



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

**Proyecto de investigación previo a la obtención del Título de
Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**

TEMA:

**“LA GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE DESTREZAS DEL
ÁMBITO RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICA EN LA
MODALIDAD ONLINE DEL NIVEL INICIAL II”**

AUTORA: Diana del Rocío Hidalgo Mariño

TUTOR: Ing. Jorge Almeida

AMBATO- ECUADOR

2020

APROBACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICA:

Yo Ing. Jorge Armando Almeida Domínguez Mg, con número de cédula 1803935012, en mi calidad de tutor de trabajo de titulación referente al tema: **“LA GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE DESTREZAS DEL ÁMBITO RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICA EN LA MODALIDAD ONLINE DEL NIVEL INICIAL II”**, desarrollado por Diana del Rocío Hidalgo Mariño, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente para que sea sometido a la evaluación por parte del Tribunal de Grado, que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Ing. Jorge Armando Almeida Domínguez Mg.

C.I. 1803935012,

TUTOR

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo Hidalgo Mariño Diana del Rocío, con cédula de ciudadanía N° 0605187863 dejo constancia que el presente informe es el resultado de investigación de la autora, quien, basada en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, en la revisión bibliográfica, he llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de la autora.



Diana del Rocío Hidalgo Mariño

C.I 0605187863

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema **“LA GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE DESTREZAS DEL ÁMBITO RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS EN LA MODALIDAD ONLINE DEL NIVEL INICIAL II”**, elaborado por Hidalgo Mariño Diana del Rocío, estudiante de la Carrera de Educación Inicial. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, debido a que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios. Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA

Lcdo. Johan Viteri Mg.

C.I 1802941094

Miembro del Tribunal

Dr. Héctor Hurtado Mg.

C.I 1802323699

Miembro del Tribunal

DEDICATORIA

En primer lugar, dedico la culminación del presente trabajo de investigación a Dios, quien me ha brindado salud y ha puesto a personas que me han sabido guiar en todo mi crecimiento profesional y personal.

A mi madre Lourdes Mariño, que ha sido mi pilar y motor en la vida para seguir adelante y ser mejor hija, profesional y persona cada día. Quien ha dado todo por mí para que yo pueda cumplir todas mis metas.

A mi familia que siempre me apoyaron en cada proceso y me brindaron palabras de aliento para no rendirme en cada uno de mis proyectos. Por su amor y paciencia conmigo, sobre todo sus consejos para mi crecimiento personal.

A mi padre Rolando Hidalgo quien me ha apoyado económicamente y emocionalmente para lograr cada uno de los objetivos planteados.

Diana del Rocío Hidalgo Mariño

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por estar conmigo en cada etapa de mi vida y ayudarme a culminar esta última fase de mi vida estudiantil para ser una buena profesional. También, le doy gracias por brindarme a una mujer fuerte y luchadora como lo es mi madre Lourdes Mariño, que siempre se ha esforzado y se ha sacrificado ella sola por mí, por brindarme una educación de calidad y darme un hogar, una familia, alimento y salud, pero especialmente darme su amor. Todo lo hago por ella como ella lo ha hecho todo por mí, porque ella es mi pilar y motor en la vida. A mi padre, quien me brindo su tiempo y su esfuerzo para ayudarme a cumplir cada sueño y cada meta que me he planteado en mi vida.

A mi familia, Beatriz, Rosa, Cecilia; que más que mis tías fueron otras madres para mí y me criaron con valores y principios. A Carolina, Belén y Edison que son como mis hermanos, que son mi inspiración para llegar lejos.

A mi mejor amigo y novio Fernando Mena que no dejó que me rindiera, que me apoyó y motivó cada día para seguir adelante y culminar esta etapa. Y quien me colaboró con sus conocimientos en diseño para realizar la guía en mi proyecto.

Manifiesto mis agradecimientos a mi tutor Ing. Jorge Almeida, quien me guio de la mejor manera en este proceso investigativo para poder culminarlos satisfactoriamente.

Al Lcdo. Fernando Moreano quien me brindo consejo, dirección y conocimientos para concluir este proyecto.

También, agradezco a mis docentes por enseñarme conocimientos, principios y valores que fueron esenciales para mi formación profesional y personal. En especial a la Dra. Carolina San Lucas, Psc. Elena Rosero quienes fueron pilares esenciales en mi formación universitaria. Además, a la Dra. Daniela Benalcázar PhD., quien más que una docente la considero una amiga que ha sabido llegar a los corazones de cada estudiante e incentivar en su vida académica.

A la Universidad Técnica de Ambato por ser un espacio que me dejo conocer maravillosas personas entre ellas docentes, compañeras e incluso personas que ahora llamo amigas o amigos. A su vez, de agradables experiencias en el ámbito profesional y personal que llevare siempre en mi corazón. Y mis más sinceros agradecimientos a la Escuela de Educación básica La Granja CEBLAG por su colaboración para la realización del proyecto y en especial a su director Andrés Illingworth.

Diana del Rocío Hidalgo Mariño

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

| A. PÁGINAS PRELIMINARES | Pág. |
|---|-------------|
| PORTADA..... | i |
| APROBACIÓN DEL TUTOR..... | ii |
| AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN..... | iii |
| APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN..... | iv |
| DEDICATORIA..... | v |
| AGRADECIMIENTO..... | vi |
| ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS..... | vii |
| ÍNDICE DE TABLAS..... | ix |
| ÍNDICE DE GRÁFICOS..... | xi |
| RESUMEN EJECUTIVO..... | xii |
| ABSTRACT..... | xiii |
| B. CONTENIDO | |
| CAPÍTULO I..... | 1 |
| MARCO TEÓRICO..... | 1 |
| 1.1 Antecedentes investigativos..... | 1 |
| 1.2 Objetivos..... | 4 |
| CAPÍTULO II..... | 15 |
| METODOLOGÍA..... | 15 |
| 2.1 Materiales..... | 15 |
| 2.2 Métodos..... | 16 |
| CAPÍTULO III..... | 19 |
| RESULTADOS Y DISCUSIÓN..... | 19 |
| 3.1 Análisis y discusión de resultados..... | 19 |
| CAPITULO IV..... | 44 |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES..... | 44 |

| | | |
|-----------|---------------------------------------|-----------|
| 4.1 | Conclusiones | 44 |
| 4.2 | Recomendaciones | 45 |
| C. | MATERIALES DE REFERENCIA | 46 |
| | Bibliografía | 46 |
| | Anexos | 50 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1: Tabla de las ventajas de la gamificación desde la perspectiva del infante..... | 6 |
| Tabla 2: Tabla de ventajas de la gamificación desde la perspectiva docente..... | 6 |
| Tabla 3: Tabla de ventajas de la gamificación desde la perspectiva de la institución educativa..... | 7 |
| Tabla 4: Ficha de observación..... | 12 |
| Tabla 5: Ficha para el análisis morfológico de las plataformas gamificadas..... | 13 |
| Tabla 6: Lista de verificación de las destrezas..... | 13 |
| Tabla 7: Fiabilidad del instrumento..... | 17 |
| Tabla 8: Cuadro de valoración para validación por expertos..... | 18 |
| Tabla 9: Comprende y utiliza las nociones de forma..... | 19 |
| Tabla 10: Diferencia las figuras geométricas..... | 20 |
| Tabla 11: Identifica objetos de formas similares en el entorno..... | 21 |
| Tabla 12: Descubre formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno..... | 22 |
| Tabla 13: Asocia las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales..... | 23 |
| Tabla 14: Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas..... | 24 |
| Tabla 15: Análisis de la entrevista a expertos. Pregunta 1..... | 25 |
| Tabla 16: Análisis de la entrevista a expertos. Pregunta 2..... | 26 |
| Tabla 17: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 3..... | 27 |
| Tabla 18: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 4..... | 28 |
| Tabla 19: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 5..... | 29 |
| Tabla 20: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 6..... | 30 |
| Tabla 21: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 7..... | 31 |
| Tabla 22: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 8..... | 32 |
| Tabla 23: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 9..... | 33 |

| | |
|---|----|
| Tabla 24: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 10..... | 34 |
| Tabla 25: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 11..... | 35 |
| Tabla 26: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 12..... | 36 |
| Tabla 27: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 13..... | 37 |
| Tabla 28: Análisis morfológico de plataformas gamificadas..... | 38 |
| Tabla 29: Lista de verificación de plataformas que logren cumplir las destrezas planteadas en la investigación..... | 41 |

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | |
|---|----|
| Gráfico 1: Elementos del juego..... | 5 |
| Gráfico 2: Comprende y utiliza las nociones de forma..... | 19 |
| Gráfico 3: Diferencia las figuras geométricas..... | 20 |
| Gráfico 4: Identifica objetos de formas similares en el entorno..... | 21 |
| Gráfico 5: Descubre formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno..... | 22 |
| Gráfico 6: Asocia las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales..... | 23 |
| Gráfico 7: Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas..... | 24 |

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA: “LA GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE DESTREZAS DEL ÁMBITO RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICA EN LA MODALIDAD ONLINE DEL NIVEL INICIAL II”.

AUTORA: Diana del Rocío Hidalgo Mariño

TUTOR: Ing. Jorge Armando Almeida Domínguez Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

El escaso uso de las nuevas tecnologías por parte de educadores y el estado de contingencia, no son obstáculos para mejorar la labor docente e innovar el proceso de enseñanza – aprendizaje, por tal motivo se ha planteado el presente proyecto sobre la gamificación y el desarrollo de destrezas del ámbito relaciones lógico matemáticas en la modalidad online del nivel inicial II. Para llevar a cabo esta investigación se recopiló información acerca del tema de estudio; a través de un enfoque mixto en el cual se elaboraron instrumentos viables para obtener información pertinente y veraz: por ejemplo, una ficha de observación no participativa que se aplicó a 19 niños y niñas del nivel inicial II de la de la Escuela de Educación básica La Granja para identificar el estado actual de desarrollo de destrezas de lógico matemática en particular las de identificación de figuras; por otro lado, se diseñó un guión de entrevista dirigida a cuatro expertos en gamificación. Además, se realizó un análisis morfológico y una lista de verificación sobre las tentativas gamificaciones y posteriormente seleccionar la más apropiada para la elaboración de la guía de uso. Al obtener los resultados se procedió al análisis de los mismos, los cuales revelaron que el uso de gamificación beneficiaría a la labor docente y al proceso de enseñanza aprendizaje. Se presenta una guía de uso de ClassDojo gamificado para el uso de los docentes en la modalidad online para mejorar la adquisición de destrezas, motivación y atención de los párvulos; a su vez proporciona varias herramientas adicionales.

Palabras clave: gamificación, desarrollo, destrezas, lógico matemática

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

THEME: “GAMIFICATION AND DEVELOPMENT OF SKILLS IN THE FIELD OF LOGICAL-MATHEMATICAL RELATIONS IN THE ONLINE MODE OF THE INITIAL LEVEL II”.

AUTHOR: Diana del Rocío Hidalgo Mariño

TUTOR: Ing. Jorge Armando Almeida Domínguez Mg.

ABSTRACT

The scarce use of new technologies by educators and the state of contingency are not obstacles to improve the teaching work and innovate the teaching-learning process, for this reason the present project on the gamification and the development of skills in the field logical-mathematical relations in the online modality of the initial level II has been proposed. In order to carry out this research, information about the study topic was gathered through a mixed approach in which viable instruments were developed to obtain relevant and truthful information: for example, a non-participatory observation card was applied to 19 boys and girls of the initial level II of the La Granja Basic Education School to identify the current state of development of mathematical logic skills, particularly those of figure identification; on the other hand, an interview script was designed for four experts in gamification. In addition, a morphological analysis and a checklist on the attempted gamifications were carried out, and later the most appropriate one was selected for the elaboration of the use guide. Once the results were obtained, they were analyzed and revealed that the use of gamification would benefit the teaching work and the learning process. A guide of use of gamified ClassDojo is presented for the use of teachers in the online modality to improve the acquisition of skills, motivation and attention of the children; at the same time, it provides several additional tools.

Keywords: gamification, development, skills, mathematical logic.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes investigativos

En la actualidad, el estado de contingencia ha puesto al ámbito educativo a recurrir a nuevas tecnologías tomando un rol importante en el proceso de enseñanza – aprendizaje, su uso dentro del aula puede proporcionar herramientas que permitirán modernizar métodos de enseñanza tradicionales y que por la modalidad online no consiguen atraer, motivar e incentivar a los alumnos. Una de las grandes posibilidades que nos brinda la tecnología en el proceso educativo para el desarrollo de destrezas es la Gamificación.

Para argumentar la siguiente investigación basada en la Gamificación se analizaron proyectos similares o aquellos que guardan relación con el tema a tratar, descubiertos en repositorios virtuales de distintas universidades nacionales e internacionales con el objetivo de fortalecer el nivel investigativo del presente trabajo que tomó como referencia los siguientes documentos:

(Idrovo, 2018) en su investigación *La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018* (trabajo de titulación). Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador; detalla su estudio en una investigación documental, donde se describe y analiza la gamificación en el ámbito educativo, la recopilación tiene como objetivo identificar las principales ventajas de la gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas de cuarto año. Los resultados de su investigación revelan que la ventaja de gamificar en el aula hace que los aprendizajes de las matemáticas sean divertidos. Pero recalca la importancia del compromiso del docente al momento de aplicarla.

Según **(Macías, 2017)**. *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver* (tesis de maestría). Universidad Casa Grande, Guayaquil, Ecuador; establece que la gamificación posibilita el desarrollo en

los procesos de enseñanza – aprendizaje de las Matemáticas con un enfoque por competencias que integra los elementos del juego, de manera que estimula a los educandos a sustraer la idea que el estudio de Matemáticas debe ser en un contexto tradicional, rutinario y cansado.

Señala (**Cabrera, 2019**) en su trabajo con el tema “*Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje del inglés en el grado Transición del Colegio Nuestra Señora del Carmen en Villavicencio, (Meta)*” (tesis de pregrado). Iberoamericana Corporación Universitaria, Bogotá, Colombia; enfoca su estudio cualitativo en desarrollar estrategias metodológicas centrada en la gamificación y el aprendizaje significativo que vincule los procesos necesarios en educación inicial con la finalidad de que sea agradable el conocimiento a través de la motivación y la creatividad, Cabrera (2019) a su vez reitera en los resultados la importancia de gamificar en el aula en el proceso educativo de cada estudiante, porque se convierte en un eje central de práctica y aprendizaje por medio de la diversión, ambientación y el juego, para adquirir los conocimientos necesarios para este grado.

Para (**Morro, 2015**) en la Universidad Politécnica de Madrid en su tesis de pregrado “*Técnicas de gamificación para la motivación de los estudiantes*”, realiza un recorrido sobre los fundamentos y técnicas de la gamificación con el objetivo de incrementar el interés de los estudiantes cursando la asignatura sobre los temas que se tratan en la misma haciendo más ameno el aprendizaje. Concluyendo que es un campo que en los últimos años ha sido utilizado por empresas, organizaciones e instituciones, dentro del contexto educativo se estimó conseguir unos mejores resultados en los temas, mejorar la experiencia del alumno, fomentar el interés de la misma y aumentar la motivación.

La autora también menciona que al aplicar técnicas de gamificación se consigue que las tareas que en un principio no despertaban el interés en los alumnos, o les parecían aburridas, consiguen un nivel de dinamismo mayor que solo con tareas tradicionales, pero acentúa que si se abusa de estas técnicas y recompensas que brinda el sistema fácilmente puede repercutir en la motivación del usuario al no enfrentarse a un verdadero reto.

En el artículo científico “*Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*” desarrollado por (**Ortiz, Jordán, & Agredal, 2018**) manifiestan que

las tendencias e inquietudes actuales exigen cada día una respuesta a las nuevas generaciones de infantes y jóvenes que necesitan encontrar soluciones y respuestas en el ámbito educativo acorde a sus expectativas tecnológicas y necesidades inmediatas. El objetivo de su investigación es revisar los beneficios del uso de la gamificación y conocer su aplicación en la educación, a su vez concluyen a favor de gamificar en el contexto educativo porque posibilita la inmersión que permite la anticipación y planificación de situaciones; el compromiso y la socialización a través de la interactividad y la interacción.

Por este motivo, los autores señalan que los docentes e instituciones tienen la responsabilidad de innovar en las metodologías emergentes que piensen incorporar en sus clases mediante estrategias que aumenten la motivación y el compromiso del alumnado para favorecer el aprendizaje autónomo y significativo.

Para **(Cardoso & Cerecedo, 2018)** en su artículo científico “*El desarrollo de las competencias matemáticas en la primera infancia*” señalan que un elemento esencial que todo niño de la primera infancia es necesario que aprenda a ser lógico. En este sentido, aquel infante que reconozca las reglas de la lógica pueda entender y realizar convenientemente las tareas matemáticas incluso las más elementales. Por esta razón, la lógica constituye un elemento clave en el sistema cognitivo de todo párvulo. Su importancia radica en establecer las bases del razonamiento, así mismo la construcción no solo de conocimientos matemáticos.

En la educación inicial se busca que el niño construya su propio aprendizaje y desarrolle las habilidades y destrezas que determina el currículo acorde a su edad. El rol del docente es fundamental en el proceso de enseñanza debido a que son un elemento clave en la formación de los infantes, ellos deben investigar y aprender sobre cómo innovar a través de nuevos métodos, estrategias, recursos, materiales y herramientas que optimicen los procesos de enseñanza – aprendizaje. La gamificación como los autores lo mencionan es una estrategia que conlleva varias ventajas y aportes en el ámbito educativo. Permite que la labor docente sea más fácil y brinda un feedback inmediato, al infante le posibilita interactuar e interiorizar las experiencias a través de las dinámicas, mecánicas y componentes del juego consintiendo su estudio según su ritmo.

1.2 Objetivos

Objetivo General

Evaluar la gamificación y el desarrollo de destrezas del ámbito relaciones lógico matemática en la modalidad online del nivel inicial II.

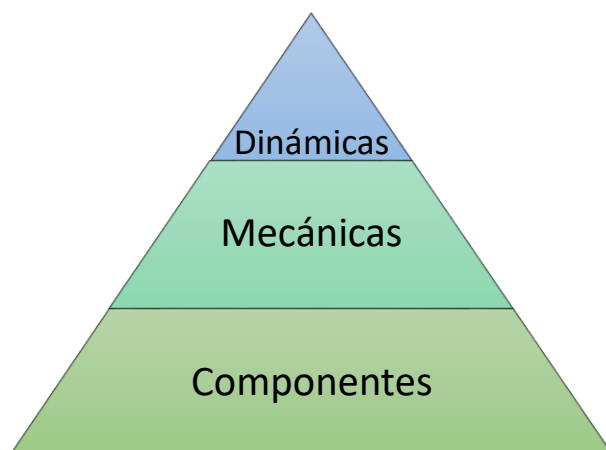
Objetivo Específico 1: Fundamentar teóricamente la aplicación de la gamificación en educación inicial.

Para el cumplimiento de este objetivo fue necesario recopilar información actualizada, para conocer desde una perspectiva científica, la aplicación de la gamificación en el ámbito educativo en especial en educación inicial para la adquisición de destrezas de lógica matemática y pueda beneficiar al proceso de enseñanza – aprendizaje.

En el caso de la gamificación, se observa un fuerte auge en la parte de educación como un componente clave en la enseñanza, al aplicar esta estrategia metodológica como una herramienta de apoyo para la labor docente se logra despertar no solo la motivación intrínseca del estudiante sino su creatividad, su interés y su participación activa con la finalidad que el proceso de aprendizaje sea significativo y exitoso, hay varios autores que recalcan y concuerdan en que la gamificación busca crear dinámicas del juego enfocada a una retroalimentación positiva potenciando la concentración y el esfuerzo (Oliva, 2016).

Dentro de la gamificación, los elementos del juego contienen tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes. Cada una de ellas están distribuidas en una pirámide, de manera que la base de la misma la forma los componentes, en el siguiente nivel de abstracción se encuentra las mecánicas y en la punta las dinámicas. Cada nivel se implementa con lo que hay en sus superiores.

Gráfico 1: Elementos del juego



Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Un claro ejemplo de esto es que dentro del currículo de Educación inicial se detallan las orientaciones metodológicas que el docente puede tomar para realizar su labor, donde menciona que el juego es la principal estrategia en la enseñanza, en este nivel, esta actividad es innata en los párvulos que puede tomar diferentes formas y que va cambiando según la edad. Cuando los niños juegan se involucran de manera integral es decir cuerpo, mente y alma, están activos interactuando con sus pares, los adultos y con su entorno.

El juego al ser una habilidad innata de los infantes posibilita el uso de la gamificación, ya que es una pieza indispensable para gamificar actividades que se van a desarrollar en el aula como puntuación, retos, medallas, insignias, etc. Los juegos permiten que los niños y niñas de Educación Inicial desarrollen las destrezas y logren crear situaciones prácticas, los mismos deben ser planificados acorde a las necesidades del infante y lo expuesto dentro del Currículo de tal manera que se orienten a la adquisición de aprendizajes deseados y posteriormente retroalimentarlos. Convirtiéndose en una herramienta para el docente que le sirve para alentar a su grupo de infantes (**Liberio, 2019**).

Relacionado con lo antes mencionado, y en razón de que el juego es importante para desarrollar habilidades que produzcan asombro en los infantes, es necesario conocer las ventajas de la gamificación en la labor docente, en el aprendizaje de los niños y en las orientaciones metodológicas que adoptan los centros educativos; con la finalidad de profundizar en los beneficios de su aplicación en el nivel inicial.

Tabla 1: Tabla de las ventajas de la gamificación desde la perspectiva del infante

| Ventajas de la gamificación desde la perspectiva estudiantil |
|--|
| 1. Se busca gratificar y reconocer el desempeño académico que pone el estudiante durante el abordaje de su proceso formativo. |
| 2. Cada estudiante puede jugar y aprender por sí mismo siguiendo su propio ritmo. |
| 3. Ayuda al estudiante a identificar fácilmente sus avances y progresos de su propio aprendizaje a través de puntos e insignias. |
| 4. El estudiante se siente motivado al incrementar el atractivo de ciertas actividades académicas mejorando la calidad de enseñanza y aprendizaje mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras. |
| 5. Aplicando la gamificación como estrategia metodológica intenta proponer al estudiante una ruta clara para mejorar la comprensión de aquellas materias que se le dificulta en mayor medida, debido al cambio de modalidad. |
| 6. El uso de videojuegos y tareas gamificadas con las TIC favorece al infante desarrollar habilidades en el manejo del ordenador, el software y las redes. |
| 7. La gamificación facilita la comunicación e intercambio con los demás. |
| 8. Plantea opciones para mejorar las notas y mejorar el currículum de aprendizaje. |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: (Jiménez, 2019)

Tabla 2: Tabla de ventajas de la gamificación desde la perspectiva docente

| Ventajas de la gamificación desde la perspectiva del docente |
|--|
| 1. Estimula la implementación del trabajo en equipo y de un aprendizaje colectivo que busca mejorar la dinámica de aprendizaje en el interior del aula. |
| 2. Dosifica el aprendizaje con gran efectividad y motiva al estudiante a esmerarse más por sus resultados académicos. |
| 3. El estudiante se siente motivado al incrementar el atractivo de ciertas actividades académicas mejorando la calidad de enseñanza y aprendizaje mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras. |
| 4. Aplicando la gamificación como estrategia metodológica intenta proponer al estudiante una ruta clara para mejorar la comprensión de aquellas materias que se le dificulta en mayor medida, debido al cambio de modalidad. |
| 5. Otorga una vigilancia del estado de los alumnos, quitando tareas y trabajo de gestión del docente. |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: (Jiménez, 2019)

Tabla 3: Tabla de ventajas de la gamificación desde la perspectiva de la institución educativa

| La ventajas de la gamificación desde la perspectiva de la institución educativa |
|---|
| 1. Se puede exponer a los padres de los alumnos el progreso de aprendizaje de sus hijos. |
| 2. El aprendizaje y desarrollo de los alumnos puede ser más efectivo al ser un método novedoso. |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: (Jiménez, 2019)

Además, existen varios autores que explican los principales aportes del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje, se encuentran los siguientes:

Promueva la enseñanza de manera eficaz específicamente en las dificultades de aprendizaje; facilita la interactividad, la colaboración, el aprendizaje entre pares y el aprendizaje activo para proporcionar resultados positivos (**Ahmed, 2016**). Permite una mejor interiorización y aplicación de los conocimientos adquiridos, pues incentiva la capacidad de resolución de problemas e incrementar la internalización de los contenidos de aprendizaje, proporcionando al docente mejores herramientas para impartir, dirigir y motivar a los estudiantes al crear un ambiente relajado con la finalidad de aumentar el rendimiento de los estudiantes (**Becker, 2006**).

Si bien es cierto la gamificación ya se está aplicando con éxito en algunas áreas como marketing y recursos humanos; pero, apenas se intenta plantear experiencias con las mecánicas de juego en la docencia (**Cortizo, y otros, 2011**). Las instituciones educativas tienen varios elementos similares a los del juego. Los alumnos obtienen puntos por completar las actividades correctamente, estos puntos se traducen en "insignias", más comúnmente conocidas como calificaciones. Los educandos son recompensados por comportamientos deseados y multados por comportamientos indeseados y si tienen un buen desempeño “suben de nivel” al final de cada año escolar (**Lee & Hammer, 2011**).

Dadas estas características, parecería que los centros educativos ya debería ser la experiencia gamificada definitiva. Hacer de la escuela un juego no es una idea nueva; de hecho, hay escuelas enteras que se ejecutan como juegos y lo están haciendo bien. Entender el papel de la gamificación en la educación, significa entender bajo qué circunstancias los elementos del juego pueden impulsar el comportamiento de

aprendizaje y de esta manera convertir las actividades en un viaje lleno de diversión y motivación (**Smith, 2011**).

Además, para consolidar la información tomado de los autores se realizó una entrevista a cuatro expertos en gamificación, la cual fue importante para conocer las experiencias que han recopilado cada experto de la aplicación de la gamificación en el contexto educativo, cabe mencionar que se formularon diferentes preguntas acordes a las dimensiones de la variable.

Objetivo específico 2: Determinar el estado actual de desarrollo de destrezas de identificación de figuras geométricas básicas del ámbito de relaciones lógico matemática en el nivel inicial II.

Este objetivo se dio cumplimiento a través de la indagación previa de las destrezas de relaciones lógico matemática en específico las de nociones de forma dentro del Currículo de Educación Inicial proporcionado por el Ministerio de Educación, al ser el ente rector y principal responsable de la educación nacional al comprometerse a propiciar una educación de calidad que brinde igualdad y oportunidad para todos. Pone a disposición el currículo como una guía en los procesos de enseñanza- aprendizaje para el docente y otros actores de la Educación inicial.

El currículo concibe al infante como personas libres desde su nacimiento, educables, irrepetibles, capaces de auto-regularse dinámicamente y de procesar la información que recuperan y reciben del contexto, sujetos y actores sociales con derechos y deberes. Basados en esta concepción se construye en torno a la persona libre, única e irrepetible que hace suyos los contenidos de los aprendizajes instituidos e impartidos por el docente en ambientes sanos, equilibrados y educativos (**Ministerio de Educación, 2007**).

Surge y se fundamenta en el derecho de la educación, atendiendo a las distintas necesidades personales, sociales y culturales. Además, identifica con criterios de secuencialidad, los aprendizajes básicos de este nivel educativo, adecuadamente articulados con el primer grado de la Educación General Básica. Así mismo, contiene orientaciones metodológicas, que guiarán a los docentes del nivel en el proceso enseñanza – aprendizaje. Para garantizar la adecuada aplicación a nivel institucional y

de aula, es indispensable que se lo contextualice acorde de las características y requerimientos de los infantes (**Ministerio de Educación, 2014**).

Los niños y niñas, desde que nacen, exploran de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos sus sentidos para captar la información y resolver los problemas que se les presenta. Durante esta indagación, actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permite agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios (**Ministerio de Educación de Perú, 2017**).

A partir de ello, dentro del currículo se encuentra el eje de desarrollo y aprendizaje Descubrimiento del medio natural y cultural que contempla el progreso de habilidades del pensamiento que permiten al niño construir conocimientos por medio de la interacción con los elementos de su contexto, para descubrir el mundo exterior que lo rodea. En el subnivel II se divide en dos ámbitos: relaciones con el medio natural y cultural y el de relaciones lógico matemáticas (**Ministerio de Educación, 2014**).

En este caso, profundizaremos en el ámbito de relaciones lógico matemáticas, este considera el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el infante explora y comprende su entorno y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento. Permite la adquisición de nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, mediante la interacción con elementos de su entorno y experiencias que le ayuden a la construcción de nociones y relaciones para utilizarlas en resolución de problemas y la adquisición de nuevos aprendizajes (**Ministerio de Educación, 2014**).

Según Goñi (2000) cada materia escolar es importante en la contribución del desarrollo de la inteligencia, los sentimientos y la personalidad, pero corresponde a la matemática un lugar destacado en la formación de la inteligencia. Acota Chamarro (2003) que una competencia matemática se vincula con el ser capaz de realizar o hacer algo, relacionado con el cuándo, cómo y por qué utilizar determinado conocimiento como una herramienta (**Cardoso & Cerecedo, 2018**).

Para (**Albertí, 2018**) la importancia de las matemáticas en la primera infancia se desprende de dos aspectos elementales que se relacionan directamente con las matemáticas y la vida: su utilidad y la comprensión. Las matemáticas siempre fueron una “materia” estudiada en niveles escolares. Con el tiempo se ha empezado a

desarrollar en los subniveles de inicial 1 y 2 con el fin de mejorar la educación al infante. Menciona Álvarez y Gracia (2007) la matemática está presente en muchas facetas de la vida cotidiana, el simple hecho de observar un reloj y estimar el tiempo que resta para poder acudir a una cita es un ejemplo de actividad matemática.

Se ha demostrado que el conocimiento matemático en la etapa inicial de la vida proporciona una base significativa para lograr construir otras habilidades académicas, los niños que desarrollan sus habilidades matemáticas tempranas tienen un mayor desenvolvimiento en sus logros académicos. Vygotsky (1988) adopta una aproximación sociocultural para explorar el desarrollo cognitivo de los infantes y alude que este desarrollo es el resultado de un proceso de aprendizaje de cómo usar los artefactos culturales (como el lenguaje y las matemáticas) con la interacción con personas de su entorno que son mejores en el uso de estas herramientas **(Quevedo, 2017)**.

Las relaciones lógico matemáticas tienen un valor concreto en la construcción del conocimiento del niño, en la habilidad para resolver los problemas propios y de los que le rodean, en acciones de su vida cotidiana, gracias a esta área los niños desarrollan habilidades mentales y destrezas que comprenden el reconocer, observar, analizar, cumplir con un proceso de reflexión e interpretar la posible solución y todos los procedimientos de resolución que pueden surgir **(Ministerio de Educación de Chile, 2014)**.

