación	32
Tabla 5. Diseños de los ambientes de aprendizajes	34
Tabla 6. Diferencias entre jugar, aprender y gamificación.....	35
Tabla 7. Variables de la investigación.....	39
Tabla 8. Aspectos evaluados en la prueba inicial	42
Tabla 9. Pasos del modelo de aprendizaje basado en proyectos provisto por el ministerio de educación ver anexo 6	45
Tabla 10. Aplicación de la estrategia por días	49
Tabla 11. Resumen de resultados de la Prueba Inicial para el subnivel 1	52
Tabla 12. Resumen de resultados de la Prueba Inicial para el subnivel 2	54
Tabla 13. Respuestas del cuestionario aplicado a los docentes	55
Tabla 14. Resultado de respuestas aplicado a los padres de familia de los niños del subnivel 1.....	56
Tabla 15. Resultado de respuestas aplicado a los padres de familia de los niños del subnivel 2.....	57
Tabla 16. Debilidades en su expresión y comunicación: ámbitos y capacidades.....	59
Tabla 17. Resumen de resultados de la Prueba final para el subnivel 1.....	60
Tabla 18. Resumen de resultados de la Prueba final para el subnivel 2.....	61
Tabla 19. Listado de expertos para la validación de la estrategia.	64
Tabla 20. Resultados de validación de la estrategia	65

VI. Lista de Figuras

Figura 1. <i>Agentes que intervienen en los procesos educativos</i>	22
Figura 3. <i>Elementos a considerar en la innovación escolar</i>	29
Figura 4. <i>Las técnicas mecánicas más utilizadas en la gamificación</i>	36
Figura 5. <i>Pasos del modelo de aprendizaje basado en proyectos.</i>	44

VII. Lista de Anexos

Anexos 1. Prueba inicial del Subnivel 1	80
Anexos 2. Prueba inicial del subnivel 2	72
Anexos 3. Fichas de observación	78
Anexos 4. Cuestionario de entrevista a docentes	80
Anexos 5. Cuestionario de encuesta a padres de familia.....	84
Anexos 6. Pasos del modelo de aprendizaje basado en proyectos provisto por el ministerio de educación	86
Anexo 7. Cuestionario utilizado para la validación de la estrategia.....	87
Anexos 8. Planificación microcurricular	90
Anexos 9. Plan de estrategias	98
Anexos 10. Recursos de la propuesta innovadora	109

1 Introducción

El presente trabajo de investigación es un estudio de caso aplicado en el nivel inicial del sistema de educación ecuatoriano. Aborda el tema de Estrategias de Gamificación para fortalecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes del subnivel Inicial 1 y 2 del Centro de Educación Inicial “Matilde Hidalgo de Procel” ubicado en la ciudad de Manta, el cual tiene como objetivo proponer una estrategia a partir de la determinación de las insuficiencias en el diseño y aplicación de los recursos didácticos en la expresión y comunicación de los subniveles mencionados.

El aporte del estudio está direccionado a solucionar uno de los inconvenientes detectados en la etapa diagnóstica, el cual está relacionado con el problema que presentan los estudiantes para lograr las destrezas en las áreas de expresión y comunicación.

La educación es uno de los elementos necesarios para alcanzar el desarrollo social y colectivo, el alcance que la educación pueda brindar está basado en la generación de conocimiento sobre métodos de enseñanzas de mayor efectividad. Sin embargo, todo proceso educativo inicia desde la infancia, por ello, es importante que desde esta etapa se pueda dotar a los niños con métodos pedagógicos efectivos y eficientes los cuales generen técnicas de enseñanza continua hacia el fortalecimiento de las habilidades y destrezas de los pequeños.

Este trabajo tiene como finalidad conocer cuáles son las mejores estrategias de gamificación que se pueden aplicar con el fin de mejorar los procesos de aprendizaje y de formación pedagógicas en la institución, apoyando el mejoramiento de las áreas curriculares en el subnivel inicial 1 y 2 para que los niños y niñas puedan reconocer e identificar los procesos del ámbito de expresión y comunicación.

Según datos del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), uno de cada cinco niños en el mundo no va a la escuela y menciona algunas de las causas (2021) “Pobreza, bajo acceso a transporte, carencia de profesionales calificados y cualificados, procesos de aprendizajes deficientes y obsoletos, escasez de materiales pedagógicos” (p.1). Bajo estos parámetros, las competencias educativas que los centros educativos ejerzan dentro de los procesos de aprendizaje en los niños desde temprana edad se torna fundamental para su desarrollo.

La educación inicial en el Ecuador no es obligatoria, pero se considera un derecho fundamental dentro de la población, las familias buscan afrontar los retos que conlleva la formación de la niñez puesto que se considera que una persona con mayor nivel de preparación tiene más opciones de superación en la vida (2021). En la primera infancia el inicio del eslabón donde los niños y niñas se forman de manera significativa puesto que en esta edad que comprende 1 – 5 años los procesos de aprendizajes que se dan tienen una mayor capacidad de resultados positivos, es allí donde los centros de educación crean propuesta de valor mediante la organización de mallas curriculares basado en la pedagogía que se busca direccionar en las aulas.

Según el Ministerio de Educación (2014) “Se busca que los niños desarrollen sus habilidades motrices, potencien sus pensamientos y actitudes, sean creativos; y desarrollen la capacidad de comunicar sus sentimientos y emociones” (p.1).

2 Determinación del Problema

La educación inicial de los infantes está conformada por un primer ambiente que permite potencializar las habilidades, destrezas y el aprendizaje, su enfoque es proveer un entorno armonioso que ayude a que estos puedan observar todos los procesos relacionados con la formación académica, es por eso, que se hace importante que exista pedagogía acorde a las etapas de crecimiento, formación lúdica, juegos, talleres, dinámicas y demás procesos que ayuden a en esta etapa crucial. Según el Sistema de Información de Tendencias Educativas en América Latina (2018) “Uno de los elementos que lo institucionalizan, es el currículo educativo, cuyas funciones son informar a los docentes de lo que se debe lograr, aportando con instrucciones y consejos prácticos sobre cómo llegar a cada estudiante” (p.8).

En este sentido, los procesos de aprendizaje del centro de Educación Inicial “Matilde Hidalgo de Procel” se llevan de acuerdo a la planificación micro curricular contemplado por el Ministerio de Educación. No obstante, se han identificado ciertas deficiencias en el rendimiento académico, de las cuales el centro educativo está interesado en disminuirlas. Dentro de estas deficiencias se pueden señalar:

- Déficit de lenguaje: Inseguridad a mantener un diálogo

- Expresión corporal y motricidad: No reconocen algunas partes de su cuerpo o mantener el equilibrio sobre una línea.
- Baja lenguaje receptivo: No captan las instrucciones inmediatamente

Frente a la situación expuesta en el punto anterior se plantea el problema que impulsa este proceso investigativo:

Las insuficiencias en el diseño y aplicación de los recursos didácticos en la expresión y comunicación de los subniveles 1 y 2 de educación inicial del CEI Matilde Hidalgo, del cantón Manta, provocan deficiencias en el tercer ámbito del desarrollo y aprendizaje de la organización curricular.

2.1 Antecedentes

El Currículo de Educación Inicial parte de la visión de que todos los niños son seres bio-psicosociales y culturales, únicos e irrepetibles y los considera actores centrales del proceso de enseñanza - aprendizaje. Por lo tanto, son sujetos de aprendizaje desde sus necesidades, potencialidades e intereses, dicho documento reconoce y da valor a los deseos, sentimientos, derechos y expectativas de los niños, considerando y siendo consecuente a sus particularidades, atendiendo a la diversidad en todas sus manifestaciones, respondiendo a criterios de inclusión en igualdad de oportunidades (Ministerio de Educación, 2014).

Para (Liberio, 2019) quien realizó un estudio sobre la gamificación utilizada como técnica de aprendizaje dentro del aula, en una institución de la ciudad de Milagro-Ecuador, buscó determinar una técnica de aprendizaje adecuada entre los niños y niñas del inicial 2; entre los enfoques la investigadora busca saber cómo pueden ser usadas estas técnicas de gamificación en las tecnologías de la información y comunicación en la práctica docente, debido a que actualmente los procesos educativos están orientados hacia el empleo de la tecnología, los resultados obtenidos tienen como válido la inclusión de esta técnica en el uso del aprendizaje para el nivel inicial.

En la investigación propuesta por Salazar y Medina (2019) tiene como fin poder generar una comparación entre el uso de los procesos de enseñanzas, la gamificación y la tecnología entre un grupo que las utiliza y entre un grupo que no las utiliza, el estudio se

ubica en un centro de educación inicial en la provincia de Santo domingo de los Tsáchilas, dando como resultado que el uso de las tecnologías y la gamificación pueden mejorar el desarrollo cognitivo, sensorial y motriz de los niños en edades tempranas, es decir, se logra una maximización los resultados de aprendizaje.

Así mismo la autora Amache (2020) efectuó un estudio documental sobre publicaciones referentes al tema de la gamificación como propuesta metodológica de educación entre los países de habla hispana, el procedimiento a seguir está direccionado a seleccionar una base de 15 trabajos académicos de fuente confiables como EBSCO, Scielo, Dialnet, entre otros, el criterio principal seleccionado fue la gamificación como estrategia, la conclusión final obtenida fue que actualmente los procesos de educación están direccionados hacia nuevas formas de aprendizaje en el aula esto debido a los cambios culturales y sociales que se están percibiendo en la sociedad, por ello, el uso de las estrategias de gamificación tienen como fin ser vista como una herramienta de trabajo pedagógico y no solo como un instrumento de juego.

La propuesta de investigación efectuada por Peñas et al., (2020) tiene como objeto de estudio la gamificación en los centro de educación inicial y la influencia que esta metodología tiene dentro del aprendizaje en los niños y niñas, el estudio se sitúa en la ciudad de Azogues, Ecuador, dando como resultado que se perciba un mayor aprendizaje dentro de los centro de estudio mediante la aplicación de actividades motrices y el uso de la gamificación como factor de enseñanza, es decir, que exista una mejora en la receptividad del aprendizaje a temprana edad cuando estas metodologías son integradas para ayudar a fortalecer el intelecto y el lenguaje.

Para Cajamarca (2021) propone un estudio de campo realizado en la ciudad de Cuenca, Ecuador, los sujetos de estudio tiene la edad de 3 y 4 años estudiantes del inicial, el tema está basada en la importancia de incluir la gamificación como estrategia didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje del cuerpo humano, el objetivo fue analizar el impacto de las estrategias de gamificación dentro del aula como proceso de enseñanza, se dan dos grupos uno de control y el otro experimental, los resultados concluyeron que se obtuvieron mejores resultados con las estrategias de gamificación que se aplica al grupo experimental los cuales pudieron reconocer partes del cuerpo humano de manera más efectiva.

Desde estos antecedentes teórico, el diseño de la presente investigación en el centro de Educación Inicial Matilde Hidalgo, se enfoca en la matriz del tercer ámbito de Desarrollo y Aprendizaje del Currículo Nacional de Educación Inicial (2014) que forma parte del tercer eje, denominado: Expresión y Comunicación. Ver tabla 1.

Tabla 1. *Matriz de ejes de desarrollo y aprendizaje con sus respectivos ámbitos.*

Ejes de desarrollo y aprendizaje	Educación inicial
	Ámbitos de desarrollo y aprendizaje 3-5 años
Expresión y comunicación	Comprensión y expresión del lenguaje.
	Expresión artística.
	Expresión corporal y motricidad.

Fuente: (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014)

El tercer eje de Desarrollo y Aprendizaje del Currículo Nacional de Educación Inicial (2014) utiliza expresiones de diferentes lenguajes para externalizar pensamientos, actitudes, vivencias y sentimientos que les permiten a los niños relacionarse e interactuar. De este eje, se desglosan los 3 ámbitos fundamentales:

- Comprensión y expresión del lenguaje
- Expresión artística
- Expresión corporal y motricidad.

En el nivel inicial 1 y 2, es de mayor significado el uso de recursos didácticos para el ámbito de la expresión y comunicación, ya que brinda la posibilidad de indagar, descubrir, manipular y observar, al mismo tiempo que se ejercita la práctica de normas de convivencia y el desarrollo de valores: solidaridad, cooperación, tolerancia, respeto, el cuidado por la naturaleza, entre otros. Así mismo, es de gran valor el uso de estrategias de gamificación aplicadas en el ámbito de la expresión y comunicación para que logren desarrollar sus destrezas básicas y cumplir con el perfil de salida de cada subnivel inicial.

En el Centro de Educación Inicial, se ha observado que, a inicios de cada año escolar, se destinan pocas horas de clases, debido al proceso de adaptación de los niños mediante, lo que conlleva a disminuir la carga horaria del año lectivo, que bien se podría utilizar para el

desarrollo de las otras materias. Además, se observa que es débil e insuficiente el proceso de ejecución de jornadas y prácticas lúdicas, lo que no favorece al desarrollo de las capacidades de expresión y comunicación a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje, impidiendo un normal desarrollo en función de los niveles posteriores del ciclo escolar.

Desde estos puntos de vista, la perspectiva psicopedagógica, la necesidad de operativizar el currículo a través de estrategias didácticas idóneas, como las estrategias de gamificación, etc. son iniciativas que interactúan en el nivel de educación inicial, propiciando procesos de innovación en función de recursos didácticos que colaboren al desarrollo del lenguaje para la expresión y la comunicación de los niños de los subniveles 1 y 2.

2.2 Justificación

La investigación es importante ya que contribuye al mejoramiento del servicio educativo del centro de educación inicial, siendo este nivel, relevante y punto de partida de la educación.

A nivel académico este trabajo es pertinente porque, luego del análisis en el centro de Educación Inicial “Matilde Hidalgo de Procel”, genera oportunidades de mejoras; optimiza las condiciones negativas y aporta en el proceso de expresión y comunicación en los niños del subnivel 1 y 2 en el desarrollo del lenguaje.

En el ámbito personal el trabajo de investigación se justifica porque como educadora y estudiante de la maestría Innovación en Educación, la intervención mejora la calidad educativa en el centro educativo mencionado; la investigación determina las insuficiencias en el diseño y aplicación de los recursos didácticos para la expresión y comunicación de los subniveles, permitiendo proponer un estrategia de gamificación que fortalece el desarrollo y aprendizaje de la organización curricular de los subniveles 1 y 2 de la educación inicial.

En el contexto social el estudio es pertinente porque, el estado de Ecuador permite y promueve experiencias positivas durante los primeros años de vida y de vida escolar de un niño; concibe el desarrollo de habilidades de expresiones básicas, en un ambiente social y familiar afirmativo y propositivo; permite una educación temprana de calidad en un ambiente de juego, en sintonía con sus derechos.

2.3 Importancia y alcances

La importancia de éste trabajo de investigación, es demostrar que la implementación de una estrategia de gamificación a partir de la determinación de las insuficiencias en el diseño y aplicación de los recursos didácticos en la expresión y comunicación de los subniveles 1 y 2 del centro de educación “Matilde Hidalgo de Procel” (CEI) contribuye en el fortalecimiento del desarrollo y aprendizaje de la organización curricular logrando de manera positiva la relación e interacción en los infantes.

2.4 Delimitación

2.4.1 Información Institucional

- **Ámbito:** Área de expresión y comunicación del tercer ámbito del desarrollo y aprendizaje de la organización curricular
- **Nivel educativo:** Alumnos del subnivel inicial 1 y 2
- **Institución Educativa:** Centro de Educación Inicial “Matilde Hidalgo de Procel”
- **Código AMIE:** 13H05190
- **Lugar:** Manta-Manabí
- **Área de intervención:** Régimen Costa- Galápagos
- **Periodo Lectivo:** 2022- 2023/ Primer Quimestre
- **Jornada:** Matutina
- **Modalidad:** Presencial

3 Objetivos

3.1 Objetivo General

Proponer una estrategia de gamificación a partir de la determinación de las insuficiencias en el diseño y aplicación de los recursos didácticos en la expresión y comunicación de los subniveles 1 y 2 de educación inicial del “Matilde Hidalgo de Procel”, (CEI) a fin de contribuir en el fortalecimiento del tercer ámbito del desarrollo y aprendizaje de la organización curricular.

3.2 Objetivos Específicos

Objetivo Específico 1.- Fundamentar la relación teórica de las categorías de la investigación:

- 1.1 Organización curricular (currículo del subnivel inicial)

1.2 Tercer ámbito del desarrollo y aprendizaje de la organización curricular

1.3 Estrategia de gamificación

1.3.1 Gamificación: breve historia, sus componentes, ventajas, fines de la gamificación (propósitos de la gamificación)

1.3.2 La gamificación como recurso didáctico

1.3.3 La Gamificación en la educación inicial

Objetivo Específico 2.- Diagnosticar el estado de aplicación de los recursos didácticos para la expresión y comunicación de los subniveles 1 y 2 de educación inicial y que corresponden al tercer ámbito del desarrollo y aprendizaje de la organización curricular:

2.1 Breve historia del centro de educación.

2.2 Manejo de recursos didácticos en el centro de educación Inicial Matilde Hidalgo.

2.3 Expresión y comunicación en los niños del subnivel inicial 1 y 2. (describir la situación antes de intervenir con la propuesta innovadora)

Objetivo Específico 3.- Proponer y validar una estrategia de gamificación que, mediante el diseño e implementación de recursos didácticos, contribuya en el fortalecimiento de la expresión y comunicación, dentro del desarrollo del lenguaje en los niños.

3.1 La gamificación en la educación inicial 1 y 2

3.2 Materiales de gamificación

3.2.1 Describir los recursos utilizados

3.3 Resultados de la experiencia innovadora

4 Marco Teórico Referencial

El campo disciplinario de esta investigación está constituido por los ámbitos de la Educación; como sub campos derivados de éste: la educación inicial y la innovación como un factor orientador inter y trans-disciplinario. El segundo sub campo, la didáctica y derivada de ésta, las áreas correspondientes a estrategia y recursos; y para la propuesta la teoría y práctica de la Gamificación.

4.1 Organización Curricular

La formación curricular busca ser una guía y directriz de los alcances educativos y de planificación que se desean alcanzar en un tiempo determinado, la elaboración y organización orientada hacia la maximización de las áreas pedagógicas dentro del aula y la interacción entre el personal educador, los planes institucionales y gubernamentales de alta eficacia son ejes centrales del desarrollo educativo de un país o zona geográfica. En pos de la construcción social con ciudadanos transversales que poseen habilidades y destrezas que se van formando y profundizando en los procesos educativos desde la infancia hasta la edad adulta, es importante poseer los criterios adecuados para la formación y estructura curricular. Según el Ministerio de Educación en Ecuador (2018) menciona:

Las funciones del currículo son, por una parte, informar a los docentes sobre qué se quiere conseguir y proporcionarles pautas de acción y orientación sobre cómo conseguirlo y, por otra, constituir un referente para la rendición de cuentas del sistema educativo y para las evaluaciones de la calidad del sistema, entendidas como su capacidad para alcanzar efectivamente las intenciones educativas fijadas (p.1).

Un currículo posee un enfoque globalista puesto que tiene como directriz primera las entidades gubernamentales quienes poseen formas y fichas técnicas que las instituciones educativas deben tomar en consideración al momento de estructurar las hojas de rutas curriculares, los lineamientos deben tener una coordinación y sistematización de los logros, alcances y objetivos que se desean alcanzar en un periodo lectivo específico.