Para el desarrollo de estas destrezas, se aclara que una destreza es una capacidad, es algo que la persona “puede hacer” o aplicar en diversas circunstancias o situaciones. En base a las destrezas que se debe adquirir según la edad del infante, en el caso de 3 a 5 años la destreza es el conjunto de habilidades, conocimientos, actitudes y valores que el niño desarrollará y construirá, por medio de un proceso intencionado. La finalidad principal del proceso didáctico es que los niños consigan progresar en ellas **(Ministerio de Educación , 2015)**. Y más importante, existen varias nociones vinculadas a las relaciones lógico matemática que el niño debe desarrollar y que se va a detallar.

Según **(Rodríguez, 2019)** las nociones de lógico matemática son operaciones que desarrollan los niños y niñas en base a sus experiencias, vivencias y realidades que lo

rodean, es decir son principios fundamentales o básicos de un saber, sin haber estudiado o tratado con exactitud. Para esto se requiere pensar, recordar, refrescar la memoria. Cabe mencionar que las Relaciones Lógico matemáticas no son solo números u operaciones Matemáticas, es todo aquello que representa un objeto, color, tamaño, forma, cantidad.

Dentro de ellas encontramos la noción de forma donde los niños de esta edad deben identificar las figuras geométricas empezando por el círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo, posteriormente aprenderá las demás figuras.

Hoy en día la enseñanza y aprendizaje de la geometría (figuras y cuerpos geométricos) en Educación Inicial, contiene tanto las relaciones espaciales, como la identificación de los atributos de las formas, figuras y cuerpos geométricos: tamaño, grosor, otros **(Ministerio de Educación y Deportes, 2015)**.

A partir de esta distinción entre contenidos geométricos, podemos agrupar la enseñanza de la Geometría en la Educación Inicial en torno al siguiente eje de contenidos:

- Conocimientos relativos a las figuras geométricas y cuerpos. La exploración y el análisis de formas geométricas, la observación y la descripción de sus características a partir de las relaciones entre unas y otras, la reproducción, la representación y la construcción de figuras **(Dirección General de Cultura y Educación, 2019)**.

Para apreciar de mejor manera el estado actual del desarrollo de destrezas de identificación de figuras geométricas básicas del ámbito de relaciones de lógica matemática en el nivel inicial II, se procedió a compartir una jornada laboral online con los infantes, en donde la investigadora tomó el rol de observadora para identificar las destrezas que posee cada párvulo y proyecta actualmente en la nueva modalidad.

Al elaborar la ficha de observación se escogieron las destrezas propuestas del currículo de educación inicial relacionadas con la noción de forma que deben cumplir los párvulos en el nivel inicial II, las mismas fueron convertidas en indicadores juntamente con la escala de valoración que se aplica en educación inicial (adquirido, en proceso e iniciando) para que la investigadora pueda captar las fortalezas y debilidades que los niños presentan en la modalidad online. El día de la aplicación la investigadora no

intervino en el desarrollo de las actividades, fue cautelosa al momento de identificar a cada niño y niña presente observando también ciertos factores externos que repercutían en la participación del infante.

Tabla 4: Ficha de observación

| FICHA DE OBSERVACIÓN | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------|--|------------|-----------|------------------------------------|------------|-----------|---|------------|-----------|--|------------|-----------|---|------------|-----------|--|------------|-----------|
| Nombre y Apellido | | | | | | | Destrezas de 3 a 4 | | | | | | Destreza de 4 a 5 | | | | | |
| | Comprende y utiliza las nociones de forma. | | | Diferencia las figuras geométricas | | | Identifica objetos de formas similares en el entorno. | | | Descubre formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno. | | | Asocia las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales. | | | Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas. | | |
| | Adquirido | En proceso | Iniciando | Adquirido | En proceso | Iniciando | Adquirido | En proceso | Iniciando | Adquirido | En proceso | Iniciando | Adquirido | En proceso | Iniciando | Adquirido | En proceso | Iniciando |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: (Ministerio de Educación, 2014)

Los resultados alcanzados determinaron que si bien es cierto la mayoría de infantes si tienen desarrollada la destreza de identificación de figuras; pero, existen varios factores externos que repercuten en el proceso de enseñanza-aprendizaje tales como: lo poco atractivo de la clase ya que los estudiantes solo están en frente de una pantalla, las distracciones del hogar que pueden ser ruidos, objetos distractores como juguetes y por último el que tiene más influencia es la implicación de los padres en las actividades, los progenitores en su mayoría, les dictan las respuestas y no dejan que el infante logre asimilar las enseñanzas que imparte el docente.

Objetivo Específico 3: Proponer una guía de uso de ClassDojo gamificado para el desarrollo de destrezas de identificación de figuras geométricas básicas del ámbito de relaciones lógico matemática en la modalidad online del nivel inicial II.

Para la elaboración de la guía de uso de ClassDojo gamificado para los docentes del nivel inicial II, se precisó realizar un análisis morfológico que permitan contrastar los elementos esenciales que debería tener una gamificación que posibilite el aprendizaje ameno y divertido de los niños y niñas acorde a su edad. De esta manera se pudo

analizar cuáles de las plataformas gamificadas pueden beneficiar a la labor docente logrando atraer al infante y motivarlo a aprender por si solos.

Tabla 5: Ficha para el análisis morfológico de las plataformas gamificadas

| Plataforma Gamificada | Descripción | Animaciones | Herramientas | Informes | Actividades | Videos | Imágenes | Sonido | Edad | Insignias, Puntos | URL | Cumplimiento de destrezas | Permite crear recursos | Valoración |
|------------------------|-------------|-------------|--------------|----------|-------------|--------|----------|--------|------|-------------------|-----|---------------------------|------------------------|------------|
| 1. Smile and Learn | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. Make it | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. Nearpod | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. ClassDojo | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. Khan Academy Kids | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. Minecraft Education | | | | | | | | | | | | | | |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Además, para verificar que las plataformas gamificadas permiten el cumplimiento de las destrezas según el ámbito de relaciones lógico matemática se realizó una ficha de verificación con los mismos ítems de la ficha de observación para los niños, de esta manera se trata de valorar cada gamificación. La misma que ayudará a consolidar la ficha de análisis morfológico en el ítem de permite crear recursos.

Tabla 6: Lista de verificación de las destrezas

| Lista de verificación | | | | | | |
|-------------------------|--|------------------------------------|---|--|---|--|
| Plataformas Gamificadas | Comprende y utiliza las nociones de forma. | Diferencia las figuras geométricas | Identifica a objetos de formas similares en el entorno. | Descubre formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno. | Asocia las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales. | Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas. |
| | | | | | | |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Los resultados obtenidos después de realizar el análisis morfológico arrojaron que ClassDojo es una de las plataformas gamificadas que beneficiarían al docente para aplicarla en la modalidad online porque es una herramienta gratuita, es didáctica y presente 3 tipos de modalidades de uso, permite crear sus propias actividades e incluso complementarla con otras aplicaciones que le posibilita al docente a crear su propio contenido, es atractiva y de fácil uso, entre otras. Por esto motivo, se optó por ClassDojo como una herramienta de gamificación que ayude a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La misma guía que se desarrolló se encuentra en el anexo del presente proyecto de investigación.

ClassDojo es una aplicación de gamificación gratuita que permite: personalizar avatares a partir de animaciones, almacenar insignias como recompensa a los retos planteados en clase o premiación por un buen comportamiento, permite la retroalimentación inmediata al ver los resultados, el trabajo en equipo, la colaboración y la competencia sana, evidenciar lo trabajado en clase mediante un portafolio interactivo, enviar mensajes motivadores, crear rápidamente informes tanto individuales como grupales de la clase, relacionarse con los padres de familia de manera personalizada. En definitiva, es una herramienta bastante intuitiva y/o sencilla en su uso para toda la comunidad educativa (**Guerrero, 2019**).

Desde el año 2011, ClassDojo se ha consolidado como aplicación indispensable para una mejora en la gestión de aula ya que permite a través de la gamificación educativa con el objetivo de llevar un control beneficioso de la clase. En la actualidad, esta herramienta es de referencia en la comunidad educativa. Esto fue esencial para la elección de esta plataforma para la elaboración de la guía. Además, permite a los padres dar seguimiento y participar en las actividades de sus hijos tanto desde el sitio web o la app que la podemos encontrar en Apple Store en caso del iPhone o Play Store en caso de Android. También, está diseñada y enfocada al público infantil lo cual es beneficioso para el grupo de edad definido (**Sánchez, 2018**).

En resumen, ClassDojo es una plataforma que permite el aprendizaje constructivista de los infantes siendo el docente un guía quien orientara las actividades.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 Materiales

Entre los materiales utilizados para el desarrollo del proyecto de investigación, fue preciso la incorporación de programas los cuales sirvieron como medio para poder aplicar los instrumentos oportunamente y lograr recolectar los datos pertinentes.

Zoom

Es una aplicación para realizar conferencias, su facilidad de uso, calidad de imagen, sonido y disponibilidad para prácticamente cualquier plataforma, fueron de beneficio para utilizarlo como un medio para la aplicación de la ficha de observación y el guión de entrevista.

Statistical Package for the Social Science (SPSS)

Este programa de software se utiliza como herramienta informática para analizar, comparar y validar los datos recolectados de forma estadística, a través de creación de tablas, gráficos y la manipulación de variables, dicho formato se aplicó para verificar la fiabilidad de la ficha de observación.

Además, de los programas aplicados se utilizaron dos instrumentos de recolección de datos.

Ficha de observación

Consta de 6 ítems los mismos son tomados de las destrezas del currículo de educación inicial, dirigidas a recabar información de los niños y niñas del nivel inicial, para poder visualizar su desempeño y dar una valoración exacta.

Guión de entrevista

Consta de 13 preguntas validadas por juicio de expertos, dirigidas a recolectar información de 4 expertos en gamificación con una amplia experiencia, para que manifiesten su criterio sobre el tema planteado.

Para la realización de la guía de uso se utilizaron dos instrumentos que ayudarían a la elección de la plataforma gamificada.

Ficha de análisis morfológico

Consta de 14 ítems, los cuales permiten realizar un análisis de los elementos esenciales que debería tener una plataforma gamificada para aplicarla en educación inicial.

Lista de verificación

Consta de los 6 ítems, los mismos son tomados de la ficha de observación para verificar si cada plataforma ayuda en el desarrollo de las destrezas del ámbito de relaciones lógico matemática.

2.2 Métodos

El tema de estudio precisa de un enfoque mixto, cualitativa porque busca analizar sobre la aplicación de la gamificación en educación inicial y cuantitativa por la recolección de datos en el campo, cuenta con un diseño exploratorio secuencial derivativo el mismo busca integrar y comparar los resultados cualitativos y cuantitativos, conectándolos entre sí; por esto, se necesita de un alcance descriptivo para especificar características importantes de las variables planteadas, permitiendo describir los beneficios de la aplicación de la gamificación en educación inicial para el desarrollo de destrezas.

La técnica a emplear es: la entrevista estructurada, cuyo instrumento se orienta a un guion de entrevista de preguntas abiertas de opinión y conocimientos aplicado a cuatro expertos en gamificación; y una observación no participativa siendo su instrumento una ficha de observación basada en las destrezas de identificación de figuras del ámbito de relaciones lógica matemática; para esto se define una población de 19 niños y niñas del nivel Inicial II de la Escuela de Educación básica La Granja CEBLAG.

El procesamiento de la información se direcciona en la parte cuantitativa los datos fueron tabulados y analizados por medio de porcentajes, tablas y gráficos estadísticos. Además, se realizó un análisis de los criterios, comentarios y opiniones de los expertos.

Para recolectar la información pertinente se utilizaron las siguientes técnicas con sus respectivos instrumentos.

La observación como técnica y la ficha de observación no participativa como instrumento se aplicó a 19 niños y niñas del nivel inicial II de la Escuela de Educación básica La Granja CEBLAG, esta ficha fue elaborada basándose en las habilidades y destrezas que los infantes deben desarrollar en las edades de 3 a 5 años, se eligieron 6 ítems más importantes que permitirán comprobar el estado actual de desarrollo en el ámbito de relaciones lógico matemática. (Ver Anexo 7)

Para la validación de la ficha de observación se utilizó el programa SPSS (Statistical Package for the Social Sciences), sistema estadístico que otorga fiabilidad al instrumento de investigación que se va a aplicar, se formularon 6 ítems relacionadas con las acciones, destrezas y habilidades que los niños y niñas de nivel inicial II deben realizar; además, se dio un valor numérico a las 3 alternativas propuestas que también fueron elaboradas en base a la evaluación que realizan los docentes, por ejemplo: Adquirido equivale 3, En proceso equivale 2 e Iniciando equivale 1.

Tabla 7: Fiabilidad del instrumento

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Casos | Válido | 19 | 100,0 |
| | Excluido ^a | 0 | ,0 |
| | Total | 19 | 100,0 |

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|------------------|----------------|
| ,913 | 6 |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: SPSS

La ficha de observación alcanzó un valor de 0,913 de fiabilidad en la escala de Alfa de Cronbach, lo cual demuestra que se encuentra en un rango aceptable y fiable para la recolección de datos.

Por otro lado, la técnica de la entrevista y el guión de entrevista como instrumento, fue aplicada a 4 expertos en gamificación, a través de 13 interrogantes, que tenían como

finalidad comprobar los beneficios de la gamificación en el desarrollo de destrezas del ámbito de relaciones lógico matemática. (Ver Anexo 6)

Para la validación del guión de entrevista se utilizó la validación por expertos, a través de un cuadro de valoración sobre la pregunta otorgándole un 100% si cada pregunta es aplicable ya que cumple con todos los criterios necesarios.

Tabla 8: Cuadro de valoración para validación por expertos

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|---------------------------|----------------------------|------------------------|---------------------------|--------------------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | | | | | |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Para el desarrollo del análisis y discusión de resultados se ha dividido en tres partes, primero se muestran los resultados de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas del nivel inicial II; después, el análisis de las entrevistas aplicadas a los expertos en gamificación. Y para finalizar los resultados del análisis morfológico y la lista de verificación.

3.1 Análisis y discusión de resultados

Resultados de la ficha de observación aplicada a niños y niñas del nivel inicial II

Indicador N° 1: Comprende y utiliza las nociones de forma.

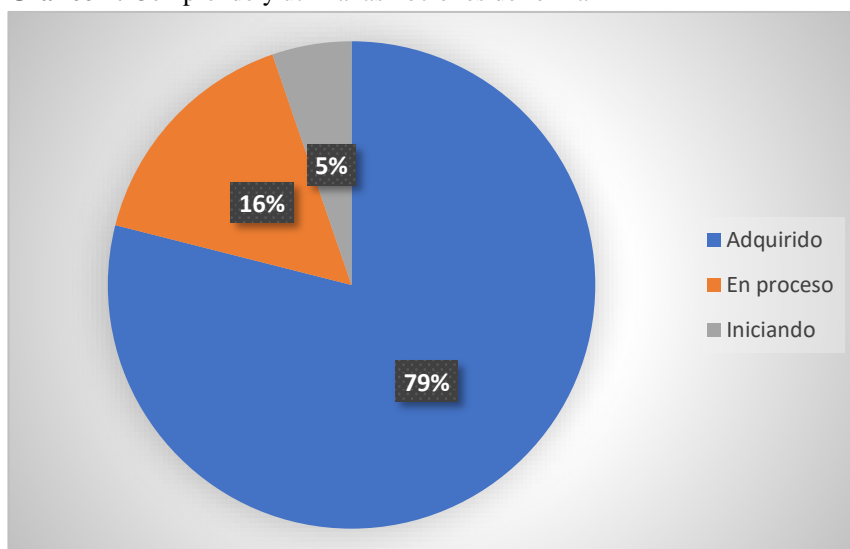
Tabla 9: Comprende y utiliza las nociones de forma

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|-------------|
| Adquirido | 15 | 79% |
| En proceso | 3 | 16% |
| Iniciando | 1 | 5% |
| Total | 19 | 100% |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 2: Comprende y utiliza las nociones de forma



Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Ficha de observación

Análisis: De los 19 niños y niñas del nivel inicial II que equivale al 100%, un 79 por ciento en su totalidad tienen adquirida la destreza, un 16% siguen en proceso y un 5% está iniciando.

Interpretación: Si bien es cierto la mayoría de infantes sí conocen y utilizan las nociones de forma, pero se pudo denotar que en su mayoría las figuras que más reconocen es el círculo; además, tienen ligeros problemas al reconocer el triángulo y confunden el cuadrado con el rectángulo.

Indicador N°2: Diferencia las figuras geométricas

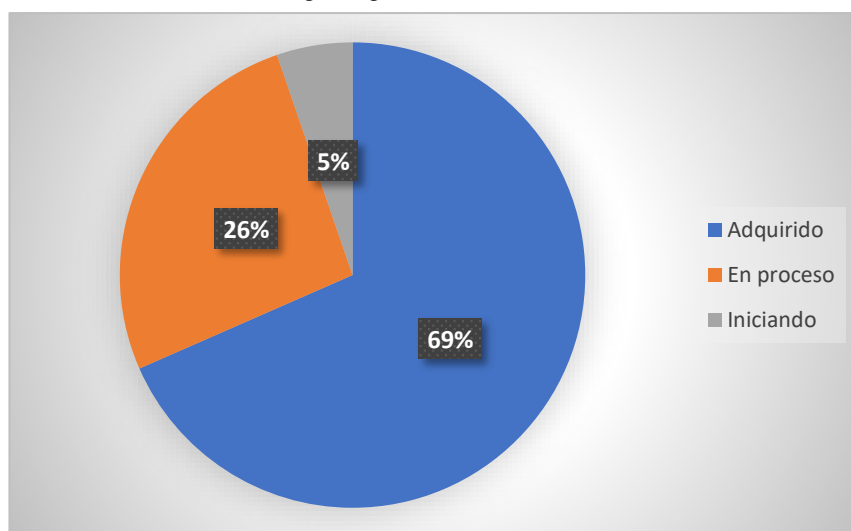
Tabla 10: Diferencia las figuras geométricas

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|-------------|
| Adquirido | 13 | 69% |
| En proceso | 5 | 26% |
| Iniciando | 1 | 5% |
| Total | 19 | 100% |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 3: Diferencia las figuras geométricas



Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Ficha de observación

Análisis: De un total de 19 niños equivalente al 100%, el 69% diferencia las figuras geométricas, un 26% sigue en proceso y un 5% se encuentra iniciando.

Interpretación: Con la actividad propuesta de la docente se pudo identificar que existe una mayoría de infantes que diferencian cada figura y sus lados, pero un 26% sigue en proceso de hacerlo ya que tienen ciertos fallos en decir cuántos lados tiene cada uno y confunden el triángulo y el rectángulo o a su vez el cuadrado con el rectángulo.

Indicador N°3: Identifica objetos de formas similares en el entorno

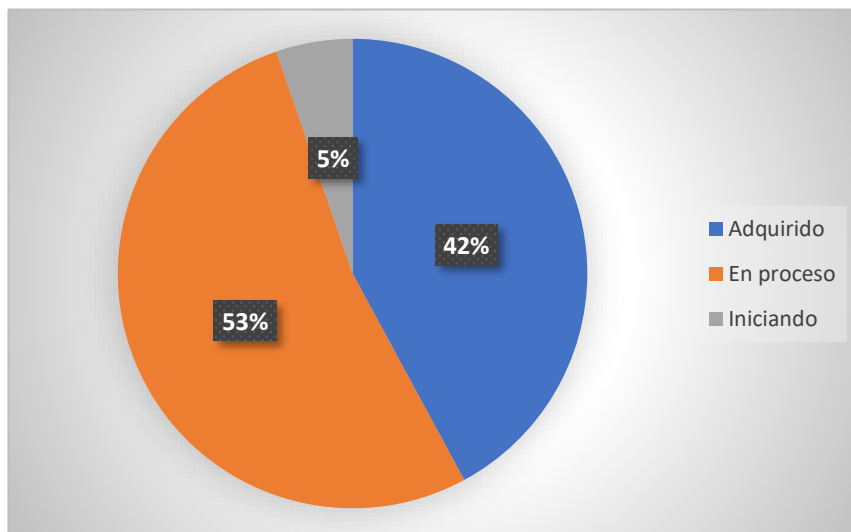
Tabla 11: Identifica objetos de formas similares en el entorno

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|-------------|
| Adquirido | 8 | 42% |
| En proceso | 10 | 53% |
| Iniciando | 1 | 5% |
| Total | 19 | 100% |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 4: Identifica objetos de formas similares en el entorno



Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Ficha de observación

Análisis: Se observa que un 53% de niños y niñas tuvieron problemas en identificar objetos similares en su entorno, un 42% si lograron hacerlo y un 5% no realizó a cabalidad la actividad.

Interpretación: En la actividad realizada por la docente del nivel inicial, un conjunto mayor de infantes tuvo problemas al identificar objetos y fueron sus padres quienes acudían a su ayuda o a su vez eran ellos quienes hacían la actividad y no dejaban que los párvulos desarrollen la tarea a cabalidad.

Indicador N°4: Descubre formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.

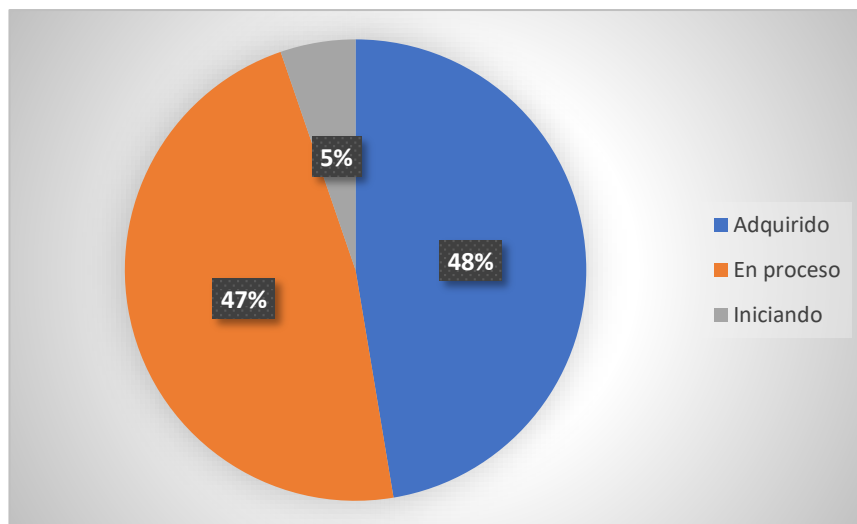
Tabla 12: Descubre formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|-------------|
| Adquirido | 9 | 48% |
| En proceso | 9 | 47% |
| Iniciando | 1 | 5% |
| Total | 19 | 100% |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 5: Descubre formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno



Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Ficha de observación

Análisis: Se visualiza un equilibrio en la adquisición de la destreza, un 48% la han adquirido, un 47% está en proceso y un 5 por ciento en iniciando.

Interpretación: Según los resultados obtenidos se observa que hay una mínima diferencia en porcentaje en los niños y niñas en las frecuencias adquirido y en proceso; pero también se visualizó la intervención de los padres en la actividad, pues eran ellos quienes le daban los objetos a los párvulos para que puedan mostrar en la tarea asignada.

Indicador N°5: Asocia las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.

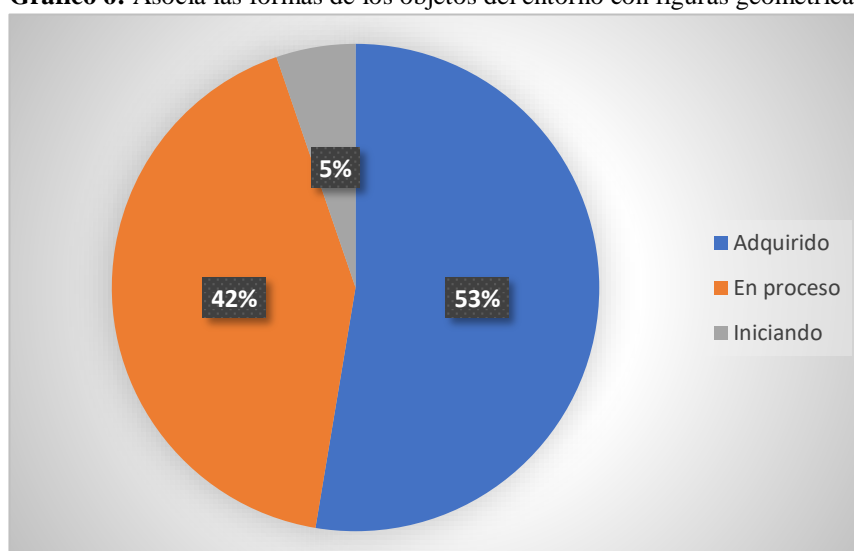
Tabla 13: Asocia las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|-------------|
| Adquirido | 10 | 53% |
| En proceso | 8 | 42% |
| Iniciando | 1 | 5% |
| Total | 19 | 100% |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 6: Asocia las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales



Elaborado por: Hidalgo, D (2020)

Fuente: Ficha de observación

Análisis: Del 100% que comprende 19 niños y niñas del nivel inicial, un 53% han demostrado adquisición de la destreza, un 42% sigue en proceso de hacerlo y un 5% se encuentra iniciando.

Interpretación: En la aplicación del instrumento se visualizó, poca participación activa de los infantes al realizar la actividad, si bien es cierto existe una mayoría de párvulos que logran hacerlo por su cuenta; también, encontramos un número de niños que no siguen las consignas del trabajo en su totalidad pues los padres les ayudan.

Indicador N°6: Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.

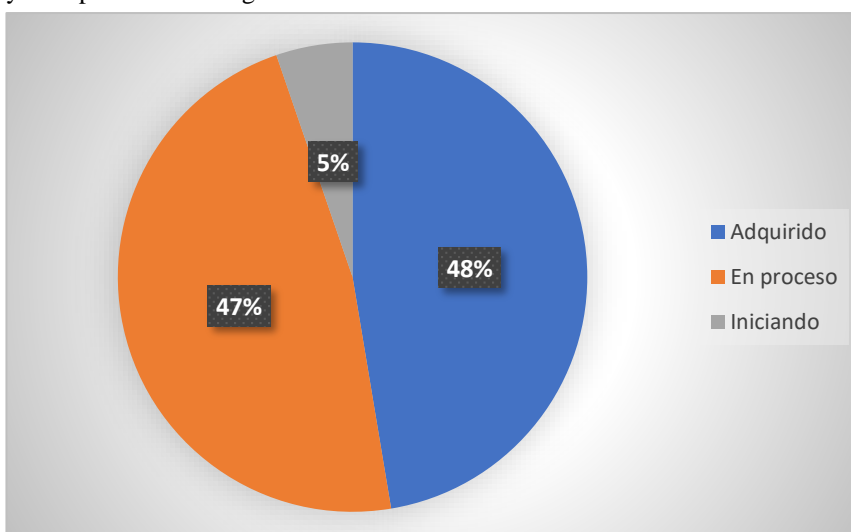
Tabla 14: Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|-------------|
| Adquirido | 9 | 48% |
| En proceso | 9 | 47% |
| Iniciando | 1 | 5% |
| Total | 19 | 100% |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 7: Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas



Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Ficha de observación

Análisis: Aplicada la ficha de observación a 19 niños y niñas que corresponde al 100% en la destreza observada un 48% si la tiene adquirida, un 47% se encuentra en proceso y un 5% está iniciando.

Interpretación: Se observa que 9 infantes logran identificar las figuras geométricas básicas en el juego propuesto por la docente, mientras que 9 infantes tuvieron dificultades al momento de identificar el cuadrado, el rectángulo y el triángulo, pues varias veces se confundían o estaban distraídos y no respondían bien por lo cual intervenían los padres. Mientras que un estudiante no contestó y apagó la cámara.