En las escuelas el desarrollo de los contenidos básicos estructurales y curriculares posee un proceso global donde se integra al docente, el estudiante, los administrativos y aquellos agentes que intervienen en la formación educativa externa como los gubernamentales. La categorización de lo que se va a pretender hacer en un año lectivo debe estar orientada hacia la administración de los procesos y recursos internos que posee la escuela. Según mencionan García, Juárez y Salgado (2018) “La perspectiva de la calidad educativa está integrada por los procesos de gestión y administración mediante las habilidades y destrezas profesionales que tiene el que dirige la escuela en donde puede controlar los procesos legales, económicos y lineamientos pedagógicos” (p.1).

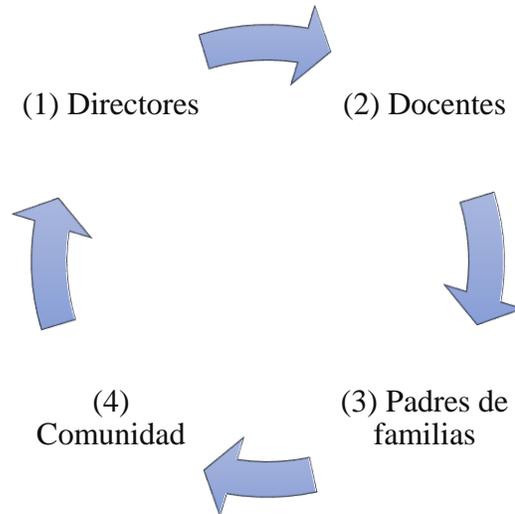


Figura 1. *Agentes que intervienen en los procesos educativos*
Fuente: García, Juárez y Salgado (2018)

La correcta interrelación existente entre los procesos educativos y la formación curricular estarán basados en la ejecución de un plan, proyecto, hoja de ruta, forma de acción institucional en donde la intervención directa es con la enseñanza pedagógica como base principal de la impartición educativa y, por otro lado, están los alcances, metas, objetivos y logros que deberá cumplir el docente. Según mencionan Besantes, Estrada y Arteño (2019) “El currículo igual a programa de estudios” (p.11). La existencia de ciertos aspectos y procesos que se interconectan para dar una correcta planificación curricular tendrán que estar direccionados hacia la generación de áreas conexas que ayuden a maximizar los resultados pedagógicos, estas áreas son el diseño y la acción, en el primer caso se basa en la estructura global y en el segundo como llevarlo a cabo en el aula. Cronológicamente existen autores que han estudiado estos procesos educativos formales de la elaboración curricular de los cuales haremos un repaso breve sobre cada uno de estos modelos que han sido parte fundamental a la hora del aprendizaje y la eficiencia educativa.

Propuesta de Hilda Taba año 1962 su enfoque básicamente está direccionado a tres elementos (1) objetivos (2) actividades y (3) apropiación del conocimiento. Modelo curricular de Tyler año 1973 define la acción a modo de preguntas ¿Fines a alcanzar? ¿Qué experiencias necesita para alcanzar los fines? ¿Cómo alcanzarlos? ¿Cómo comprobar los objetivos? El modelo de Glazman e Ibarrola año 1978 propone etapas fundadas en cómo determinar objetivos, operacionalización, estructuración y evaluación. Propuesta de Pansa

año 1987 se orienta hacia un tratamiento interdisciplinario menciona algunos aspectos relevantes como unificación, docencia, análisis histórico-crítico, objetos de transformación, relación escuela-sociedad, rol de profesores y alumnos. Modelo de Arnaz año 1990 tenía claro los procesos a seguir para la formación curricular los cuales son elaboración, instrumentación, aplicación y evaluación. Modelo Ángel Díaz Basado en Competencias año 2005 es el de mayor uso en la actualidad por las esferas educativas (Ortiz, 2019, p.2).

4.2 Educación Inicial, ejes y ámbitos curriculares

El proceso educativo en la primera infancia hace referencia a los iniciales 1 y 2 en donde los niños y niñas entran en el proceso de aprendizaje para ser adquirido, moldeado, ratificado y programado con el fin de que los infantes puedan generar un correcto crecimiento personal y social acorde al grado dinámico de sus habilidades motrices, cognitivas, auditivas y verbales, el objetivo principal que se persigue es preparar al niño para la edad adulta. Bajo una mirada globalizada del presente siglo el acceso a la educación inicial se ha hecho más evidente debido a que brinda oportunidades de crecimiento, así también lo menciona el Informe Mundial de *Un mundo listo para aprender* (2019). “Los beneficios de una educación de calidad en la primera infancia van mucho más allá de la formación académica de cada niño; también pueden facilitar la consecución de los objetivos de crecimiento económico a largo plazo de los países” (p.26). Ser centro de educaciones capaces de brindar una enseñanza de alto valor creará niños eficientes para lograr buenos resultados en el futuro.

Según Acosta et al., (2021) “La educación inicial es un proceso educativo que atiende a los primeros años de vida. Etapa importante en su crecimiento para despertar sus habilidades físicas, psicológicas y creativas” (p. 2).

El desarrollo motor humano junto con los cambios en la conducta motora innata, reflejan la interacción del organismo con el medio. El movimiento, primera forma básica de comunicación junto con los actos reflejos son genéticos. El mapa motriz es poco especializado y rudimentario genera conductas motoras aprendidas más complejas, especializadas y conforme el entorno físico-social-cultural lo señala Batalla, citado por (López & López , 2012), conforme la influencia de los procesos de maduración, de aprendizaje y las influencias externas el desarrollo motor influye en el crecimiento especialmente en el periodo inicial. Al nacer, por su capacidad estructural y funcional el niño

ejecuta movimientos rudimentarios, carece de patrones motores complejos que se irán adquiriendo.

Los factores esenciales del desarrollo humano como los señalan Gil, Contreras y Gómez, citado por (López & López , 2012) Factores perceptivo-motores: Se refiere al proceso cognitivo valorado por el cual interpretan la información y construyen objetos dotados de significación. Retoma y opera los propios conocimientos para construir nuevos aprendizajes y expresarlos; Así pues, la significación es uno de sus aspectos fundamentales de la percepción del propio cuerpo. Por ello es importante mencionar que en la educación preescolar resulta oportuno la aplicación de estrategias de gamificación, lo cual permite a los niños de la etapa de 3 a 5 años involucrarse al desarrollo de las actividades, vivenciar y asumir los diferentes retos, donde el desarrollo motor que tiene lugar en la infancia es la base y tiene gran influencia, por cuanto el movimiento es la primera forma esencial de la comunicación en el ser humano.

Por otro lado, en los niños/as de la educación inicial, es parte fundamental el desarrollo de la Percepción espacial, el cual nos permite tener la capacidad de relacionarnos con el entorno. Así también la Percepción temporal: es el hito en el proceso infantil, que permite al niño situar conocimientos del entorno y la capacidad de manejar informaciones básicas de diferentes situaciones. Otro componente importante es el Factores físico-motores: el cuerpo es un instrumento físico locomotor; a medida que la motricidad evoluciona se adquieren patrones motores y habilidades motrices básicas. Incluye Dominio y control del cuerpo, el cual favorece el equilibrio y la práctica de movimientos naturales, enriqueciendo el comportamiento motor y actitudinal, ganando en eficacia corporal. Pone en funcionamiento ejes de movimiento, músculos, articulaciones, reacciones motrices; este desarrollo provoca el saber hacer.

La expresión y comunicación en relación con los Factores afectivo-relacionales: hacen referencia a capacidades de socialización y de relaciones; además, creatividad, confianza, tensiones, pulsiones, rechazos, alegrías, enfado. El ambiente educativo permite observar los comportamientos durante las relaciones interpersonales. Al expresarse, el niño refleja sus estados de ánimo, tensiones y conflictos. Concede importancia: al lenguaje no verbal (diálogo tónico, mirada, gestos, sonidos, etc.), a las habilidades de conducta verbal

(preguntar, pedir, agradecer, disculparse, expresar afectos, proponer, explicar los sentimientos, etc.). Hablar de sus vivencias, pedir que explique lo que siente, sin emitir juicios de valor (Mendiara y Gil, 2003).

Así también lo menciona (Gutiérrez & Ruíz, 2018) que definen la educación inicial y/o educación preescolar como un proceso de apoyo continuo; señalan que en el transcurso de la primera infancia se asientan las bases para asimilar conocimientos, hábitos y habilidades; durante esta edad se integran cualidades y capacidades. En este período, lo mismo que a lo largo de todo el proceso educativo institucionalizado, los docentes deben aplicar estrategias utilizando recursos didácticos acorde a las necesidades de los estudiantes, considerando las diferentes formas, ritmos y estilos de aprendizaje (Pérez, 2018).

La importancia de esta etapa en el ser humano ha radicado en un análisis profundo de que, formar personas de alta productividad está relacionado al nivel de escolaridad que presentan desde el inicio de la primera infancia en América Latina y el Caribe, una región sesgada en cuanto al acceso a la educación inicial debido a los altos índices de pobreza que presentan, lo menciona el investigador Navarro (2014) “La perpetuación de desigualdades sociales desde edades tempranas en América Latina está relacionada con la ausencia del cuidado institucional en los sectores de bajos ingresos en la mayoría de los países de la región” (p.8).

4.3 Ámbito de Desarrollo y Aprendizaje

Son espacios curriculares más concretos, que se derivan de los ejes de desarrollo y aprendizaje que identifican, secuencian y organizan los objetivos de aprendizaje y las destrezas en cada uno de los subniveles de Educación Inicial. La educación inicial se la considera una de las etapas principales en la formación de los estudiantes, pues en ella se llevan a cabo actividades que ayudan el desarrollo intelectual, físico y afectivo de los niños.

El Currículo de Educación Inicial del Ecuador, se basa en el derecho a la formación, atendiendo a la pluralidad personal, identificando los procesos de aprendizajes básicos. Estas orientaciones normativas nacionales, señalan que los niños/as deben aprender a reconocer su propia identidad, desarrollar la capacidad de interactuar con solidaridad y empatía. Así también, el currículo del subnivel inicial, promueve la práctica de normas de convivencia mediante la expresión de sus sentimientos y emociones, utilizando el lenguaje

verbal y no verbal, además es importante resaltar que para los niños de 3 a 5 años la destreza es el conjunto de habilidades, conocimientos, actitudes y valores que los/as niños/as desarrollará y construirá, por medio de un proceso pedagógico intencionado. (Ministerio de Educación, 2014).

El presente estudio tiene como directriz principal los ejes de desarrollo que corresponde, primero al desarrollo personal y social, segundo al descubrimiento del medio natural y cultural, tercero expresión y comunicación. Es importante recalcar, que, para la presente investigación, se considerará el tercero de los ejes para el análisis, diagnóstico y aplicación estratégicas en el Centro Educativo Inicial Matilde Hidalgo de Prócel (CEI). En cuanto al ámbito de desarrollo y aprendizaje para el subnivel inicial 1 y 2 la edad señalada es de 3- 5 años comprende al eje de Expresión y comunicación, se buscarán analizar los procesos del ámbito de comprensión y expresión de lenguaje, Expresión artística y Expresión corporal y motricidad, (VER TABLA 2).

Tabla 2. *Matriz de ejes de desarrollo y aprendizaje con sus respectivos ámbitos*

Ejes de desarrollo y aprendizaje	Educación inicial subnivel Inicial 1 y 2
	Ámbitos de desarrollo y aprendizaje 3-5 años
Expresión y comunicación	-Comprensión y expresión del lenguaje. -Expresión artística. -Expresión corporal y motricidad.

Fuente: (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014)

La etapa del preescolar es base fundamental para el desarrollo de habilidades de cada niño ayudándolo en la conceptualización de los entornos y el aprendizaje significativo para los niveles posteriores, considerando que cada niño es un mundo diferente, se requiere que la labor docente se centre en la aplicación de diferentes estrategias para cada necesidad de los estudiantes, conociendo que el aprendizaje se proporciona en diferentes ritmos y en distintos tiempos. Además, el bienestar a lo largo de la primera etapa de la vida del niño ayudará a la construcción de un recorrido saludable de su desarrollo (Ministerio de Educación, 2014). Es necesario conocer los objetivos de salida para cada subnivel enfocando los esfuerzos donde se concentrará la enseñanza de los niños en el estudio:

4.3.1 Objetivos del Subnivel inicial 1

- Desarrollar niveles de autonomía e identidad cultural.

- Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento para ampliar las relaciones con su mundo natural y cultural.
- Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal.
- Explorar los diferentes movimientos del cuerpo para desarrollar su habilidad motriz.

4.3.2 Objetivos del Subnivel inicial 2

- Lograr niveles de identidad, garantizando un proceso adecuado de aceptación de sí mismo.
- Descubrir y relacionarse con el medio social.
- Explorar y descubrir características de los elementos, impulsando el respeto a la diversidad natural y cultural.
- Potenciar las nociones básicas para la comprensión de conceptos matemáticos y la resolución de problemas sencillos.
- Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal como medio de comunicación.
- Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales.
- Desarrollar la capacidad motriz y de coordinación.

4.3.3 Eje de Expresión y Comunicación

El eje de expresión y comunicación es el tercer eje del desarrollo y aprendizaje de la organización curricular de la educación inicial 1 y 2, en el cual se consolidan procesos para desarrollar la capacidad comunicativa y expresiva de los niños, empleando herramientas e instrumentos que permitan la realización de manifestaciones de distintos lenguajes y lenguas, como medios de exteriorización de sus pensamientos, actitudes, experiencias y emociones que les permitan relacionarse e interactuar, de forma positiva, con los demás (Ministerio de Educación, 2014).

Para los subniveles de Inicial 1 y 2, se derivan los ámbitos de comprensión y expresión de lenguaje, expresión artística y expresión corporal y motricidad.

- **El ámbito de comprensión y expresión del lenguaje.** - desarrollo del lenguaje como elemento de comunicación; expresar pensamientos, deseos, ideas, vivencias, sentimientos y emociones, mediante símbolos verbales y no verbales. Atiende las consciencias lingüísticas que permiten crear las bases para procesos futuros de lectura, escritura y desarrollo de la pronunciación (Ministerio de Educación, 2014).

- **Expresión artística.** - Desarrollo de la expresión de sus emociones, sentimientos y vivencias por medio de diferentes expresiones artísticas: música, plástica visual y teatro. Desarrollo de la creatividad mediante un proceso de sensibilización, apreciación y expresión, desde su percepción de la realidad, de su gusto particular mediante el manejo de materiales, recursos y tiempo para la creación (Ministerio de Educación, 2014).
- **Expresión corporal y motricidad.** - Potencia habilidades motrices, creativas y expresivas mediante el reconocimiento del cuerpo, considerando como medio de expresión sus posibilidades y funciones de movimiento; integrando sus interacciones a nivel de lenguaje, pensamientos y emociones. Lograr la coordinación, el equilibrio dinámico y estático, respiración, relajación, lateralidad, esquema corporal y orientación en el espacio (Ministerio de Educación, 2014).

4.4 Innovación

La innovación educativa es una transformación a partir de nuevas ideas, que sirven para mejorar la calidad de la educación, no se restringe al uso de la tecnología informática; la innovación trata de agregar valor a los contenidos, metodologías, insumos, entre otros elementos para la aplicación y valoración del impacto de los resultados. Para (Cruz & Croda, 2017) la innovación educativa es un proceso que prospera y se establece de acuerdo a las necesidades, inconvenientes y problemas de una organización institucional específica. En este punto es importante conocer el concepto de innovación, desde la perspectiva en educación, se centra en la escuela a partir del diagnóstico y resolución de problemas, el desarrollo organizativo y se lo plasma en planes de intervención y de mejora, resultantes de la autoevaluación de la gestión escolar (Rodríguez, 2018).

En un mundo cosmopolita donde el ser humano más que un ser que vive y experimenta en su interior y exterior, es un ser llamado a la interrelación con el entorno que le rodea, en pleno auge de las primeras décadas del siglo XXI la humanidad está necesitada de seres con capacidades que les permitan relacionarse, un ser innovador es aquel que posee actitudes y habilidades sostenidas en el tiempo para hacerse responsable de los problemas utópicos que acontecen y dar soluciones óptimas y efectivas. Se hace necesario crear en las escuelas procesos innovadores transversales que desde la primera infancia el niño y la niña

se pongan en contacto con el entorno y que estos puedan ser guiados por los tutores educativos hacia la exploración y la generación del conocimiento aprendiendo. Así también, lo menciona Alcántara et al., (2019) “Debe existir un proceso de investigación previo que permita dar cabida a la necesidad de innovación latente en las áreas escolares como una herramienta de fortalecimiento de habilidades, destrezas y la preparación hacia el futuro que les espera” (p.14).

Entrar en una transformación escolar hacia la innovación es crear una conciencia del futuro más allá de lo que se puede ver, es mirar hacia un tiempo largo y distante donde la niñez actual es la que va a sobrevivir a los diversos escenarios que se han venido formando desde el siglo pasado como el cambio climático, nuevas fuentes energéticas, mejoras sociales, entre muchos otros aspectos que se van presentando como sociedades que avanzan. Según menciona (Cascales & Carrillo, 2019) “El niño atraviesa procesos sociales culturales de aprendizajes denominados interpsicológica que es entre personas y después intrapsicológica que es con su interior” (p.81). Donde explora e interioriza lo que está absorbiendo para dar paso a nuevos conceptos y aprendizaje. En este proceso innovador según menciona Rivera (2018) desde la escuela se deben considerar algunos elementos necesarios como: áreas e infraestructura para la innovación, entorno colaborativo, dar cabida a un equipo de innovación, crear retos.

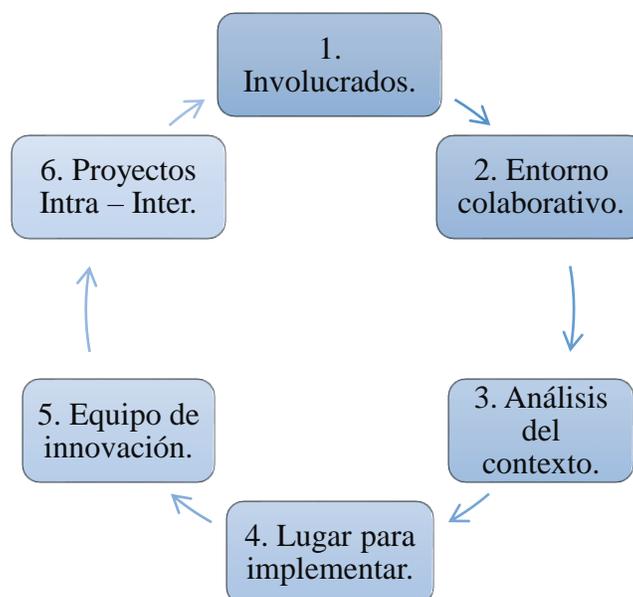


Figura 2. Elementos a considerar en la innovación escolar

Fuente: (Rivera, 2018)

4.5 Estrategia didáctica

Un elemento importante que se debe considerar para una educación significativa, es la didáctica, esta se refiere al arte de enseñar y educar. Para Violante (2018) a través de la didáctica se proponen contenidos organizados que son trabajados aplicando instrumentos y herramientas pedagógicas que atienden las necesidades y estilos de aprendizaje.

la didáctica es parte de la pedagogía, en la que el docente es el responsable de encontrar las técnicas y métodos de enseñanza, procurando “responder a las preguntas fundamentales: ¿a quién se enseña? ¿quién enseña? ¿para qué se enseña? ¿con quién aprende el estudiante? ¿qué se enseña? ¿cómo y con qué se enseña?”, entre otras (Addine et al., 2020, p, 5).