Resultados de la entrevista aplicada a expertos

Tabla 15: Análisis de la entrevista a expertos. Pregunta 1

| Pregunta | Experto 1 | Experto 2 |
|--|--|--|
| 1. ¿Qué experiencias usted ha recopilado de la aplicación de la gamificación en el ámbito educativo? | De las experiencias que he tenido es que la gamificación es muy variada en el uso de actividades pues obviamente en el aprendizaje para los niños las experiencias son más significativas. | La idea específica de la gamificación es que aprenda jugando, adquieran destrezas y habilidades a través del juego. En lugar de ser forzado sea de manera entretenida y divertida. Y de punto van aprendiendo poco a poco que necesitan que vayan haciendo. Es una técnica bastante aceptada en la educación. Utilizo para realizar pruebas con Kahoot para evaluar de manera divertida. |
| | Experto 3 A través de mis alumnas he experimentado la gamificación, ellas descargaron aplicaciones relacionadas juntamente con tareas adecuadas a su edad. Llevaron juegos con realidad aumentada y al aplicarlas, vieron una motivación intrínseca, la misma que es muy difícil que el propio niño la obtenga. Ahora por la pandemia nos hemos acercado más a las nuevas tecnologías una de ellas es la gamificación. | Experto 4 Todas las estrategias que se utiliza para impartir el conocimiento y una importante es la gamificación que permite un aprendizaje más fácil. |
| Análisis: Los expertos manifiestan que la gamificación es una técnica aceptada en la educación alrededor del mundo, ya que se utiliza para impartir el conocimiento, de esta manera los infantes aprenden jugando y adquieran las destrezas y habilidades a través del juego. En lugar de ser forzado el aprendizaje se convierte en una enseñanza entretenida y divertida logrando una motivación intrínseca a través de actividades o experiencias significativas. Ahora por la pandemia, debemos buscar esa motivación en los niños que es muy difícil que el docente logre en los párvulos. | | |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Guión de entrevista

Tabla 16: Análisis de la entrevista a expertos. Pregunta 2

| Pregunta | Experto 1 | Experto 2 |
|--|---|---|
| <p>2. ¿Cuál es el objetivo de usar la gamificación en la educación?</p> | <p>El objetivo principal de aplicar la gamificación es que el aprendizaje sea más divertido a través de actividades lúdicas eso va a permitir que el niño aprenda y se divierta. No vean las asignaturas como algo forzado a realizar, sino que la experiencia sea positiva y tenga mayor motivación y compromiso al hacerlo.</p> | <p>Desarrollar las destrezas, es la misma que persigue la educación. Solo cambia las técnicas y las formas de cómo desarrollarlas en los infantes. En un espacio educativo lo hace con deberes, trabajos y pruebas. En Europa se usa la gamificación son formas de aprender de manera divertida y sin darse cuenta y de pronto ya aprendieron una destreza que necesitan. La base es que uno cree que el juego sea aplicado con técnicas pedagógicas y métodos para lograr el objetivo deseado.</p> |
| | <p>Experto 3</p> <p>El objetivo de la gamificación es motivar a los estudiantes; es decir, activar los dos tipos de motivación: la intrínseca (solos) y la extrínseca (a través del maestro con los elementos del juego). Y tener una atención más duradera al momento de impartir clase.</p> | <p>Experto 4</p> <p>Lo primero es que fomenta el aprendizaje significativo desde una perspectiva de juegos, usándola como una herramienta de atracción y motivación para los estudiantes.</p> |
| | <p>Análisis: Acotan los expertos que la gamificación persigue varios objetivos, pero el principal es que el aprendizaje sea significativo, pero a su vez divertido a través de actividades lúdicas y experiencias positivas que permita al infante desarrollar las destrezas con mayor impacto, motivación, atención y compromiso.</p> | |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Guión de entrevista

Tabla 17: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 3

| Pregunta | Experto 1 | Experto 2 |
|--|---|---|
| <p>3. En lo que respecta a la gamificación aplicada al desarrollo de las destrezas de lógica matemática ¿Qué tipos de retos se podrían recomendar?</p> | <p>Retos sobre razonamiento, lógico matemático, pienso yo que es lo más objetivo en su aprendizaje sobre todo lo que tenga que ver con la lógica.</p> | <p>Los rompecabezas, juegos de palabras, puzles, juegos de completar. Hay varias formas de aplicar diferentes juegos por niveles, de respuestas. Un buen ejemplo podría ser quien quiere ser millonario, se le va preguntando y el infante se va interesando en la situación.</p> |
| | <p>Experto 3</p> <p>Existen varias aplicaciones sobre gamificación que tienen retos sobre juegos mentales, estos ayudan al razonamiento y se sube de nivel; es decir, el grado de dificultad. Dentro de los juegos encontramos las nociones que debe desarrollar el infante en el área de lógica matemática.</p> | <p>Experto 4</p> <p>Principalmente utilizar el currículo de educación para implementar los retos en función de escalar los retos con las insignias que los motiven.</p> |
| <p>Análisis: En este caso los expertos mencionan que los retos que el docente debería aplicar son principalmente basados en las destrezas del currículo de Educación inicial en específico aquellos que se relacionen con el área lógico matemática, los mismos deben ser implementados en función de escalar niveles; es decir, el grado de dificultad pero sin perder el interés del infante.</p> | | |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Guión de entrevista

Tabla 18: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 4

| Pregunta | Experto 1 | Experto 2 |
|--|---|---|
| <p>4. En lo que respecta a la gamificación aplicada al desarrollo de las destrezas de lógica matemática ¿Qué tipos de insignias se podrían recomendar?</p> | <p>Dentro de este punto, sería un premio emocional, más allá de una calificación el saber utilizar la motivación la parte psicológica como docentes para que ellos sientan que son parte de la materia o de lo que están aprendiendo. Y por lo tanto al motivarlos de esta manera van a querer interactuar mucho más.</p> | <p>Depende de cómo se elabore y aplique. Por ejemplo, hace poco estaba de moda la película Star Wars con una aplicación MyClassGame se le daba insignia de jedi, principiante, maestro, etc. Lo hace divertido y depende del contexto que se le desee dar, un puntaje extra, cara feliz, etc.</p> |
| | <p>Experto 3</p> <p>Las recompensas, el estatus, el logro y la competición son buenas; sin embargo, cuando un estudiante recibe una recompensa al mismo tiempo recibe un estatus se siente competitivo de esta manera desarrolla las habilidades. Por ejemplo, el Candy crush empieza de algo muy sencillo y reciben 3 estrellas porque terminaron el juego en menos de 10 minutos y aparte me dan un nuevo personaje. El estatus se da cuando existe la competencia sana de ver en que puesto estoy. Las insignias son medallas o coleccionables que se le puede dar al niño.</p> | <p>Experto 4</p> <p>Primero es la recompensa por medio de actividades que le produzcan entretenimiento y júbilo al lograr algo, acumulación de puntos, audios motivadores, globos, diplomas, muñecos que digan su nombre, algo que los motive a mejorar.</p> |
| <p>Análisis: Según los expertos, todo debe ir relacionado; es decir, depende de cómo el docente elabore y planifique su clase. Un premio, una recompensa o un logro más que una calificación crea en los párvulos la motivación haciendo la clase divertida y a su vez desarrolla las habilidades. El niño crea un estatus al conseguir insignias y compite de forma sana. Las insignias son coleccionables que motiva al infante a mejorar y pueden ser: puntos extras, audios motivadores, globos, diplomas, avatares, tarjetas, etc.</p> | | |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Guión de entrevista

Tabla 19: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 5

| Pregunta | Experto 1 | Experto 2 |
|---|---|---|
| <p>5. ¿Por qué es importante aplicar la gamificación en la Educación?</p> | <p>Es importante, primero porque es divertido el proceso y la variación que debemos utilizar permite que no tengamos una rutina al momento de impartir los conocimientos. Los niños van a ver esa variedad van descubriendo nuevas cosas a través de la recompensa, el estatus es decir lo que van consiguiendo ellos, los logros que tienen, la competición que se va a dar entre uno y otro sin embargo esto no les va a dejar ver que uno es mejor que otro por los resultados que tienen, sino que permite que todos interactúan de una misma manera y al mismo tiempo.</p> | <p>Estamos dentro del área pedagógica, si nos damos cuenta la juventud pasa en el teléfono o en la computadora y es difícil sacarles frente de una pantalla, la gamificación permite aplicar la tecnología, la juventud nace con la tecnología y de esta manera se aprovecha para que aprendan algo nuevo y desarrollar las destrezas necesarias.</p> |
| | <p>Experto 3</p> <p>La naturaleza de los niños es jugar y la gamificación es el traslado de los juegos a la parte del proceso de enseñanza aprendizaje y usarlo como un recurso, técnica o estrategia que ayuda al desarrollo de destrezas y aprende de mejorar manera. La nueva generación esta inmiscuida en la tecnología y los juegos por esto motivo se debe innovar acorde a los intereses y necesidades del estudiante.</p> | <p>Experto 4</p> <p>Estamos en un mundo globalizado, donde los más pequeños ahora utilizan las nuevas tecnologías en sus estudios. La gamificación es parte fundamental para atraer a los estudiantes hacia el conocimiento y no solo consumir contenido que no es relevante.</p> |
| <p>Análisis: La importancia de la gamificación radica en el juego, la naturaleza de los niños es jugar y trasladar esa parte al proceso de enseñanza aprendizaje y usarlo como recurso, técnica o estrategia ayuda al desarrollo de destrezas, pero de manera divertida evitando una rutina al momento de impartir los conocimientos y permite innovar acorde a los intereses y necesidades del estudiante. Además, posibilita aplicar la tecnología en los infantes desde pequeños.</p> | | |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Guión de entrevista

Tabla 20: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 6

| Pregunta | Experto 1 | Experto 2 |
|---|--|--|
| <p>6. ¿Qué ventajas tiene la gamificación en la labor docente?</p> | <p>La principal ventaja es que todos los niños participan de manera activa, despierta en los niños su imaginación para crear sus reglas, su forma de contestar preguntas que se le plantea en la clase.</p> | <p>Depende del área a donde se va a aplicar, si la gamificación ya se encuentra desarrollada hace que el trabajo del docente sea más fácil y el profesor se convierta en un guía, es quien labora y valora las destrezas. De esta forma los estudiantes aprenden de manera divertida.</p> |
| | <p>Experto 3</p> <p>A parte de ser un recurso didáctico, una técnica o estrategia que el docente puede utilizar. Además, aprendemos a utilizar las tecnologías. Y permite brindar un feedback instantáneo.</p> | <p>Experto 4</p> <p>Primero libera el trabajo a los docentes, le quita un poco el protagonismo al docente y le permite hacer una actividad de acompañamiento de tutoría y de evaluación, se utiliza los retos para comprobar el aprendizaje significativo y ver si les atrae. Con los elementos de la gamificación los niños se entretienen no solo están frente del docente, sino que realizan las actividades de manera significativa y perdurable en su memoria.</p> |
| | <p>Análisis: Los expertos señalan que las ventajas de la gamificación en la labor docente son varias y cada una se complementa. En primer lugar, es un recurso, técnica o estrategia que complementa el proceso de enseñanza aprendizaje, permite que el trabajo docente sea más fácil y el profesor se convierte en un guía. Además, posibilita crear actividades que despierten la imaginación, la participación activa con experiencias significativas y perdurables. A su vez proporciona un feedback instantáneo y valorar las destrezas. También, los educadores aprenden a utilizar las tecnologías.</p> | |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Guión de entrevista

Tabla 21: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 7

| Pregunta | Experto 1 | Experto 2 |
|---|---|---|
| <p>7. ¿Qué recomendaciones se podrían dar para que la aplicación de la gamificación en los niños de 3 a 5 años no presente dificultades?</p> | <p>Que usen técnicas y dinámicas para que fomenten la motivación del niño, al utilizar actividades variadas, materiales y la forma didáctica al usarlos permite que los niños aprovechen y se motiven.</p> | <p>Hay que buscar una aplicación, debe revisarla bien que contenga palabras, imágenes que sean entendibles acorde a la edad. También, depende del área como matemáticas, lenguaje, motricidad.</p> |
| | <p>Experto 3</p> | <p>Experto 4</p> |
| | <p>Verificar que la aplicación que se va a utilizar esté acorde a la edad del estudiante. Enfocarme en los objetivos que deseo alcanzar y encontrar una aplicación que este conforme lo que desea enseñar. Y también tener cuidado con la competición se debe darle a entender que es una competencia sana.</p> | <p>Lo primero creo que debe ser acompañado por el docente o padre, las instrucciones deben ser escritas o auditivas, deben ser fáciles y divertidas. Además, de buscar elementos llamativos para los niños.</p> |
| <p>Análisis: Los expertos recomiendan principalmente buscar una aplicación que sea acorde a la edad del infante, que contenga el contenido pertinente, alcance los objetivos que el docente desea enseñar, instrucciones fáciles y divertidos con elementos llamativos. También, es necesario tener cuidado con la competición y enseñarles a los infantes que es una competencia sana y es necesario el acompañamiento del docente o de los padres.</p> | | |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Guión de entrevista

Tabla 22: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 8

| Pregunta | Experto 1 | Experto 2 |
|---|---|--|
| <p>8. ¿Qué beneficios les traería a los centros educativos aplicar la gamificación en la enseñanza de relaciones lógicas matemática?</p> | <p>Es el interés de los niños al ir a la escuela, Cuando se trabaja con herramientas y materiales metodológicos y didácticos adecuados a cada edad y hacemos clases divertidas, entretenidas y diversas pues los niños van a estar interesados en querer ir a la escuela, pues esto beneficia a los padres que luchan porque sus hijos se interesen en la educación.</p> | <p>Pues existen varios beneficios a desarrollar la parte lógica, ya que está centrada en esas mismas áreas. Son un complemento no un sustituto en la educación. Se desarrolla las destrezas, complementa las clases del docente.</p> |
| | <p>Experto 3</p> <p>En otros países se utilizan estas tecnologías incluidas la realidad virtual y aumentada. Al usarlo les permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades, y al utilizarlos como recursos los ponen al alcance de los niños. Esto ayuda a que adquiera en un menor tiempo y nos permite adaptarlos a nuestro contexto y de esta forma impartir de una manera divertida las destrezas.</p> | <p>Experto 4</p> <p>Primero es un proceso más complejo pero que traerá más beneficios porque permite una retroalimentación más idónea, una evaluación consistente y objetiva.</p> |
| <p>Análisis: Para los centros educativos la gamificación son un complemento para el desarrollo de las destrezas en la impartición de la clase permitiendo adaptarlos según el contexto. Aunque es un proceso más completo posibilita el crecimiento de interés y una retroalimentación idónea.</p> | | |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Guión de entrevista

Tabla 23: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 9

| Pregunta | Experto 1 | Experto 2 |
|---|--|---|
| <p>9. ¿Qué recomendaciones u orientaciones le daría al docente para un correcto uso de la gamificación en la modalidad online?</p> | <p>Recomendaría que el tiempo sea corto, 20 o 30 minutos ya que su atención se dispersa, por lo tanto, hacer actividades que permitan aprovechar al máximo esa atención y realizar las tareas lo más pronto posible, pero a su vez que despierte su interés por que se aburren o se cansan.</p> | <p>Primero investigar sobre el tema, beneficios, aportes y la herramienta que se desea utilizar acorde a la edad. También, pedir ayuda de un experto en el tema.</p> |
| | <p>Experto 3</p> <p>Es una parte esencial la capacitación porque es la base primaria, debemos capacitarnos como docentes en recursos tecnológicos en este caso de gamificación, en recursos didácticos, leamos e investiguemos. Probar la gamificación para verificar si es apropiada para el estudiante.</p> | <p>Experto 4</p> <p>Primero es la planificación, delimitar los recursos, buscar las herramientas adecuadas para los niños y que sean aprobadas acorde a su edad.</p> |
| <p>Análisis: Desde la perspectiva de los expertos, los docentes deben capacitarse en recursos tecnológicos en este caso investigar sobre la gamificación, sus beneficios y aportes. Además, indican que es bueno tener ayuda de un experto en el tema para que lo guíe en el momento de planificación, buscar una aplicación acorde a la edad del infante y tenga contenido apropiado; también, delimitar el tiempo para aprovechar lo máximo su atención.</p> | | |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Guión de entrevista

Tabla 24: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 10

| Pregunta | Experto 1 | Experto 2 |
|--|---|--|
| <p>10. ¿Qué fortalezas le proporciona la gamificación a la adquisición de las destrezas de lógica matemática en la educación inicial?</p> | <p>La fortaleza es que desarrolla la creatividad en los docentes, y esta fortaleza permite que se busque los métodos más adecuados, las herramientas y materiales didácticos que vamos a ocupar para que sea provechoso la educación.</p> | <p>En la parte de desarrollo de habilidad, el pensamiento, la lógica, de intuición, la percepción, se hacen más hábiles para pensar y razonar. Inclusive en la motricidad.</p> |
| | <p>Experto 3</p> <p>El desarrollo de la motivación intrínseca y el desarrollo del pensamiento.</p> | <p>Experto 4</p> <p>Las fortalezas son que no solo el docente usa la parte teórica sino utiliza herramientas que llaman la atención a la parte neurológica al estimular con colores dibujos y premios estamos utilizando neurotransmisores que van a facilitar el aprendizaje siendo más significativo, les va a gustar ya que la clase se torna más divertida.</p> |
| <p>Análisis: Existen varias fortalezas que determinan los expertos, la gamificación brinda un desarrollo de habilidades, destrezas, creatividad, motricidad y motivación a través de la estimulación con las recompensas para facilitar el aprendizaje significativo de una forma divertida y provechoso.</p> | | |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Guión de entrevista

Tabla 25: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 11

| Pregunta | Experto 1 | Experto 2 |
|---|---|--|
| <p>11. ¿Conoce usted herramientas para aplicar la gamificación en la educación y cuáles recomendaría?</p> | <p>Principal herramienta metodológica es el juego, utilizar materiales acordes su edad, ahora por la modalidad online en la que se trabaja hay aplicaciones que pueden desarrollar esta parte lógica matemática utilizarlos porque atraería la atención de los niños. Podría recomendar Socrative, Teacher Tools.</p> | <p>Existen varias herramientas como Kahoot que ayuda para las pruebas, Freepick de Microsoft, MyClassGame, Tatum, Genially, etc. Hay herramientas aplicadas a diferentes áreas. Recomendaría Minecraft Education porque les permite razonar y existen retos que deben cumplir.</p> |
| | <p>Experto 3</p> <p>En la web existen muchas aplicaciones de gamificación, pero específicamente en el área de lógico matemática se debe buscar herramientas que nos ayuden a desarrollar las destrezas a través de juegos mentales.</p> | <p>Experto 4</p> <p>Para producción existen Adobe SD, Ilustrador, Photoshop, Canva, etc. Pero, también hay plataformas libres y gratuitas como Moodle, Tatum, Khan Academy Kids, etc.</p> |
| <p>Análisis: Los expertos mencionan varias herramientas que se puede aplicar en la modalidad online orientadas a diferentes áreas, pero se debe buscar plataformas gratuitas que permitan el desarrollo de las destrezas. Entre las herramientas que indican son los siguientes: Moodle, Tatum, Khan Academy Kids, Minecraft Education, etc.</p> | | |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Guión de entrevista

Tabla 26: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 12

| Pregunta | Experto 1 | Experto 2 |
|--|---|--|
| <p>12. ¿Conoce usted la plataforma ClassDojo? ¿Qué piensa sobre su uso en educación?</p> | <p>No la conoce a fondo, pero si piensa que se podría aprovechar la plataforma gratuita y beneficiaría a los docentes en su labor.</p> | <p>La conoce muy poco, porque hay varias herramientas. Tiene sentido usarla porque logra desarrollar los objetivos de manera divertida, los muchachos no se esfuerzan quieren seguir inmersos dentro del juego.</p> |
| | <p>Experto 3</p> <p>Si la conoce, pero no la ha puesto en la práctica. La mayoría de las plataformas utilizan la gamificación, dan recompensas, insignias, etc. Es muy buena ya que es una base para el desarrollo de las destrezas.</p> | <p>Experto 4</p> <p>No la ha utilizado mucho, pero si la ha analizado, sirve para generar recursos. Y que la utilización de cualquier herramienta que permita acercarnos al estudiante, tener esa atención y no se dispersa, que les guste. Ese es el objetivo del docente.</p> |
| <p>Análisis: Concuerdan los expertos que ClassDojo es una plataforma gratuita que sirve elaborar y generar recursos con los objetivos pertinentes, pero de forma divertida beneficiando la labor docente. Para ellos cualquier herramienta que permita acercarse al estudiante a través de recompensas, insignias, etc., tener su atención es una buena base para el desarrollo de destrezas.</p> | | |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Guión de entrevista

Tabla 27: Análisis de entrevista a expertos. Pregunta 13

| Pregunta | Experto 1 | Experto 2 |
|---|---|--|
| <p>13. ¿Qué beneficios piensa usted que aportaría el uso de ClassDojo en educación inicial?</p> | <p>Al ser una plataforma con gamificación, con premios y puntuaciones que va teniendo cada estudiante, tendría una escala de valoración ayudaría a motivar, les permite ser ordenado y cumplido con sus tareas.</p> | <p>Ayudaría a desarrollar destrezas específicas, uno puede elegir lo que desea impartir.</p> |
| | <p>Experto 3</p> <p>Es un recurso muy bueno ahora por la modalidad online, contiene elementos acordes a la edad, es gratuito, es fácil de usar, tiene elementos gamificados y permite crear las actividades pertinentes.</p> | <p>Experto 4</p> <p>La herramienta si aporta, pero lo más importante son los contenidos y la forma de ejecutarlo beneficiaria en la educación infantil.</p> |
| <p>Análisis: ClassDojo aporta al desarrollo de destrezas específicas pues contiene elementos acordes a la edad, es gratuito, es fácil de usar, tiene elementos gamificados como puntuaciones, estatus, insignias, las mismas que ayudan a la motivación. Lo más importante son los contenidos y la forma de ejecutarlo en el área deseada.</p> | | |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Guión de entrevista

Resultados de la ficha de análisis morfológico

Tabla 28: Análisis morfológico de plataformas gamificadas

| Plataformas gamificadas | 1. Smile and Learn | 2. Make it | 3. Nearpod | 4. ClassDojo | 5. Khan Academy Kids | 6. Minecraft Education |
|-------------------------|---|---|---|--|--|--|
| Categorías | | | | | | |
| Descripción | Plataforma de juegos y cuentos infantiles en cinco idiomas. | Plataforma que permite crear juegos y actividades personalizados. | Software educativo galardonado que involucra a los estudiantes con experiencias de aprendizaje interactivas. | Aplicación segura, fácil y gratuita para maestros, estudiantes y padres. | Aplicación que incluye cientos de actividades educativas, libros, canciones y juegos para niños y niñas pequeños, preescolares o en kindergarten. | Plataforma de aprendizaje basada en el juego que fomenta la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas en un entorno digital. |
| Animaciones | Cuenta con animaciones de personas, animales, etc. | No cuenta con animaciones. | Cuenta con pocas animaciones. | Cuenta con animaciones de monstruos. | Cuenta con animaciones de personas, animales, etc. | Cuenta con animaciones de personas, animales, etc. |
| Herramientas | Tiene cuentos infantiles. Y la creación de su propio mundo después de cumplir varias actividades. | Tiene herramientas para crear juegos y pruebas. Además de plantillas y lista de diferentes actividades. | Tiene varias herramientas para crear actividades, Nearpod3D, audios, tablero colaborativo, simulaciones, juego time to climb, vincularse a zoom, etc. | Tiene kit de herramientas: asistencia, grupos de trabajo, mensajes, portafolios, música, cronómetro, actividades iniciales, etc. | Tiene su propio material, videos, cuentos, diferentes actividades por nivel, portafolio, crear, grabar la voz de los niños en las actividades, cámara y libro. | Tiene varios escenarios, pizarrones, materiales de química, etc. |

| | | | | | | |
|--------------------|---|--|--|---|--|-----------------------------------|
| Informes | Permite ver el nivel del infante. | Permite verificar en tiempo real el nivel del infante. | Permite ver informes en tiempo real después de cada actividad. | Permite ver informes en tiempo real después de cada actividad, por día, semana y mes. | Permite verificar en tiempo real el nivel de cada infante. | No se permite ver informes. |
| Actividades | Actividades propias acorde a lo que se desea desarrollar. | Permite realizar actividades personalizadas acorde a las necesidades. | Permite realizar actividades personalizadas acorde a las necesidades. | Permite realizar actividades personalizadas acorde a las necesidades. Se puede grabar videos, audios, subir hojas de trabajo, dibujos, imágenes, etc. | Actividades propias acorde a lo que se desea desarrollar. | Crear actividades en tiempo real. |
| Videos | Cuenta con sección de videos animados de los temas. | No cuenta con videos. | Cuenta con sección de videos de la BBC y se puede buscar otros. | Si cuenta con videos e historias, pero en inglés. | Si cuenta con videos e historias, pero en inglés. | No cuenta con videos. |
| Imágenes | Cuenta con imágenes llamativas. | Cuenta con galería de imágenes propia, pero igual permite buscar en internet o en la galería de la pc. | Cuenta con galería de imágenes propia, pero igual permite buscar en internet o en la galería de la pc. | Cuenta con imágenes llamativas, permite subir imágenes propias en la historia de clase y actividades. | Cuenta con galería de imágenes propia llamativa. | No cuenta con imágenes. |

| | | | | | | |
|----------------------------------|--|---|--|---|--|---|
| Sonido | Soundtrack al momento de ingresar. Y voces de los personajes. | Permite grabar propio sonido o subirlo desde la pc, tiene sonido propio en 2 idiomas pero muy limitado. | Permite subir el sonido desde la pc. | Permite poner música, subir sonidos grabados. | Soundtrack al momento de ingresar. Y voces de los personajes en inglés. | Tiene sonido y permite interacción de audio en tiempo real de la clase. |
| Edad | De 3 a 12 años | De 3 a 11 años | De 3 a 17 años | De 3 a 12 años | De 3 a 6 años | De 3 a 15 años |
| Insignias, Puntos | Se le entrega monedas, diamantes, tarjetas y tiene un estatus. | No existe entrega de puntos ni insignias. | No existe entrega de puntos ni insignias. | Crear propias insignias positivas e insignias de mejorar, se suman puntos con las insignias entregadas. | Se le entrega insignias distintas y se puede elegir cual insignia desea. | No existe entrega de puntos ni insignias. |
| URL | Play store. | Play store. | Play store. | Play store. | Play store. | Play store. |
| Cumplimiento de destrezas | Si ayuda a cumplir las destrezas. | Si ayuda a cumplir las destrezas. | Si ayuda a cumplir las destrezas. | Si ayuda a cumplir las destrezas. | Si ayuda a cumplir las destrezas. | Si ayuda a cumplir las destrezas. |
| Permite crear recursos | No, es una plataforma con recursos propios. | Si, permite crear recursos personalizados acorde las necesidades del docente y estudiante. | Si, permite crear recursos personalizados acorde las necesidades del docente y estudiante. | Si, permite crear recursos personalizados acorde las necesidades del docente y estudiante. | No, es una plataforma con recursos propios. | No, es una plataforma con recursos propios. |
| Valoración | 3.5 estrellas | 3.7 estrellas | 3.2 estrellas | 4.1 estrellas | 4.6 estrellas | 3.5 estrellas |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Ficha de análisis morfológico

Resultados de la lista de verificación

Tabla 29: Lista de verificación de plataformas que logren cumplir las destrezas planteadas en la investigación

| | | Lista de verificación | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|---------------------|--|----|------------------------------------|----|---|----|--|----|--|----|--|----|
| Plataforma Gamificación | | Comprende y utiliza las nociones de forma. | | Diferencia las figuras geométricas | | Identifica objetos de formas similares en el entorno. | | Descubre formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno. | | Asocia las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales | | Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas. | |
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO |
| 1 | Smile and Learn | x | | x | | | x | | x | | x | | x |
| 2 | Make it | x | | x | | x | | x | | x | | x | |
| 3 | Nearpod | x | | x | | x | | x | | x | | x | |
| 4 | ClassDojo | x | | x | | x | | x | | x | | x | |
| 5 | Khan Academy Kids | x | | x | | x | | x | | x | | x | |
| 6 | Minecraft Education | x | | | x | | x | | x | x | | | x |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Lista de verificación

Discusión de la ficha de observación

Como se ha podido visualizar en la ficha de observación aplicada a los niños/as de 3 a 5 años de la Escuela de Educación básica La Granja CEBLAG, en su mayoría si han logrado adquirir las destrezas de identificación de figuras geométricas, pero existen factores externos que no permiten a los demás niños poder desarrollar las destrezas a cabalidad. La falta de elementos llamativos y estar frente de una pantalla, los objetos distractores, las distracciones dentro del hogar y la intervención de los padres en las actividades propuestas por el docente. Siendo la más notable la participación de los padres quienes muchas veces son los que intervienen en las actividades y en las respuestas de los párvulos. Todos estos aspectos repercuten notablemente en la motivación y atención de los infantes con relación en el desarrollo de habilidades, que al empezar esta nueva modalidad se ha perdido la rutina establecida en el centro educativo, por tal motivo es pertinente capacitar a los docentes en las nuevas tecnologías y en los beneficios que pueden traer en la impartición de conocimientos desde la modalidad online para la educación infantil. Es idóneo innovar en los recursos, técnicas o métodos que el profesor utilizará en la clase para solucionar estos inconvenientes.

Discusión de la entrevista

Los expertos manifiestan que la gamificación es una técnica que puede ser utilizada de distintas maneras en el ámbito educativo, pero su esencia es educar con un aprendizaje significativo a través de los juegos y la diversión. El mismo busca que la adquisición de conocimientos, destrezas y habilidades no sea percibida por los infantes como algo forzado, sino que provoque en los párvulos la motivación de aprender de forma entretenida con experiencias positivas que posibilitan un mejor desempeño, mayor impacto, atención, motivación y compromiso. Además, hacen énfasis que el uso de gamificación no es un remplazo de la labor docente al contrario es un proceso complementario en el cual el mismo docente elabora y planifica su clase con los elementos del juego con la finalidad que todo lo expuesto en clase sea duradero en la memoria de los niños. También, señalan que es necesario investigar la herramienta a aplicar debido a que debe ser acorde a la edad de los estudiantes y el área en la cual se trabajará.

Por su parte (González, 2016) mediante su investigación establece que las generaciones Z e Y, se encuentran sometidos a varios estímulos procedentes de la tecnología y no es de extrañar, que la educación tradicional les resulte poco motivante e incluso aburrida. Acota que la educación se debe adaptar a la realidad del entorno en el que viven los estudiantes aprovechando aquellos elementos que los estimulan para desarrollar aprendizajes significativos.

Discusión del análisis morfológico y la lista de verificación

El análisis de los resultados obtenidos del estudio morfológico, determinó que existen 2 aplicaciones gamificadas con una valoración alta y que contiene los elementos del juego. En primer lugar, con una puntuación de 4.6 se encuentra Khan Academy Kids que es un software educativo con actividades propias, cuentos, distintos premios e insignias que pueden ser elegidos por los niños, animaciones, sonido, imágenes, etc. Es una aplicación completa que brinda todo su contenido de manera gratuita, pero fue descartada porque actualmente solo existe su versión en inglés puesto que los infantes están en la etapa inicial de aprendizaje de idiomas y se les dificultaría entender las consignas. En segundo lugar, con una puntuación de 4.1 se observa a ClassDojo que es una aplicación segura, fácil y gratuita con elementos gamificados donde permite al docente crear y subir su propio contenido de actividades y tiene varias herramientas que posibilita un ambiente ameno en la clase.

La lista de verificación permitió tener una perspectiva amplia sobre el cumplimiento de las destrezas del área lógico matemática en las distintas plataformas gamificadas, de esta manera se visualizó si es posible desarrollar las habilidades propuestas, cuatro aplicaciones permitían el alcance de los objetivos ya que posibilitaban la creación de actividades personalizadas mientras que los dos restantes dificultaban la adquisición de las mismas.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

- La fundamentación teórica de la aplicación de la gamificación en educación inicial, permitió comprender que su utilización es esencial mucho más ahora por el estado de contingencia en la cual se encuentra el país, debido a que su uso en el ámbito educativo tiene varios beneficios no solo en la labor docente, sino en el proceso de enseñanza aprendizaje de los infantes y el posicionamiento del centro educativo. Las nuevas generaciones al ser nativos digitales tienden a aburrirse en los métodos de instrucción; por este motivo, usar plataformas gamificadas brindarían varios aportes y fortalecerían la enseñanza a través de los elementos del juego mejorando considerablemente su motivación, atención y desempeño académico al aprender de manera divertida.

Además, la entrevista aplicada a expertos en el tema permitió fortificar lo que los autores mencionan que la gamificación busca educar a través de experiencias positivas y significativas que no sean percibidas como algo forzado, sino que provoque en los párvulos la motivación de aprender de forma entretenida.

- La ficha de observación aplicada a los niños y niñas del nivel inicial II de la Escuela de Educación básica La Granja CEBLAG, permitió evidenciar el estado actual de las nociones de forma e identificación de figuras que tienen los infantes, en su mayoría los párvulos logran diferenciar y asociar las figuras geométricas pero al encontrarse en una distinta modalidad, aparecen varios factores como son la falta de motivación, objetos distractores y la intervención de los padres que no posibilitan un ambiente adecuado de aprendizaje, ya que son los padres de los estudiantes quienes participan en la actividad o contestan por los niños evitando que se desenvuelven correctamente e interioricen ciertas actividades cotidianas o acciones predeterminadas por la docente.