Conforme lo indican (Mansilla & Baltrán , 2013) “La estrategia didáctica es una estructura planificada y programada que incluye actividades que trabajan contenidos, desarrollan habilidades en función de lograr los objetivos previstos. Esta estructura, actúa como un proceso que relaciona dos puntos: el punto de partida y otro de llegada. El punto de partida es la determinación de los contenidos nuevos o poseídos sobre el tema de clase y el estado de las competencias habilidades y capacidad de desempeño de los estudiantes; factor referido al uso de herramientas y aplicación de procedimientos. El punto de llegada es lograr el objetivo el que, a su vez, satisface la necesidad diagnosticada y/o atendida.

El desarrollo de la estrategia implica la toma de decisiones orientadas por el objetivo y meta a lograr. Por otra parte, y en continuidad con lo anterior y derivada operativamente de la didáctica, en la educación inicial, el uso de estrategias didácticas, son procedimientos ejecutados a través de herramientas y mecanismos pertinentes que despiertan el interés en los estudiantes, beneficiando los procesos de enseñanza y fomentan aprendizajes significativos (Mendoza & Briones, 2022).

Etimológicamente, la didáctica posee bases griegas relacionadas a la forma de enseñanza, así también refiere a manuales, procesos, artes, instrucción entre otros; proviene del griego didaktikós que significa enseñar (Cevallos & Cedeño, 2022, p.5). En la antigüedad los procesos de enseñanza estaban dirigidos por los pensadores, estudiosos, eruditos, filósofos quienes acompañaban en la formación de una persona ya sea desde la infancia o en

cierta edad específica el fin era preparar al pupilo en ciertas áreas o en varias según las necesidades del conocimiento, por ello, estas personas eran consideradas de alto valor para la sociedad y poseían cierto nivel de prestigio entre los demás ciudadanos. Actualmente, el mundo de la enseñanza es amplio y diverso el conocimiento se ha expandido debido a la globalización y la internacionalización de las redes de comunicación, los didactas del siglo XXI son grandes formuladores de pensamiento crítico, poseen grados académicos altos y su campo de acción son las aulas.

La enseñanza como modelo de aprendizaje está vinculada hacia la maximización de los procesos pedagógicos dentro del aula en estrecha relación entre el profesor y el alumno creando una atmósfera adecuada de alta comprensión y retroalimentación efectiva. Es el uso de la didáctica como una ciencia aplicada la que permite lograr alcanzar los objetivos educacionales. Según menciona Abreu et al., (2017) “La nueva concepción de la didáctica necesita ser vista desde los aspectos mental, teórica y practicante” (p.10). De manera tradicional el uso de esta ciencia siempre abarcó los procesos sistemáticos del profesor quien era el que preparaba el material de enseñanza, en ese inicio los procesos conceptuales de que se podría hacer más con la aplicación didáctica eran desconocidos puesto que el alumno pasaba a un segundo plano donde solo se centraba en recibir. En la actualidad, esta ciencia está orientada hacia la experimentación y la creatividad como eslabones necesarios e imprescindibles en los modelos curriculares.

Tabla 3. *División de la didáctica*

División	Aspectos conceptuales
Matética	Establece los parámetros de habilidades, actitudes, destrezas, entre otros; del que aprende, busca definir un esquema formal de quien va a ser enseñado.
Sistémica	Se enfoca en el plan de estudio que se va a mostrar a los alumnos, establece los parámetros educacionales de las materias y el material a ser utilizado.
Metódica	Se enfoca de lo general que busca establecer los aspectos globales de la enseñanza y en lo particular se enfoca en un solo aspecto de la materia.

Fuente: (Puma, 2018)

4.6 Estrategia de Gamificación

Una de las técnicas contemporáneas de enseñanza que se utilizan para el aprendizaje es la gamificación; la cual integra dinámicas de juegos en el entorno educativo institucional, especialmente en el aula. La estrategia consigue una mayor conexión y participación de los estudiantes; logra mejores resultados educativos, una de las principales ventajas de la gamificación, es que, ésta es una técnica que nos permite manejar varios recursos y herramientas en el aula de clases, ayudando a los docentes a motivar a los estudiantes, personalizar los contenidos y las actividades en base a las necesidades de cada estudiante, favorecer la adquisición de conocimientos y optimizar la atención. (Unir, 2020).

Así también (Liberio, 2019) menciona que la gamificación son instrucciones de juegos aplicados en el contexto instruccional-educativo, el empleo de la ludificación crea comunidades de aprendizaje; técnica significativa que ayuda al proceso de enseñanza - aprendizaje de los/as niños/as de 4 a 5 años de Educación Inicial. A través de ella los niños gozan de las actividades en aula mediante métodos positivos para aprender y resolver situaciones.

La técnica desarrolla habilidades cognitivas a condición de cumplir con objetivos que justifican su accionar, entre ellos:

Tabla 4. *Objetivos de la gamificación*

<i>Objetivos</i>	<i>Logros</i>
Fidelización	Crear un vínculo con el contenido que se está trabajando.
Motivación	Ser una herramienta contra el aburrimiento.
Optimizar y Recompensar	En aquellas actividades en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.

Fuente: (Liberio, 2019)

Los objetivos constituyen factores atractivos para los alumnos; son orientaciones que indican resultados de calidad. De entre sus factores de impacto en el aprendizaje, se señalan: retroalimenta a los estudiantes; otorga información al docente; estimula la relación entre compañeros; proporciona momentos para el aprendizaje activo; mejora los aprendizajes; motiva la participación activa en el aula. Así pues, la gamificación es una estrategia didáctica

motivacional; sirve para obtener comportamientos adecuados; fomenta ambientes atractivos para el involucramiento y la participación.

El juego es indispensable para gamificar las actividades del aula: puntuación, retos, medallas, etc. Éstos permiten que los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial desarrollen la inteligencia emocional y logren crear situaciones prácticas. Los juegos deben ser planificados para obtener aprendizajes deseados y retroalimentarlos.

Por otro lado (Rodríguez & Espinosa, 2019) mencionan que la gamificación es una técnica de aprendizaje que integra los juegos; se aprende jugando, permite la motivación en los niños; desarrolla la resolución de nuevos desafíos, fortalece su nivel de aprendizaje, integrándose a las actividades educativas, perdiendo el miedo a equivocarse cuando algo no surja de la manera esperada.

El desarrollo de las tecnologías con mayor fuerza en la década de los 80' trajo consigo nuevas formas de aprendizaje significativo y nuevas alternativas para ser usadas dentro del aula como una diversificación de los procesos rutinario de enseñanza donde sólo los maestros eran los que tenían el control de las dinámicas y los procesos rígidos dejando a un lado la actitud del estudiante. Bajo estas nuevas formas de comunicación es que la gamificación se inmersa en estos apartados informáticos donde se centraba el desarrollo de juegos y la valoración de puntos del participante Vila et al., (2019, p.5).

Para el nuevo siglo específicamente para el año 2003 el salto se da concretamente hacia la educación como herramienta de ayuda lúdica en la cual la dinámica de aprendizaje se basaba en juegos y estos tenían una valoración según los procesos pedagógicos del educador.

Los ambientes de formación son un aspecto importante y relevante en la gamificación ya que estos influyen en el proceso de aprendizaje al querer dar participación al estudiante como un factor determinante del logro curricular. Así también, lo menciona Jonassen citado por Guevara (2018) quien resalta ciertos aspectos que deben poseer estas áreas como tratar de representar el mundo real, construcción del aprendizaje basado en áreas reales, buscar dar salida entre aprendizajes formales y las nuevas interacciones apoyada en un contexto real, emerger a nuevos procesos de instrucción, ayudar a fomentar la reflexión en cada proceso

(p.16). Se hace importante proveer una secuencia de espacios adecuados en el cual la enseñanza aplicada con estrategias de gamificación donde la idea central es valerse de los sistemas de puntuación, recompensa y objetivo ayude al maestro a tener mayor efectividad en el aula y al alumno llegar a una mejor comprensión.

Tabla 5. *Diseños de los ambientes de aprendizajes*

Los ambientes deben ser:	Desarrollado en:	Contener:
Accesibles.	Entornos virtuales.	Didácticas.
Incluyentes.	Procesos presenciales.	Herramientas.
Diversos.	Ambientes mixtos.	Flexibilidad.

Fuente: (ACACIA, 2018)

En estudios realizados por Córdova et al., (2021) utiliza diferentes estrategias didácticas en niños de preescolar para el fortalecimiento socio afectivo de la institución educativa, donde sus resultados fueron positivos, debido a que los participantes lograron expresar sus sentimientos y emociones mediante actividades artísticas y la familiarización con el entorno que les rodea. En ese sentido, se observa que, en función de la aplicación de estrategias didácticas dentro del aula, permitió un cambio de actitud en el proceso de enseñanza- aprendizaje en los niños.

En la evolución del conocimiento llegando hasta la teoría conductista la cual se orienta en la estimulación apoyada en la respuesta eran los inicios que daban paso a una interacción de nuevos cambios establecidos en las estrategias de gamificación las cuales están orientadas hacia la participación del estudiante en los procesos de educación mediante el juego, no es nuevo ni algo novedoso, esta técnica nace en base a las nuevas necesidades de educación globalista de la época en la cual se van uniendo ciertos aspectos tecnológicos y educativos para su uso, pero más allá de estos aspectos iniciales su base radica, según (García y otros, 2018) “En el uso de elementos de diseño de juegos en contextos tradicionalmente no lúdicos” (p.63). Es el profesor mediante un proceso pedagógico profundo y de calidad quien busca darse hacia estas nuevas técnicas que no es centrada en el juego como una herramienta de aprendizaje, va más allá, porque trata de dar una experiencia significativa en el aprendizaje donde se investigue alcanzar una mayor participación y motivación en el aula.

Tabla 6. *Diferencias entre jugar, aprender y gamificación*

Jugar en el aula	Aprender jugando (Game-Based Learning)	Gamificación educativa
<ul style="list-style-type: none"> – Puede estar o no relacionado a una actividad didáctica. – No tiene finalidad educativa. – Su función principal es la socialización. – No requiere planificación pedagógica. 	<ul style="list-style-type: none"> – Está vinculado directamente con un contenido pedagógico. – Tiene finalidad educativa. – Su función principal es fungir como canal didáctico entre el contenido y el educando. – Requiere planificación pedagógica. 	<ul style="list-style-type: none"> – El contenido pedagógico debe ser el contenido transversal de las mecánicas. – Tiene finalidad educativa. – Su función es alcanzar la motivación intrínseca del alumnado por los elementos del juego (puntos, niveles, insignias, tabla de posición). – Requiere planificación pedagógica y de dinámicas, mecánicas y estética.

Fuente: (García y otros, 2018)

La gamificación orienta y efectúa la socialización; la dinámica de juegos mejora el comportamiento, permite rediseñar los contenidos para adquirir saberes nuevos, aprovechando el potencial de los estudiantes; el docente fomentar aprendizajes cooperativos.

De este modo, es importante señalar los beneficios de la gamificación en el aula de clase, mencionados en el sitio web de (Aqua, 2020)

- Aumenta la motivación por aprender, potencializando la predisposición en los estudiantes
- Favorece la comprensión de contenidos
- Se genera concentración y atención en las actividades, viéndolo como un juego, por tal razón, pondrán el mayor esfuerzo para lograr dicha actividad.
- Mejora su rendimiento académico haciendo más fácil y divertido los conceptos, mediante la práctica de juego.
- Favorece la relación entre compañeros y del medio que los rodea, aprendiendo a comunicarse, del mismo modo a trabajar en grupo para alcanzar los objetivos.

El objetivo principal de la gamificación es ofrecer un aprendizaje motivador y positivo en los estudiantes, generando compromiso en la integración de las actividades pedagógicas, si también, permitiendo la relación con los contenidos que deseamos enseñar, y ésta a su vez se hace más extendida en diferentes niveles educativos: comenzando desde la etapa infantil, pasando por la primaria, hasta los niveles superiores, esto es por crear un aprendizaje significativo en los estudiantes, así mismo, sirviéndonos de los sistemas de puntuación, recompensa y objetivos de cada juego.

También es importante mencionar el concepto de -técnica mecánica- que es la forma de recompensar al usuario con base en los objetivos alcanzados. Algunas de las técnicas más utilizadas son las siguientes (Gaitan, 2022)

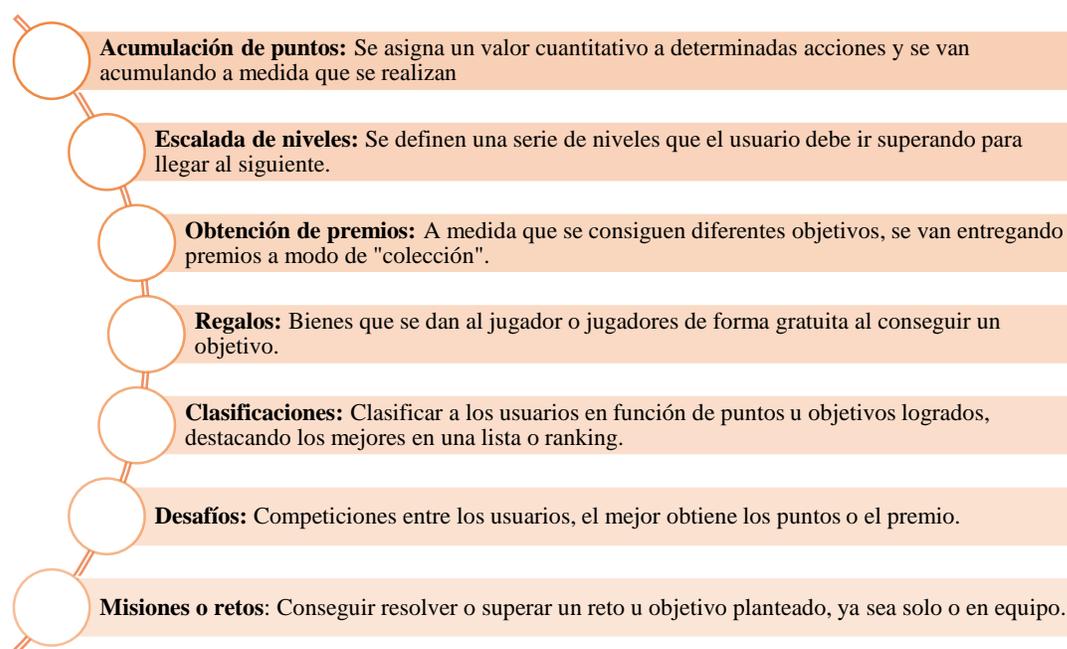


Figura 3. *Las técnicas mecánicas más utilizadas en la gamificación*

Fuente: (Gaitan, 2022)

4.7 Recursos Didácticos

En la educación Inicial es importante la incorporación de recursos didácticos, medios materiales, herramientas, instrumentos, mecanismos, etc. con los que se actúa durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el aula en los niños de edad inicial el desarrollo del cerebro está basado en una mejor comprensión cuando se emplean recursos didácticos basados en los colores, figuras, elementos básicos entre otros. Según Vargas (2017) estos materiales

pueden ser tanto físicos como virtuales, asumido como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a sus características físicas y psíquica; además, facilitan la actividad docente al servir de guía; se adecuan a cualquier tipo de contenido (p.69).

En este contexto, el tutor o docente debe tener y saber aplicar las habilidades y destrezas de acuerdo al nivel y necesidades de los estudiantes para que estos puedan ser vistos y aprendidos de manera efectiva en ellos. En el proceso de la gamificación, los recursos son factores implicados para el desarrollo de las actividades, entre los cuales:

- Aula de clases
- Zonas de juegos
- Pizarra mágica
- Pictogramas
- El dado
- La paleta de pin pon
- Ruleta de la prelectura
- Sopa de vocales
- Cartel interactivo de selección
- Tiro al blanco

5 Metodología

En el presente apartado se detallan los pasos a seguir para cada objetivo específico para la realización del estudio de caso. En este sentido, en primer lugar, se utilizó el método deductivo para la fundamentación de las categorías de la investigación, luego se utilizó el método cualitativo para el diagnóstico institucional, el cual permitió conocer el estado de aprendizaje de los infantes del subnivel inicial 1 y 2 e identificar oportunidades de mejora. Finalmente, con la aplicación de la investigación exploratoria se determinó la estrategia de gamificación aplicada en el ámbito de expresión y comunicación en el centro de educación inicial “Matilde Hidalgo de Procel”.

5.1 Enfoque de investigación

La investigación tiene **un enfoque** cualitativo, el cual orienta la producción de datos descriptivos: conceptos/palabras, categorías y discursos (verbales y no verbales); además, los factores descriptivos de la conducta observable (Cueto, 2020, p. 1).

5.2 Diseño de investigación

5.2.1 Tipo de investigación

Estudio de caso; investigación básica con características de exploratoria-interpretativa.

Al ser exploratoria, la investigación se interesa por determinar los aspectos del estado actual del uso, procedimiento y resultados de los recursos didácticos aplicados en el centro de educación inicial “Matilde Hidalgo de Procel”. En el caso particular de esta investigación, es responder al estado actual del uso de esos recursos didácticos desde la metodología de la gamificación, tema que, en la institución educativa, no ha sido estudiado para recomendar, operativamente, su aplicación.

Su énfasis permite conocer nuevos aspectos del conocimiento existente (Rus, 2020) acerca de los recursos didácticos y del enfoque metodológico de la gamificación. De allí que el diagnóstico permite determinar el estado actual del uso, procedimiento y resultados de los recursos didácticos de la educación inicial del CEI Matilde Hidalgo de Procel. Diagnosticar el objeto de estudio de la investigación, los recursos didácticos, permitirá la determinación de su estado y condiciones para aplicar sobre ellos, la propuesta estratégica de la gamificación.

5.2.2 Método de Investigación

Para esta investigación se empleó el **método** deductivo, aplicado a través de la técnica e instrumento de proyectos, utilizando para tal efecto, el modelo de proyectos escolares provisto por el Ministerio de Educación. El diseño partirá orientado por las categorías que resultan de la fundamentación que relaciona, conceptualmente, las categorías de las variables de la investigación, así como de los factores prioritarios determinados a partir del diagnóstico.

Como problema se ha declarado que las insuficiencias en el diseño y aplicación de los recursos didácticos en la expresión y comunicación de los subniveles 1 y 2 de educación inicial del CEI Matilde Hidalgo, del cantón Manta, provocan deficiencias en logro del tercer ámbito del desarrollo y aprendizaje de la organización curricular.

Siendo el objetivo general: Proponer una estrategia de gamificación a partir de la determinación de las insuficiencias en el diseño y aplicación de los recursos didácticos en la expresión y comunicación de los subniveles 1 y 2 de educación inicial del CEI Matilde Hidalgo de Procel. La propuesta supone que el diseño y aplicación de los recursos didácticos en la expresión y comunicación de los subniveles 1 y 2, contribuye en el fortalecimiento del tercer ámbito del desarrollo y aprendizaje de la organización curricular.

Del análisis y/o descomposición del objetivo general, se desprende la propuesta de las variables de la investigación:

Tabla 7. Variables de la investigación

Variable Dependiente:	Recursos didácticos
Variable Independiente:	La expresión y comunicación del ámbito del desarrollo y aprendizaje de la organización curricular de los subniveles 1 y 2 de educación inicial.
Variable Interviniente/ propuesta:	estrategia de gamificación (proyecto)

Fuente: *Elaboración propia*

A continuación, se proponen los objetivos específicos. Por cada uno de ellos, se describe la ruta de la estrategia, conjunto de actividades para su logro, en sintonía con lo declarado y esperado en el objetivo general:

5.2.3 Desarrollo Objetivo Específico 1.- Fundamentar la relación teórica de las categorías de la investigación:

1. Organización curricular (currículo del subnivel inicial)
2. Tercer ámbito del desarrollo y aprendizaje de la organización curricular
3. Estrategia de gamificación
 - Gamificación: breve historia, sus componentes, ventajas, fines de la gamificación (propósitos de la gamificación)
 - La gamificación como recurso didáctico

- La gamificación en la educación inicial

Para el logro de este objetivo se empleó el método analítico-deductivo, el cual permite establecer las categorías o conceptos, expresados en su método complementario: la síntesis. El análisis es un proceso lógico que descompone el todo en sus partes; señala atributos, condiciones, características, funciones, engranaje, cualidades, relaciones, propiedades, componentes, etc. (Rodríguez y Pérez, 2017).

La técnica a utilizada fue la del análisis de contenido que aplica como instrumento la recopilación de fuentes bibliográficas, para extender y profundizar diferentes enfoques teóricos de diversos autores de fuentes actualizadas. Su procedimiento: recopilación de información, su procesamiento, sistematización en síntesis integradas, elaboración de esquemas conceptuales, la redacción del documento que consolida los diferentes aportes en síntesis integradas, a través de las cuales la autora interpreta y propone su visión o perspectiva.

5.2.4 Población

La población para éste trabajo de investigación es de 22 estudiantes: 12 estudiantes del subnivel inicial 1 y 10 estudiantes del subnivel inicial 2 del Centro de Educación Inicial “Matilde hidalgo de Procel” del cantón manta - provincia de Manabí, durante el primer quimestre del periodo 2022- 2023, región Costa- Galápagos en los ámbitos de Expresión y comunicación, misma que Dentro de este tercer Eje, se desglosan los 2 ámbitos fundamentales, equiparados para cada subnivel educativo.

5.2.5 Desarrollo Objetivo Específico 2.- Diagnosticar el estado de aplicación de los recursos didácticos para el lenguaje verbal y no verbal, dentro del ámbito de expresión y comunicación de los subniveles 1 y 2 de la educación inicial.

El Centro Educativo Inicial “Matilde Hidalgo de Procel”, está ubicado en la zona urbana del cantón Montecristi limítrofe al cantón Manta, provincia de Manabí; tiene 6 años de antigüedad. Es de financiamiento particular, de jornada matutina y su orientación es de enseñanza Evangélica.

Además, el nivel de educación inicial 1 lo conforman 12 estudiantes, y el inicial 2 está conformado por 10 estudiantes. Los padres de familias y docentes del centro, han demostrado interés en apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños/as, por lo que existe la integración y participación para los proyectos que se realizan en el centro de Educación “Matilde Hidalgo de Procel” (CEI). El proceso de aprendizaje se lleva de acuerdo a la planificación del centro educativo, conforme los lineamientos del Ministerio de Educación del Ecuador

5.2.5.1 Manejo de recursos didácticos en el centro de educación Inicial Matilde Hidalgo.

En el centro de educación antes mencionado, los docentes utilizan los siguientes recursos didácticos:

- Materiales impresos
- Recursos educativos informáticos
- Materiales audio visuales

5.2.5.2 Instrumentos de investigación

Los instrumentos:

- Prueba inicial y registro de observaciones
- Entrevistas a docentes
- Encuestas con cuestionarios impresos a padres/madres de familia

Su ejecución requirió del diseño, validación, aplicación, procesamiento, sistematización e inferencias a partir de una prueba inicial la cual consistió en una prueba escrita donde el estudiante identificaba las imágenes y de acuerdo a eso imitaba a cada imagen correspondiente, con instrucciones que se desarrolló con guía de la investigadora maestrante para conocer sus capacidades como punto de partida para la aplicación de una estrategia de gamificación. También el estudiante realizó garabateos libres para conocer sus destrezas en cuanto a la exploración del cuerpo y motricidad. Así también se realizó una lectura de cuentos cortos en la que el estudiante expresó lo entendido del cuento.

Como técnica se aplicó la revisión y valoración del registro documental: (registros de: calificaciones, eventos, planificaciones, evaluaciones; actas del consejo docente, etc.) que contienen y señalan elementos claves para la comprensión del estado y logros del proceso de los niños. El resultado es el diagnóstico.

5.2.5.3 Desarrollo de prueba inicial

Esta prueba inicial (anexos 1 y 2) se la realizó dentro del aula de clases, con la ayuda de un profesional docente. La valoración es de tipo cualitativa.

Tabla 8. Aspectos evaluados en la prueba inicial

Objetivo de la prueba inicial	Aspectos evaluados	Procedimiento
Identificar el grado de desempeño que los niños y niñas presentan en los ámbitos de cada subnivel.	<p>En el subnivel 1 (anexo 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión y expresión del lenguaje. Con las preguntas 1 y 2. - Expresión artística. Con las preguntas 3. - Expresión corporal y motricidad. Con la pregunta 4. 	<p>Se solicitó que las respuestas sean colocadas conforme los criterios de evaluación con escala de 4 niveles: destacado, adquirido, en proceso e iniciado.</p> <p>El resultado de la evaluación se registró en la ficha de observación (anexo 3) por parte de la tutora docente, la directora y el auxiliar docente.</p> <p>Los procedimientos de cada prueba, según el subnivel, se presentan en la descripción previa a la exhibición del procesamiento de los resultados.</p>
	<p>En el subnivel 2 (anexo 2):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión y expresión del lenguaje. Con la pregunta 1. - Expresión artística. Con las preguntas 2 y 3. - Expresión corporal y motricidad. Con las preguntas 4 y 5. 	

1.1.1.1 Desarrollo de Entrevista a docentes

Para realizar la entrevista a los dos docentes, se utilizó el instrumento del cuestionario del (anexo 4), la cual fue presencial, cuyo objetivo fue determinar aspectos claves de la percepción de los docentes en cuanto al uso de los recursos didácticos y estrategias para el desarrollo de la expresión y comunicación de los niños del subnivel inicial 1 y 2.

5.2.5.4 Desarrollo de encuesta a padres/madres familia

La encuesta a padres de familia se la realizó de forma presencial con el objetivo de obtener información sobre sus destrezas actuales. Para la aplicación de esta encuesta se utilizaron como instrumentos: los cuestionarios de los (anexos 5), aplicados a los padres de familia del subnivel 1 y 2 respectivamente.

5.2.6 Desarrollo Objetivo Específico 3.- Proponer y validar una estrategia de gamificación que, mediante el diseño e implementación de recursos didácticos, contribuya en el fortalecimiento de la expresión y comunicación, dentro del desarrollo del lenguaje en los niños.

Entre los muchos recursos didácticos que no se utilizan en el centro de educación se pueden citar:

- Pizarra mágica
- El dado
- La paleta de pin pon
- Ruleta de la prelectura
- Sopa de vocales
- Cartel interactivo de selección
- Tiro al blanco

El logro del tercer objetivo específico lo orientó el método empírico que aplica la técnica e instrumento de proyectos, utilizando para tal efecto, a través del modelo de proyectos escolares provisto por el ministerio de educación (ver figura 5). El diseño fue orientado por las categorías que resultan de la fundamentación teórica que relaciona, conceptualmente, las categorías de las variables de la investigación, y aplicados operativamente, sobre los factores prioritarios determinados en el diagnóstico.

A continuación, la estructura que puntualiza la secuencia de acciones para la ejecución de un proyecto para el aprendizaje.

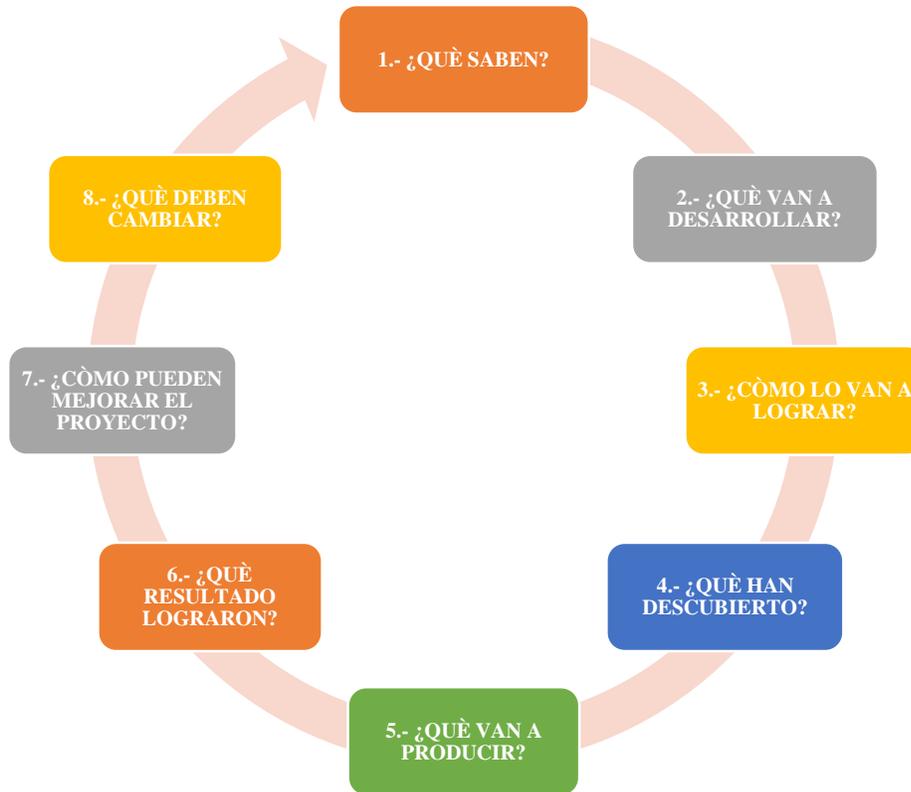


Figura 5. *Pasos del modelo de aprendizaje basado en proyectos.*

Como se observa en la figura anterior los pasos del modelo basado en proyectos muestran su estructura, el mismo que fue complementado con otros componentes necesarios para la identificación del grupo objetivo, los objetivos alineados con el objetivo general de la investigación y que orienta la realización de esta propuesta; así como el desarrollo de las competencias como parte específica para el logro de dicho objetivo. Se incorporaron, para las orientaciones específicas de las actividades, las destrezas con criterio de desempeños, los mismos que derivan y se expresan a través de realización de las actividades enlistadas que trabajan en función de los aprendizajes mínimos requeridos, tomados del MEE.

La tabla 9 describe el modelo aplicado al estudio de caso en desarrollo.

Tabla 9. Pasos del modelo de aprendizaje basado en proyectos provisto por el ministerio de educación ver anexo 6

COMPONENTE	CONTENIDOS
DATOS DE IDENTIFICACIÓN	Institución: Centro de Educación Inicial "Matilde Hidalgo de Procel " (CEI) Área: Subnivel Inicial 1 y 2 Unidad temática <ul style="list-style-type: none"> - Reconociendo la vocal “E” - Noción derecha e izquierda - Cuento: Mi familia Asignatura <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión y expresión del lenguaje. - Expresión artística. - Expresión corporal y motricidad
DESTINATARIOS / PARTICIPANTES / BENEFICIARIOS	22 estudiantes
PROBLEMA	Las insuficiencias en el diseño y aplicación de los recursos didácticos en la expresión y comunicación de los subniveles 1 y 2 del Centro de Educación Inicial (CEI) Matilde Hidalgo de Prócel del cantón Manta, provoca deficiencias en el tercer ámbito del desarrollo y aprendizaje de la organización curricular <ul style="list-style-type: none"> - En el subnivel Uno: El 83% de los niños tiene dificultades ya sea por deficiencia y/o por insuficiencia en realizar movimientos de manos, dedos y muñecas durante el garabateo libre, así como identifican el estado de ánimo y/o la emoción de las imágenes a imitar. - En el subnivel Dos: el 57% de los niños tienen dificultades en comprender mensajes cortos, expresa lo entendido, mantiene el ritmo de diálogo, combina colores y formas, imita emociones utilizando su cuerpo y mantiene el equilibrio.
OBJETIVO	Proponer una estrategia de gamificación a partir de la determinación de las insuficiencias en el diseño y aplicación de los recursos didácticos en la expresión y comunicación de los subniveles 1 y 2 de educación inicial del “Matilde Hidalgo de Procel”, (CEI) a fin de contribuir en el fortalecimiento del tercer ámbito del desarrollo y aprendizaje de la organización curricular.
CONTENIDOS APRENDIZAJES MÍNIMOS REQUERIDOS.	Ámbitos de los subniveles inicial 1 y 2: <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión y expresión del lenguaje. - Expresión artística. - Expresión corporal y motricidad.

SEÑALADOS EN EL CURRÍCULO NACIONAL	Expresa, con un lenguaje comprensible, pensamientos, sentimientos, emociones, acciones y eventos utilizando su lengua materna y el lenguaje propio de su cultura y entorno
¿QUÈ SABEN?	<p>De acuerdo a la prueba inicial:</p> <p>En el Subnivel 1 los niños/as tienen las siguientes capacidades – adquiridas-:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realizar movimientos de mano, dedos y muñeca que le permiten seguir un garabateo libre <p>En el Subnivel 2 los niños/as tienen las siguientes capacidades – destacadas-:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar todo su cuerpo para imitar las emociones de una imagen - Caminar por una línea manteniendo el equilibrio
¿QUÈ VAN A DESARROLLAR?	<p>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar con más frecuencia una de las dos manos o pies al realizar las actividades. • Cantar canciones cortas asociando la letra con expresiones de su cuerpo. • Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como: patear pelotas hacia diferentes direcciones. <p>Producto interdisciplinario: solución a la problemática.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer su sonido y forma de las vocales - Pronunciar palabras y frases básicas - Utilizar los dedos índice y pulgar para lograr precisión y dominio. - Identificar imágenes - Cantar (mejorar el desarrollo del lenguaje) - Pegar adhesivos de colores (desarrollar la motricidad fina) - Caminar, saltar y correr, combinando formas de desplazamiento. - Saltar (Mejorar la expresión corporal y motricidad) - Reconocer la noción derecha e izquierda - Utilizar paletas de pin pon con cada mano. (desarrollar la motricidad y el lenguaje) - Ejercitar manos y pies. - Mantener el equilibrio - Comprender mensajes cortos. - Cantar canciones cortas asociando la letra con expresiones de su cuerpo.
¿CÒMO LO VAN A LOGRAR?	<ul style="list-style-type: none"> - Mediante una estrategia de gamificación, considerando la planificación microcurricular de la institución. -20 sesiones de 1 hora de clase incluidas en la planificación microcurricular. -11 sub-estrategias diarias -Prevé la utilización de materiales, recursos, instrumentos e indicaciones o procedimientos que aseguren un grado de autonomía y de participación. -Se indica el tema y el ámbito. -La planificación señala los momentos del proceso de ejecución: <p>1. CONTENCIÓN EMOCIONAL</p>

	<p>2. ANTICIPACIÓN</p> <p>3. CONSTRUCCION</p> <p>4. CONSOLIDACIÓN</p> <p>TÉCNICA MECÁNICA UTILIZADA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Manipulación adecuada de los recursos didácticos. -La ejecución de la estrategia se desarrolló con la participación de las tutoras de cada subnivel inicial. -Los contenidos tienen relación y aplicación con el entorno
¿QUÈ HAN DESCUBIERTO?	<p>Reconocer la vocal “Ee”</p> <ul style="list-style-type: none"> -Forma -Sonido -Vocalización -Trazo -Punto de partida de la vocal <p>Noción derecha e izquierda</p> <ul style="list-style-type: none"> -Motricidad corporal -Reconocimiento en sí mismo y con los objetos del entorno -Postura corporal -Percepción espacial -Explorar situación de equilibrio y desequilibrio <p>Cuento mi familia</p> <ul style="list-style-type: none"> -Personajes -Solidaridad -Valor a la familia -Integración -Convivencia -Respeto -Colaboración <p>Memorizando canción</p> <ul style="list-style-type: none"> -Desarrollo de razonamiento -Estimulación de su creatividad -Expresión con el medio que lo rodea -Exploran distintas emociones (triste, alegre, enfado, sorpresa) -Concentración -Coordinación
¿QUÈ VAN A PRODUCIR?	<ul style="list-style-type: none"> - Exposiciones de las vocales para su reconocimiento y uso -Jugar la ronda de las vocales para reconocer su forma y sonido. - Relatar un cuento sobre los personajes de su familia. -Cantar la música que más les agrada.
¿QUÈ RESULTADO LOGRARON?	<ul style="list-style-type: none"> - Exposiciones y material expositivo efectuados por los estudiantes acerca de las vocales para su reconocimiento y uso. - Relatar sobre los personajes de su familia - Grupo de estudiantes integrados y capacitados para interactuar en su entorno.
¿CÒMO PUEDEN MEJORAR EL PROYECTO?	<ul style="list-style-type: none"> -Repetir los ejercicios en clase y en casa (tiempo autónomo) para su fijación, posicionamiento y asimilación. -Aplicando de manera permanente la estrategia de gamificación.
¿QUÈ DEBEN CAMBIAR?	<ul style="list-style-type: none"> -Fortalecer la integración y participación grupal e individual. -Adaptar los contenidos conforme a los recursos que se utilizarán -Promover la creatividad

	<ul style="list-style-type: none"> -Motivar a los niños por aprender -Crear espacios, pensando en la diversidad y la inclusión -Reforzar los conocimientos en función a su nivel -Incentivar que los niños/as alcancen aprendizajes esperados -Apoyarse de material didáctico para favorecer el desarrollo de las habilidades
--	--

Posterior al diseño del proyecto, se aplicó la estrategia propuesta en un esquema que indica, a través de los resultados obtenidos en una práctica de aula, su idoneidad y pertinencia a efecto de señalar los aspectos con los que contribuye a disminuir los efectos del problema referidos al uso de los recursos didácticos, cuya explicación y probable solución.

La propuesta innovadora consistió en una estrategia de gamificación, adaptando los pasos de aprendizaje basado en proyecto en la que fue ejecutada en 20 sesiones incluida en la planificación microcurricular con una duración de 1 hora diaria 11 sub- estrategias. Los temas a ejecutar para el subnivel inicial 1 y 2 fueron: Reconociendo la vocal “Ee”, Noción derecha e izquierda, cuento “Mi familia” y memorizando canción. De este modo; las destrezas logradas fueron: el desarrollo de la vocalización, incremento de la expresión y comunicación, reconocimiento de imágenes, coordinación y equilibrio en la ejecución de movimientos, desarrollo corporal y motricidad, estimulación de creatividad, diálogo entre compañeros y de su entorno. Del mismo modo, los ámbitos a fortalecer para ambos subniveles fueron los siguientes:

- Comprensión y expresión de lenguaje
- Expresión corporal y motricidad
- Expresión artística

Cabe recalcar que la planificación señala los siguientes momentos para la ejecución:

-Contención emocional. - Se utilizó al inicio de cada sesión de clase mostrando un video infantil para despertar el interés, brindar confianza y expresión emocional con los niños/as.