- Los resultados del análisis morfológico y la lista de verificación fueron indispensables para la correcta elección de la plataforma gamificada, para posteriormente realizar la guía de uso de la gamificación elegida.

La guía de uso de ClassDojo gamificado es muy importante porque traslada el juego al proceso de enseñanza del ámbito de relaciones lógico matemática en especial la de identificación de figuras, puesto que permite al docente crear actividades personalizadas acorde a la edad y las necesidades de sus estudiantes. Además, permite la participación activa de los niños y el crecimiento de la motivación intrínseca.

4.2 Recomendaciones

- Se recomienda capacitar a los docentes en la aplicación de las nuevas tecnologías que pueden utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje especialmente la gamificación por la modalidad online a la cual se han tenido que adaptar por el estado de contingencia que presenta el país. Investigando las ventajas que brindarían estas herramientas en el interés y motivación de los infantes.
- Es necesario que los docentes conozcan la importancia de la gamificación y los aportes que ha brindado en el ámbito educativo en distintos lugares del mundo y que su aplicación permite aumento de la autonomía, sensación de control, una retroalimentación constante, permite el fallo como parte del aprendizaje, experiencias significativas, pero a la vez divertidas y la adquisición de destrezas en especial las de relaciones lógico matemática.
- Se debe promover la utilización de la guía de uso de ClassDojo gamificado para favorecer y fortalecer el proceso de enseñanza a través de la aplicación de elementos del juego. Por supuesto, haciendo énfasis en cómo manejar correctamente la competencia en los infantes, dándoles pautas sobre una competición sana. Y brindándoles experiencias significativas y perdurables en su memoria por medio de juegos que produzcan gozo en su aprendizaje.

MATERIALES DE REFERENCIA

Bibliografía

- Ahmed, D. (2016). Insights on lean gamification for higher education. *Emeraldinsight*, 359-376. doi:<https://doi.org/10.1108/IJLSS-04-2016-0017>
- Albertí, M. (2018). *Las matemáticas de la vida cotidiana*. Madrid: Catarata. Obtenido de https://www.icmat.es/divulgacion/Material_Divulgacion/miradas_matematicas/05.pdf
- Becker, K. (2006). Pedagogy in Commercial Video Games, in Games and Simulations in Online Learning: Research and Development Frameworks. *Science Research & Publications*, 21-47. Obtenido de <https://dspace.ucalgary.ca/bitstream/handle/1880/46750/Pedagogy-Games.pdf;sequence=1>
- Cabrera, L. (10 de Diciembre de 2019). *Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio Nuestra Señora del Carmen en Villavicencio, Meta*. Obtenido de <https://repositorio.iberamericana.edu.co/bitstream/001/929/1/Gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20did%C3%A1ctica%20para%20la%20enseñanza%20E2%80%93%20aprendizaje%20del%20ingl%C3%A9s%20en%20el%20grado%20transici%C3%B3n%20del%20colegio%20Nuestra%2>
- Cardoso, E., & Cerecedo, M. (2018). El desarrollo de competencias matemáticas en la primera infancia. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-11. Obtenido de <https://rieoei.org/historico/deloslectores/2652Espinosa2.pdf>
- Cortizo, C., Carrero, F., Monsalve, B., Velasco, A., Díaz, L., & Pérez, J. (20 de Febrero de 2011). *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos*. Obtenido de https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Dirección General de Cultura y Educación. (2019). *La enseñanza de la Geometría en el jardín de infantes*. Buenos Aires: Dirección General de Cultura y Educación. Obtenido de http://abc.gob.ar/inicial/sites/default/files/2_la_ensenanza_de_la_geometria_en_el_jardin_de_infantes.pdf

- González, M. (24 de Junio de 2016). *Gamificación hagamos que aprender sea divertido*. Obtenido de <http://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/21328/TFM15-MPES-%20EGE-%20GONZALEZ-68030.pdf%20?sequence=1>
- Guerrero, L. (2019). *Estrategias de gamificación en la universidad: el uso de ClassDojo*. Loja: Analysis. Claves de Pensamiento Contemporáneo. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/330683887_Estrategias_de_gamificacion_en_la_universidad_el_uso_de_ClassDojo
- Idrovo, E. (6 de Julio de 2018). *La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la unidad educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16335/1/UPS-CT007954.pdf>
- Jiménez, C. (10 de Febrero de 2019). *El uso de la gamificación como herramienta de intervención en la enseñanza de la historia de la música*. Obtenido de https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/85578/195_53353052.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lee, J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 1-5. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Revista Conrado*, 392-397. Obtenido de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Macías, A. (11 de Octubre de 2017). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1171/2/Tesis1362MACg.pdf>
- Ministerio de Educación . (21 de Marzo de 2015). *Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Guia-Metodologica-para-la-Implementacion-del-Curriculo.pdf>
- Ministerio de Educación. (11 de Febrero de 2007). *Curriculo Institucional para Educación Inicial*. Obtenido de https://www.oei.es/historico/inicialbbva/db/contenido/curriculum/curriculum_institucional_educacion_inicial_ecuador.pdf

- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Ministerio de Educación de Chile. (11 de Octubre de 2014). *Núcleo de aprendizajes: Relaciones lógico-matemáticas y cuantificación*. Obtenido de <http://www.crececontigo.gob.cl/wp-content/uploads/2015/11/201504061713200.Matematicasweb.pdf>
- Ministerio de Educación de Perú. (15 de Marzo de 2017). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación y Deportes. (10 de Julio de 2015). *Educación inicial procesos matemáticos*. Obtenido de <https://www.unicef.org/educini6.pdf>
- Morro, S. (10 de Junio de 2015). *Técnicas de Gamificación para la motivación de los estudiantes*. Obtenido de http://oa.upm.es/38316/7/PFG_SOFIA_MORRO_GONZALEZ.pdf
- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 30-47. Obtenido de <http://www.redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/3182/1/La%20gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20metodol%C3%B3gica%20en%20el%20contexto%20educativo%20universitario.pdf>
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado en cuestión. *Scielo*, 1-17. Obtenido de <https://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>
- Quevedo, M. (21 de Noviembre de 2017). *El desarrollo de la matemática informal en los niños*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/321990152_El_desarrollo_de_la_matematica_informal_en_los_ninos
- Rodríguez, B. (20 de Junio de 2019). *Módulo Operaciones Lógico Matemático Infantil*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/333730989_Modulo_-_Operaciones_Logico_Matematico_Infantil#pf36
- Sánchez, N. (05 de Julio de 2018). *Gamificación educativa a través de aplicaciones móviles en 1º ESO*. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/7303/SANCHEZ%20MIRET%2C%20NATALIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Smith, S. (Febrero de 2011). "This game sucks": How to Improve the Gamification of Education. *New Horizons*, 58-59. Obtenido de <https://er.educause.edu/-/media/files/article-downloads/erm1117.pdf>

Anexos

Anexo 1. Carta de compromiso



CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 11 de diciembre del 2020

Doctor
Marcelo Núñez Espinoza, Mg.
Presidente de la Unidad de Titulación
de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Presente. -

Yo, Andrés Illingworth en calidad de Director de la Escuela de Educación Básica La Granja, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación bajo el Tema: "LA GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE DESTREZAS DEL ÁMBITO RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICA EN LA MODALIDAD ONLINE DEL NIVEL INICIAL II", propuesto por la estudiante Diana del Rocio Hidalgo Mariño, portadora de la Cédula de Ciudadanía No. 060518786-3, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,



Ing. Andrés Illingworth
Cédula de Ciudadanía: 1801145317
No teléfono convencional: 032842852
No teléfono celular: 0959998750
Correo electrónico: lagrangaceblag@gmail.com

Anexo 2. Consentimiento Informado del Representante Legal

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL REPRESENTANTE LEGAL

“LA GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE DESTREZAS DEL ÁMBITO RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICA EN LA MODALIDAD ONLINE DEL NIVEL INICIAL II”

Investigadora: Hidalgo Mariño Diana del Rocío estudiante de octavo semestre de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Ambato con el fin de realizar la tesis previa a la obtención del título de Licenciada.

Esta investigación es de suma importancia puesto que, el juego es una cualidad innata del infante, al encontrarnos en un estado de contingencia los centros educativos juntamente con los docentes han recurrido al uso de las TIC, la gamificación le permite al niño adentrarse en un mundo modificado de manera educativa que busca el progreso de cada párvulo.

Nuestro objetivo: Evaluar la gamificación y el desarrollo de destrezas del ámbito relaciones lógico matemática en la modalidad online del nivel inicial II., mediante la aplicación de una ficha de observación basada en las destrezas de relaciones lógico matemática.

Este evalúa: las nociones de forma y las relaciones geométricas

Procedimiento:

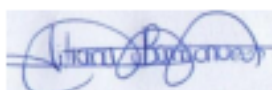
- Los padres de familia proporcionarán el Consentimiento – Asentimiento informado para que su niño/a participe en el estudio.
- Al niño/a que ingrese al estudio se le aplicará la ficha de observación el cual tendrá una duración de 30 a 40 minutos.
- Se recolectará y procesará los datos obtenidos.
- Se observará las destrezas en las cuales el niño/a presente fortalezas y debilidades.
- La información proporcionada será utilizada para obtener los datos necesarios para la investigación, la misma que será confidencial y no se usará para otro propósito fuera de este estudio.

El estudio no implicará ningún riesgo para el niño/a, el beneficio será para el niño/a ya que potenciará la expresión de sus habilidades y destrezas, quienes conducirán a un desarrollo secuencial y progresivo.

Su decisión de participar es voluntaria y no implica ningún costo.

Una vez que he leído y comprendido la información brindada:

Yo Liliana Alexandra Barrionuevo Peñaloza con cédula de identidad N.º 180425135-1 representante legal y/o tutor/a del Nivel Inicial 2 de la Escuela de Educación básica La Granja CEBLAG en pleno uso de mis facultades, autorizo la ejecución de los procedimientos a realizarse la investigación propuesta por las estudiantes.



Representante Tutor de Clase

16 de diciembre del 2020

Fecha



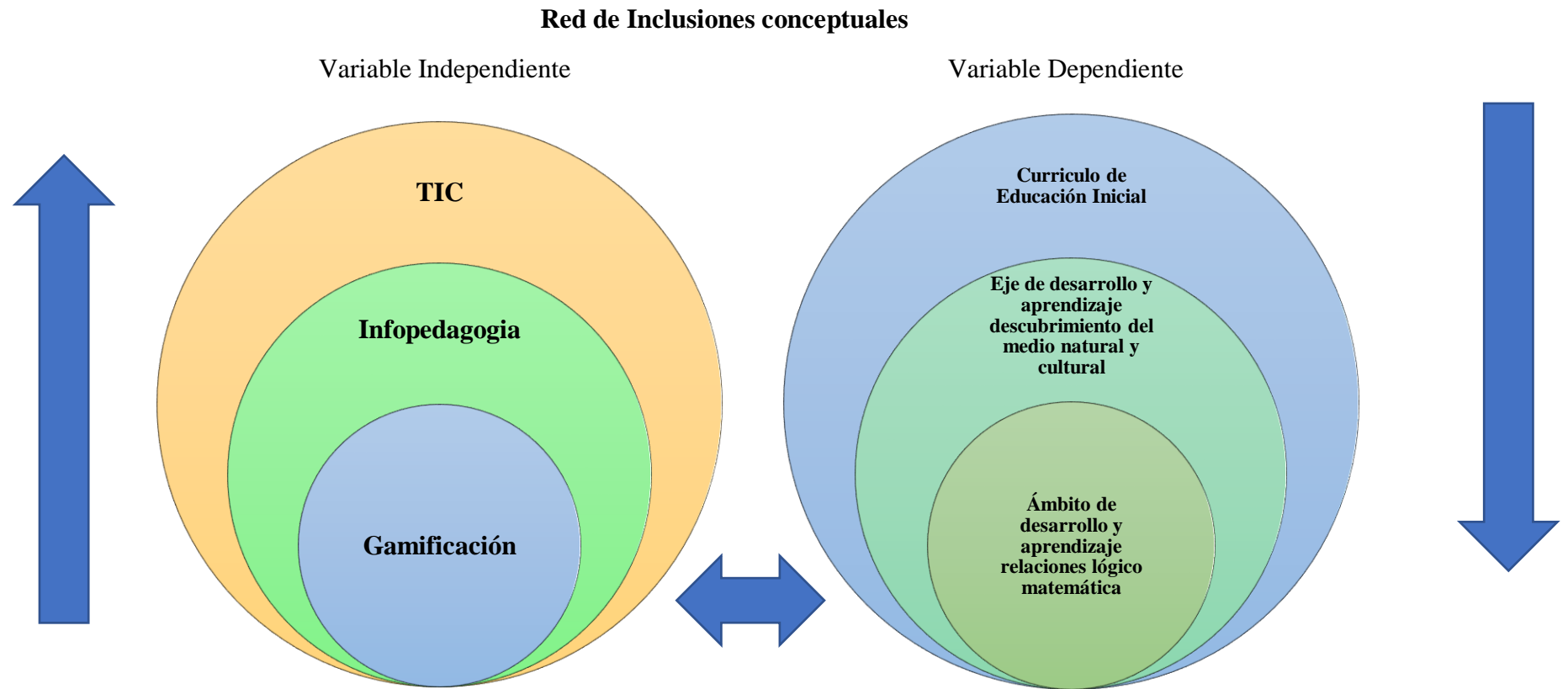
Hidalgo Mariño Diana del Rocío

Investigadora

Recordatorio: una vez llenado el presente documento, escanearlo y reenviarlo por favor a este correo dhidalgo7863@uta.edu.ec o por wasap al 0967092925.

Nota: En caso de preguntas o dudas sobre el estudio comunicarse con Hidalgo Diana al número 0967092925.

Anexo 3. Red de Inclusión



Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)
Fuente: Investigación directa

Anexo 4. Operacionalización de variables

| Conceptualización | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Técnicas |
|--|-------------|--|---|------------|
| <p>Es una estrategia basada en las características y técnicas del juego en el aula de clases, fomentando de esta manera aprendizajes significativos. Además, se involucra directamente con la motivación del infante logrando así objetivos claros y específicos para el proceso de enseñanza aprendizaje. La misma es tomada como una estrategia para el docente al momento de fomentar la participación e innovación en el aula (Torres & Romero, 2018).</p> | Experiencia | Educación | ¿Qué experiencias usted ha recopilado de la aplicación de la gamificación en el ámbito educativo? | Entrevista |
| | Objetivos | General | ¿Cuál es el objetivo de usar la gamificación en la educación? | |
| | Elementos | Dinámicas Mecánicas Componentes | En lo que respecta a la gamificación aplicada al desarrollo de las destrezas de lógica matemática ¿Qué tipos de retos se podrían recomendar? En lo que respecta a la gamificación aplicada al desarrollo de las destrezas de lógica matemática ¿Qué tipos de insignias se podrían recomendar? | |
| | Importancia | Educación | ¿Por qué es importante aplicar la gamificación en la Educación? | |
| | Ventajas | Docentes Alumnos Centro Educativo | ¿Qué ventajas tiene la gamificación en la labor docente? ¿Qué recomendaciones se podrían dar para que la aplicación de la gamificación en los niños de 3 a 5 años no presente dificultades? ¿Qué beneficios les traería a los centros educativos aplicar la gamificación en la enseñanza de relaciones lógica matemática? | |
| | Aplicación | Educación Inicial Recomendaciones Fortalezas | ¿Qué recomendaciones u orientaciones le daría al docente para un correcto uso de la gamificación en la modalidad online? ¿Qué fortalezas le proporciona la gamificación a la adquisición de las destrezas de lógica matemática en la educación inicial? | |
| | Recursos | Herramientas ClassDojo | ¿Conoce usted herramientas para aplicar la gamificación en la educación y cuáles recomendaría? ¿Conoce usted la plataforma ClassDojo? ¿Qué piensa sobre su uso en educación? ¿Qué beneficios piensa usted que aportaría el uso de ClassDojo en educación inicial? | |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Investigación directa

| Conceptualización | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Técnica |
|--|-------------------------------------|---|--|----------------------|
| <p>Considera el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el infante explora y comprende su entorno y actúa sobre el para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento. Permite la adquisición de nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, mediante la interacción con elementos de su entorno y experiencias que le ayuden a la construcción de nociones y relaciones para utilizarlas en resolución de problemas y la adquisición de nuevos aprendizajes (Ministerio de Educación, 2014).</p> | Características Evolutivas | Niños y niñas en área lógica matemática | Comprende y utiliza las nociones de forma. | Ficha de observación |
| | Nociones lógico matemática | Nociones Forma | Identifica las figuras geométricas | |
| | Relaciones espaciales y geométricas | Exploración Análisis Observación Descripción Aprendizaje de figuras | <p>Asocia las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales</p> <p>Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.</p> <p>Identifica objetos de formas similares en el entorno.</p> <p>Descubre formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.</p> | |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Investigación directa

Anexo 5. Validación de las preguntas de entrevista



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: ENTREVISTA

Objetivo de validación de instrumento: Aprobar la validez de las preguntas planteadas en la entrevista.

Instrucciones:

- A continuación, se presentan una serie de preguntas planteadas en la entrevista según el tema de investigación para ser evaluadas según su criterio, para ello se adjunta el objetivo de investigación: *Evaluar la gamificación y el desarrollo de destrezas del ámbito relaciones lógico matemática en la modalidad online del nivel inicial II.*
- Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala

1. ¿Qué experiencias usted ha recopilado de la aplicación de la gamificación en el ámbito educativo?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....
.....

2. ¿Cuál es el objetivo de usar la gamificación en la educación inicial?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

.....

.....

3. En lo que respecta a la gamificación aplicada al desarrollo de las destrezas de lógica matemática ¿Qué tipos de retos se podrían recomendar?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

.....

4. En lo que respecta a la gamificación aplicada al desarrollo de las destrezas de lógica matemática ¿Qué tipos de insignias se podrían recomendar?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

5. ¿Por qué es importante aplicar la gamificación en la Educación?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

6. ¿Qué ventajas tiene la gamificación en la labor docente?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

7. ¿Qué recomendaciones se podrían dar para que la aplicación de la gamificación en los niños de 3 a 5 años no presente dificultades?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

8. ¿Qué beneficios les traería a los centros educativos aplicar la gamificación en la enseñanza de relaciones lógicas matemática?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

.....

9. ¿Qué recomendaciones u orientaciones le daría al docente para un correcto uso de la gamificación en la modalidad online?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

.....

10. ¿Qué fortalezas le proporciona la gamificación a la adquisición de las destrezas de lógica matemática en la educación inicial?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

11. ¿Conoce usted herramientas para aplicar la gamificación en la educación y cuáles recomendaría?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

12. ¿Conoce usted la plataforma ClassDojo? ¿Qué piensa sobre su uso en educación?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

13. ¿Qué beneficios piensa usted que aportaría el uso de ClassDojo en educación inicial?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

De manera integrada el instrumento se considera:

| Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|--------------------|
| X | | | | |

Fecha de aplicación: 12 DE DICIEMBRE DE 2020

Nombre del experto: Ing. Javier Sánchez Guerrero, Mg.

C.C: 1803114345

Título: Ing. En Sistemas; Magister en Docencia y currículo; Mg. en auditoria de las Tecnologías de la Información

Experiencia en el área de la investigación: Desarrollo de Sistemas, Educación, Deportes y tecnologías, Accesibilidad Web.



Firma



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: ENTREVISTA

Objetivo de validación de instrumento: Aprobar la validez de las preguntas planteadas en la entrevista.

Instrucciones:

- A continuación, se presentan una serie de preguntas planteadas en la entrevista según el tema de investigación para ser evaluadas según su criterio, para ello se adjunta el objetivo de investigación: *Evaluar la gamificación y el desarrollo de destrezas del ámbito relaciones lógico matemática en la modalidad online del nivel inicial II.*
- Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala

I. ¿Qué experiencias usted ha recopilado de la aplicación de gamificación en el ámbito educativo?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....
.....

2. ¿Cuál es el objetivo de usar la gamificación en la educación inicial?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

.....

.....

3. En lo que respecta a la gamificación aplicada al desarrollo de las destrezas de lógica matemática ¿Qué tipos de retos se podrían recomendar?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

.....

4. En lo que respecta a la gamificación aplicada al desarrollo de las destrezas de lógica matemática ¿Qué tipos de insignias se podrían recomendar?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|--------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | | | | X | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

Esta pregunta es redundante es similar a No.2 se podría eliminar

5. ¿Por qué es importante aplicar la gamificación en la Educación?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|--------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

6. ¿Qué ventajas tiene la gamificación en la labor docente?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

7. ¿Qué recomendaciones se podrían dar para que la aplicación de la gamificación en los niños de 3 a 5 años no presente dificultades?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

8. ¿Qué beneficios les traería a los centros educativos aplicar la gamificación en la enseñanza de relaciones lógicas matemáticas?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

9. ¿Qué recomendaciones u orientaciones le daría al docente para un correcto uso de la gamificación en la modalidad online?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

10. ¿Qué fortalezas le proporciona la gamificación a la adquisición de las destrezas de lógica matemática en la educación inicial?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

11. ¿Conoce usted herramientas para aplicar la gamificación en la educación y cuáles recomendaría?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

12. ¿Conoce usted la plataforma ClassDojo? ¿Qué piensa sobre su uso educación?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

13. ¿Qué beneficios piensa usted que aportaría el uso de ClassDojo en educación inicial?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

Recomendaciones:

.....

De manera integrada el instrumento se considera:

| Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|--------------------|
| X | | | | |

Fecha de aplicación: 7-12-2020

Nombre del experto: Ing. Mg. Wilma Gasilanes

C.C: 1802624427

Título: Magister en Tecnologías de la Información y Multimedia Educativa

Experiencia en el área de la investigación: Si

Firma



Anexo 6. Entrevistas contestadas



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Tema: “La gamificación y el desarrollo de destrezas del ámbito relaciones lógico matemática en la modalidad online del nivel inicial II”

Objetivo: Evaluar la gamificación y el desarrollo de destrezas del ámbito relaciones lógico matemática en la modalidad online del nivel inicial II.

ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTOS EN GAMIFICACIÓN

Nombre del Entrevistado: Lcdo. Cristian Sánchez

Entrevistador: Diana Hidalgo

Fecha de aplicación: 11-12-2020

1.- ¿Qué experiencias usted ha recopilado de la aplicación de la gamificación en el ámbito educativo?

De las experiencias que he tenido es que la gamificación es muy variada en el uso de actividades pues obviamente en el aprendizaje para los niños es más significativa y las experiencias son más significativas.

2.- ¿Cuál es el objetivo de usar la gamificación en la educación?

El objetivo principal de aplicar la gamificación es que el aprendizaje sea más divertido a través de actividades lúdicas eso va a permitir que el niño aprenda y se divierta. No vean las asignaturas como algo forzado a realizar, sino que la experiencia sea positiva y tenga mayor motivación y compromiso al hacerlo.

3.- En lo que respecta a la gamificación aplicada al desarrollo de las destrezas de lógica matemática ¿Qué tipos de retos se podrían recomendar?

Tipos de retos sobre razonamiento, lógico matemático, pienso yo que es lo más objetivo en su aprendizaje sobre todo lo que tenga que ver con la lógica.

4.- En lo que respecta a la gamificación aplicada al desarrollo de las destrezas de lógica matemática ¿Qué tipos de insignias se podrían recomendar?

Dentro de este punto, sería un premio emocional, más allá de una calificación el saber utilizar la motivación la parte psicológica como docentes para que ellos sientan que son parte de la materia o de lo que están aprendiendo. Y por lo tanto al motivarlos de esta manera van a querer interactuar mucho más.

5.- ¿Por qué es importante aplicar la gamificación en la Educación?

Es importante, primero porque es divertido el proceso y la variación que debemos utilizar permite que no tengamos una rutina al momento de impartir los conocimientos. Los niños van a ver esa variedad van descubriendo nuevas cosas a través de la recompensa, el estatus es decir lo que van consiguiendo ellos, los logros que tienen, la competición que se va a dar entre uno y otro sin embargo esto no les va a dejar ver que uno es mejor que otro por los resultados que tienen, sino que permite que todos interactúan de una misma manera y al mismo tiempo.

6.- ¿Qué ventajas tiene la gamificación en la labor docente?

La principal ventaja es que todos los niños participan de manera activa, despierta en los niños su imaginación para crear sus reglas, su forma de contestar preguntas que se le plantea en la clase.

7.- ¿Qué recomendaciones se podrían dar para que la aplicación de la gamificación en los niños de 3 a 5 años no presente dificultades?

Que usen técnicas dinámicas para que fomenten la motivación del niño, al utilizar actividades variadas, materiales y la forma didáctica al usarlos permite que los niños aprovechen y se motiven.

8.- ¿Qué beneficios les traería a los centros educativos aplicar la gamificación en la enseñanza de relaciones lógicas matemática?

Es el interés de los niños al ir a la escuela, Cuando se trabaja con herramientas y materiales metodológicos y didácticos adecuados a cada edad y hacemos clases divertidas, entretenidas y diversas pues los niños van a estar interesados en querer ir a la escuela, pues esto beneficia a los padres que luchan porque sus hijos se interesen en la educación.

9.- ¿Qué recomendaciones u orientaciones le daría al docente para un correcto uso de la gamificación en la modalidad online?

Recomendaría que el tiempo sea corto, 20 o 30 minutos ya que su atención se dispersa, por lo tanto, hacer actividades que permitan aprovechar al máximo esa atención y realizar las tareas lo más pronto posible, pero a su vez que despierte su interés por que se aburren o se cansan.

10.- ¿Qué fortalezas le proporciona la gamificación a la adquisición de las destrezas de lógica matemática en la educación inicial?

La fortaleza desarrolla la creatividad en los docentes, y esta fortaleza permite que se busque los métodos más adecuados, las herramientas y materiales didácticos que vamos a ocupar para que sea provechoso la educación.

11.- ¿Conoce usted herramientas para aplicar la gamificación en la educación y cuáles recomendaría?

Principal herramienta metodológica es el juego, utilizar materiales acordes su edad, ahora por la modalidad online en la que se trabaja hay aplicaciones que pueden desarrollar esta parte lógica matemática utilizarlos porque atraería la atención de los niños. Podría recomendar Socrative, Teacher Tools.

12.- ¿Conoce usted la plataforma ClassDojo? ¿Qué piensa sobre su uso en educación?

No la conoce a fondo, pero si piensa que se podría aprovechar la plataforma gratuita y beneficiaría a los docentes en su labor.

13.- ¿Qué beneficios piensa usted que aportaría el uso de ClassDojo en educación inicial?

Al ser una plataforma con gamificación, con premios y puntuaciones que va teniendo cada estudiante, tendría una escala de valoración ayudaría a motivar, les permite ser ordenado y cumplido con sus tareas.

Gracias por su colaboración



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Tema: “La gamificación y el desarrollo de destrezas del ámbito relaciones lógico matemática en la modalidad online del nivel inicial II”

Objetivo: Evaluar la gamificación y el desarrollo de destrezas del ámbito relaciones lógico matemática en la modalidad online del nivel inicial II.

ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTOS EN GAMIFICACIÓN

Nombre del Entrevistado: Ing. Clay Aldáz

Entrevistador: Diana Hidalgo

Fecha de aplicación: 11-12-2020

1.- ¿Qué experiencias usted ha recopilado de la aplicación de la gamificación en el ámbito educativo?

La idea específica de la gamificación es que aprenda jugando, adquieran destrezas y habilidades a través del juego. En lugar de ser forzado sea de manera entretenida y divertida. Y de punto van aprendiendo poco a poco que necesitan que vayan haciendo. Es una técnica bastante aceptada en la educación. Utilizo para realizar pruebas con Kahoot para evaluar de manera divertida.

2.- ¿Cuál es el objetivo de usar la gamificación en la educación?

Desarrollar las destrezas, es la misma que persigue la educación. Solo cambia las técnicas y las formas de cómo desarrollarlas en los infantes. En un espacio educativo lo hace con deberes, trabajos y pruebas. En Europa se usa la gamificación son formas de aprender de manera divertida y sin darse cuenta y de pronto ya aprendieron una destreza que necesitan. La base es que uno cree que el juego sea aplicado con técnicas pedagógicas y métodos para lograr el objetivo deseado.

3.- En lo que respecta a la gamificación aplicada al desarrollo de las destrezas de lógica matemática ¿Qué tipos de retos se podrían recomendar?

Los rompecabezas, juegos de palabras, puzzles, juegos de completar. Hay varias formas de aplicar diferentes juegos por niveles, de respuestas. Un buen ejemplo podría ser quien quiere ser millonario, se le va preguntando y el infante se va interesando en la situación.

4.- En lo que respecta a la gamificación aplicada al desarrollo de las destrezas de lógica matemática ¿Qué tipos de insignias se podrían recomendar?

Depende de cómo uno elaboro y aplique. Por ejemplo, hace poco estaba de moda la película Star Wars con una aplicación MyClassGame se le daba insignia de jedí, principiante, maestro, etc. Lo hace divertido y depende del contexto que se le desee dar, un puntaje extra, cara feliz, etc.

5.- ¿Por qué es importante aplicar la gamificación en la Educación?

Estamos dentro del área pedagógica, si nos damos cuenta la juventud pasa en el teléfono o en la computadora y es difícil sacarles frente de una pantalla, la gamificación permite aplicar la tecnología, la juventud nace con la tecnología y de esta manera se aprovecha para que aprendan algo nuevo y desarrollar las destrezas necesarias.

6.- ¿Qué ventajas tiene la gamificación en la labor docente?

Depende del área a donde se va a aplicar, si la gamificación ya se encuentra desarrollada hace que el trabajo del docente sea más fácil y el profesor se convierta en un guía, es quien labora y valora las destrezas. De esta forma los estudiantes aprenden de manera divertida.

7.- ¿Qué recomendaciones se podrían dar para que la aplicación de la gamificación en los niños de 3 a 5 años no presente dificultades?

Hay que buscar una aplicación, debe revisarla bien que contenga palabras, imágenes que sean entendibles acorde a la edad. También, depende del área como matemáticas, lenguaje, motricidad.

8.- ¿Qué beneficios les traería a los centros educativos aplicar la gamificación en la enseñanza de relaciones lógicas matemáticas?

Pues existen varios beneficios a desarrollar la parte lógica, ya que está centrada en esas mismas áreas. Son un complemento no un sustituto en la educación. Se desarrolla las destrezas, complementa las clases del docente.

9.- ¿Qué recomendaciones u orientaciones le daría al docente para un correcto uso de la gamificación en la modalidad online?

Primero investigar sobre el tema, beneficios, aportes y la herramienta que se desea utilizar acorde a la edad. También, pedir ayuda de un experto en el tema.