-Anticipación. - Se aplicó en cada sesión de clases para conocer y activar conocimientos previos, realizar preguntas básicas relacionado al tema del día.

-Construcción. – Se presentó los instrumentos y contenidos del tema para que los niños/as identificara y luego realice las actividades.

-Consolidación. - luego de la explicación y construcción de las tareas, se utilizó el recurso acorde del tema para reforzar su conocimiento.

Técnica mecánica utilizada. – Ésta es parte de los elementos básicos más utilizada en la gamificación el cual se aplicó en cada sesión de clases, con el objetivo de recompensar a cada estudiante con la obtención de un premio, el cual consistió en que a medida que se lograba diferentes objetivos, se otorgaba dicho premio a modo de "colección". En este caso se utilizaron dos:

- Caritas felices: Una luego de realizar cada actividad.
- Tiempo de recreo adicional: Cada estudiante que lograba correctamente el objetivo de la actividad.

Es necesario llevar una organización y uso de elementos para una clase gamificada, de esta forma se logra mayor comprensión, motivación e integración de los niños para las actividades que se desarrollarán a lo largo de la clase.

La aplicación de la estrategia durante las 4 semanas se resume en la tabla 10.

Tabla 10. *Aplicación de la estrategia por días*

Estrategia	Días de aplicación
Estrategia diaria 1	1 y 12
Estrategia diaria 2	2 y 13
Estrategia diaria 3	3 y 14
Estrategia diaria 4	4 y 15
Estrategia diaria 5	5 y 16
Estrategia diaria 6	6 y 17
Estrategia diaria 7	7 y 18
Estrategia diaria 8	8 y 19
Estrategia diaria 9	9 y 20
Estrategia diaria 10	10
Estrategia diaria 11	11

Elaboración y datos propios

En la tabla anterior se muestra en que días se aplicó a lo largo de los 20 días de su ejecución.

5.2.6.1 Recursos didácticos utilizados

A continuación, se describe los recursos didácticos utilizados para esta propuesta de gamificación:

- Pizarra mágica: ésta consiste en una caja con harina donde luego de haber explicado el tema de la clase, cada participante escribía con su dedito índice la letra correspondiente del tema enseñado.
- Pictogramas: mediante el cuento “mi familia”, cada participante dialogaba acerca de su familia y luego lo relacionaba con el pictograma utilizado.
- El dado: después de haber explicado el tema, cada niño buscaba la imagen correspondiente a la vocal y la pegada en cada lado del dado.
- La paleta de pin pon: Cada participante utilizó cada manito para lograr ingresarla por el círculo del medio de la paleta con el objetivo de identificar la noción derecha/izquierda.
- Ruleta de la prelectura: luego de la explicación del tema, cada estudiante hizo de la manipulación de la ruleta para ir descubriendo cada imagen que empieza con la vocal.
- Sopa de vocales: cada niño/niña descubría la vocal correspondiente al tema y le señalaba mediante un adhesivo.
- Tiro al blanco: éste recurso fue utilizado con el fin de reconocer la noción derecha/izquierda en la que cada estudiante lanzaba cada pelotita, una por cada manito lanzando dentro del recuadro dibujado.
- Cartel interactivo de selección: cada uno de los niños debía participar seleccionando la imagen correspondiente para ser colocada en el recuadro del cartel utilizado.

6 Experiencia Innovadora

6.1 6.1. Descripción de la experiencia innovadora

La propuesta innovadora consiste en la aplicación de una estrategia de gamificación en la enseñanza de la expresión y comunicación de los subniveles 1 y 2 del Centro de Educación Inicial “Matilde Hidalgo de Procel”, con el objetivo de contribuir en

el fortalecimiento de los mismos, dentro del desarrollo del lenguaje de los niños, ya que el medio interactivo de recursos didácticos basados en la gamificación favoreció el aprendizaje en los niños.

Es importante recalcar que, los docentes reconocen la importancia de innovar estrategia de gamificación con recursos didácticos adecuados a los estudiantes de cada nivel de educación para fortalecer la expresión y comunicación en dicho centro de estudio.

7 Resultados

En esta sección se describe el proceso para la ejecución de los objetivos específicos 2 y 3, ya que del objetivo 1, previamente se ha ofrecido la construcción del marco conceptual o teórico de la investigación, su diagnóstico y propuesta.

A continuación, se muestran los resultados.

La fase de aplicación de instrumentos el modelo de ejecución lo orienta el método analítico-inductivo; a través de instrumentos de carácter indagatorios-diagnósticos se recolectaron datos descriptivos /cualitativos que fueron procesados, analizados y esquematizados, desde los cuales se reflexionó para elaborar deducciones o conclusiones acerca del estado de los recursos didácticos, aplicados por el centro escolar en los subniveles 1 y 2 del centro educativo. Estos resultados sirvieron como puntos claves a ser atendidos en el diseño y validación de la propuesta estratégica de gamificación.

7.1 Prueba inicial

En este punto se describe la ejecución que se realizó para la aplicación de la prueba inicial.

7.1.1 Prueba inicial del Subnivel 1

En el aula de clases se evalúa a los 12 niños del subnivel 1, empleando como instrumento la prueba inicial para este nivel (anexo 1).

Actores presentes para esta prueba:

- Investigadora: Maestrante de UPS
- Los evaluadores: Directora, tutora y auxiliar de área

Tiempo-duración: 40 minutos.

Los resultados de la prueba inicial 1 se muestran en la tabla 11.

Tabla 11. Resumen de resultados de la Prueba Inicial para el subnivel 1

Ámbito	Comprensión y expresión del lenguaje.		Expresión artística	Expresión corporal y motricidad	Frecuencia 12 estudiantes 4 rangos de respuesta	%
	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4		
Rendimiento	Pronuncia las vocales y sigue las líneas con el dedo índice donde corresponde	Es capaz de identificar el estado de ánimo de las imágenes e imitar a cada uno	Es capaz de cantar, reconocer y señalar las partes de su carita	Realiza movimientos de mano, dedos y muñeca que le permiten seguir un garabateo libre		
Destacado	0	2	0	6	8	16,67
Adquirido	4	4	4	2	14	29,17
En Proceso	8	4	8	4	24	50,00
Iniciado	0	2	0	0	2	4,17
	12	12	12	12	48	100,00

Elaboración y datos propios.

Las preguntas 1 y 2, evalúan el ámbito de Comprensión y expresión del lenguaje. La pregunta 3 evalúa el ámbito de Expresión artística y la pregunta 4 evalúa el ámbito Expresión corporal y motricidad.

Conforme los datos expuestos en la tabla 1, se reconoce que, el 16.67% de los niños, destacan en realizar movimientos de manos, dedos y muñecas durante el garabateo libre, así como identifican el estado de ánimo y/o la emoción de las imágenes a imitar.

No obstante, el 50% de los/as niños/as estudiantes están “en proceso” de desarrollo las capacidades señaladas y por las que preguntan los ítems. Las respuestas indican que las preguntas 1 y 3 son las de mayor frecuencia. La pregunta es referente a la comprensión y expresión del lenguaje y la 3 a la expresión artística. Las respuestas que indican que están en proceso, manifiestan inconvenientes o debilidades en su expresión y desarrollo de las siguientes capacidades:

- Pronunciar las vocales;
- Seguir líneas con el dedo índice;
- Cantar;
- Reconocer y señalar las partes de su cuerpo.

7.1.2 Prueba inicial del Subnivel 2

En la prueba; la pregunta 1 evalúa el ámbito de la Comprensión y expresión del lenguaje. Las preguntas 2 y 3 evalúan el ámbito de la Expresión artística. Las preguntas 4 y 5 evalúan el ámbito de la Expresión corporal y motricidad.

Para el desarrollo de esta prueba, en el aula de clases se evaluaron a los 10 niños del subnivel 2, empleando como instrumento la prueba inicial para este nivel (anexo 2).

Se propusieron cinco preguntas a ser respondidas conforme los cuatro rangos señalados, destacado, adquirido, en proceso e iniciado. Los actores presentes para esta prueba:

- 10 estudiantes del subnivel 2
- Investigadora: Maestrante de UPS
- Los evaluadores: Directora, tutora y auxiliar de área

Tiempo de duración: 40 minutos.

Los resultados de la Prueba Inicial para el subnivel 2 se muestran en la tabla 12.

Tabla 12. Resumen de resultados de la Prueba Inicial para el subnivel 2

Ámbito	Comprensión y expresión del lenguaje		Expresión artística		Expresión corporal y motricidad			
Rendimiento	Pregunta 1		Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Frecuencia	%
	Es capaz de comprender mensajes cortos	Expresa con sus palabras lo que entendió del cuento y mantiene un ritmo de dialogo	Es capaz de realizar las tareas asignadas combinando colores y formas	Su actitud frente al trabajo propuesto es positiva	Es capaz de utilizar todo su cuerpo para imitar las emociones de la imagen	Es capaz de caminar por la línea manteniendo el equilibrio	10 estudiantes	4 rangos a las 4 preguntas
Destacado	4	2	4	2	8	6	26	43,33
Adquirido	4	6	6	2	2	4	24	40,00
En Proceso	2	0	0	6	0	0	8	13,33
Iniciado	0	2	0	0	0	0	2	3,33
	10	10	10	10	10	10	60	100

De esta prueba, la pregunta 1 evalúa el ámbito de la comprensión y expresión del lenguaje. Las preguntas 2 y 3 evalúan el ámbito de la Expresión artística y las preguntas 4 y 5 evalúan el ámbito de la Expresión corporal y motricidad.

Entre los rangos de destacado y adquirido, resalta la selección del 83.33% de las capacidades por las que preguntan los cuatro ítems del registro de observación:

- Comprender mensajes cortos
- Expresar lo entendido y mantener el ritmo de dialogo
- En las tareas asignadas, combina colores y formas
- Actitud positiva en el trabajo propuesto
- Imita emociones utilizando su cuerpo
- Mantiene el equilibrio

No obstante, la capacidad de expresar actitud positiva en el trabajo con un peso del 10% indica que están “en proceso”. Corresponde destacar que esta pregunta explicita el

ámbito de la expresión artística. Es decir, seis estudiantes manifiestan alguna limitación en el desarrollo de esta capacidad expresiva, sensible y creativa. Esta frecuencia de seis estudiantes contrasta con los cuatro estudiantes de entre los rangos de “destacado” y “adquirido”, los que implican un peso del 6.66% del total evaluado en el registro de observación. Lo que significa que hay más inconvenientes en el logro y expresión de esta capacidad.

7.1.3 Entrevista a Docentes

Para realizar la entrevista a los dos docentes; para ello se utilizó el cuestionario del anexo 4, la cual fue presencial. En la tabla 5 se muestra el resultado del cuestionario.

Tabla 13. *Respuestas del cuestionario aplicado a los docentes*

	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5
Docente	1. ¿Qué tipo de recursos didácticos utiliza usted para el fortalecimiento de la Expresión y Comunicación en los niños?	2. ¿Qué tipo de recurso didáctico considera que es el más útil para el fortalecimiento de la Expresión y Comunicación en los niños?	3. ¿Cree usted que el tipo de recurso didáctico usado influye en el desarrollo y aprendizaje de la Expresión y Comunicación de los estudiantes?	4. ¿Cuán importante considera que es necesario innovar las estrategias para fortalecer la expresión y comunicación en el centro de estudio?	5. ¿Cuánto considera que contribuirá una nueva estrategia de gamificación para el fortalecimiento de expresión y comunicación en los niños?
Docente 1	*Materiales impresos *Recursos informáticos	*Materiales impresos *Recursos informáticos	Si	Mucho	Bastante
Docente 2	Todos	Todos	Si	Mucho	Bastante

La tabla muestra los siguientes resultados:

- **Preguntas 1 y 2.-** Un docente respondió que utiliza para la enseñanza materiales impresos y recursos educativos informáticos y el docente 2 contestó que utiliza todos los recursos disponibles (material audiovisual, materiales impresos y recursos educativos informáticos).

- **Pregunta 3.-** Los docentes consideran que los recursos didácticos usados en la enseñanza influyen en el desarrollo y aprendizaje de la Expresión y Comunicación de los estudiantes.
- **Pregunta 4.-** Los docentes reconocen la importancia y necesidad de innovar estrategias para fortalecer la expresión y comunicación en el centro de estudio.
- **Pregunta 5.-** Los docentes reconocen que la aplicación de la estrategia de gamificación fortalece la expresión y comunicación en los niños.

Como conclusión podemos señalar la disponibilidad de los docentes a la novedad que implica la gamificación y, reconocer en ellos, el uso de recursos didácticos acorde a los estudiantes y a las necesidades y expectativas en el aula respecto al desarrollo y aprendizaje de la Expresión y Comunicación de los estudiantes.

7.1.4 Encuesta dirigida a Padres de Familia

Las encuestas a los padres de familia se las realizó a los 12 padres de familia de los estudiantes del subnivel 1 y a los 10 padres del subnivel 2, utilizando los cuestionarios de los anexos 5 y 6 respectivamente. Los resultados se pueden revisar en las tablas 14 y 15.

Las respuestas fueron solicitadas en un variable dicotómica de “sí” o “no”.

Tabla 14. Resultado de respuestas aplicado a los padres de familia de los niños del subnivel 1

	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4
Respuesta	¿Tiene la capacidad para expresar sus necesidades básicas? (ejemplo: pide agua, poder ir al baño, pide comida)	¿Es capaz de identificar los estados de ánimo? (ejemplo: alegre, enojado, triste)	¿Es capaz de identificar y señalar las partes de su cuerpo?	¿Puede realizar con facilidad movimientos de la mano, dedos y muñeca que le permiten realizar un garabateo libre?
Si	12	12	12	12
No	0	0	0	0

Como se puede observar en la tabla los 12 padres de familia dieron repuesta positiva a cada 1 de las 4 preguntas del cuestionario, sobre los temas de saber sobre la capacidad del niño para:

- Expresar sus necesidades básicas.
- Identificar los estados de ánimo.
- Identificar y señalar las partes de su cuerpo.
- Realizar con facilidad movimientos de la mano, dedos y muñeca.

Tabla 15. Resultado de respuestas aplicado a los padres de familia de los niños del subnivel 2

	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6
Respuesta	Es capaz de contar sucesos de lo aprendido en la escuela	¿Es capaz de relacionarse con personas de su entorno? (ejemplo, conversar, reír, jugar)	¿Disfruta realizar de actividades manuales como pintar, colorear y cortar?	¿Es capaz de pintar combinando colores utilizando su creatividad?	¿Es capaz de utilizar todo su cuerpo para expresar sus emociones o estado de ánimo?	¿Es capaz de caminar en línea recta sin perder el equilibrio?
Si	10	10	10	10	10	10
No	0	0	0	0	0	0

Los datos de la tabla muestran que los 10 padres de familia dieron repuesta positiva a las 6 preguntas del cuestionario, sobre los temas de saber sobre la capacidad del niño para:

- Contar sucesos de lo aprendido.
- Relacionarse con personas de su entorno.
- Disfrutar la realización de actividades manuales.
- Pintar combinando colores utilizando su creatividad.
- Utilizar su cuerpo para expresar sus emociones.
- Caminar sin perder el equilibrio.

7.1.5 Interpretación de los resultados de la prueba de Inicial

Como introducción al desarrollo de este acápite, componentes esenciales en el informe de investigación, se debe señalar que se debe asumir lo indicado en la reflexión y análisis redactado posterior a la presentación de los datos de los tres instrumentos aplicados. A fin de evitar las redundancias, en este apartado, solo se mencionará aquellos aspectos que resaltan de todo lo sostenido en el mencionado análisis objetivo precedente.

En la prueba del subnivel 1, las preguntas 1 y 2 evalúan el ámbito de **Comprensión y expresión del lenguaje** donde se evidencia que solo 2 de los 12 estudiantes lograron un rendimiento destacado en 1 de las preguntas, mientras que el resto no alcanza el rendimiento esperado, lo que nos permite señalar que es un campo donde existe la oportunidad de trabajar para mejorarlo; así mismo en el ámbito de **Expresión artística** que se evalúa con la pregunta 3 donde ningún estudiante alcanza el rendimiento esperado; y en la pregunta se 4 evalúa el ámbito **Expresión corporal y motricidad**; sin embargo, son 6 alumnos de 12, quienes generan la oportunidad de potenciar la expresión corporal, mediante el uso de una estrategia distinta a la que se utiliza en el CEI.

En la prueba del subnivel 2, la pregunta 1 evalúa el ámbito de la **Comprensión y expresión del lenguaje** donde se puede revisar que apenas 4 de los 10 niños se consideran con un rendimiento destacado, e incluso 2 con una calificación de iniciado. Las preguntas 2 y 3 evalúan el ámbito de la **Expresión artística** donde 4 estudiantes logran un rendimiento destacado en 1 de las preguntas y los seis alumnos restantes, indican calificaciones menores. Y por último en esta prueba las preguntas 4 y 5 evalúan el ámbito de la **Expresión corporal y motricidad** donde se obtuvo mejores resultados con 8 de los estudiantes con rendimiento destacado. Sin embargo, los resultados demuestran que es posible mejorar el rendimiento de los niños en cada uno de los ámbitos.

Además, como resultados que nos permiten **concluir acerca de los resultados de estas dos pruebas**, es que los estudiantes manifiestan inconvenientes o debilidades en su expresión y desarrollo en los ámbitos y desarrollo de sus capacidades correspondientes:

Tabla 16. Debilidades en su expresión y comunicación: ámbitos y capacidades

	subnivel 1		subnivel 2
Ámbitos:	Comprensión y expresión del lenguaje	Expresión artística	Expresión artística
Capacidades	Pronunciar las vocales y seguir líneas con el dedo índice.	Cantar y, reconocer y señalar las partes de su cuerpo.	Expresar actitud positiva en el trabajo

En las preguntas aplicadas a los docentes, según sus respuestas se puede interpretar que es oportuno innovar los recursos didácticos basados en una estrategia de gamificación, al punto de permitir el fortalecimiento de la expresión y comunicación en los niños; para ellos, los docentes muestran su disponibilidad.

En las respuestas en la encuesta dirigida a los padres, estas demuestran que percepciones sus sobre las habilidades del alumno son sobrevaloradas al contrario de lo que indica el resultado de las pruebas reales de destrezas, registradas a través de la técnica de observación ejecutada. Esta aseveración acerca de la sobrevaloración de los padres, permite no considerarla como referencia para una evaluación. Lo que se justifica debido a que los padres consideran a sus hijos dentro de un contexto de “normalidad”, evitando cualquier intento de probable y prejuiciosa “discriminación” a sus hijos, a quienes lo ven desde su perspectiva subjetiva y sentimental. Situación que obstruiría cualquier pretensión de reconocer las limitaciones y debilidades en el desarrollo de la expresión de su lenguaje tanto verbal como no verbal.

7.2 Prueba final

Las pruebas aplicadas luego de la implementación de las estrategias fueron las mismas preguntas de la prueba inicial (anexo 1 y 2).

7.2.1 Prueba final del Subnivel 1

Para el desarrollo de esta prueba, en el aula de clases se evaluaron a los 12 niños del subnivel 1, empleando como instrumento la prueba inicial para este nivel (anexo 1).

- 12 estudiantes del subnivel 1

- Investigadora: Maestrante de UPS
- Los evaluadores: Directora, tutora y auxiliar de área

Tiempo de duración: 40 minutos.

Las preguntas 1 y 2, evalúan el ámbito de Comprensión y expresión del lenguaje. Las preguntas 3 evalúa el ámbito expresión artística y 4 evalúa el ámbito Expresión corporal y motricidad.

Los resultados de la prueba final para el subnivel 1 se muestran en la tabla 17.

Tabla 17. Resumen de resultados de la Prueba final para el subnivel 1.

Ámbito	Comprensión y expresión del lenguaje.		Expresión artística	Expresión corporal y motricidad		
	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Frecuencia	%
Rendimiento	Pronuncia las vocales y sigue las líneas con el dedo índice donde corresponde	Es capaz de identificar el estado de ánimo de las imágenes e imitar a cada uno	Es capaz de cantar, reconocer y señalar las partes de su carita	Realiza movimientos de mano, dedos y muñeca que le permiten seguir un garabateo libre	12 estudiantes	
Destacado	3	12	12	8	35	72,92
Adquirido	9	0	0	4	13	27,08
En Proceso	0	0	0	0	0	0
Iniciado	0	0	0	0	0	0
	12	12	12	12	48	100

Elaboración y datos propios.

Conforme a los datos expuestos en la tabla 19, se evidencia que el 72,92% de los niños tienen un rendimiento destacado. Destacan en:

- Identificar el estado de ánimo de las imágenes e imitan a cada uno
- Reconocer y señalar las partes de su carita
- Realizar movimientos de mano, dedos y muñeca que le permiten seguir un garabateo libre

No obstante, el 27,08% de los/as niños/as están “en el rango de adquirido”, de las siguientes capacidades:

- Pronuncia las vocales
- Sigue las líneas con el dedo índice
- Realiza movimientos de mano, dedos y muñeca

Es importante mencionar que el 100% de los evaluados se encuentran entre los rendimientos destacado y adquirido.

7.2.2 Prueba final del Subnivel 2

Para el desarrollo de esta prueba, en el aula de clases se evaluaron a los 10 niños del subnivel 2, empleando como instrumento la prueba inicial para este nivel (anexo 2).

- 10 estudiantes del subnivel 2
- Investigadora: Maestrante de UPS
- Los evaluadores: Directora, tutora y auxiliar de área

Tiempo de duración: 40 minutos.

En la prueba; la pregunta 1 evalúa el ámbito de la Comprensión y expresión del lenguaje. Las preguntas 2 y 3 evalúan el ámbito de la Expresión artística. Las preguntas 4 y 5 evalúan el ámbito de la Expresión corporal y motricidad.

Los resultados de la prueba final para el subnivel 2 se muestran en la tabla 18.

Tabla 18. Resumen de resultados de la Prueba final para el subnivel 2

Ámbito	Comprensión y expresión del lenguaje		Expresión artística		Expresión corporal y motricidad		Frecuencia a 10 estudiante s 4 rangos a las 4 preguntas	%
	Pregunta 1		Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5		
Rendimiento	Es capaz de comprender mensajes cortos	Expresa con sus palabras lo que entendió del cuento y mantiene un ritmo de dialogo	Es capaz de realizar las tareas asignadas combinando colores y formas	Su actitud frente al trabajo propuesto es positiva	Es capaz de utilizar todo su cuerpo para imitar las emociones	Es capaz de caminar por la línea manteniendo el equilibrio		

					s de la imagen			
Destacado	10	10	5	7	10	10	52	86,67
Adquirido	0	0	5	3	0	0	8	13,33
En Proceso	0	0	0	0	0	0	0	0
Iniciado	0	0	0	0	0	0	0	0
	10	10	10	10	10	10	60	100,00

Es necesario resaltar que el 100% de los evaluados se encuentran entre los rendimientos adquiridos y destacados, de las capacidades evaluadas. De esto el 86,67 tiene un rendimiento destacado en:

- Comprender mensajes cortos
- Expresar lo entendido y mantener el ritmo de dialogo
- En las tareas asignadas, combina colores y formas
- Actitud positiva en el trabajo propuesto
- Imita emociones utilizando su cuerpo
- Mantiene el equilibrio

Mientras que el 13,33% en adquirido que se deben a las capacidades:

- En las tareas asignadas, combina colores y formas
- Actitud positiva en el trabajo propuesto

7.2.3 Interpretación de los resultados de la prueba final

Cabe recordar que, para evaluar los resultados tanto de la prueba inicial que sirvió de diagnóstico, así como de la prueba posterior a la aplicación de la estrategia de gamificación (prueba final) se consideró 4 niveles de rendimiento en la ficha de evaluación:

- Destacado
- Adquirido
- En proceso
- Iniciado

Ya analizando los resultados; en el primer quimestre antes de la intervención en el subnivel inicial 1, el 16,67% de los niños lograron un rendimiento destacado, y luego de la aplicación de la estrategia el 72,92% pasó a tener una calificación “destacado” en su rendimiento; además se logró que el otro 27,08% restante se ubique dentro de la valoración de “adquirido”.

Mientras que en el subnivel inicial 2, previo a la implementación el 43,33% de los niños lograron una calificación “destacado”; y luego de la implementación de la estrategia de gamificación este porcentaje llegó a ser del 86,67%, además que el otro 13,33% se ubicó en el rendimiento de “adquirido”.

Este progreso en el rendimiento de ambos subniveles evidencia que los alumnos optimizaron su aprendizaje luego de la implementación de la propuesta innovadora y nos permite concluir que los/as niños/as del Centro de educación “Matilde Hidalgo” del subnivel inicial 1 y 2, mejoraron las debilidades en su expresión y comunicación.

8 Discusión

De acuerdo a los resultados, se fortaleció el 72,92% en el subnivel inicial 1, siendo así en el subnivel inicial 2, se logró mejorar el 86,67% en el desarrollo de la expresión y comunicación de los niños del centro de educación inicial “Matilde Hidalgo de procel”, esto concuerda con estudios realizado por (Ley y otros, 2022) el cual concluyó que el uso de la gamificación como estrategia en el preescolar mejoró la comprensión de los contenidos y el dominio de la cognición de los ecosistemas por los alumnos.

Tal como menciona (Peñas et al., 2020) es fundamental que las actividades y recursos didácticos estén siempre planificadas en base a las necesidades de los estudiantes para potenciar las destrezas en las áreas de la psicomotricidad; El uso de la estrategia de gamificación potencian las habilidades motrices en los niños de la primera infancia, considerando que el desarrollo de la expresión del esquema corporal facilita la coordinación.

9 Validación de la Propuesta

Diseñada la propuesta inicial de la estrategia de gamificación, teniendo como referencia la información recabada en el marco teórico, fue necesario validar esta estrategia,

para lo cual se utilizó el método Delphi, que es una técnica prospectiva que se utiliza para obtener información cualitativa, pero relativamente precisa, acerca del futuro. El objetivo de éste método, es lograr un consenso basado en la discusión entre expertos mediante un proceso interactivo.

Para este propósito se realizó una encuesta a 13 profesionales, y se estableció el siguiente perfil profesional con el siguiente perfil:

- Licenciado en Educación o con Maestría en Educación
- Que tenga experiencia en educación inicial de al menos 2 años
- Que actualmente esté laborando en el área de educación inicial

En la siguiente tabla se muestra el listado de los profesionales que participaron en el proceso

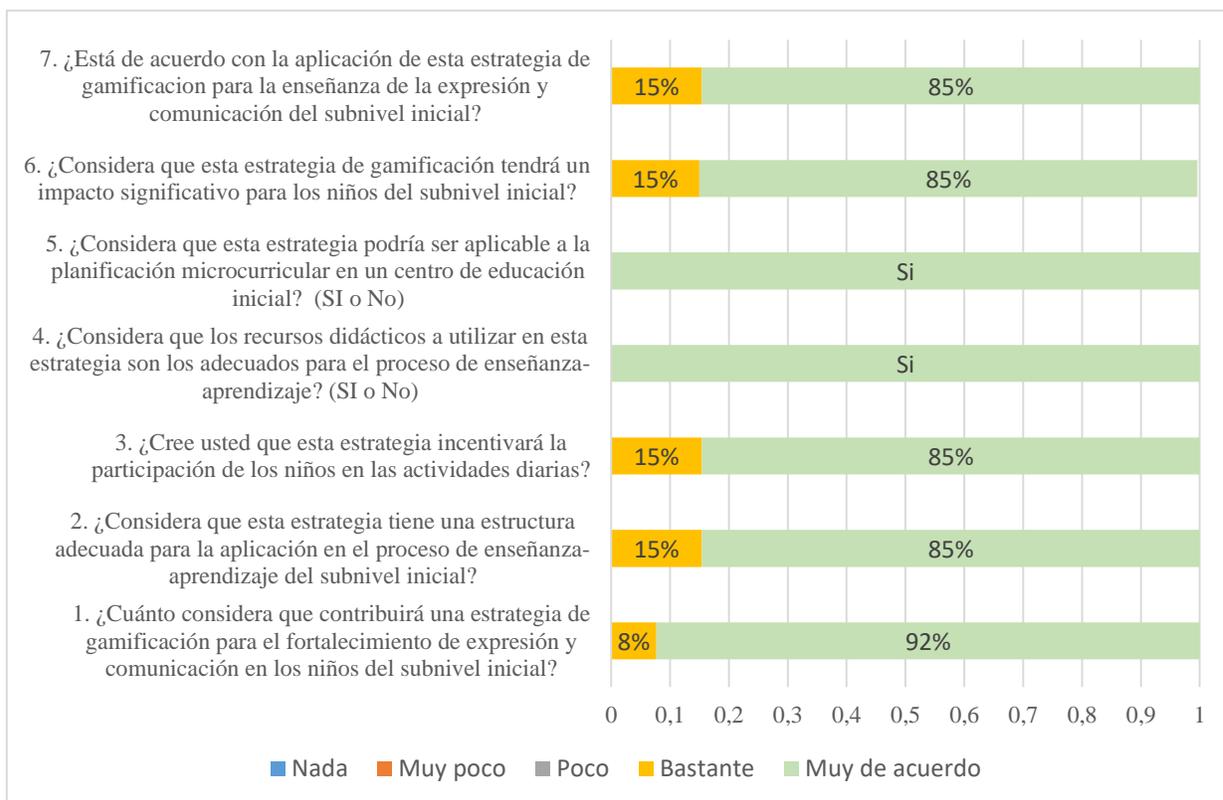
Tabla 19. Listado de expertos para la validación de la estrategia.

Nombre completo	Institución Donde Labora	Título	Años de Experiencia en Educación Inicial
Lisseth Suárez	Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno	Licenciada en Educación Parvularia	6
María José Solórzano Marcillo	Escuela Particular El Oasis	Licenciada en Educación Parvularia	5
Tatiana Estefanía Pozo Calderón	República De Italia	Licenciada en Ciencias de la Educación	4
Bárbara Mendoza Mero	Unidad Educativa Raymundo Aveiga Moreira	Licenciada en Ciencias de la Educación	5
María Alexandra Sornoza Ponce	Matilde Hidalgo De Procel	Licenciada en Educación Parvularia	2
Briceida Evelina Figueroa Rivas	Dr. Jose María Egas	Licenciada en Ciencias de la Educación	3
Kathiusca Balderramo	Ue Dr. Jose Maria Egas	Licenciada en Ciencias de la Educación	5
Sara Elizabeth Palacios	U.E Quinche Chavarria De Intriago	Licenciada en Ciencias de la Educación	5
Gloria Patricia Criollo Moreno	U.E. Mariano Aguilera	Licenciada en Ciencias de la Educación	3
María dolores Jaramillo sampedro	UE José Maria Egas	Licenciada en Ciencias de la Educación	3
María Antonia Erazo Alcívar	Trajano Centeno Rivadeneira	Licenciada en Ciencias de la Educación	8
Fátima Aracely Pinoargorte Gracias	Cei Matilde Hidalgo Procel	Licenciada en Educación Parvularia	3
Jessica Carranza	Unidad Educativa Raymundo Aveiga	Licenciada en Ciencias de la Educación	2

En primer lugar, se presentó la propuesta inicial vía zoom, y luego se compartió un cuestionario (anexo 7) vía correo electrónico a cada profesional, para obtener sus respuestas y retroalimentación; luego con esta información se mejoró y corrigió ciertos aspectos recomendados; por último, se volvió a enviar un nuevo cuestionario para evaluar la

aceptación de los profesionales acerca de la propuesta ya mejorada. Los resultados de la última prueba se muestran en la siguiente tabla 20.

Tabla 20. Resultados de validación de la estrategia



Elaboracion y datos propios

En la tabla anterior, las preguntas 1,2, 3, 6 y 7 tienen una escala de evaluación: nada, muy poco, poco, bastante (de acuerdo) y muy de acuerdo. Las preguntas 4 y 5 tenían respuestas dicotómicas sí o no. Además, la pregunta 8 que era de respuesta abierta y se muestra más adelante.

Respecto a los resultados:

- En la pregunta 1, el 92% de los profesionales estuvo muy de acuerdo en que una estrategia de gamificación contribuirá al fortalecimiento de los alumnos del nivel inicial y el 8% estuvo bastante de acuerdo.
- En la pregunta 2 el 85% de los encuestados estuvo muy de acuerdo en que la estrategia propuesta tiene una estructura adecuada para la aplicación en la

enseñanza- aprendizaje de niños del subnivel inicial y el 15% estuvo bastante de acuerdo.

- En la pregunta 3 el 85% de los encuestados estuvo muy de acuerdo en que la estrategia propuesta incentivará a la participación en clases de los alumnos del subnivel inicial y mientras que el 15% estuvo bastante de acuerdo.
- En la pregunta 4, el 100% de los profesionales consideró que los recursos didácticos a utilizar para estrategia SI son los adecuados
- En la pregunta 5, el 100% de los profesionales consideró que la estrategia propuesta SI es aplicable a la planificación microcurricular en un centro de educación inicial
- En la pregunta 6, el 85% de los encuestados estuvo muy de acuerdo en que esta estrategia tendrá un impacto positivo en los alumnos del subnivel inicial en el fortalecimiento de la expresión y desarrollo y el 15% estuvo bastante de acuerdo.
- En la pregunta 7, el 85% de los encuestados estuvo muy de acuerdo en la aplicación de esta estrategia para la enseñanza de la expresión y comunicación en el subnivel inicial y el 15% estuvo bastante de acuerdo.

La pregunta 8 era opcional y abierta también se muestran los comentarios:

Si tiene alguna recomendación para mejorar esta estrategia por favor escríbala aquí

Comentarios obtenidos:

- El docente debe buscar estrategias para llegar a los niños, ser didáctico para que las clases no sean aburridas
- Deben de ser juegos compartidos para su desarrollo
- Muy importante presentar material didáctico que les llame la atención y q así sean de mucho interés para los niños y niñas
- Las actividades de diferentes técnicas de pintar como por ejemplo con globos, peine, esponja sorbetes cepillo de dientes entre otros materiales ayudan a que los niños reconozcan los colores y se diviertan aprendiendo
- En la aplicación de la estrategia el docente debe transmitir esa energía a los niños para que se contagien.

Con base en los resultados obtenidos a través del método Delphi y presentados en los párrafos anteriores se puede indicar que la estrategia de gamificación propuesta obtuvo un alto nivel de aceptación de parte de los expertos encuestados y que se logró un consenso en las actividades a desarrollar para fortalecer la expresión y comunicación en los alumnos de los subniveles inicial 1 y 2 del Centro de Educación Inicial “Matilde Hidalgo de Procel”.

10 Conclusiones

La gamificación en el ámbito educativo busca destacar los principios de la enseñanza tradicional, procurando que los procesos pedagógicos se transformen en una experiencia significativa basada en elementos como la motivación y la identificación social por medio del juego, con el objetivo de conseguir un mayor compromiso por parte de los niños/as ante el aprendizaje.

El uso de estrategias de gamificación en el aula para desarrollar la expresión y comunicación en los/as niños/as del subnivel inicial 1 y 2 con el rango de edad de 3-5 años efectivamente se forman en proceso de transformación de las prácticas didácticas, haciéndose necesaria la modernidad y formación intacta de los estudiantes para que sean capaces de responder a las demandas presentes y a los cambios que se originan en la humanidad y en las cátedras que requieren de nuevas estrategias, metodológicas o procesos de innovación.

La implementación de estrategias de gamificación fortaleció la expresión y comunicación; tercer eje de desarrollo y aprendizaje en los estudiantes del subnivel inicial 1 y 2 en los ámbitos correspondientes de Comprensión y expresión del lenguaje, Expresión corporal y motricidad y expresión artística. Sin duda alguna, cabe señalar que existen un sinnúmero de estrategias, pero es importante considerar que éstas estén acorde al nivel y edad de los estudiantes.

El docente como facilitador de conocimientos debe conocer y saber el buen uso de las estrategias a utilizar acorde a los objetivos que se deseen lograr con los niños/as.

Por último, al comprobar los resultados de éste estudio, se percibió que al validar una estrategia de gamificación, mediante el diseño e implementación de recursos didácticos

contribuyeron en el fortalecimiento de la expresión y comunicación, dentro del desarrollo del lenguaje en los niños del subnivel inicial 1 y 2.