10.- ¿Qué fortalezas le proporciona la gamificación a la adquisición de las destrezas de lógica matemática en la educación inicial?

En la parte de desarrollo de habilidad, el pensamiento, la lógica, de intuición, la percepción, se hacen más hábiles para pensar y razonar. Inclusive en la motricidad.

11.- ¿Conoce usted herramientas para aplicar la gamificación en la educación y cuáles recomendaría?

Existen varias herramientas como Kahoot que ayuda para las pruebas, Freepick de Microsoft, MyClassGame, Tatum, Genially, etc. Hay herramientas aplicadas a diferentes áreas. Recomendaría Minecraft Education porque les permite razonar y existen retos que deben cumplir.

12.- ¿Conoce usted la plataforma ClassDojo? ¿Qué piensa sobre su uso en educación?

La conoce muy poco, porque hay varias herramientas. Tiene sentido usarla porque logra desarrollar los objetivos de manera divertida, los muchachos no se esfuerzan quieren seguir inmersos dentro del juego.

13.- ¿Qué beneficios piensa usted que aportaría el uso de ClassDojo en educación inicial?

Ayudaría a desarrollar destrezas específicas, uno puede elegir lo que desea impartir.

Gracias por su colaboración



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Tema: “La gamificación y el desarrollo de destrezas del ámbito relaciones lógico matemática en la modalidad online del nivel inicial II”

Objetivo: Evaluar la gamificación y el desarrollo de destrezas del ámbito relaciones lógico matemática en la modalidad online del nivel inicial II.

ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTOS EN GAMIFICACIÓN

Nombre del Entrevistado: Lcda. Blanca Cuji

Entrevistador: Diana Hidalgo

Fecha de aplicación: 14-12-2020

1.- ¿Qué experiencias usted ha recopilado de la aplicación de la gamificación en el ámbito educativo?

A través de mis alumnas he experimentado la gamificación, ellas descargaron aplicaciones relacionadas juntamente con tareas adecuadas a su edad. Llevaron juegos con realidad aumentada y al aplicarlas, vieron una motivación intrínseca, la misma que es muy difícil que el propio niño la obtenga. Ahora por la pandemia nos hemos acercado más a las nuevas tecnologías una de ellas es la gamificación.

2.- ¿Cuál es el objetivo de usar la gamificación en la educación?

El objetivo de la gamificación es motivar a los estudiantes; es decir, activar los dos tipos de motivación: la intrínseca (solos) y la extrínseca (a través del maestro con los elementos del juego). Y tener una atención más duradera al momento de impartir clase.

3.- En lo que respecta a la gamificación aplicada al desarrollo de las destrezas de lógica matemática ¿Qué tipos de retos se podrían recomendar?

Existen varias aplicaciones sobre gamificación que tienen retos sobre juegos mentales, estos ayudan al razonamiento y se sube de nivel; es decir, el grado de dificultad. Dentro de los juegos encontramos las nociones que debe desarrollar el infante en el área de lógica matemática.

4.- En lo que respecta a la gamificación aplicada al desarrollo de las destrezas de lógica matemática ¿Qué tipos de insignias se podrían recomendar?

Las recompensas, el estatus, el logro y la competición son buenas; sin embargo, cuando un estudiante recibe una recompensa al mismo tiempo recibe un estatus se siente competitivo de esta manera desarrolla las habilidades. Por ejemplo, el Candy crush empieza de algo muy sencillo y reciben 3 estrellas porque terminaron el juego en menos de 10 minutos y aparte me dan un nuevo personaje. El estatus se da cuando existe la competencia sana de ver en que puesto estoy. Las insignias son medallas o coleccionables que se le pude dar al niño.

5.- ¿Por qué es importante aplicar la gamificación en la Educación?

La naturaleza de los niños es jugar y la gamificación es el traslado de los juegos a la parte del proceso de enseñanza aprendizaje y usarlo como un recurso, técnica o estrategia que ayuda al

desarrollo de destrezas y aprende de mejorar manera. La nueva generación esta inmiscuida en la tecnología y los juegos por esto motivo se debe innovar acorde a los intereses y necesidades del estudiante.

6.- ¿Qué ventajas tiene la gamificación en la labor docente?

A parte de ser un recurso didáctico, una técnica o estrategia que el docente puede utilizar. Además, aprendemos a utilizar las tecnologías. Y permite brindar un feedback instantáneo.

7.- ¿Qué recomendaciones se podrían dar para que la aplicación de la gamificación en los niños de 3 a 5 años no presente dificultades?

Verificar que la aplicación que se va a utilizar esta acorde a la edad del estudiante. Enfocarme en los objetivos que deseo alcanzar y encontrar una aplicación que este conforme lo que desea enseñar. Y también tener cuidado con la competición se debe darle a entender que es una competencia sana.

8.- ¿Qué beneficios les traería a los centros educativos aplicar la gamificación en la enseñanza de relaciones lógica matemática?

En otros países se utiliza estas tecnologías incluidas la realidad virtual y aumentada. Al usarlo les permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades, y al utilizarlos como recursos los ponen al alcance de los niños. Esto ayuda a que adquiera en un menor tiempo y nos permite adaptarlos a nuestro contexto y de esta forma impartir de una manera divertida las destrezas.

9.- ¿Qué recomendaciones u orientaciones le daría al docente para un correcto uso de la gamificación en la modalidad online?

Es una parte esencial la capacitación porque es la base primaria, debemos capacitarnos como docentes en recursos tecnológicos en este caso de gamificación, en recursos didácticos, leamos e investiguemos. Probar la gamificación para verificar si es apropiada para el estudiante.

10.- ¿Qué fortalezas le proporciona la gamificación a la adquisición de las destrezas de lógica matemática en la educación inicial?

El desarrollo de la motivación intrínseca y el desarrollo del pensamiento.

11.- ¿Conoce usted herramientas para aplicar la gamificación en la educación y cuáles recomendaría?

En la web existen muchas aplicaciones de gamificación, pero específicamente en el área de lógico matemática se debe buscar herramientas que nos ayuden a desarrollar las destrezas a través de juegos mentales.

12.- ¿Conoce usted la plataforma ClassDojo? ¿Qué piensa sobre su uso en educación?

Si la conoce, pero no la ha puesto en la práctica. La mayoría de las plataformas utilizan la gamificación, dan recompensas, insignias, etc. Es muy buena ya que es una base para el desarrollo de las destrezas.

13.- ¿Qué beneficios piensa usted que aportaría el uso de ClassDojo en educación inicial?

Es un recurso muy bueno ahora por la modalidad online, contiene elementos acordes a la edad, es gratuito, es fácil de usar, tiene elementos gamificados y permite crear las actividades pertinentes.

Gracias por su colaboración



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Tema: “La gamificación y el desarrollo de destrezas del ámbito relaciones lógico matemática en la modalidad online del nivel inicial II”

Objetivo: Evaluar la gamificación y el desarrollo de destrezas del ámbito relaciones lógico matemática en la modalidad online del nivel inicial II.

ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTOS EN GAMIFICACIÓN

Nombre del Entrevistado: Lcda. María Esther Llerena Mg.

Entrevistador: Diana Hidalgo

Fecha de aplicación: 14-12-2020

1.- ¿Qué experiencias usted ha recopilado de la aplicación de la gamificación en el ámbito educativo?

Todas las estrategias que se utiliza para impartir el conocimiento y una importante es la gamificación que permite un aprendizaje más fácil.

2.- ¿Cuál es el objetivo de usar la gamificación en la educación?

Lo primero es que fomenta el aprendizaje significativo desde una perspectiva de juegos, usándola como una herramienta de atracción y motivación para los estudiantes.

3.- En lo que respecta a la gamificación aplicada al desarrollo de las destrezas de lógica matemática ¿Qué tipos de retos se podrían recomendar?

Principalmente utilizar el currículo de educación para implementar los retos en función de escalar los retos con las insignias que los motiven.

4.- En lo que respecta a la gamificación aplicada al desarrollo de las destrezas de lógica matemática ¿Qué tipos de insignias se podrían recomendar?

Primero es la parte de la recompensa por medio de actividades que le produzcan entretenimiento y júbilo al lograr algo, acumulación de puntos, audios motivadores, globos, diplomas, muñecos que digan su nombre, algo que los motive a mejorar.

5.- ¿Por qué es importante aplicar la gamificación en la Educación?

Estamos en un mundo globalizado, donde los más pequeños ahora utilizan las nuevas tecnologías en sus estudios. La gamificación es parte fundamental para atraer a los estudiantes hacia el conocimiento y no solo consumir contenido que no es relevante.

6.- ¿Qué ventajas tiene la gamificación en la labor docente?

Primero libera el trabajo a los docentes, le quita un poco el protagonismo al docente y le permite hacer una actividad de acompañamiento de tutoría y de evaluación, se utiliza los retos para comprobar el aprendizaje significativo y ver si les atrae. Con los elementos de la gamificación los niños se entretienen no solo están frente del docente, sino que realizan las actividades de manera significativa y perdurable en su memoria.

7.- ¿Qué recomendaciones se podrían dar para que la aplicación de la gamificación en los niños de 3 a 5 años no presente dificultades?

Lo primero creo que debe ser acompañado por el docente o padre, las instrucciones deben ser escritas o auditivas, deben ser fáciles y divertidas. Además, de buscar elementos llamativos para los niños.

8.- ¿Qué beneficios les traería a los centros educativos aplicar la gamificación en la enseñanza de relaciones lógicas matemáticas?

Primero es un proceso más complejo pero que traerá más beneficios porque permite una retroalimentación más idónea, una evaluación consistente y objetiva.

9.- ¿Qué recomendaciones u orientaciones le daría al docente para un correcto uso de la gamificación en la modalidad online?

Primero es la planificación, delimitar los recursos, buscar las herramientas adecuadas para los niños y que sean aprobadas acorde a su edad.

10.- ¿Qué fortalezas le proporciona la gamificación a la adquisición de las destrezas de lógica matemática en la educación inicial?

Las fortalezas son que no solo el docente usa la parte teórica sino utiliza herramientas que llaman la atención a la parte neurológica al estimular con colores dibujos y premios estamos utilizando neurotransmisores que van a facilitar el aprendizaje siendo más significativo, les va a gustar ya que la clase se torna más divertida.

11.- ¿Conoce usted herramientas para aplicar la gamificación en la educación y cuáles recomendaría?

Para producción existen Adobe SD, Ilustrador, Photoshop, Canva, etc. Pero, también hay plataformas libres y gratuitas como Moodle, Tatum, Khan Academy Kids, etc.

12.- ¿Conoce usted la plataforma ClassDojo? ¿Qué piensa sobre su uso en educación?

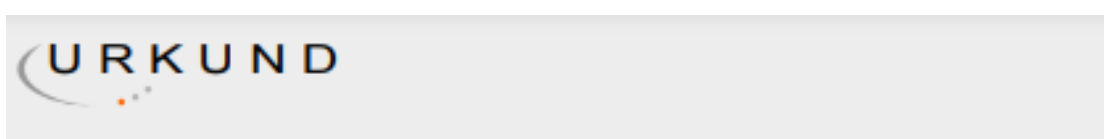
No la ha utilizado mucho, pero si la ha analizado, sirve para generar recursos. Y que la utilización de cualquier herramienta que permita acercarnos al estudiante, tener esa atención y no se dispersa, que les guste. Ese es el objetivo del docente.

13.- ¿Qué beneficios piensa usted que aportaría el uso de ClassDojo en educación inicial?

La herramienta si aporta, pero lo más importante son los contenidos y la forma de ejecutarlo beneficiaría en la educación infantil.

Gracias por su colaboración

Anexo 7. URKUND



Urkund Analysis Result

Analysed Document: TESIS HIDALGO DIANA_V1.docx (D92010235)
Submitted: 1/13/2021 4:42:00 PM
Submitted By: ja.almeida@uta.edu.ec
Significance: 6 %

Sources included in the report:

M1.133_20192_FASE 4: Conclusi3n, redacci3n del informe final y elaboraci3n de la presentaci3n del TFM_12606254.txt (D74224319)
Correa Salazar Eduardo Javier.docx (D91406921)
d1d526ed42e3eb307d451d50294da99b31601736.docx (D59056433)
urkund.docx (D54464127)
<https://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>
<http://repositorio.utl.edu.ec/bitstream/123456789/1522/1/PROYECTO%20DE%20INVESTIGACI%20C3%93N%20ABRIL%20IZA%20%20MAYRA%20FERNANDA.pdf>
https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf
<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3993/1/T-UTC-0359.pdf>
<http://ojs.umc.cl/index.php/bolibero/issue/download/16/Gamificaci%20C3%B3n%20para%20la%20Educaci%20C3%B3n%20Actual>
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/24617/1/Cabrera%20Salazar%20-%20Vel%20A1squez%20Bustamante.pdf>
<https://docplayer.es/amp/123748380-Universidad-laica-vicente-rocafuerte-de-guayaquil-facultad-de-educacion-carrera-de-parvulos.html>
http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/15420/1/66816_1.pdf
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23296/1/PROYECTO%20ABIGAIL%20PUJOS.pdf>

Instances where selected sources appear:

18

Anexo 8. Ficha de observación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



Fecha de observación: 17/12/2020

Institución: Escuela de Educación Básica La Granja

Observadora: Diana Hidalgo

Nombre de la docente: Lili Barrionuevo

Nivel: Inicial II

FICHA DE OBSERVACIÓN

| Nombre y Apellido | Destrezas de 3 a 4 | | | | | | | | | Destreza de 4 a 5 | | | | | | | | |
|------------------------------------|--|------------|-----------|------------------------------------|------------|-----------|---|------------|-----------|--|------------|-----------|--|------------|-----------|--|------------|-----------|
| | Comprende y utiliza las nociones de forma. | | | Diferencia las figuras geométricas | | | Identifica objetos de formas similares en el entorno. | | | Descubre formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno. | | | Asocia las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales | | | Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas. | | |
| | Adquirido | En proceso | Iniciando | Adquirido | En proceso | Iniciando | Adquirido | En proceso | Iniciando | Adquirido | En proceso | Iniciando | Adquirido | En proceso | Iniciando | Adquirido | En proceso | Iniciando |
| ALTAMIRANO VARGAS OSCAR SEBASTIAN | 3 | | | 3 | | | 3 | | | 3 | | | 3 | | | 3 | | |
| CAMPAÑA GUAICHA EMILIO JAVIER | 3 | | | 3 | | | | 2 | | | 2 | | | 2 | | | | 2 |
| DUEÑAS GUAICHA SOFIA VICTORIA | 3 | | | 3 | | | 3 | | | 3 | | | 3 | | | 3 | | |
| ESPINOZA MALDONADO PABLO DANIEL | 3 | | | | 2 | | | 2 | | | 2 | | | 3 | | | | 2 |
| MARAÑÓN ESPARZA PAULA REBECA | 3 | | | | 2 | | 3 | | | 3 | | | 3 | | | 3 | | |
| MERINO OCAÑA MALENA VICTORIA | 3 | | | 3 | | | 3 | | | 3 | | | | 2 | | | | 2 |
| ORTIZ RUEDA JEAN CARLOS | 3 | | | 3 | | | | 2 | | | 2 | | | 3 | | | | 2 |
| PACHECO JIMENEZ FRANKLIN ALEX | 3 | | | 3 | | | | 2 | | 3 | | | | 3 | | | | 3 |
| PAUCAR SANCHEZ JOSE EDUARDO | | | 1 | | | 1 | | | 1 | | | 1 | | | 1 | | | 1 |
| RIVERA CRUZ VICTORIA | 3 | | | 3 | | | 3 | | | 3 | | | 3 | | | 3 | | |
| SANCHEZ FREIRE ANA PAULA | 3 | | | 3 | | | | 2 | | | 2 | | | 3 | | | | 3 |
| SANCHEZ SANCHEZ SOFIA KRYSHEL | 3 | | | 3 | | | 3 | | | 3 | | | | 2 | | | | 3 |
| VELASTEGUI SANCHEZ JUAN ESTEBAN | | 2 | | | 2 | | | 2 | | | 2 | | | 2 | | | | 2 |
| BARREROS FALCÓN CHRISTOPHER EMILIO | | 2 | | | 2 | | | 2 | | | 2 | | | 2 | | | | 2 |
| ESCOBAR ZURITA JULIE MELISSA | 3 | | | 3 | | | | 2 | | | 2 | | | 2 | | | | 2 |
| FIALLOS ACOSTA KEYLA ARIANA | 3 | | | 3 | | | 3 | | | 3 | | | 3 | | | 3 | | |
| GUEVARA ANDALUZ JOSEPH DERICK | | 2 | | | 2 | | | 2 | | | 2 | | | 2 | | | | 2 |
| LOPEZ CHANGO FABIO DAVID | 3 | | | 3 | | | | 2 | | | 2 | | | 2 | | | | 2 |
| TUASA CÓRDOVA SOFÍA VICTORIA | 3 | | | 3 | | | 3 | | | 3 | | | 3 | | | 3 | | |

GUÍA DE USO CLASS DOJO GAMIFICADO



Autora:

Diana Hidalgo

Tutor:

Ing. Jorge Almeida

Fotografías:

Autora

Diseñador:

Fernando Mena

Datos de la Autora:

Diana del Rocío Hidalgo Mariño

Teléfono: 0967092925

Email: dianarocihidalgo@gmail.com

Ambato-Ecuador

2020



Índice

| | |
|---------------------------------------|-----|
| Índice..... | 84 |
| Introducción..... | 85 |
| Objetivos..... | 86 |
| ¿Qué es ClassDojo? | 88 |
| ¿Cómo crear una cuenta?..... | 90 |
| ¿Cómo crear una clase?..... | 94 |
| ¿Cómo ingresar a una clase? | 99 |
| Kit de Herramientas..... | 103 |
| Aula..... | 103 |
| Portafolio | 103 |
| Historia de la Clase | 104 |
| Mensajes | 104 |
| Cronómetro | 105 |
| Aleatorio o Al azar..... | 106 |
| Creador de grupos | 106 |
| Decibelímetro..... | 106 |
| Direcciones | 106 |
| Pensar, Emparejar, Compartir..... | 107 |
| Hoy..... | 107 |
| Música..... | 107 |
| Asistencia..... | 108 |
| Selección múltiple..... | 108 |
| Contador de tiempo..... | 109 |
| Grandes Ideas..... | 109 |
| ¿Cómo crear actividades?..... | 112 |
| Nearpod..... | 113 |
| ¿Cómo utilizar Nearpod? | 114 |
| Recompensas | 126 |
| ¿Cómo cambiar de Dojo monstruo? | 131 |



Introducción

La presente guía se ha realizado teniendo en cuenta las ventajas de la gamificación en la educación inicial, su relevancia en el ámbito educativo es esencial pues traslada los elementos del juego al área pedagógica para el desarrollo de destrezas y habilidades del ámbito de lógico matemática, en donde les permite a los infantes aprender mientras juegan, tomando el fallo como una forma de retroalimentación inmediata, incrementar la autonomía y la motivación.

Dentro de los aportes de gamificar el aula en modalidad online, se puede mencionar que beneficia tanto a docentes, infantes y centros educativos. Para los educadores les facilita el trabajo, aunque es un proceso más largo posibilita realizar actividades personalizadas y alcanzar los objetivos planteados. Mientras que los párvulos se involucran y participan de manera activa en la clase y a los centros educativos les permite tener una conexión directa con los padres por medio de la plataforma y que conozcan el proceso de aprendizaje de sus hijos; además, proporciona un desarrollo más efectivo al ser un método novedoso y divertido.

La guía de uso de ClassDojo gamificado para el desarrollo de destrezas de identificación de figuras geométricas básicas del ámbito de relaciones lógico matemáticas en la modalidad online del nivel inicial II en la Escuela de Educación básica La Granja CEBLAG, está integrada por distintos capítulos que ayudarían al docente a usarla correctamente y finalmente un diseño de sistema de canje para que el educador pueda organizar su planificación en la plataforma ClassDojo.

La guía es un recurso muy efectivo y útil, tanto para el docente, como para el centro educativo, su uso fácil, gratuito y práctico permite adaptar los contenidos que se encuentran en el currículo de Educación Inicial según las necesidades de los niños y niñas. De modo que, al ser una propuesta aplicable, puede ser provechosa para el proceso de enseñanza – aprendizaje para un mayor desempeño académico.

Diana del Rocío Hidalgo Mariño



Objetivos

General

- Proponer una guía de uso de ClassDojo gamificado para el desarrollo de destrezas de identificación de figuras geométricas básicas del ámbito de relaciones lógico matemáticas en la modalidad online del nivel inicial II.

Específicos

- Orientar a los docentes sobre el procedimiento básico de la utilización de la guía de uso de ClassDojo gamificado.
- Diseñar actividades personalizadas de identificación de figuras a través de la aplicación Nearpod.
- Realizar un diseño de canje que los docentes puedan utilizar para motivar a los niños y niñas del nivel inicial II en la modalidad online.

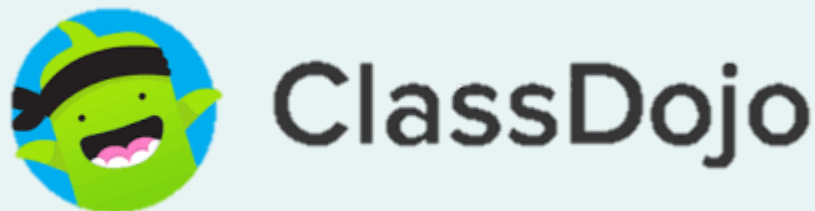




**¿ QUÉ ES
CLASS DOJO?**

¿Qué es ClassDojo?

ClassDojo es una herramienta creada en 2011 con el objetivo de transformar a la educación mediante la conexión de educadores, estudiantes y padres de familia. La aplicación permite a los docentes crear espacios de interacción en el aula de manera personalizada con las habilidades y refuerzos para cada grupo. Por otra parte, los estudiantes cuentan con un usuario de acceso y pueden verificar su avance, falencias y posibilita la comunicación con el profesor. Además, los representantes de los educandos reciben una cuenta en la que pueden interactuar con el docente y recibir de forma inmediata los reportes de sus hijos. Permite elaborar las insignias y asignar los respectivos puntos acorde a lo establecido en la recompensa (Corchuelo, 2018).



La misión de ClassDojo es unir a las comunidades, y darles a los infantes experiencias significativas de aprendizaje. El equipo de ClassDojo se enfoca y se centra en la educación del niño, busca que la comunidad educativa tenga aprendizajes que quieran y amen. Actualmente su plataforma es utilizada en un 95% de las escuelas K-8 en los Estados Unidos y 180 países. En las familias estadounidenses con un niño menor a 14 años usa ClassDojo todos los días (ClassDojo Inc, 2011).





**¿ C Ó M O C R E A R
U N A C U E N T A ?**

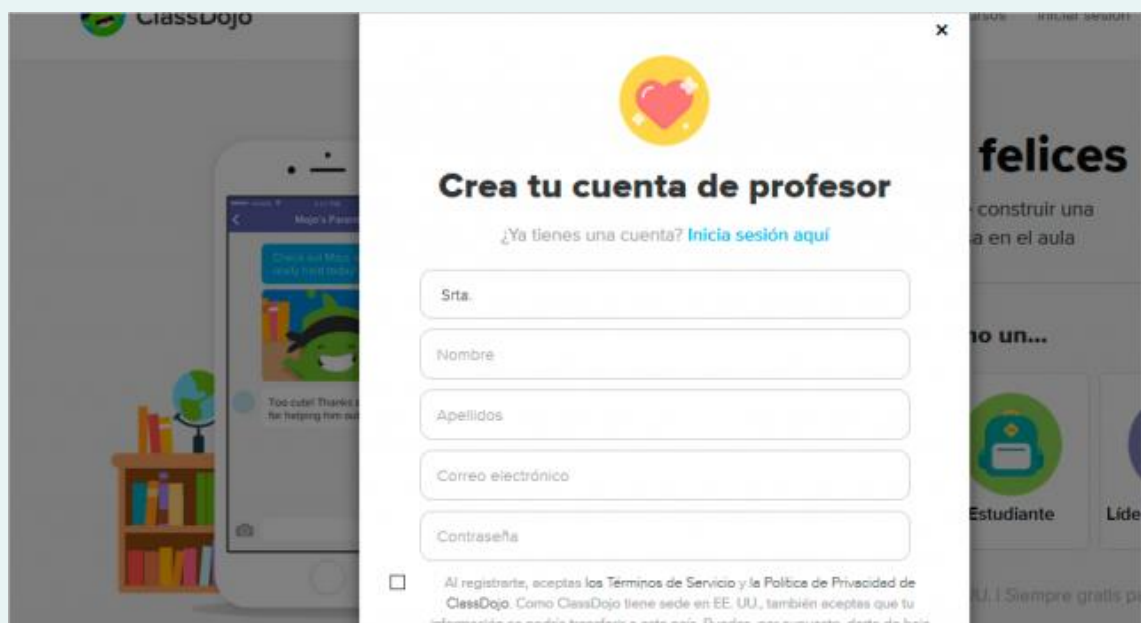
¿Cómo crear una cuenta?

Al momento de descargar la aplicación de la Tienda Play Store para Android o Apple Store para iPhone, incluso al entrar a la página oficial de ClassDojo nos permite registrarnos, se abre una ventana donde aparecen las cuatro modalidades disponibles para registrarse: docente, padres de familia, estudiante o director del centro educativo.



The screenshot shows the ClassDojo website homepage. At the top left is the ClassDojo logo. To the right are links for 'Learn more', 'Schools', 'Resources', and a personalized message: 'Welcome back, Diana! Come on in'. Below this is a blue banner with the text 'Be remote ready with ClassDojo. [Learn how](#)'. The main heading reads 'Bring every family into your classroom'. Below the heading is a sub-headline: 'Join 95% of U.S. schools using ClassDojo to engage kids and connect with families! Free for teachers, forever.'. Underneath is a 'Sign up as a...' section with four icons: 'Teacher' (heart), 'Parent' (house), 'Student' (book), and 'School Leader' (graduation cap). To the right is a large image of a hand holding a smartphone displaying a classroom scene, with a play button overlay. Below the image are several colorful cartoon characters.

Se elegirá la cuenta que se ajuste a las necesidades de la persona, en este caso la cuenta de educador. Rellenamos los datos requeridos en la ventana emergente. La contraseña que se ponga será la misma que se utilizará para iniciar sesión.



The screenshot shows the ClassDojo registration form for a teacher. The form is titled 'Crea tu cuenta de profesor' and features a heart icon. Below the title is a link: '¿Ya tienes una cuenta? [Inicia sesión aquí](#)'. The form contains five input fields: 'Srta.', 'Nombre', 'Apellidos', 'Correo electrónico', and 'Contraseña'. At the bottom, there is a checkbox and a paragraph of terms and conditions: 'Al registrarte, aceptas los [Términos de Servicio](#) y la [Política de Privacidad](#) de ClassDojo. Como ClassDojo tiene sede en EE. UU., también aceptas que tu información se podría transferir a este país. Puedes, por supuesto, darte de baja...'. The background of the form is a blurred image of a smartphone displaying a ClassDojo interface.



Se debe tomar en cuenta que elijas una contraseña fácil pero no utilices la misma de tu correo electrónico.

Posteriormente, aparecerá la siguiente ventana, donde se solicita el nombre de la institución en la que enseñamos, este sería el caso si la escuela tiene una suscripción con ClassDojo, solo pondrás su nombre y la encontrarás fácilmente. Sin embargo, en este caso, nos permite ingresar sin necesidad de adscribirnos a ningún centro educativo.

¡Felicidades! ¡Estás dentro!

Para empezar, busquemos tu colegio

Búsqueda por nombre o dirección de colegio

Colegios sugeridos

| | |
|---|-----------------------------|
| Mansfield 3-5 Elementary School 1915 McArthur Drive, Mansfield, LA, USA | 533 profesores en ClassDojo |
| Sakastew School Box 319, Pukatawagan, Manitoba, CA | 129 profesores en ClassDojo |
| st aidans benton road, london, london, GB | 54 profesores en ClassDojo |
| Calvary Christian School 310 Scott Street, St. Catharines, Ontario, CA | 16 profesores en ClassDojo |
| Wallington Hall Academy | |

No enseño en una escuela

A continuación, aceptamos las Políticas de privacidad y elegimos descartar o aceptar la posibilidad de que nos envíen correos informativos.

¡Nos importas!

ClassDojo se compromete a proteger tus datos personales. Hemos actualizado nuestra [Política de privacidad](#) para cumplir con el reglamento general de protección de datos de la UE.

¿Aceptas recibir actualizaciones con respecto a tu cuenta y actualizaciones de ClassDojo por correo electrónico a ?

Sí, acepto recibir correos

No acepto recibir correos

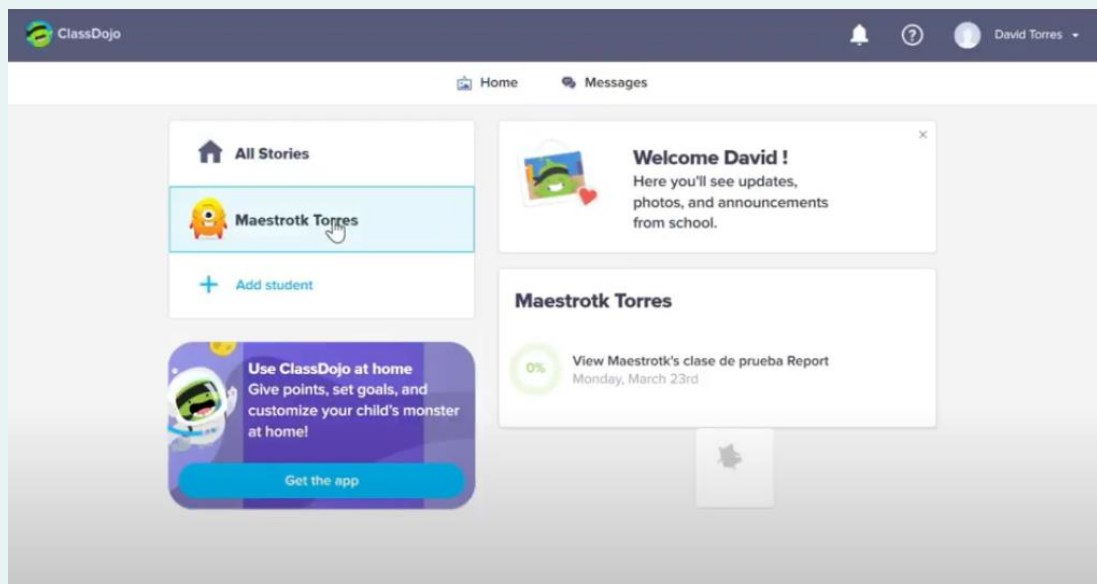


Como docentes si vamos a utilizar la plataforma de ClassDojo es necesario orientar a los padres de familia en la creación de su cuenta.



The screenshot shows a registration form titled "Crear Cuenta para Padres" (Create Account for Parents). At the top is a home icon. Below the title are four input fields: "Nombre" (Name), "Apellidos" (Last names), "Dirección de correo electrónico" (Email address), and "Contraseña" (Password). Below the password field, it states "Debe tener al menos 8 caracteres" (Must have at least 8 characters) and "Al obtener tu cuenta, aceptas los [Terminos de Servicio](#) y [Política de Privacidad](#)" (When you get your account, you accept the Terms of Service and Privacy Policy). At the bottom is a "Crear cuenta" (Create account) button.

Los representantes de cada infante, llenan de igual manera los campos asignados. Y nos aparecerá la página principal que observarán los tutores.



The screenshot shows the ClassDojo main dashboard for a parent named David Torres. The top navigation bar includes the ClassDojo logo, a notification bell, a help icon, and the user's name "David Torres". Below the navigation bar are "Home" and "Messages" tabs. The main content area features several widgets: "All Stories" with a sub-section for "Maestrok Torres" and an "Add student" button; a "Welcome David!" message box stating "Here you'll see updates, photos, and announcements from school."; a "Use ClassDojo at home" promotional card with a "Get the app" button; and a "Maestrok Torres" report card showing "View Maestrok's clase de prueba Report" for "Monday, March 23rd" with a "0%" progress indicator.



¿CÓMO CREAR UNA CLASE?



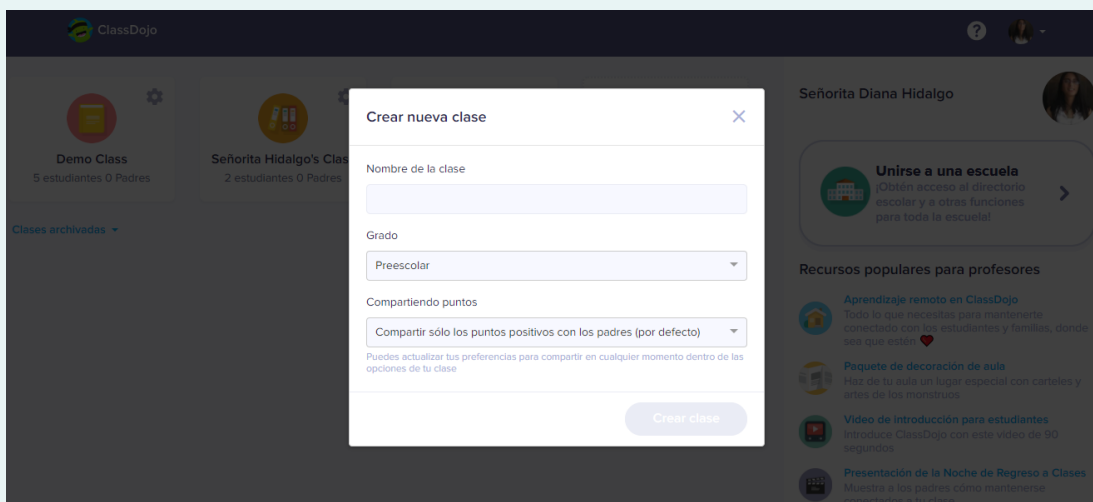
¿Cómo crear una clase?

Para crear clases nos sale directamente la interfaz, encontramos la clase demo, que será una guía para los docentes. Pulsamos en “clase nueva” para crear un curso.

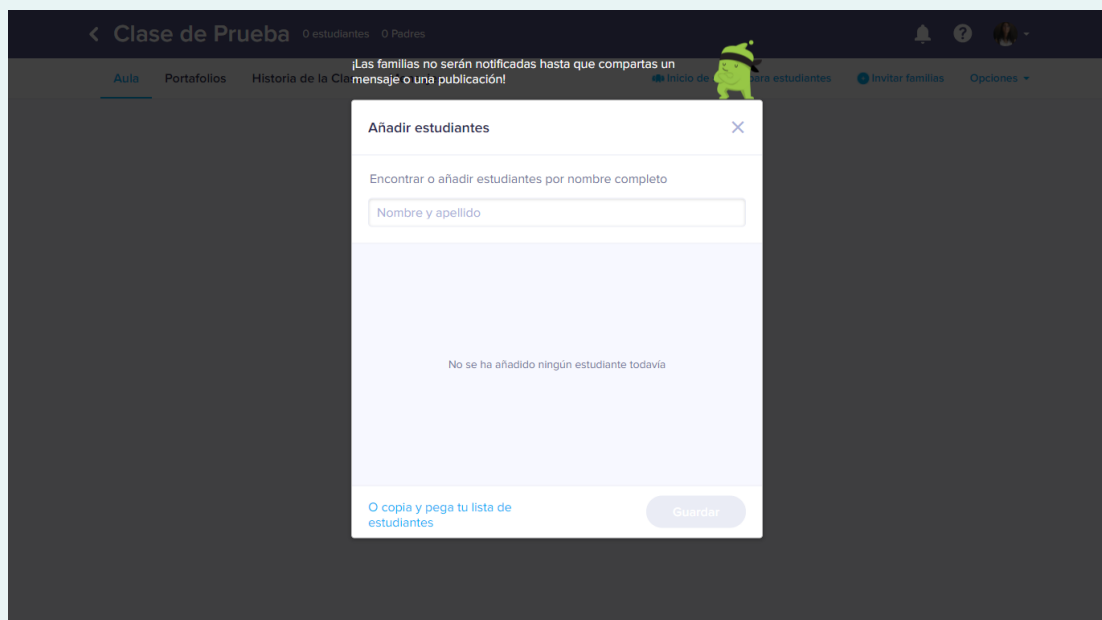


Al elegir la opción, se desplaza a la siguiente ventana, que permite poner nombre a la clase, seleccionar el grado desde infantil hasta bachillerato y la opción de elegir qué puntos deseamos compartir con los tutores, dentro de este campo encontramos tres opciones:

- Compartir sólo los puntos positivos con los padres, esta opción sale por defecto.
- Compartir todos los puntos de los padres.
- No compartir puntos con los padres.



Después de crear nuestra clase, nos permite añadir el número de estudiantes. Si tenemos la lista en Word o Excel, la podemos importar directamente, haciendo más fácil este paso. Pero en caso de no tenerla, ingresar los nombres de forma manual es igual de rápido, solo necesitamos el nombre y el apellido del alumno.



La plataforma le asigna a cada infante un avatar con su nombre, pero solo aparecerá su primer nombre. En el caso, de ser un nombre compuesto se recomienda contraerlo o unirlo (Ejemplo: Ma. Belén en lugar de María Belén). Una vez introducidos todos los nombres hacemos clic en guardar.



Añadir estudiantes ✕

Busca o añade alumnos por nombre y apellido

+
Añadir "Alumno 5"

Alumno 4
✕

Alumno 3
✕

Alumno 2
✕

Alumno 1
✕

Or, copy and paste your student list

Guardar

Una vez introducidos todos los nombres, volvemos a la clase. Donde podremos observar cada alumno con su respectivo avatar donde podremos asignar puntos a medida que calificamos. A continuación, invitaremos a los padres de familia.

< Clase de Prueba 4 estudiantes · 0 padres

🔔
?
🌐

Aula
Carpetas
Historia de la clase
Mensajes

Inicio de sesión de alumno

Invitar padres

Opciones

Estudiantes
Grupos

Alumno 5

Alumno 4

Alumno 3

Alumno 2

Alumno 1

Añadir alumnos

¡Mira esos monstruos! A continuación, invita a los padres.

Consejo: Mira cómo se ven las cuentas de los padres.

A continuación, obtendremos un archivo pdf con las claves para invitar a los padres, esta es otra forma para los tutores de crear una cuenta. Este documento lo podemos guardar para posteriormente repartirlo. Adicional, ClassDojo enviará una copia del mismo al correo del docente.



¡Envía códigos a los padres con los alumnos o invítalos por correo electrónico o número de teléfono!

4 estudiantes 0 padres

Edit Clase de Prueba





Clase Estudiantes **Padres** Habilidades Profesores

Invita a los padres a tu clase

Español (España)

Todos los padres

Invitar por correo electrónico o número de teléfono 0 de 4 padres conectados

| | | | |
|---|-------------------------|------------------------|---------------------------------------|
|  | Padre/madre de Alumno 1 | 666666666 | <input type="button" value="Invite"/> |
|  | Padre/madre de Alumno 2 | 666666666 | <input type="button" value="Invite"/> |
|  | Padre/madre de Alumno 3 | nombrepadre@correo.com | <input type="button" value="Invite"/> |
|  | Padre/madre de Alumno 4 | nombremadre@correo.com | <input type="button" value="Invite"/> |

Ya que has descargado los folletos con los códigos para los padres de familia o los enviaste a su correo electrónico o número de teléfono, puedes empezar a utilizar tu clase monstruosa.

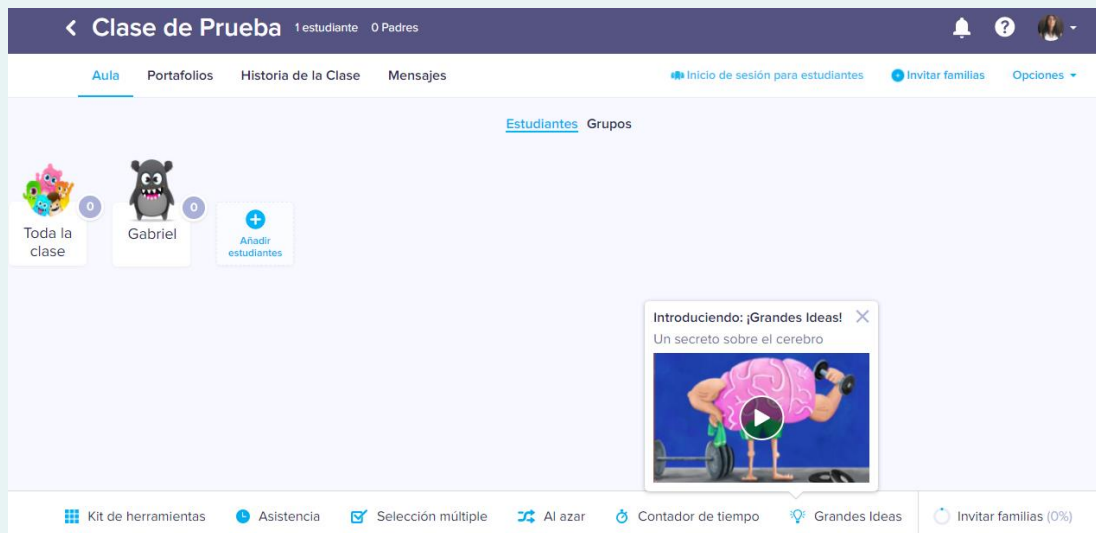




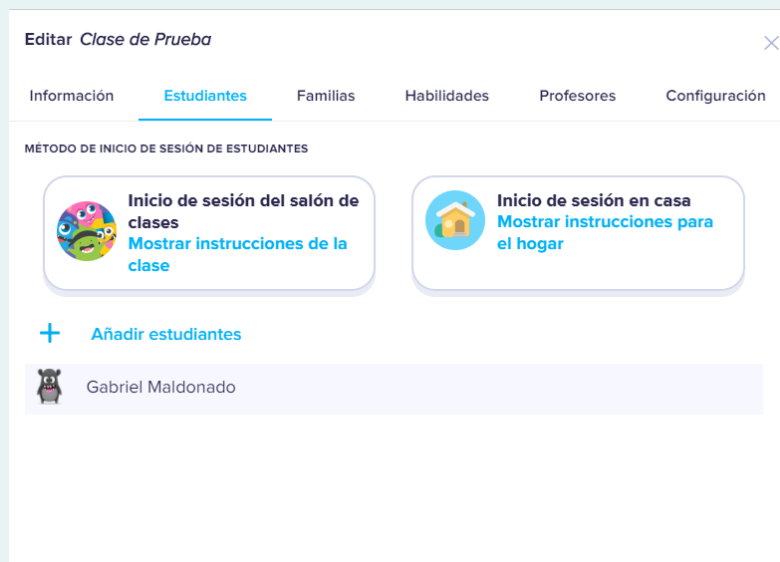
**¿ C Ó M O I N G R E S A R
A U N A C L A S E ?**

¿Cómo ingresar a una clase?

¿Cómo ingresan nuestros educandos a la aplicación si son menores de edad?, es sencillo; la misma plataforma nos da dos opciones para que los alumnos puedan entrar. Nos dirigimos en nuestra aula a “Inicio de sesión para estudiantes”.

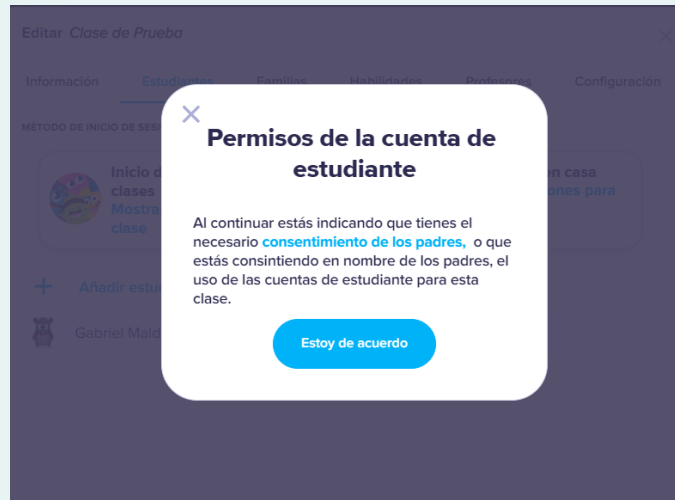


Existen dos métodos de inicio, uno que para el ingreso dentro de la clase y otro para el hogar.



Para el inicio de sesión en el salón de clases, sale una ventanilla con un permiso que debemos dar clic en “estoy de acuerdo”.





Tienes 3 opciones que permite al estudiante ingresar al aula dentro del centro educativo.

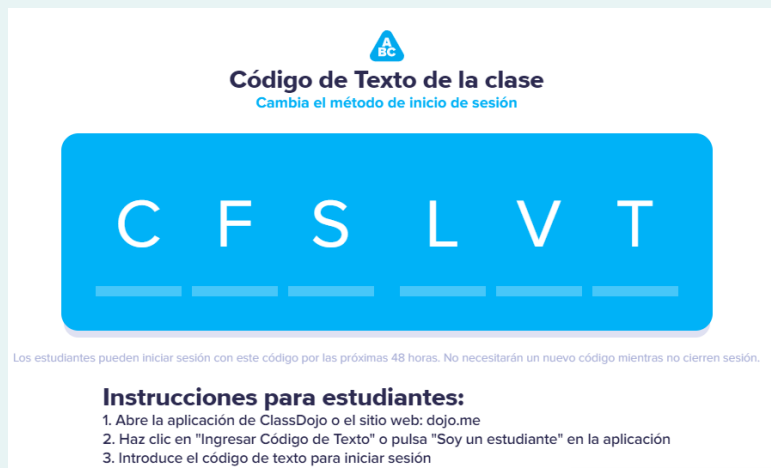


Pero si la plataforma se usará también para las tareas del hogar se puede utilizar estas opciones.

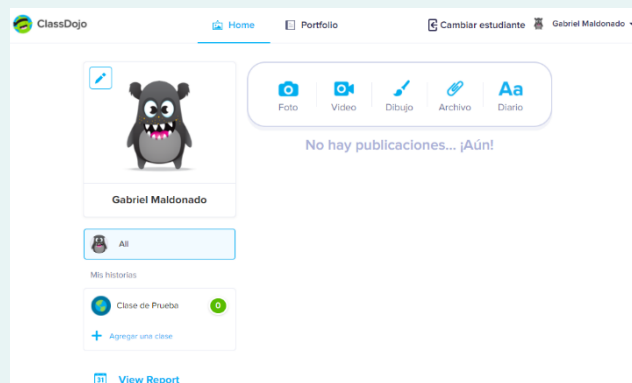


Al ingresar a la aplicación o al sitio web, puede ingresar con cualquiera de las mismas opciones que el docente visualiza. Puede simplemente escanear el código QR que lo podemos enviar a los padres de familia o escribir el código de texto.

En caso de haber elegido el código de texto se asignará por día una combinación de 6 letras que se puede enviar a los padres de familia para que logren ingresar los infantes en la clase.



La combinación deberá ser escrita desde la cuenta del estudiante para poder ingresar. El niño busca su nombre o avatar y listo.





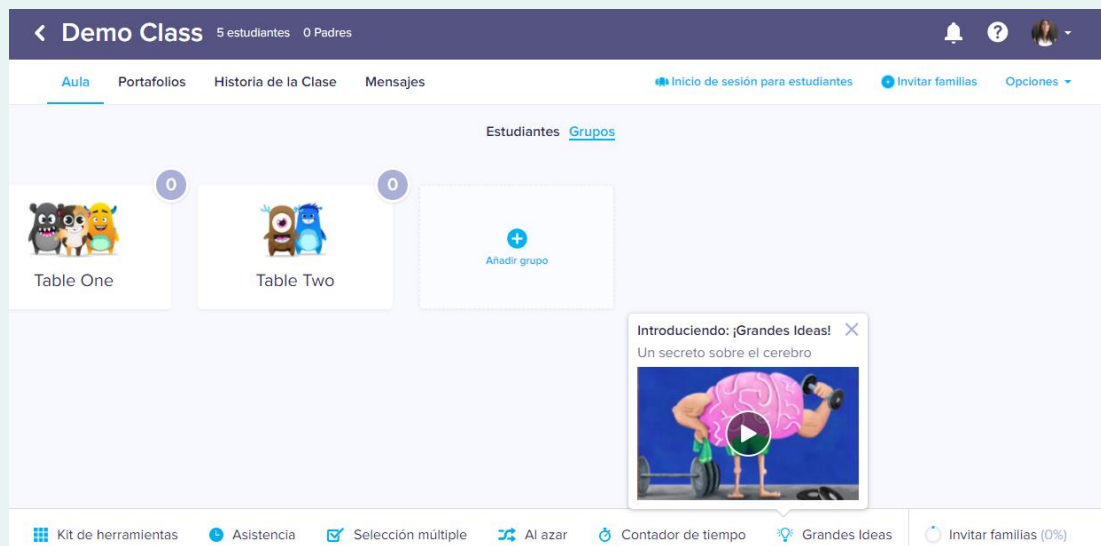
**KIT DE
HERRAMIENTAS**

Kit de Herramientas

Desde la perspectiva docente encontramos varias herramientas que serán de gran ayuda en la hora clase. En la parte superior encontramos una barra azul que contiene los siguientes ítems:

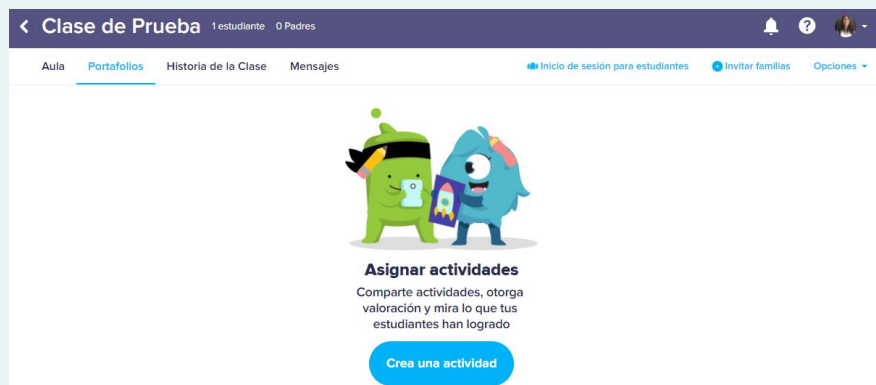
Aula

Dentro del aula podemos encontrar los avatares de los estudiantes y tenemos el ítem “Grupos”. Podemos añadir grupos desde 2 personas y asignarles un nombre divertido.



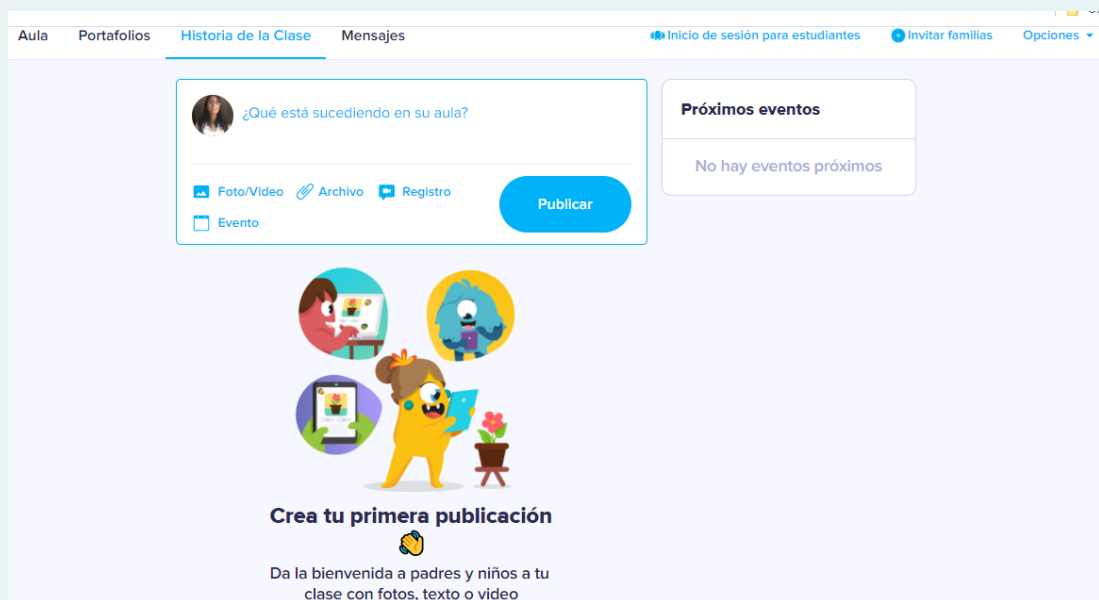
Portafolio

En este apartado, el docente puede añadir las distintas actividades. Además, como la misma palabra lo dice es un portafolio virtual, donde encontraremos y archivaremos todas las tareas asignadas a los alumnos.



Historia de la Clase

Es una función atractiva e interesante, es similar a un muro de cualquier red social donde puedes subir documentos, fotos, videos, eventos, comentarios y hasta videos en vivo. Los mismos servirán para informar lo que se está realizando en clase y al mismo tiempo se mantiene contacto con la familia. También, se le puede utilizar como un álbum de coleccionables de cada alumno con su familia y tomarlo como una actividad adicional y divertida que busca motivar al estudiante.



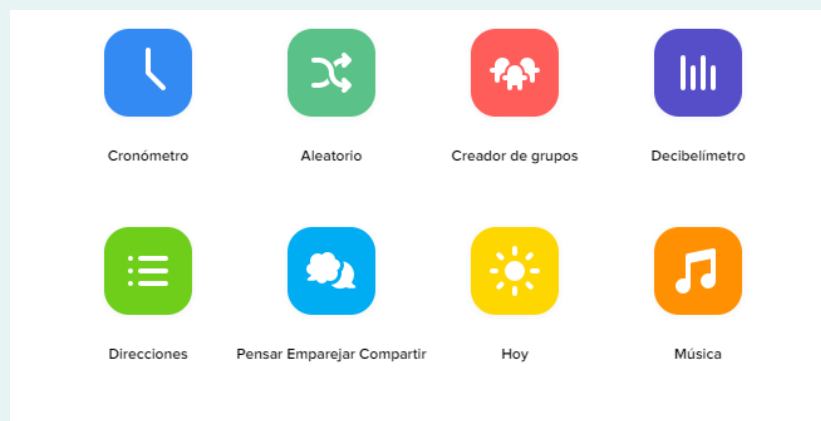
Mensajes

Su función radica en enviar mensajes privados a los tutores sobre la evolución del infante o cualquier aspecto importante, a su vez permite enviar notas informativas a todos los padres. Además, el docente puede elegir el horario en el que puede atender a los representantes. Es una gran herramienta para mantener la comunicación con la familia en la modalidad online.



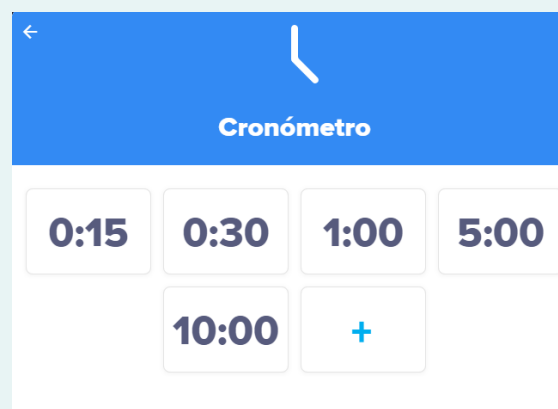


En la parte inferior, encontramos varios ítems, uno de ellos es el Kit de Herramientas donde encontramos otros instrumentos, los cuales detallamos a continuación:



Cronómetro

Se encuentra en el botón kit de herramientas, el mismo permite medir el tiempo y realizar una cuenta regresiva.



Aleatorio o Al azar

Permite seleccionar un alumno al azar para que conteste o participe en clase.

Creador de grupos

La función le permite al docente realizar grupos de trabajo al momento le despliega números desde 2 hasta 6 personas por grupo. Y el programa la forma de manera aleatorio.



Decibelímetro

Es un medidor de que sirve para controlar el nivel de ruido. Esta es una gran herramienta para los docentes en la modalidad online para clases un poco ruidosas.

Direcciones

Sirve para anotar las instrucciones a seguir para realizar la actividad establecida.



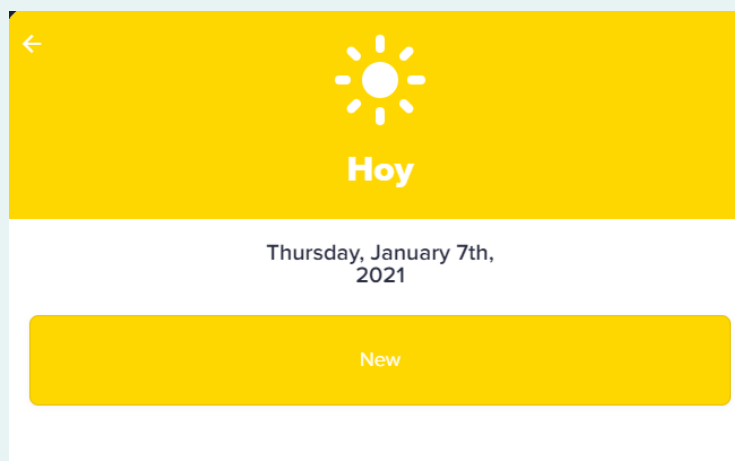
Pensar, Emparejar, Compartir

Es una forma divertida de crear un debate, la pregunta se proyecta en la pantalla y listo. Para aplicarlo en los más pequeños lo necesario sería mencionar la pregunta y que los niños den una lluvia de ideas.



Hoy

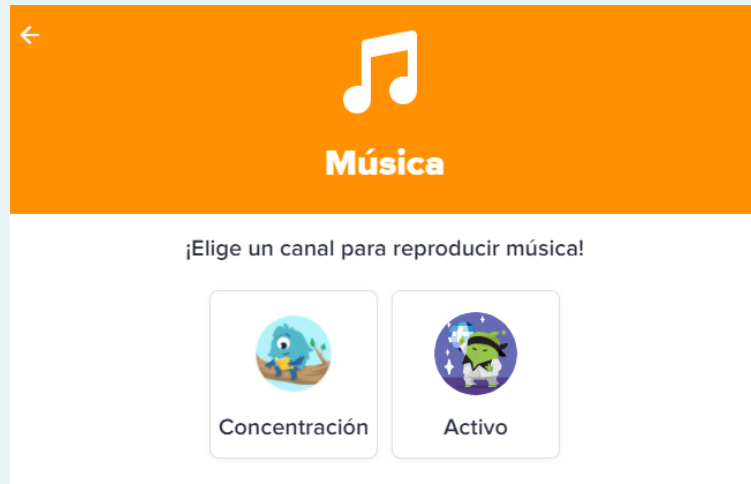
Dentro de este apartado, la docente podría usarla como actividades iniciales ya que permite poner el orden del día, contenidos, actividades, mensajes motivadores y avisos.



Música

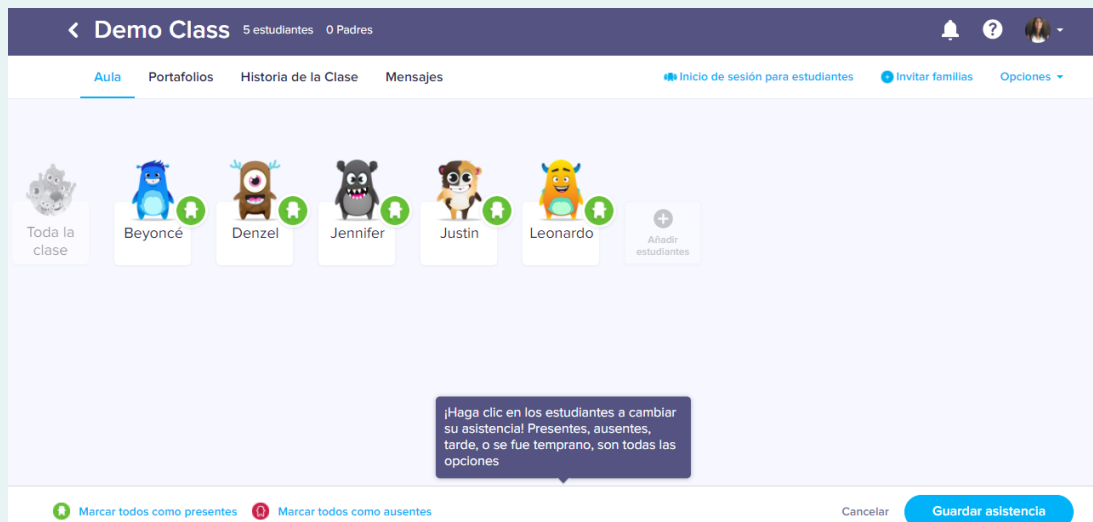
Ofrece pistas de música instrumental divididas en dos grupos acorde a los momentos de clase: momento de calma y momento de activación.