11 Bibliografías

- Abreu, Gallegos, Jácome, & Martínez. (2017). La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. *Formación Universitaria*, <https://www.redalyc.org/pdf/3735/373551306009.pdf>.
- ACACIA. (2018). *Ambientes de aprendizaje*. Obtenido de ACACIA Cultiva: https://acacia.red/udfjc/wp-content/uploads/sites/5/2018/07/Fundamento_conceptual_Ambientes_de_aprendizaje_para_la_Metodolog%C3%ADa_AAAA.pdf
- Alcántara, Mora, Arrebola, Torres, Rubio, & Rodríguez. (2019). ¿Son los huertos escolares en educación infantil una realidad o una innovación educativa? Estudio de centros escolares de la ciudad de Córdoba (España) y propuestas de cambio desde la Universidad. *Roderic*, <https://roderic.uv.es/handle/10550/70933>.
- Amache. (2020). *La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática*. Obtenido de Universidad César Vallejo: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69883>
- Aquae, F. (2020). Obtenido de <https://www.fundacionaquae.org/wiki/que-es-gamificacion/#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20favorece%20el%20aprendizaje%20y%20el%20rendimiento,un%20menor%20rechazo%20con%20respecto%20al%20estudio%20tradicional>.
- Basantes, Estrada, & Arteño. (2019). Acercamientos epistemológicos y gnoseológicos del currículo: una revisión desde los fundamentos. *Polo de conocimiento*, <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1204>.
- Cajamarca. (2021). *Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del cuerpo humano para niños de educación inicial*. Obtenido de UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA: <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2821>
- Cascales, & Carrillo. (2019). Aprendizaje basado en proyectos en educación infantil: cambio pedagógico y social. *Revista Iberoamericana de Educación*, <https://rieoei.org/rie/article/view/2861>.
- Centro de capacitación en Educación a Distancia. (s.f.). https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curso_2013.pdf.
- Cevallos, & Cedeño. (2022, p.5). Análisis conceptual a la didáctica de la investigación científica. *Delectus*, <https://revista.inicc-peru.edu.pe/index.php/delectus/article/view/159>.
- Cruz, & Croda. (2017). CONCEPCIONES SOBRE INNOVACIÓN EDUCATIVA. *Voces*. Obtenido de <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/0580.pdf>

- Fondo de las Naciones Unidas. (abril de 2019). *Un mundo listo para aprender*. Obtenido de UNICEF: <https://www.unicef.org/media/56571/file/Un-mundo-preparado-para-aprender-2019.pdf>
- Gaitan, V. (2022). *Educativa*. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- García, Juárez, & Salgado. (2018). Gestión escolar y calidad educativa. *Cubana de Educación Superior*, http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142018000200016.
- García, Pérez, & Torres. (2018). *Educación para los nuevos medios*. Obtenido de Universidad Politécnica Salesiana: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62>
- Guevara. (agosto de 2018). *ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN APLICADAS AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES*. Obtenido de Universidad Casa Grande: <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUE.pdf>
- Gutiérrez, & Ruíz. (2018). Impacto de la educación inicial y preescolar en el neurodesarrollo infantil. *IE Revista de investigación educativa de la REDIECH, vol.9*. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-85502018000200033&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Hermida, Barragán, & Rodríguez. (2017. p.8). *La educación inicial en el Ecuador: margen extensivo e intensivo*. Obtenido de Analitika, Revista de análisis estadístico: https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Revistas/Analitika/Anexos_pdf/Analit_14/1a.pdf
- Ley, J., Ortiz, C., & Pedraza, M. (2022). El uso de la gamificación como estrategia didáctica en el nivel preescolar. *Ciencias de la Educación*.
- Liberio. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1990-86442019000500392.
- López, M., & López, J. (2012). Educación Infantil. Las habilidades motrices básicas. *Revista Digital. Buenos Aires*. Obtenido de <https://efdeportes.com/efd175/educacion-infantil-las-habilidades-motrices-basicas.htm>
- Mansilla, J., & Baltrán, J. (2013). Coherencia entre las estrategias didácticas y las creencias curriculares de los docentes de segundo ciclo, a partir de las actividades didácticas. *Scielo*, XXXV(139), 5-6. <https://doi.org/https://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v35n139/v35n139a3.pdf>
- Mendoza, & Briones. (2022). Estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo socioemocional en los niños de. *Dominio de las ciencias*. Obtenido de

- file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-EstrategiaPedagogicaParaFavorecerElDesarrolloSocio-8548147%20(1).pdf
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Educación Inicial*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>.
- Ministerio de Educación Ecuador. (2018). *Currículo*. Obtenido de Ministerio de Ecuador: <https://educacion.gob.ec/curriculo/>
- Navarro. (2014). *Calidad del cuidado y la educación para la primera infancia en América Latina*. Obtenido de CEPAL: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/36822/S1420230_es.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ortiz. (septiembre de 2019, p.2). *MODELOS CURRICULARES: TEORÍAS Y PROPUESTAS*. Obtenido de Instituto Cognitivo Conductual Tijuana: https://www.researchgate.net/profile/Williams-Ortiz/publication/336084659_MODELOS_CURRICULARES_TEORIAS_Y_PROPUESTAS/links/5d8d7e9892851c33e94070f2/MODELOS-CURRICULARES-TEORIAS-Y-PROPUESTAS.pdf
- Peñas, García, D., Guevara, C., & Erazo, J. (2020). Gamificación en Centros de Desarrollo Infantil. *Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*. Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-GamificacionEnCentrosDeDesarrolloInfantil-7611075.pdf
- Peñas, Garcia, Guevara, & Erazo. (2020). Gamificación en Centros de Desarrollo Infantil. *KOINONIA*, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7611075>.
- Peñas, M., García, D., Guevara, C., & Erazo, J. (2020). Gamificación en Centros de Desarrollo Infantil. *Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*. Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-GamificacionEnCentrosDeDesarrolloInfantil-7611075.pdf
- Pérez. (2018). Estrategias pedagógicas para desarrollar la dimensión comunicativa en preescolar. *UNIMINUTO*. <https://doi.org/https://doi.org/10.26620/uniminuto.inclusion.6.1.2019.107-121>
- Puma. (2018). *La Naturaleza Epistémica de la Didáctica*. Obtenido de UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN: <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/3001/MONOGRAF%C3%8DA%20-%20PUMA%20CANO.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Rivera. (2018). La innovación en la escuela. *Insitituto para el Futuro de la Educación*. México, España: Tecnológico de Monterrey.
- Rodríguez. (2018). Proyecto de innovación educativa. *Retos de la ciencia*. Obtenido de <https://retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/223/126>
- Rodríguez, A. R., & Espinosa, J. (2019). GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL:. Obtenido de <https://pdfs.semanticscholar.org/0737/38fbc14bf801b3f198b3de129533c9fc2b98.pdf>

- Salazar, & Medina. (2019). Electrónica Digital y gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza en educación inicial. *Polo del Conocimiento*, <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1761>.
- SITEAL. (1 de agosto de 2018). *Currículo Educación Inicial* . Obtenido de Ministerio de Educación.
- Snaider; Narodowsk. (mayo de 2018). *Educación antes de la escuela primaria en América Latina*. Obtenido de CERLALC: <https://cerlalc.org/wp-content/uploads/2018/09/Educacion-antes-de-la-escuela-primaria-en-Am%C3%A9rica-Latina.pdf>
- UNICEF. (2021). *Educación*. Obtenido de UNICEF: <https://www.unicef.org/es/educacion>
- Unicef. (14 de enero de 2021). *Priorizar la educación para todos los niños y niñas es el camino a la recuperación*. Obtenido de Unicef: <https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/priorizar-la-educacion-para-todos-los-ninos-y-ninas-es-el-camino-a-la-recuperacion>
- Vila, Carreres, Martínez, & Buades. (2019, p.5). Aplicaciones digitales para el desarrollo de la lectoescritura para el alumnado de Educación Infantil y Primaria. *Universidad de Alicante, Instituto de Ciencias de la Educación*, <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/99222>.

12 Anexos

12.1 Anexos 1. Prueba inicial del subnivel 2

PRUEBA INICIAL DEL SUBNIVEL INICIAL 2

Objetivo: Identificar el nivel de desempeño de los niños y niñas como punto de partida para poder fundamentar los procesos, y proponer una estrategia de gamificación a fin de contribuir en el fortalecimiento de la expresión y comunicación, dentro del desarrollo del lenguaje en los niños.

COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE

1. Escuche con atención el cuento, y luego pegue papel alrededor de la imagen, según corresponda. Luego exprese con sus palabras lo que entendió del cuento.

Los globos de colores

Los globos son divertidos. En las tiendas venden globos de muchos colores. Un día mi papá me regaló un globo grande de color amarillo.



- ¿Donde venden muchos globos?



- Señale como son los globos ¿son aburridos o divertidos ?



- ¿Que color de globo regaló el papá?



EXPRESIÓN ARTÍSTICA

2.- Trozar y pegar papel sobre la imagen con color que le corresponde



3.- Colorea el número de velas según su edad



EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD

4.- Observa a los niños, identifique el estado de ánimo e imite cada uno con su cuerpo entero.



5.- Seguir las instrucciones: Caminar con los brazos horizontales por encima de una línea.

12.2 Anexos 2. Fichas de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA INICIAL 1**NOMBRE:**

			CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
			Destacado	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Compresión y expresión del lenguaje	1	Pronuncia las vocales y sigue las líneas con el dedo índice donde corresponde				
	2	Es capaz de identificar el estado de ánimo de las imágenes e imitar a cada uno				
Expresión artística	3	Es capaz de cantar, reconocer y señalar las partes de su carita.				
Expresión corporal y motricidad	4	Realiza movimientos de mano, dedos y muñeca que le permiten seguir un garabateo libre				

Destacado: Cuando el estudiante demuestra un nivel superior a lo que se espera

Adquirido: cuando el estudiante demuestra el nivel esperado, demostrando un manejo satisfactorio en las actividades propuestas y en el tiempo otorgado.

En proceso: cuando el estudiante está próximo al nivel que se espera y requiere acompañamiento permanente durante todas las actividades para lograrlo.

Iniciado: Cuando el estudiante demuestra un progreso mínimo y se evidencia dificultades en el desarrollo de las actividades para lograr lo que se espera y necesita mayor tiempo y acompañamiento.

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA INICIAL 2

NOMBRE:

			CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
			Destacado	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Compresión y expresión del lenguaje	1	Es capaz de comprender mensajes cortos				
	2	Expresa con sus palabras lo que entendió del cuento y mantiene un ritmo de dialogo				
Expresión artística	3	Es capaz de realizar las tareas asignadas combinando colores y formas				
	4	Su actitud frente al trabajo propuesto es positiva				
Expresión corporal y motricidad	5	Es capaz de utilizar todo su cuerpo para imitar las emociones de la imagen				
	6	Es capaz de caminar por la línea manteniendo el equilibrio				

Destacado: Cuando el estudiante demuestra un nivel superior a lo que se espera

Adquirido: cuando el estudiante demuestra el nivel esperado, demostrando un manejo satisfactorio en las actividades propuestas y en el tiempo otorgado.

En proceso: cuando el estudiante está próximo al nivel que se espera y requiere acompañamiento permanente durante todas las actividades para lograrlo.

Iniciado: Cuando el estudiante demuestra un progreso mínimo y se evidencia dificultades en el desarrollo de las actividades para lograr lo que se espera y necesita mayor tiempo y acompañamiento.

12.3 Anexos 3. Prueba inicial del Subnivel 1

PRUEBA INICIAL DEL SUBNIVEL INICIAL 1

Objetivo: Identificar el nivel de desempeño de los niños y niñas como punto de partida para poder fundamentar los procesos, y proponer una estrategia de gamificación a fin de contribuir en el fortalecimiento de la expresión y comunicación, dentro del desarrollo del lenguaje en los niños.

COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE

Escuchemos el sonido de cada vocal:

Una con línea mediante el dedo índice utilizando pintura, luego pronuncie las vocales.



1) Observa las imágenes, identifique el estado de ánimo e imite cada uno.



EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Cante y señale las partes de su carita acompañado de la Canción: Mi carita redondita



EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD

2) Realice un garabateo libre utilizando crayón del color deseado.

12.4 Anexos 4. Cuestionario de entrevista a docentes

ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Objetivo: Conocer la percepción de los docentes en cuanto a los recursos didácticos y estrategias para fortalecer el ámbito de expresión y comunicación de los subniveles 1 y 2.

Área que desempeña: _____

Instrucción: Lea cuidadosamente las preguntas y responda

1. ¿Qué tipo de recursos didácticos utiliza usted para el fortalecimiento de la Expresión y Comunicación en los niños?

- Material Audiovisuales ()
- Material impresos ()
- Recursos educativos informáticos ()
- Todos ()

2. ¿Qué tipo de recurso didáctico considera que es el más útil para el fortalecimiento de la Expresión y Comunicación en los niños?

- Material Audiovisuales ()
- Material impresos ()
- Recursos educativos informáticos ()
- Todos ()

3. ¿Cree usted que el tipo de recurso didáctico usado influye en el desarrollo y aprendizaje de la Expresión y Comunicación de los estudiantes?

SI () NO ()

4. ¿Cuán importante considera que es necesario innovar las estrategias para fortalecer la expresión y comunicación en el centro de estudio?

- () Mucho
- () Bastante
- () Poco
- () Muy poco
- () Nada

5. **¿Cuánto considera que contribuirá una nueva estrategia de gamificación para el fortalecimiento de expresión y comunicación en los niños?**

- Mucho
- Bastante
- Poco
- Muy poco
- Nada

Gracias por su colaboración

12.5 Anexos 5. Cuestionario de encuesta a padres de familia

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA SUBNIVEL INICIAL 1

Objetivo: Recolectar información necesaria , y de acuerdo a esto, proponer una estrategia de gamificación a fin de contribuir en el fortalecimiento de la expresión y comunicación, dentro del desarrollo del lenguaje en los niños.

Nombre de la institución educativa	Centro Educativo Matilde Hidalgo de Procel
Nombres completos del estudiante	
Grado: Inicial 1	Fecha:

Instrucciones: Lea con atención las preguntas y marque con una X en la respuesta que usted esté de acuerdo respecto a los logros de su niño o niña en la actualidad.

	N°	Item	Si	No
Manifestación del Lenguaje Verbal y No verbal	1	¿Tiene la capacidad para expresar sus necesidades básicas? (ejemplo: pide agua, pider ir al baño, pide comida)		
	2	¿ Es capaz de identificar los estados de ánimo? (ejemplo: alegre, enojado, triste)		
Exploración del Cuerpo y Motricidad	3	¿Es capaz de identificar y señalar las partes de su cuerpo?		
	4	¿Puede realizar con facilidad movimientos de la mano, dedos y muñeca que le permiten realizar un garabateo libre?		

Gracias por su colaboración

**ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA
SUBNIVEL INICIAL 2**

Objetivo: Recolectar información necesaria , y de acuerdo a esto, proponer una estrategia de gamificación a fin de contribuir en el fortalecimiento de la expresión y comunicación, dentro del desarrollo del lenguaje en los niños.

Nombre de la institución educativa	Centro Educativo Matilde Hidalgo de Procel
Nombres completos del estudiante	
Grado: Inicial 1	Fecha:

Instrucciones: Lea con atención las preguntas y marque con una X en la respuesta que usted esté de acuerdo respecto a los logros de su niño o niña en la actualidad.

	N°	Item	Si	No
Comprensión y expresión del lenguaje	1	Es capaz de contar sucesos de lo aprendido en la escuela		
	2	¿Es capaz de relacionarse con personas de su entorno? (ejemplo, conversar, reír, jugar)		
Expresión Artística	3	¿Disfruta realizar de actividades manuales como pintar, colorear y cortar?		
	4	¿Es capaz de pintar combinando colores utilizando su creatividad?		
Expresión corporal y motricidad	5	¿Es capaz de utilizar todo su cuerpo para expresar sus emociones o estado de ánimo?		
	6	¿Es capaz de caminar en línea recta sin perder el equilibrio?		

Gracias por su colaboración

12.6 Anexos 6. Pasos del modelo de aprendizaje basado en proyectos provisto por el ministerio de educación



Nota: Imagen del Ministerio de Educación, 2022.

Tomada de: [Metodología de PE – Ministerio de Educación \(educacion.gob.ec\)](http://educacion.gob.ec)

12.7 Anexo 7. Cuestionario utilizado para la validación de la estrategia

Luego de revisar el documento de la - Estrategia de Gamificación-, por favor completar el siguiente cuestionario.

Nombre completo:

Institución donde labora:

Título Profesional:

Años de experiencia:

1. ¿Cuánto considera que contribuirá una estrategia de gamificación para el fortalecimiento de expresión y comunicación en los niños del subnivel inicial?

Marca solo un óvalo.

Muy de acuerdo

Bastante

Poco

Muy poco

Nada

2. ¿Considera que esta estrategia tiene una estructura adecuada para la aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del subnivel inicial?

Marca solo un óvalo.

Muy de acuerdo

Bastante

Poco

Muy poco

Nada

3. ¿Cree usted que esta estrategia incentivará la participación de los niños en las actividades diarias?

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
- Bastante
- Poco
- Muy poco
- Nada

4. ¿Considera que los recursos didácticos a utilizar en esta estrategia son los adecuados para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No

5. ¿Considera que esta estrategia podría ser aplicable a la planificación microcurricular en un centro de educación inicial?

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No

6. ¿Considera que esta estrategia de gamificación tendrá un impacto significativo en el fortalecimiento de la expresión y comunicación de los niños del subnivel inicial?

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
- Bastante
- Poco
- Muy poco
- Nada

7. ¿Está de acuerdo con la aplicación de esta estrategia de gamificación para la enseñanza de la expresión y comunicación del subnivel inicial?

Marca solo un óvalo.

Muy de acuerdo

Bastante

Poco

Muy poco

Nada

8. Si tiene alguna recomendación para mejorar esta estrategia por favor escríbala aquí

12.8 Anexos 8. Planificación microcurricular

MICROCURRICULAR INICIAL I Y II

1.- Datos informativos:

Nivel Subnivel Inicial

Año lectivo: 2022- 2023

Tema: Reconociendo la vocal “E”

Docente: Lcda. Rosa Angélica Arteaga

Bloque 2: Las vocales

Duración: 4 semanas

Fecha de terminación:

Ámbito: Comprensión y expresión de lenguaje

Objetivo del subnivel: desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.

Objetivo de aprendizaje	Destrezas con criterio de desempeño	Precisiones para la enseñanza y el aprendizaje	Recursos didácticos	Indicadores de logro
Reconocer la vocal “Ee” e identificar imágenes que empiezan con la misma.	Identificar y reconocer la vocal “Ee” a través de videos, imágenes y cantos. Comunicarse a través de dibujos y objetos como representación simbólica de sus ideas.	Activación de conocimientos previos <ul style="list-style-type: none"> • Presentar y explicar mediante imágenes impresas de la vocal “Ee”: elefante, estrella, enano, etc. • Comentar acerca de las imágenes relacionadas al tema. • Cantar la canción del elefante “trompita” • Realizar preguntas: ¿Con qué vocal comienza elefante? ¿Cuál es el trazo de la vocal “Ee”? ¿Cuál es el punto de partida de la vocal “Ee”? 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes impresas • Pizarra mágica • Laptop • Ruleta de la vocal “Ee” • Papel brillante • Dado • Harina • Goma • 	Reconocer la vocal “Ee” como medio de lenguaje gráfico.

		<p>Construcción del conocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentar la ruleta de la vocal “Ee” como recurso didáctico que se lo utiliza para reconocer la vocal mencionada. • Hacer repetición de la vocal, para reconocer su sonido y forma. • Utilizar la harina en un recipiente como recurso didáctico para realizar la forma de la vocal “Ee”. • Pegar papel trozado dentro de la vocal • Colocar la imagen que empieza con la vocal “Ee” en un recuadro que se empleará frente a la pizarra. • Jugar la ronda de las vocales <p>Aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el dado como recurso didáctico para evaluar el tema que se ha enseñado vocal “Ee”. • Realizar un feedback del juego aplicado en la clase. • Realizar un resumen de los puntos más relevantes del tema. 		
--	--	--	--	--

MICROCURRICULAR INICIAL I Y II**1.- Datos informativos:****Nivel Subnivel Inicial****Año lectivo: 2022- 2023****Tema: Noción derecha e izquierda****Docente: Lcda. Rosa Angélica Arteaga****Bloque 2: Nociones Básicas****Ámbito: Expresión corporal y motricidad**

Objetivo del subnivel: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos senso-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos.

Objetivo de aprendizaje	Destrezas con criterio de desempeño	Precisiones para la enseñanza y el aprendizaje	Recursos didácticos	Indicadores de logro
identificar nuestra derecha e izquierda, desarrollando las habilidades expresivas y creativas a partir de su propio cuerpo.	Utilizar frecuentemente una de las dos manos o pies al realizar las actividades Respetar las diferencias que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, entre otros.	Activación de conocimientos previos <ul style="list-style-type: none"> • Ejercitar el lado derecho e izquierdo de nuestro cuerpo. • Presentar globos de color rojo y azul que la maestra lo utilizará para cada mano. • Explicar mediante imagen impresas el tema Construcción del conocimiento <ul style="list-style-type: none"> • Completar las imágenes de acuerdo a la noción derecha e izquierda, 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Globos • Imágenes impresas • Crayón • Paletas de pin pon elaboradas con material reciclado. • Pintura • Pelotitas de juego • Pintura 	Reconocer su lateralidad (izquierda, derecha) a momento de realizar las actividades con sus manos o pies.