Asistencia

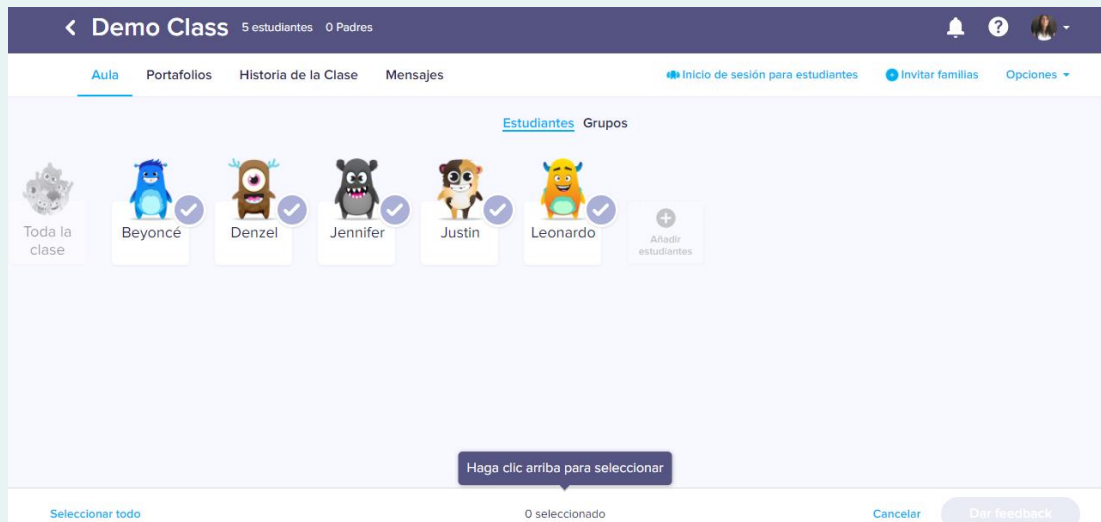
Sirve para controlar la asistencia diaria de los estudiantes. Si un alumno no acude a clase y el mismo día el docente otorga puntos positivos por realizar actividades en clase, al alumno no se le asignará ningún punto.



Selección múltiple

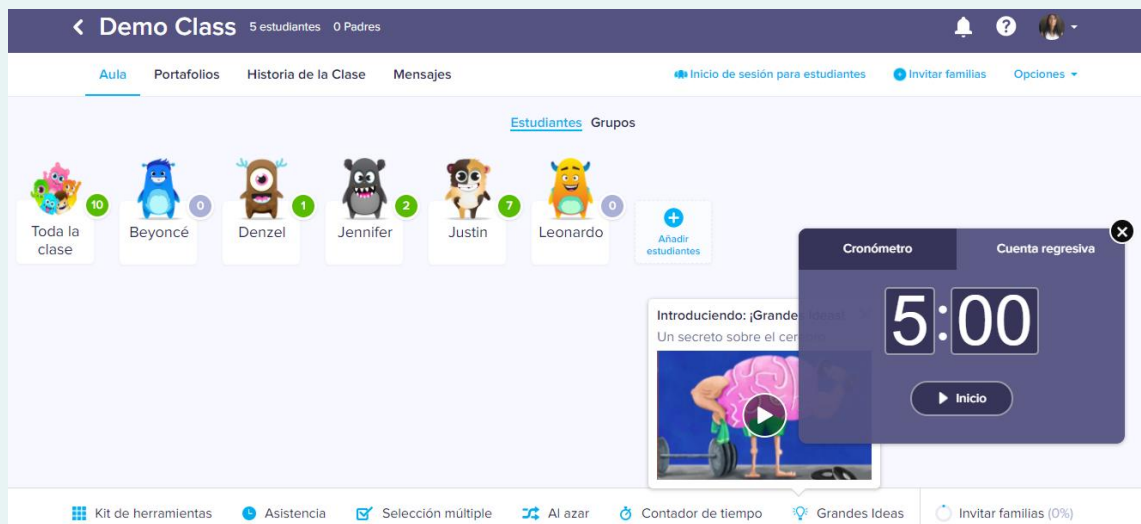
Este ítem permite seleccionar a varios alumnos a la vez para realizar un feedback que quedará archivado.





Contador de tiempo

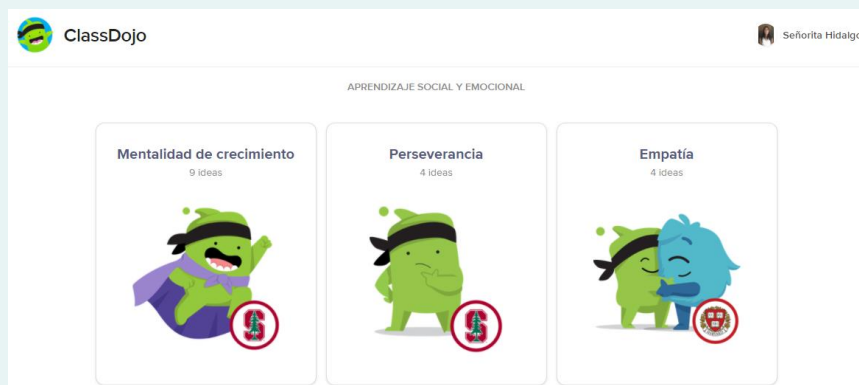
Tiene la misma función del cronómetro y tiene una cuenta regresiva.



Grandes Ideas

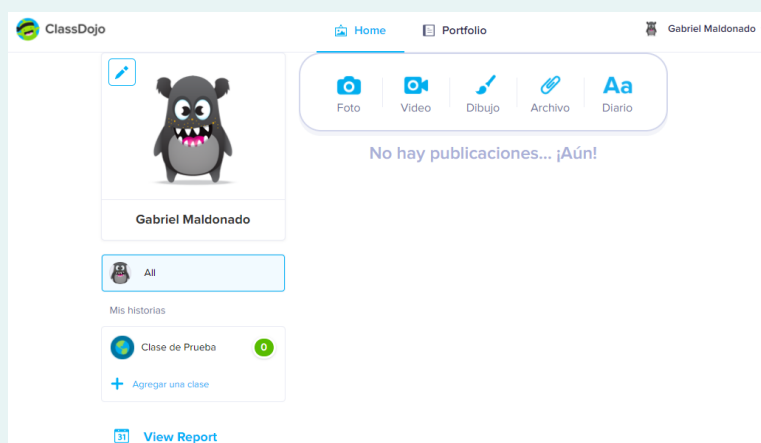
Es un proyecto realizado por ClassDojo para trabajar la inteligencia emocional y las emociones en el aula. Cuenta con varios videos e historias que llevan guías de debate para trabajar en clase.





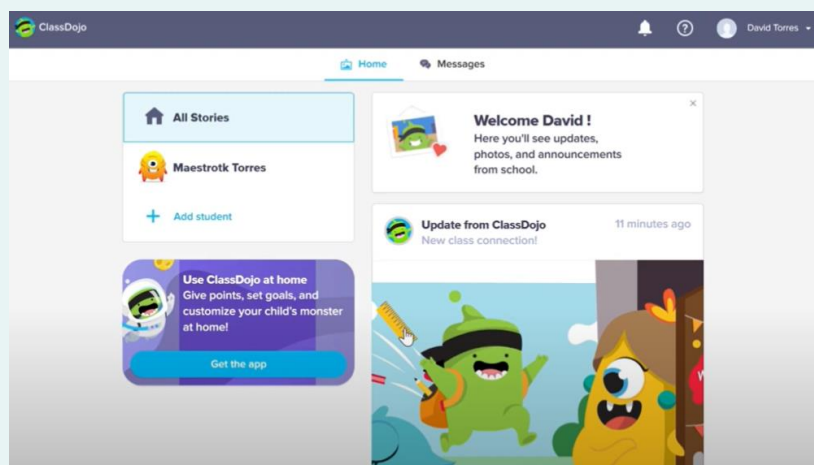
En la perspectiva del estudiante encontramos herramientas para crear en su portafolio, entre ellas tenemos:

- Foto, Video o Dibujo
- Archivo
- Diario
- Ver reporte



Desde la vista del padre o madre de familia encontramos las siguientes herramientas:

- Muro de entrada donde puede observar las tareas asignadas y la historia de la clase.
- Buzón de mensajes

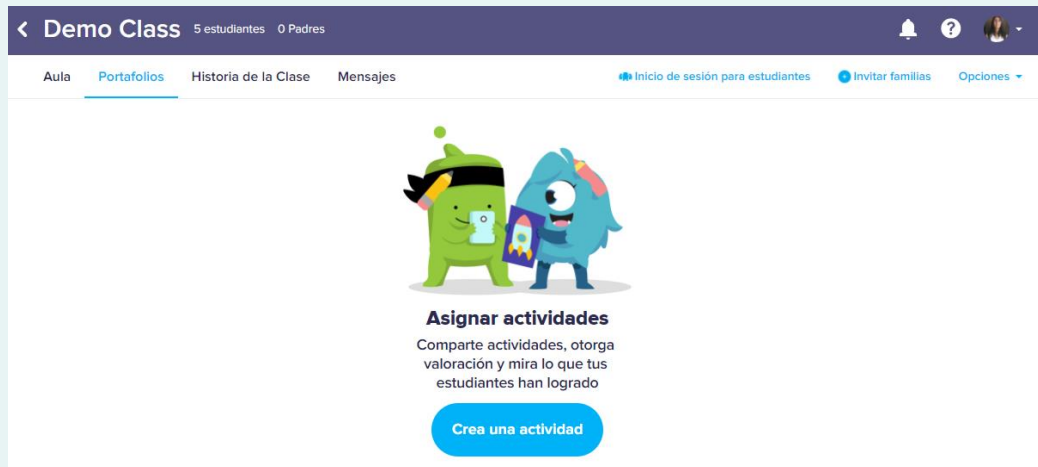




**¿ C Ó M O C R E A R
A C T I V I D A D E S ?**

¿Cómo crear actividades?

Para crear actividades los docentes deben ingresar a Portafolio donde encontrarán el botón “Crear actividad”.



A continuación, se despliega la siguiente ventana, donde encontramos los siguientes campos a llenar:

- Título de la actividad
- Instrucciones, aquí podemos describir la actividad o grabarnos utilizando títeres o una aplicación para crear personajes.

Usar títeres o titiridedos para crear un escenario y relate las actividades que harán.

Con ayuda de un proyector podríamos utilizar la plataforma zoom y utilizar el programa FaceRig para crear filtros de personajes y realizar entrevistas para que ellos les digan que actividades realizarán.



- Tipos de respuesta, el docente puede elegir qué respuesta desea según la tarea asignada en las opciones tenemos: foto, texto, video, dibujo y hoja de trabajo. La hoja de trabajo la docente puede subirla y el infante desde la misma plataforma la puede llenar.

Crear actividad

Título
p. ej.: Worksheet de matemática 2.4

Instrucciones
Escribir instrucciones

Registro

Debe tener al menos 500 caracteres.

Toda la clase asignada

Asignar a clase

Tipo de respuesta

- Texto
- Video
- Foto
- Dibujo
- Worksheet **Nuevo**
Subir archivo adjunto

Puede asignar la tarea a toda la clase o en caso de que un alumno se encuentre retrasado, se puede enviar la actividad solo a uno de los estudiantes.

Nearpod

Nearpod es un software educativo galardonado que involucra a los estudiantes con experiencias de aprendizaje interactivas. Le permite al docente crear sus propias actividades e insertar el link en la parte de instrucciones. Pero, a su vez podemos utilizarla en vivo vía zoom.

El educador puede enviar el enlace de la actividad realizada, el código o se puede transmitir desde Teams, Google Classroom, etc.



Crear actividad ✕

Título

Tarea de Matemática

Requerido

Instrucciones

<https://share.nearpod.com/asnJ6EKRcb>

Grabando

Registro

Debe tener al menos 500 caracteres.

Toda la clase asignada
▼

Tipo de respuesta

Texto

Video

Foto

Dibujo

Worksheet Nuevo

Subir archivo adjunto

Asignar a clase

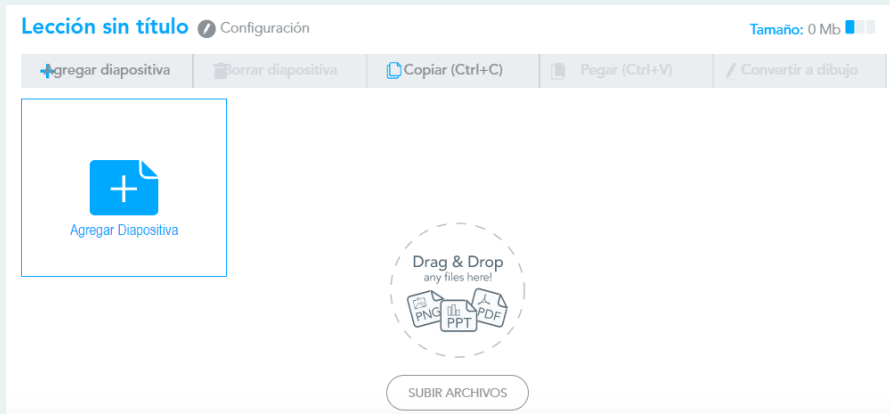
¿Cómo utilizar Nearpod?

El profesor puede ingresar a la plataforma por su cuenta de Gmail, o puede registrarse con su correo electrónico de preferencia. Cuando ya está dentro de la interfaz puede visualizar los trabajos realizados.

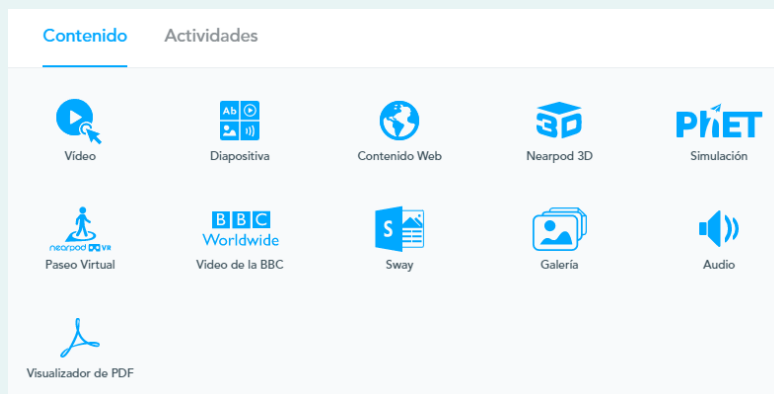
The screenshot shows the Nearpod dashboard. On the left is a dark sidebar with navigation options: 'Unirse a una lección', 'MIS MATERIALES' (Mi Biblioteca, Reportes), 'CONTENIDO DE NEARPOD' (Biblioteca de Nearpod), and 'RECURSOS' (Recursos de Profesor). The main area is titled 'Mi Biblioteca' and contains a search bar, 'Mis Presentaciones' with 'Crear' and '+ Carpeta' buttons, and a list of lesson cards. The cards include 'EXPLORA LA BIBLIOTECA DE NEARPOD', 'Formas geométricas' by Diana Hidalgo, and 'Mi primer tiempo para es...' by Diana Hidalgo. A 'Sin Guardar' card is also visible.

Se da clic en crear, para empezar una nueva actividad y se despliega las siguientes opciones: lecciones, videos o presentaciones en google. Elegimos lecciones y se despliega la siguiente ventana.



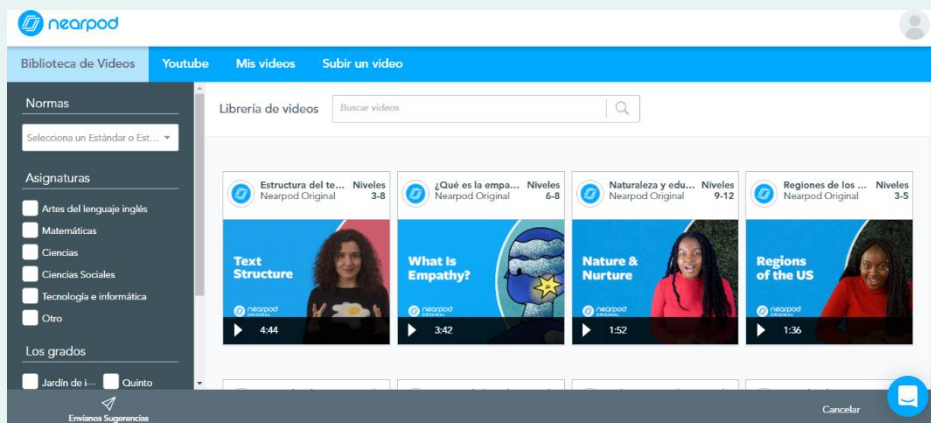


Agregamos el título de la actividad y damos clic en agregar diapositiva y aparece los siguientes ítems: contenidos y actividades.

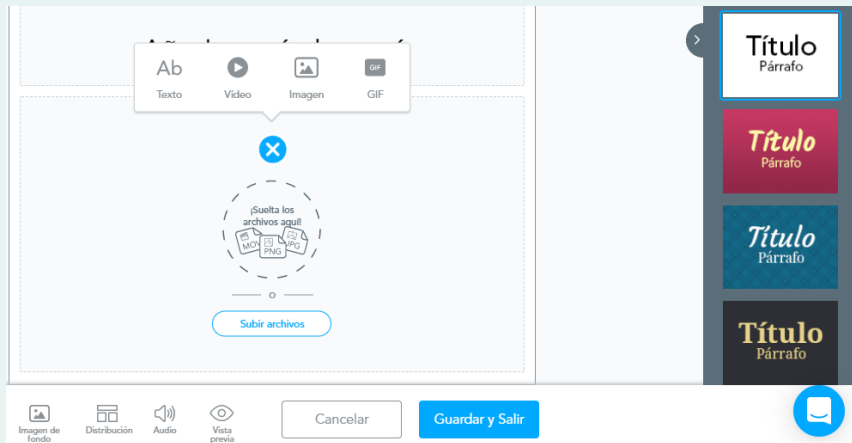


En contenidos podemos observar varias opciones que detallaremos a continuación:

- Video: permite subir videos de la biblioteca de la plataforma, de YouTube o subir videos de nuestra autoría.



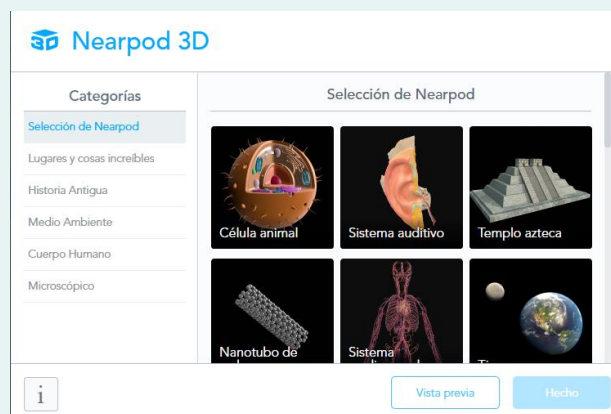
- Diapositiva: permite crear diapositivas personalizadas.



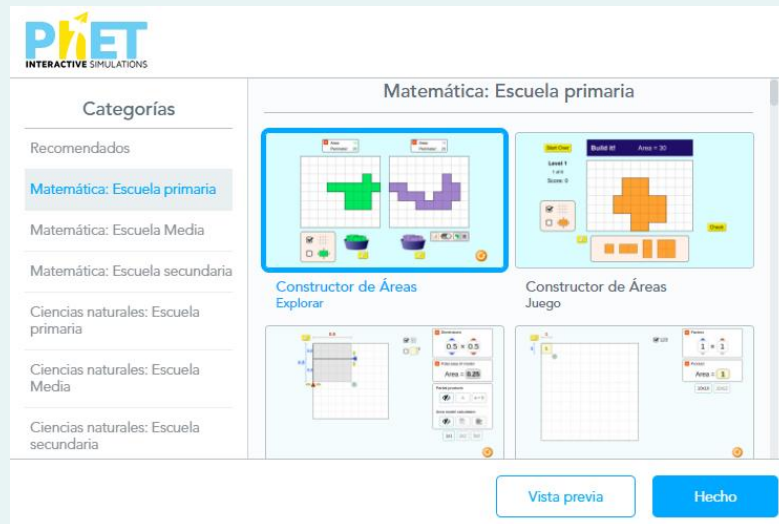
- Contenido Web: el docente puede anclar una página web a través del URL.



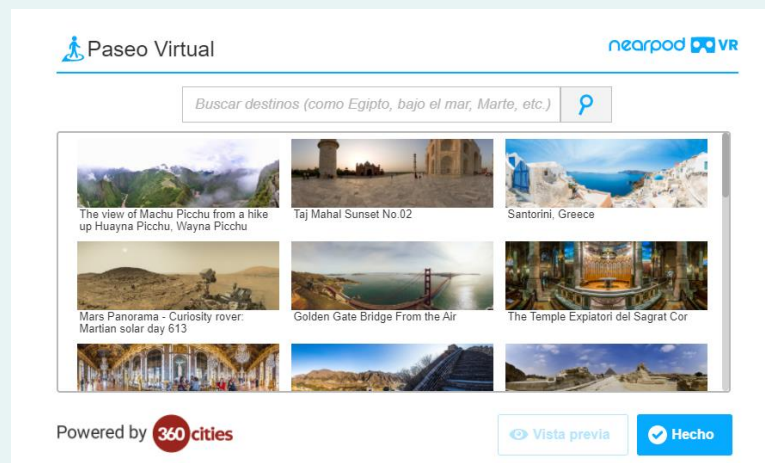
- Nearpod 3D: el siguiente apartado permite agregar una figura 3D, donde los niños podrán observar de forma detallada sus partes.



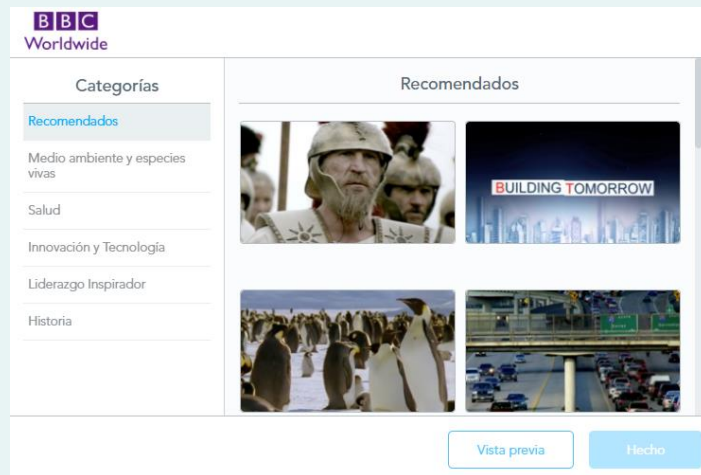
- Simulación: encontramos un conjunto de modelos de distintas materias para crear un aprendizaje más significativo.



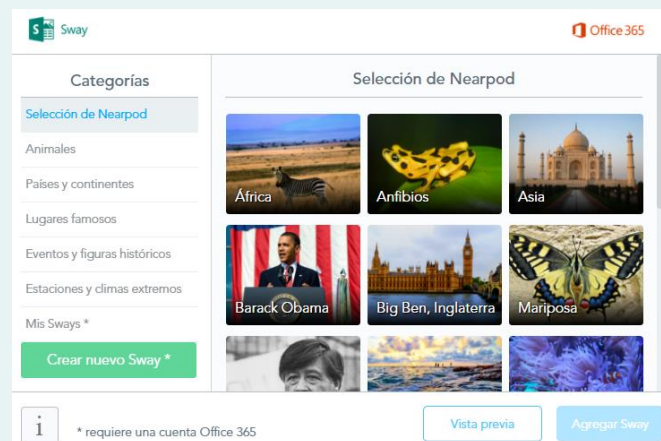
- Paseo Virtual: es un apartado que tiene como objetivo utilizar la realidad virtual, ahora por la modalidad que se trabaja, sería beneficioso para aquellas giras de observación.



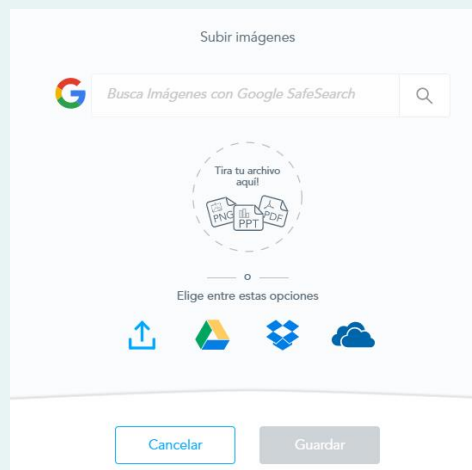
- Videos de BBC: son documentales de la cadena BBC.



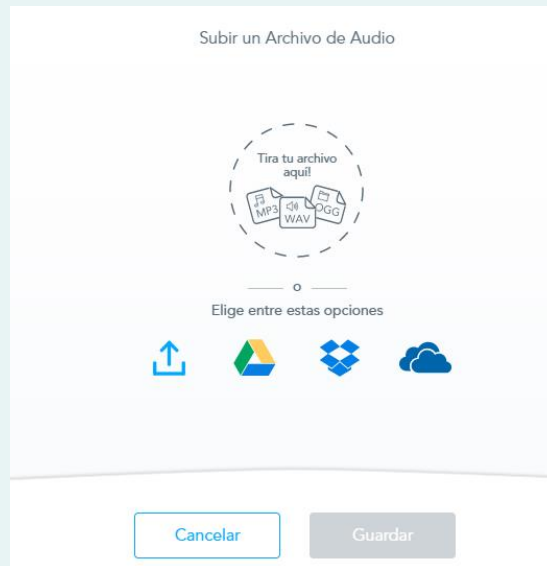
- Sway: programa de presentación de diapositivas, encontramos ya plantillas o se puede crear uno propio.



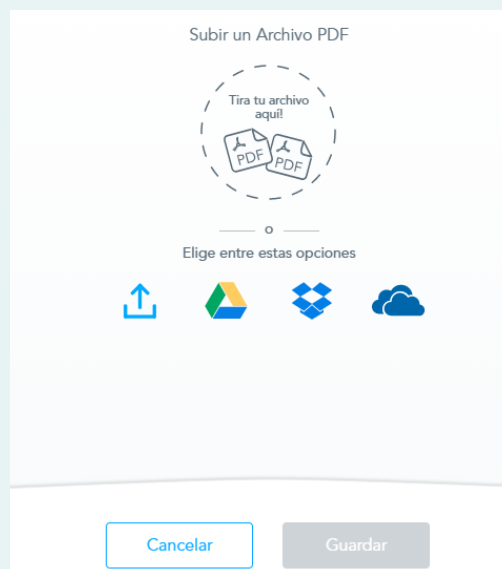
- Galería: permite subir y adjuntar imágenes desde google o de nuestra carpeta.



- Audio: permite subir y adjuntar audios desde nuestro ordenador.



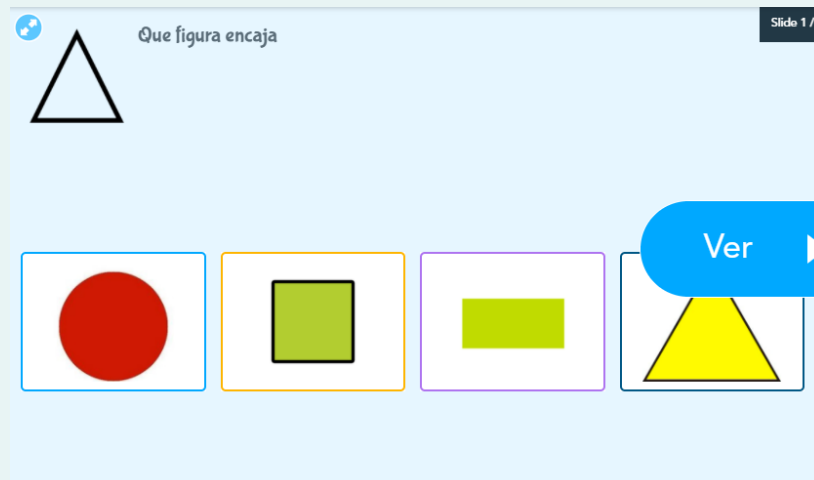
- Visualizador de PDF: el docente puede subir archivos desde computador.



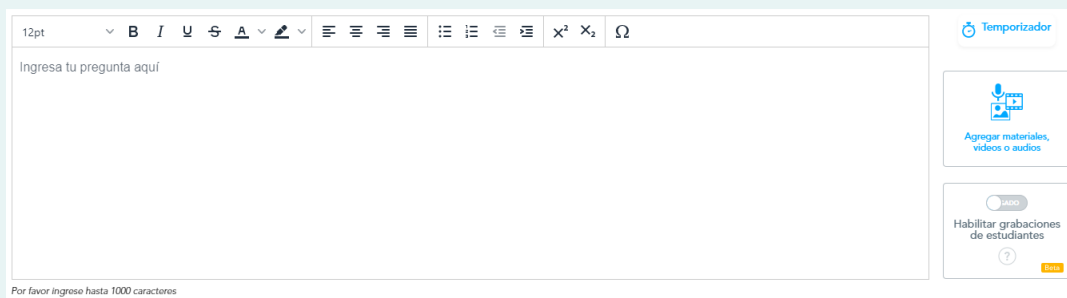
En actividades podemos encontrar los siguientes apartados que permiten realizar gamificaciones o evaluaciones.



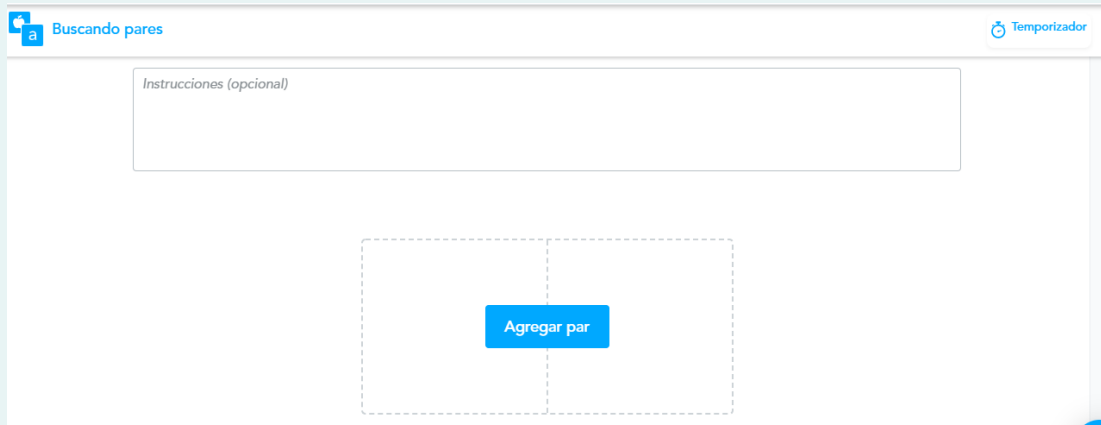
- Time to climb: Juego que radica en escalar la montaña al elegir la opción correcta.