		<p>utilizando crayón de color azul y rojo.</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizar paletas de pin pon con cada mano.• Estampar la mano derecha de color azul y la izquierda de color rojo. <p>Aplicación</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizar pelotitas y una hoja de papel para evaluar el tema enseñado.• Realizar un feedback del juego aplicado en la clase.• Realizar un resumen de los puntos más relevantes del tema.		
--	--	---	--	--

MICROCURRICULAR INICIAL I Y II

1.- Datos informativos:

Nivel Subnivel Inicial

Año lectivo: 2022- 2023

Tema: El cuento: Mi familia

Docente: Lcda. Rosa Angélica Arteaga

Bloque 2: Cuentos, poemas y canciones

Duración: 1 semana

Fecha de terminación:

Ámbito: Expresión artística
Objetivo del subnivel: Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

Objetivo de aprendizaje	Destrezas con criterio de desempeño	Precisiones para la enseñanza y el aprendizaje	Recursos didácticos	Indicadores de logro
Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.	<p>Expresar su opinión al observar una obra artística relacionada a la plástica o a la escultura.</p> <p>Responder preguntas sobre los personajes del cuento y acciones principales.</p> <p>Expresar sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.</p>	<p>Activación de conocimientos previos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentar en imágenes impresas relacionado al cuento de la familia. • Mostrar un video acerca de la familia (mi familia, canción con pictograma). • Comentar acerca del video <p>Construcción del conocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar un cuento de “la familia feliz” utilizando pictograma. • Realizar una retroalimentación del cuento. • Relacionar la familia del cuento con la de cada uno de los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Imágenes impresas • Cuento • Pictograma • Plastilina 	Participa activamente en conversaciones manteniéndose dentro del tema.

		<ul style="list-style-type: none">• Dialogar sobre los protagonistas de la familia, realizando preguntas: ¿Cómo se llama su papá y mamá? ¿Cuántos integrantes son en su hogar?, etc. <p>Aplicación</p> <ul style="list-style-type: none">• Moldear con plastilina a los miembros de su familia.• Realizar un feedback del tema.• Resumir los puntos más importantes.• Dibujar y pintar a los miembros de su familia.		
--	--	--	--	--

MICROCURRICULAR INICIAL I Y II

1.- Datos informativos:

Nivel Subnivel Inicial: 2

Año lectivo: 2022- 2023

Tema: Memorizando canción

Docente: Lcda. Rosa Angélica Arteaga

Bloque 2: Cuentos, poemas y canciones

Ámbito: Expresión artística
Objetivo del subnivel: Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

Objetivo de aprendizaje	Destrezas con criterio de desempeño	Precisiones para la enseñanza y el aprendizaje	Recursos didácticos	Indicadores de logro
Cantar canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo.	<p>Participar en conversaciones más complejas y largas, manteniéndose dentro del tema.</p> <p>Responder preguntas sobre los personajes del cuento y acciones principales.</p>	<p>Activación de conocimientos previos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntar que canciones son las que se saben • Observar las imágenes impresas de los niños que se encuentran pintando y jugando • Mostrar mediante un video la canción de “saco una manito” <p>Construcción del conocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cantar y memorizar una canción que más le agrade. <p>Aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada participante cantará lo aprendido de la canción. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Imágenes impresas • Cuento • Pictograma • Papel brillante • goma 	Participa activamente en conversaciones manteniéndose dentro del tema.

		<ul style="list-style-type: none">• Arrugar papелitos de color rojo al niño que se encuentra cantando y de color azul al niño que se encuentra pintando.		
--	--	--	--	--

12.9 Anexos 9. Plan de estrategias

<p>Estrategia diaria 1 Tema: Reconociendo la vocal “Ee” Nivel: subnivel inicial 1 y 2 Edad: 3 a 5 años Ámbito: Comprensión y expresión de lenguaje Objetivo: Reconocer la vocal “Ee” e identificar imágenes que empiezan con la misma.</p>	
<p>FASES DE LA CLASE:</p>	
<p>1. CONTENCIÓN EMOCIONAL</p>	<p>Cantar con la ayuda de un video infantil (Si estás feliz) para despertar las emociones de los niños y motivarlos al aprendizaje con mucho interés.</p>
<p>2. ANTICIPACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar y explicar mediante imágenes impresas de la vocal “Ee”: elefante, estrella, enano, etc. • Comentar acerca de las imágenes relacionadas al tema.
<p>3. CONSTRUCCION</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar la ruleta de la vocal “Ee” como recurso didáctico que se lo utiliza para reconocer la vocal mencionada. • Hacer repetición de la vocal, para reconocer su sonido y forma.
<p>4. CONSOLIDACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el dado como recurso didáctico para evaluar el tema que se ha enseñado vocal “Ee”. • Realizar un feedback del juego aplicado en la clase.
<p>TÉCNICA MECÁNICA UTILIZADA</p>	<p>Obtención de premios: Consisten en que a medida que se consiguen diferentes objetivos, se van entregando premios a modo de "colección". En este caso se utilizaron dos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caritas felices: Una luego de realizar cada actividad. • Tiempo de recreo adicional: Cada estudiante que lograba correctamente el objetivo de la actividad

Elaboración y datos propios

Estrategia diaria 2 Tema: reconociendo la vocal “Ee” Nivel: subnivel inicial 1 y 2 Edad: 3 a 5 años Ámbito: comprensión y expresión de lenguaje Objetivo: Reconocer la vocal “Ee” e identificar imágenes que empiezan con la misma.	
FASES DE LA CLASE:	
1. CONTENCIÓN EMOCIONAL	Cantar con la ayuda de un video infantil para despertar las emociones de los niños y motivarlos al aprendizaje con mucho interés.
2. ANTICIPACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Cantar la canción del elefante “trompita” • Realizar preguntas: ¿Con qué vocal comienza elefante? ¿Cuál es el trazo de la vocal “Ee”?
3. CONSTRUCCION	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar la harina en un recipiente como recurso didáctico para realizar la forma de la vocal “Ee”. • Jugar la ronda de las vocales.
4. CONSOLIDACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Pegar papel trozado dentro de la vocal • Realizar un resumen de los puntos más relevantes del tema.
TÉCNICA MECÁNICA UTILIZADA	<p>Obtención de premios: Consisten en que a medida que se consiguen diferentes objetivos, se van entregando premios a modo de "colección". En este caso se utilizaron dos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caritas felices: Una luego de realizar cada actividad. • Tiempo de recreo adicional: Cada estudiante que lograba correctamente el objetivo de la actividad

<p>Estrategia diaria 3 Tema: Reconociendo la vocal “Ee” Nivel: Subnivel inicial 1 y 2 Edad: 3 a 5 años Ámbito: Comprensión y expresión de lenguaje Objetivo: Reconocer la vocal “Ee” e identificar imágenes que empiezan con la misma.</p>	
FASES DE LA CLASE:	
1. CONTENCIÓN EMOCIONAL	Cantar con la ayuda de un video infantil (Si estás feliz) para despertar las emociones de los niños y motivarlos al aprendizaje con mucho interés.
2. ANTICIPACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Recordar el tema anterior con la ayuda de una canción relacionado al tema. • Realizar preguntas: ¿Cuál es el punto de partida de la vocal “Ee”?
3. CONSTRUCCION	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer repetición de la vocal “E”, para reconocer su sonido y forma. • Colocar la imagen que empieza con la vocal “Ee” en un recuadro que se empleará frente a la pizarra.
4. CONSOLIDACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un feedback del juego aplicado en la clase. • Realizar un resumen de los puntos más relevantes del tema.
TÉCNICA MECÁNICA UTILIZADA	<p>Obtención de premios: Consisten en que a medida que se consiguen diferentes objetivos, se van entregando premios a modo de "colección". En este caso se utilizaron dos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caritas felices: Una luego de realizar cada actividad. • Tiempo de recreo adicional: Cada estudiante que lograba correctamente el objetivo de la actividad

Estrategia diaria 4 Tema: Reconociendo la vocal “Ee” Nivel: subnivel inicial 1 y 2 Edad: 3 a 5 años Ámbito: Comprensión y expresión de lenguaje Objetivo: Reconocer la vocal “Ee” e identificar imágenes que empiezan con la misma.	
FASES DE LA CLASE:	
1. CONTENCIÓN EMOCIONAL	Cantar con la ayuda de un video infantil (Al son del cocodrilo) para despertar las emociones de los niños y motivarlos al aprendizaje con mucho interés.
2. ANTICIPACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar mediante imágenes impresas de la vocal “Ee”: elefante, estrella, enano, etc. • Comentar acerca de las imágenes relacionadas al tema.
3. CONSTRUCCION	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer repetición de la vocal “E”, para reconocer su sonido y forma. • Cantar la canción de la vocal “Ee”
4. CONSOLIDACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntar cuál es su color favorito y pintar la vocal “Ee”. • Realizar un feedback del juego aplicado en la clase.
TÉCNICA MECÁNICA UTILIZADA	Obtención de premios: Consisten en que a medida que se consiguen diferentes objetivos, se van entregando premios a modo de "colección". En este caso se utilizaron dos: <ul style="list-style-type: none"> • Caritas felices: Una luego de realizar cada actividad. • Tiempo de recreo adicional: Cada estudiante que lograba correctamente el objetivo de la actividad

<p>Estrategia diaria 5 Tema: Reconociendo la vocal “Ee” Nivel: subnivel inicial 1 y 2 Edad: 3 a 5 años Ámbito: comprensión y expresión de lenguaje Objetivo: Reconocer la vocal “Ee” e identificar imágenes que empiezan con la misma.</p>	
FASES DE LA CLASE:	
1. CONTENCIÓN EMOCIONAL	Cantar con la ayuda de un video infantil para despertar las emociones de los niños y motivarlos al aprendizaje con mucho interés.
2. ANTICIPACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Recordar el tema anterior de la clase mediante imágenes y un vídeo relacionado al tema. • Realizar preguntas sobre el tema del día anterior de la clase.
3. CONSTRUCCION	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir y pegar adhesivos de colores en las letras de la vocal “Ee” • Utilizar fichas de las vocales e imágenes y el niño saltará en la vocal que se indicará, correspondiente a la “Ee”.
4. CONSOLIDACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un feedback del juego aplicado en la clase. • Realizar un resumen de los puntos más relevantes del tema.
TÉCNICA MECÁNICA UTILIZADA	<p>Obtención de premios: Consisten en que a medida que se consiguen diferentes objetivos, se van entregando premios a modo de "colección". En este caso se utilizaron dos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caritas felices: Una luego de realizar cada actividad. • Tiempo de recreo adicional: Cada estudiante que lograba correctamente el objetivo de la actividad

<p>Estrategia diaria 6 Tema: Noción derecha e izquierda Nivel: subnivel inicial 1 y 2 Edad: 3 a 5 años Ámbito: Expresión corporal y motricidad Objetivo: Identificar nuestra derecha e izquierda, desarrollando las habilidades expresivas y creativas a partir de su propio cuerpo.</p>	
<p>FASES DE LA CLASE:</p>	
<p>1. CONTENCIÓN EMOCIONAL</p>	<p>Cantar con la ayuda de un video infantil (Juan Paco) para despertar las emociones de los niños y motivarlos al aprendizaje con mucho interés.</p>
<p>2. ANTICIPACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar preguntas acerca de sus lateralidades derecha/izquierda • Ejercitar el lado derecho e izquierdo de nuestro cuerpo.
<p>3. CONSTRUCCION</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Completar las imágenes de acuerdo a la noción derecha e izquierda, utilizando crayón de color azul y rojo.
<p>4. CONSOLIDACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar preguntas y señalar su lateralidad derecha/izquierda • Realizar un feedback de la clase.
<p>TÉCNICA MECÁNICA UTILIZADA</p>	<p>Obtención de premios: Consisten en que a medida que se consiguen diferentes objetivos, se van entregando premios a modo de "colección". En este caso se utilizaron dos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caritas felices: Una luego de realizar cada actividad. • Tiempo de recreo adicional: Cada estudiante que lograba correctamente el objetivo de la actividad

<p>Estrategia diaria 7 Tema: Noción derecha e izquierda Nivel: subnivel inicial 1 y 2 Edad: 3 a 5 años Ámbito: Expresión corporal y motricidad Objetivo: Identificar nuestra derecha e izquierda, desarrollando las habilidades expresivas y creativas a partir de su propio cuerpo.</p>	
<p>FASES DE LA CLASE:</p>	
<p>1. CONTENCIÓN EMOCIONAL</p>	<p>Cantar con la ayuda de un video infantil para despertar las emociones de los niños y motivarlos al aprendizaje con mucho interés.</p>
<p>2. ANTICIPACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recordar el tema anterior de la clase y explicar mediante imagen impresas el tema • Presentar globos de color rojo y azul que la maestra lo utilizará para cada
<p>3. CONSTRUCCION</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar paletas de pin pon con cada mano, logrando que la pelotita se ingrese al círculo. • Estampar la mano derecha de color azul y la izquierda de color rojo.
<p>4. CONSOLIDACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lanzar las pelotitas de color por cada mano, utilizando el recurso del tiro al blanco, permitiendo reconocer e identificar su derecha e izquierda. • Realizar un feedback del juego aplicado en la clase. • Realizar un resumen de los puntos más relevantes del tema.
<p>TÉCNICA MECÁNICA UTILIZADA</p>	<p>Obtención de premios: Consisten en que a medida que se consiguen diferentes objetivos, se van entregando premios a modo de "colección". En este caso se utilizaron dos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caritas felices: Una luego de realizar cada actividad. • Tiempo de recreo adicional: Cada estudiante que lograba correctamente el objetivo de la actividad

<p>Estrategia diaria 8 Tema: Noción derecha e izquierda Nivel: subnivel inicial 1 y 2 Edad: 3 a 5 años Ámbito: Expresión corporal y motricidad Objetivo: Identificar nuestra derecha e izquierda, desarrollando las habilidades expresivas y creativas a partir de su propio cuerpo.</p>	
<p>FASES DE LA CLASE:</p>	
<p>1. CONTENCIÓN EMOCIONAL</p>	<p>Cantar con la ayuda de un video infantil (Súbete al tren de la alegría) para despertar las emociones de los niños y motivarlos al aprendizaje con mucho interés.</p>
<p>2. ANTICIPACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercitar el lado derecho e izquierdo de nuestro cuerpo. • Presentar vasitos con agua para el juego de lateralidad. • Explicar mediante imagen impresas el tema.
<p>3. CONSTRUCCION</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pintar el dibujo de las manos de acuerdo a la noción derecha e izquierda, utilizando crayón de color azul y rojo. • Ejercitamos nuestras manos y pies. • Realizar la actividad de los vasitos con agua en la que los niños a medida que caminen vaciará una cierta cantidad de agua del vaso derecho al izquierdo.
<p>4. CONSOLIDACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saltar en las flechas de cada dirección que la maestra colocará para evaluar el tema de lateralidad. • Realizar un feedback del juego aplicado en la clase. • Realizar un resumen de los puntos más relevantes del tema.
<p>TÉCNICA MECÁNICA UTILIZADA</p>	<p>Obtención de premios: Consisten en que a medida que se consiguen diferentes objetivos, se van entregando premios a modo de "colección". En este caso se utilizaron dos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caritas felices: Una luego de realizar cada actividad. • Tiempo de recreo adicional: Cada estudiante que lograba correctamente el objetivo de la actividad

Estrategia diaria 9 Tema: Cuento: Mi familia Nivel: subnivel inicial 1 y 2 Edad: 3 a 5 años Ámbito: Expresión artística Objetivo: Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.	
FASES DE LA CLASE:	
1. CONTENCIÓN EMOCIONAL	Cantar con la ayuda de un video infantil (el cocodrilo dante) para despertar las emociones de los niños y motivarlos al aprendizaje con mucho interés.
2. ANTICIPACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar preguntas acerca de los miembros de su familia • Presentar en imágenes impresas relacionado al cuento de la familia.
3. CONSTRUCCION	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar un cuento de “la familia feliz” utilizando pictograma. • Realizar una retroalimentación del cuento.
4. CONSOLIDACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Relacionar la familia del cuento con la de cada uno de los niños. • Moldear con plastilina a los miembros de su familia. • Realizar un feedback del tema.
TÉCNICA MECÁNICA UTILIZADA	Obtención de premios: Consisten en que a medida que se consiguen diferentes objetivos, se van entregando premios a modo de "colección". En este caso se utilizaron dos: <ul style="list-style-type: none"> • Caritas felices: Una luego de realizar cada actividad. • Tiempo de recreo adicional: Cada estudiante que lograba correctamente el objetivo de la actividad

<p>Estrategia diaria 10 Tema: Cuento: Mi familia Nivel: subnivel inicial 1 y 2 Edad: 3 a 5 años Ámbito: Expresión artística Objetivo: Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.</p>	
<p>FASES DE LA CLASE:</p>	
<p>1. CONTENCIÓN EMOCIONAL</p>	<p>Cantar con la ayuda de un video infantil para despertar las emociones de los niños y motivarlos al aprendizaje con mucho interés.</p>
<p>2. ANTICIPACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar un video acerca de la familia (mi familia, canción con pictograma). • Comentar acerca del video
<p>3. CONSTRUCCION</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogar sobre los protagonistas de la familia, realizando preguntas: ¿Cómo se llama su papá y mamá? ¿Cuántos integrantes son en su hogar?, etc. • retro • Resumir los puntos más importantes.
<p>4. CONSOLIDACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujar y pintar los miembros de su familia
<p>TÉCNICA MECÁNICA UTILIZADA</p>	<p>Obtención de premios: Consisten en que a medida que se consiguen diferentes objetivos, se van entregando premios a modo de "colección". En este caso se utilizaron dos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caritas felices: Una luego de realizar cada actividad. • Tiempo de recreo adicional: Cada estudiante que lograba correctamente el objetivo de la actividad

<p>Estrategia diaria 11 Tema: Memorizando canción Nivel: subnivel inicial 1 y 2 Edad: 3 a 5 años Ámbito: Expresión artística Objetivo: Cantar canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo.</p>	
FASES DE LA CLASE:	
1. CONTENCIÓN EMOCIONAL	Cantar con la ayuda de un video infantil para despertar las emociones de los niños y motivarlos al aprendizaje con mucho interés.
2. ANTICIPACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntar que canciones son las que se saben • Observar las imágenes impresas de los niños que se encuentran pintando y jugando • Mostrar mediante un video la canción de “saco una manito”
3. CONSTRUCCION	<ul style="list-style-type: none"> • Cantar y memorizar una canción.
4. CONSOLIDACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Cantar la canción que más le agrade. • Arrugar papelitos de color rojo al niño que se encuentra cantando y de color azul al niño que se encuentra pintando.
TÉCNICA MECÁNICA UTILIZADA	<p>Obtención de premios: Consisten en que a medida que se consiguen diferentes objetivos, se van entregando premios a modo de "colección". En este caso se utilizaron dos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caritas felices: Una luego de realizar cada actividad. • Tiempo de recreo adicional: Cada estudiante que lograba correctamente el objetivo de la actividad

12.10 Anexos 10. Recursos de la propuesta innovadora