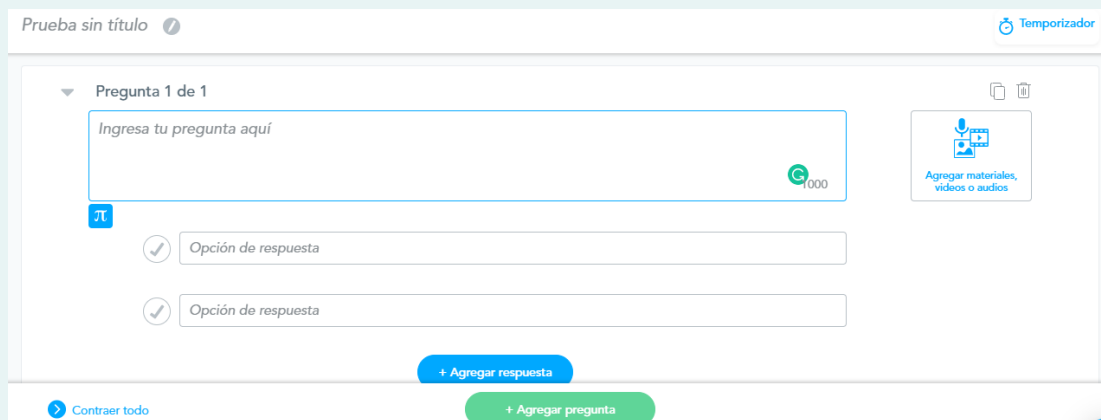
- Pregunta abierta: permite crear preguntas con ayuda de material visual y auditivo. Además, da paso a que las respuestas sean grabadas por los alumnos.



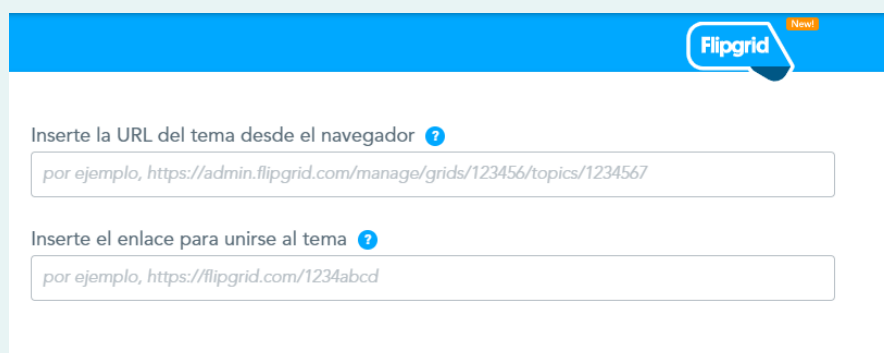
- Buscando pares: permite crear el juego de buscando pares de cualquier tema.



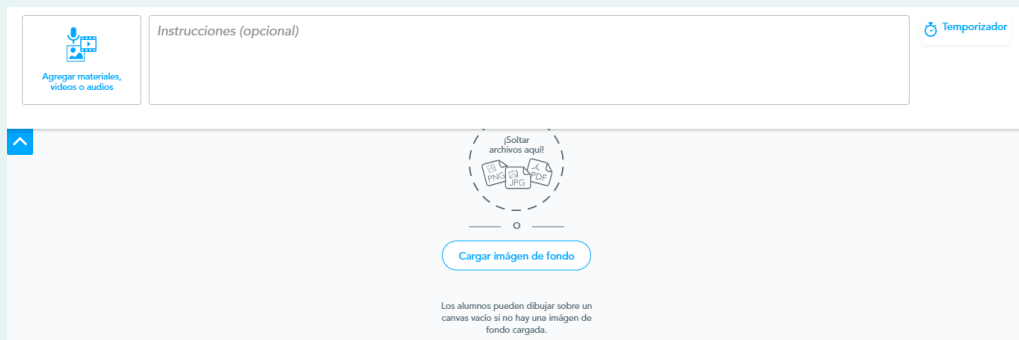
- Cuestionario: este apartado le permite al docente hacer pruebas, para los más pequeños se puede utilizar materiales, videos o audios para las preguntas.



- Flipgrid: aplicación que permite a los estudiantes y al educador subir videos cortos para compartir en clase.



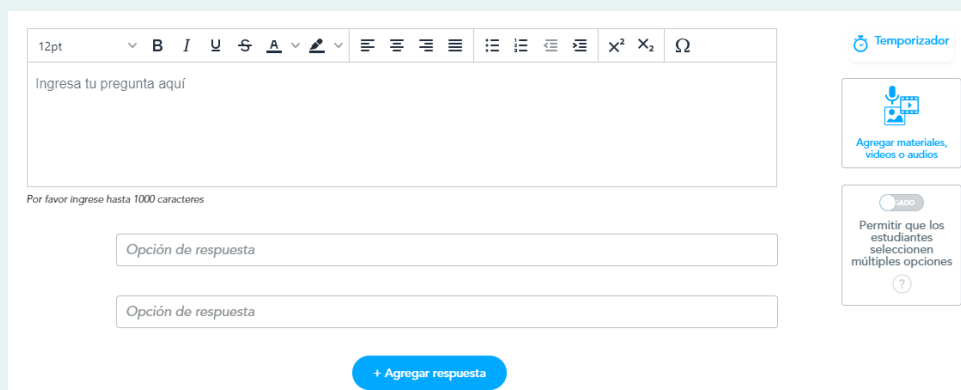
- Dibujo: permite al infante realizar dibujos. El docente puede usar materiales auditivos para dar las directrices.



- Tablero colaborativo: este apartado se parece a un mural, donde los infantes pueden subir imágenes sobre un tema en específico.



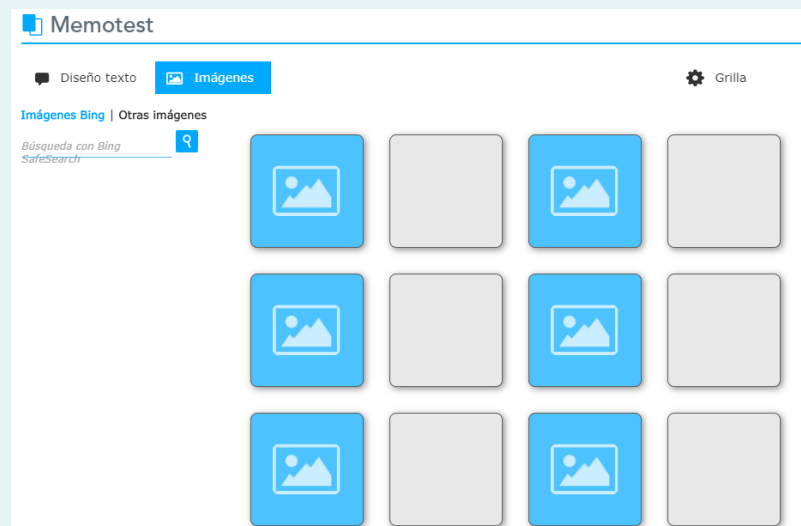
- Encuesta: es otra manera de realizar una prueba, que de igual manera permite el uso de materiales de videos o audios.



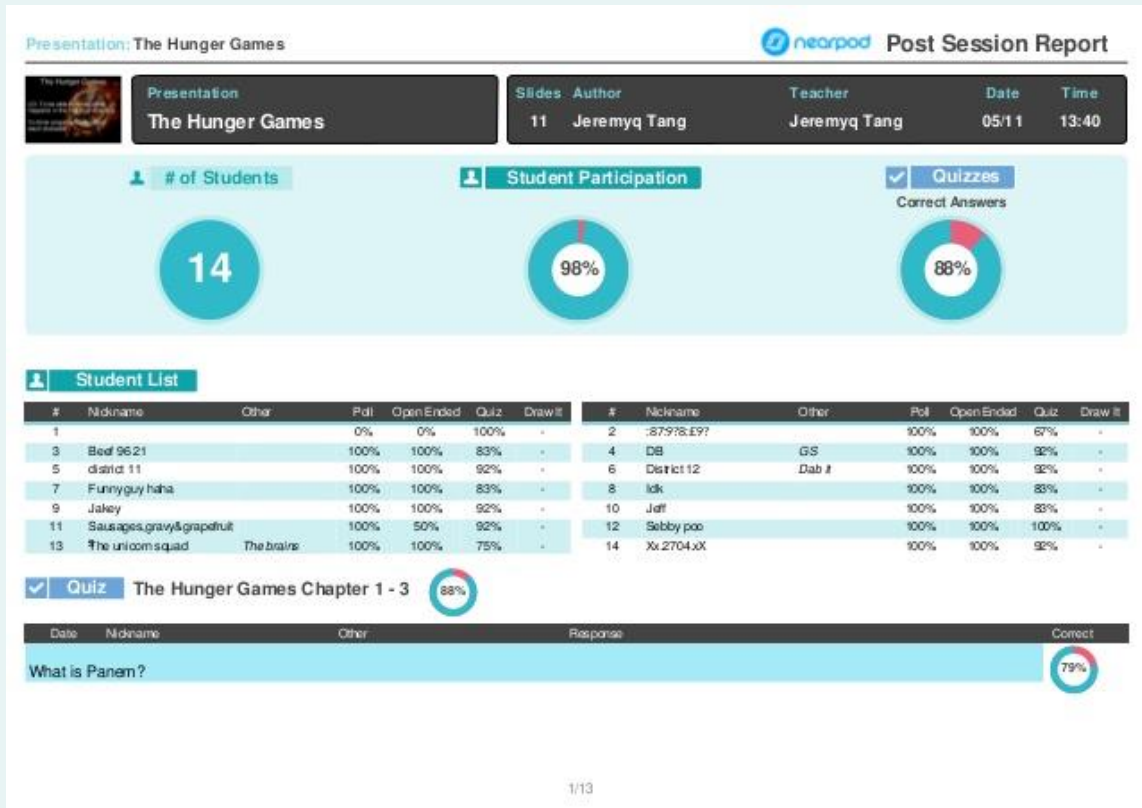
- Completar los espacios: esta herramienta puede ser utilizada para niveles más altos.



- Memo test: es un juego de memoria a través de imágenes, puede ser una evaluación divertida para los infantes.



Nearpod también permite ver los reportes de las actividades realizadas al finalizarlas. Que puede ayudar a la calificación de los infantes y de esa manera dar puntos en la plataforma ClassDojo.

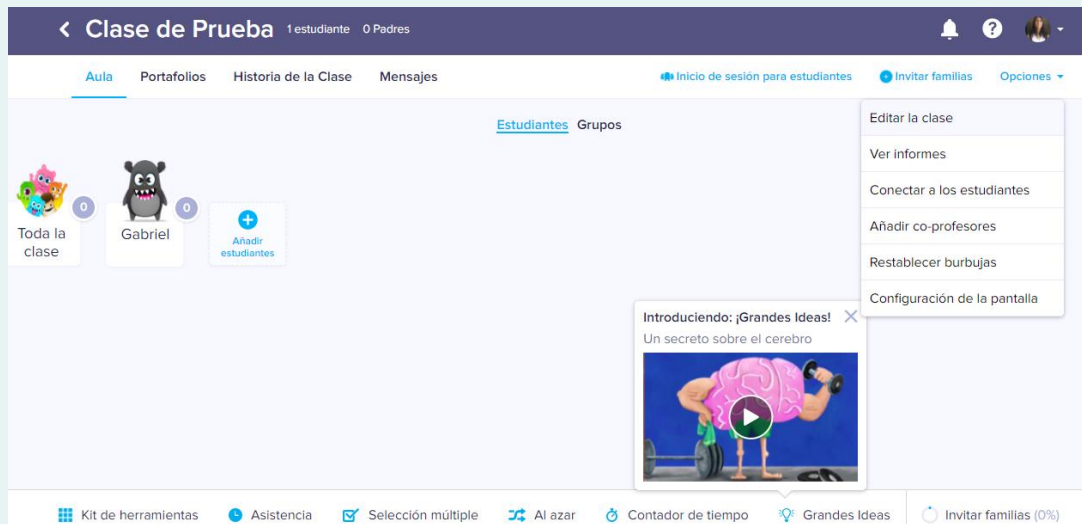




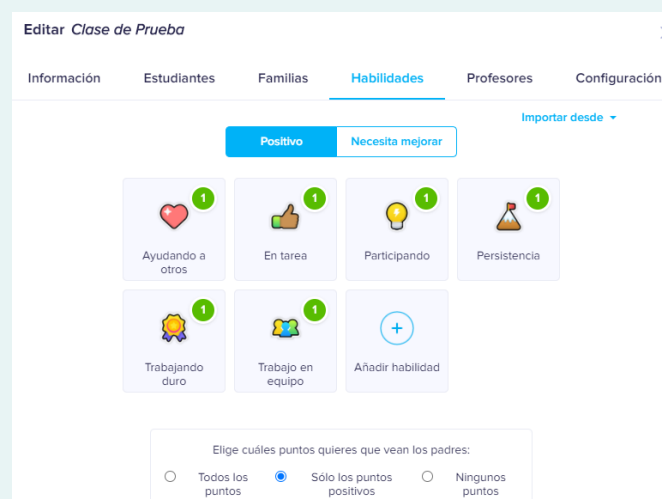
RECOMPENSAS

Recompensas

Para realizar la tabla de recompensas. Primero el docente debe asignar el puntaje a las insignias. Las mismas encontramos en la gestión del aula. Nos vamos a opciones y seleccionamos “Editar clase”.



Vamos a la opción “Habilidades” donde encontraremos insignias establecidas por defecto, las mismas que pueden ser editadas. Además, puede agregar más insignias positivas con su respectivo puntaje.



El docente también puede dar insignias de progreso o también llamadas Necesita mejorar, son puntos sirven para brindar un feedback y que el padre conozca en que debo trabajar el infante.

Editar Clase de Prueba

Información Estudiantes Familias **Habilidades** Profesores Configuración

Positivo Necesita mejorar

Importar desde ▾

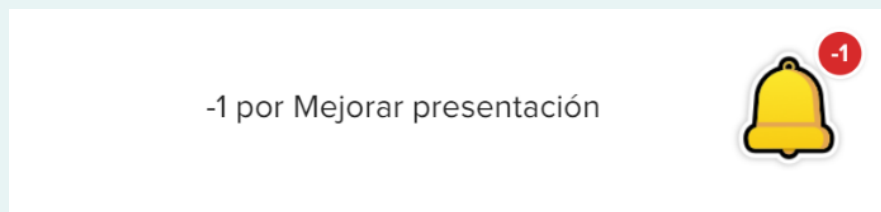
+

Añadir habilidad

Elige cuáles puntos quieres que vean los padres:


Todos los puntos Sólo los puntos positivos Ningunos puntos

Para asignar los puntos solo se debe hacer clic sobre el avatar del infante y se desplegará la ventana con las insignias. Cuando se le otorga al estudiante un punto positivo o negativo saldrá en la pantalla.



Se permite al docente agregar una nota después de conceder un punto.

Agrega una nota para padres para Gabriel sobre Participando

 Añadir una nota...

Agregar Nota



Agrega una nota para padres para Gabriel sobre Mejorar presentación

Añadir una nota...

Agregar Nota

Ahora existe un apartado donde el infante puede reclamar los puntos. Donde el docente puede brindarles un premio o recompensa acorde a los puntos acumulados por semana.

Reclamar puntos

Gabriel

Cuántos: 1

Nota: p. ej., almuerzo con el profesor

Reclamar puntos

Los puntos se acumulan cada vez que el docente le otorga una nueva insignia. Para saber cuántos puntos tiene por la semana. Debemos ir a opciones y seleccionar Ver Informe.

Clase de Prueba 1 estudiante 0 Padres

Aula Portafolios Historia de la Clase Mensajes

Inicio de sesión para estudiantes Invitar familias Opciones

Deshacer última Agregar nota

Estudiantes Grupos

Toda la clase Gabriel Añadir estudiantes

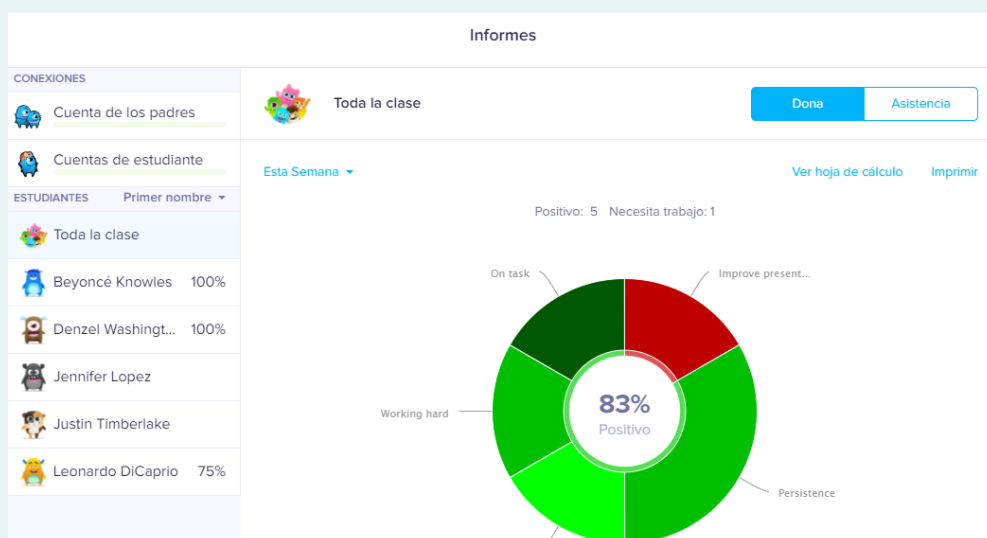
Editar la clase
Ver informes
Conectar a los estudiantes
Añadir co-profesores
Restablecer burbujas
Configuración de la pantalla

Introduciendo: ¡Grandes Ideas!
Un secreto sobre el cerebro

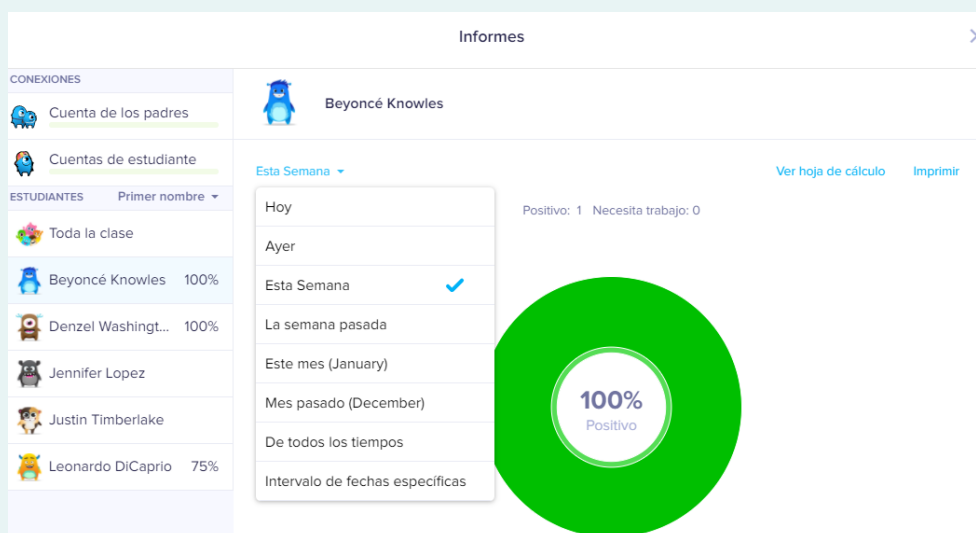
Kit de herramientas Asistencia Selección múltiple Al azar Contador de tiempo Grandes Ideas Invitar familias (0%)



Se despliega una ventana con un pastel de los puntos obtenidos de toda la clase, pero a su vez nos deja ver el desarrollo individual. Además, el mismo contenido se puede ver y descargar en una hoja de cálculo del programa Excel o a su vez imprimir el mismo que se observa.



Nos da la opción de ver los puntos de manera actual, semanal y mensual. De esta manera, podremos saber cuántos puntos tuvo en el día, semana o mes de clase.



A continuación, se establece un diseño de sistema de canje que puede ser de beneficioso para los docentes en la nueva modalidad virtual. Con la finalidad de motivar a los infantes en la clase. El educador puede intercambiar ideas con los estudiantes para configurar el intercambio de puntos por recompensas.



En primer lugar, se concretará el momento de canje. Por ejemplo: el viernes en la última hora. Después, elaboraremos una lista de premios con diferentes valores. Se puede variar entre materiales tangibles o beneficios efímeros. Por la nueva modalidad se puede trabajar con los beneficios tomándolos como bonos.

Hay que tomar en cuenta que por la modalidad virtual debemos pedir ayuda a los tutores de los infantes, para dar paso a la gamificación. Con ayuda de los progenitores podemos llevar este sistema de canje a un nivel más significativo. Brindando mayor beneficio que un aprendizaje significativo.

A través de la elaboración de monedas y billetes de ClassDojo, una tabla de premios con el precio equivalente, los mismos se les entregaría a los padres de la familia para que su participación en el desarrollo de sus hijos sea más significativa. También, con la aplicación de este sistema se busca que adquiera las destrezas y a su vez que aprenda a ahorrar el dinero.

Fijaremos el canje de puntos con los premios, a su vez se puede crear recompensas individuales como una grupal que beneficiaría a todos los infantes. Haremos una tabla de ejemplo de beneficios individuales y grupales.

Tabla 1: Tabla de premios con precios

| Valor en puntos | Premios |
|---|--|
| 10 puntos – 10 Dojo monedas | Cambio de Dojo monstruo |
| 15 puntos – 15 Dojo monedas | Elegir la música |
| 20 puntos – 4 Dojo billetes de 5 | Elegir actividad a realizar |
| 25 puntos – 4 Dojo billetes de 5 y 5 Dojo monedas | Comodín (Punto extra para él o puede entregárselo a un compañero que no tenga) |
| 35 puntos – 6 Dojo billetes de 5 y 5 Dojo monedas | Puede pedir un premio a los Padres |
| Si en grupo los niños acumulan desde 50 puntos para arriba. | Premio Especial (día sin deberes, un día de cine, experiencia de realidad virtual) |

Elaborado por: Hidalgo, D. (2020)

Fuente: Propia

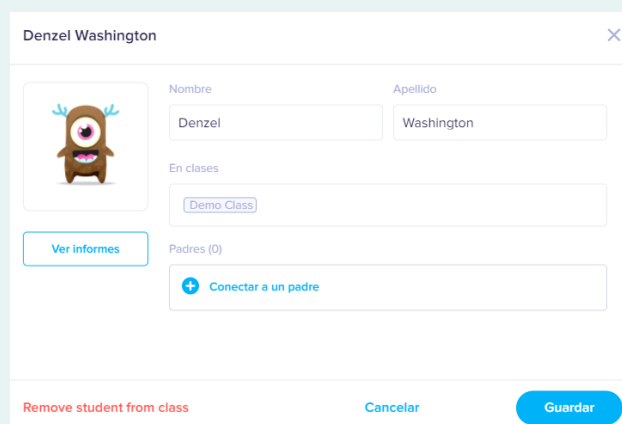


El docente puede utilizar la tabla sugerida e incluso agregar otras recompensas para incrementar la motivación en los infantes.

Los premios serán entregados como bonos al niño el día de canje con ayuda de los padres, pues se les enviará por medio de los mensajes de la misma plataforma, después de que su hijo observe la tabla y decida canjear sus puntos. Los mismos bonos podrán ser usados en clase, la docente dará un tiempo antes de empezar las actividades y utilizará la herramienta al azar para seleccionar que niño puede usar su bono. Sino desea utilizarlo ese día pues se le dará oportunidad a otro estudiante.

¿Cómo cambiar de Dojo monstruo?

Primero vamos a Aula, elegimos Opciones y a Editar la clase. Seleccionamos estudiantes y hacemos clic encima del nombre del estudiante. Posteriormente, se abrirá la siguiente ventana.



The screenshot shows a window titled "Denzel Washington" with a close button (X) in the top right corner. On the left, there is a profile picture of a brown, one-eyed monster. Below it is a blue button labeled "Ver informes". To the right of the profile picture are two input fields: "Nombre" containing "Denzel" and "Apellido" containing "Washington". Below these fields is a section labeled "En clases" with a dropdown menu showing "Demo Class". Underneath is a section labeled "Padres (0)" with a blue plus icon and the text "Conectar a un padre". At the bottom of the window, there are three buttons: "Remove student from class" (red), "Cancelar" (grey), and "Guardar" (blue).

Damos clic encima de la imagen del monstruo y aparecerá la siguiente ventana



The screenshot shows a window titled "Seleccione un avatar para" with a close button (X) in the top right corner. On the left, there is a profile picture of a brown, one-eyed monster. To the right of the profile picture is a dropdown menu labeled "ClassDojo Monsters" with a downward arrow. Below the dropdown menu is a grid of 20 different monster avatars. At the bottom right of the window is a blue button labeled "Terminado".



Dentro de la misma encontramos varias categorías que pueden servir de motivación y premios para los alumnos. También, permite subir sus propios avatares en crear nuevo conjunto. Detallaremos las categorías y anexaremos los links de las carpetas con avatares de princesas y héroes.

- ClassDojo Monsters
- Critters
- Valentines
- Reading
- Birthday avatars
- Winter avatars
- Halloween
- Fall avatars



A continuación, anexaremos los instrumentos necesarios para la aplicación del sistema de canje.

- Dojo Monedas
- Dojo Billetes
- Bonos
- Tabla de premios con precios gráficos vacía para que los docentes pueda rellenar con sus propios premios
- Tabla de Dojo monstruos, princesas y héroes.
- Link de carpetas de avatares personalizados

Nota: La tabla de Dojo monstruos, princesas y héroes. Serán proyectadas cuando el niño canjee su bono, para que pueda elegir el de su agrado.



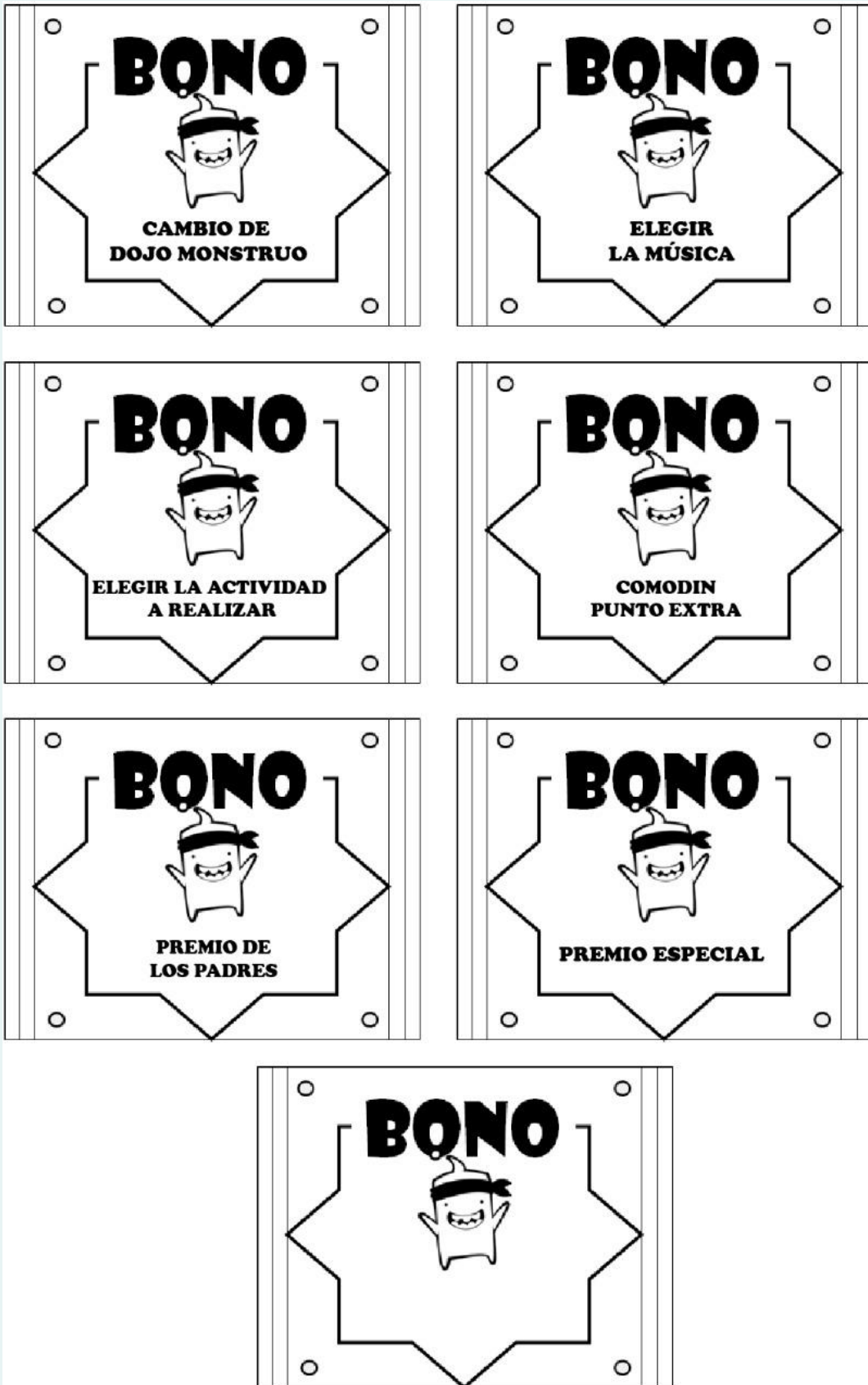
Anexo 1: Dojo Monedas



Anexo 2: Dojo Billetes



Anexo 3: Bonos



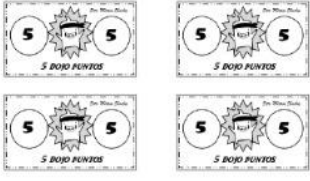
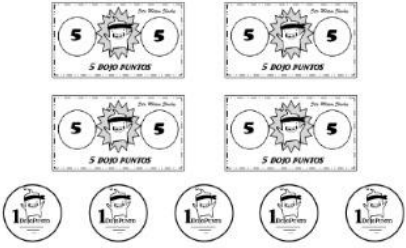
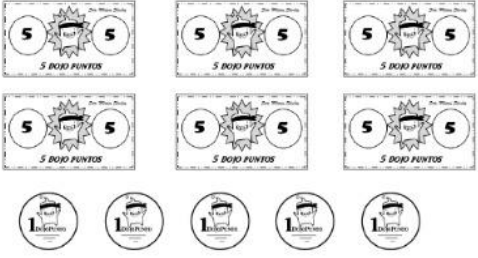



Anexo 4: Tabla de premios gráfica

TABLA DE PRECIOS

Valor

Premio

| | |
|---|--|
|  | |
|  | |
|  | |
|  | |
|  | |
|  | |



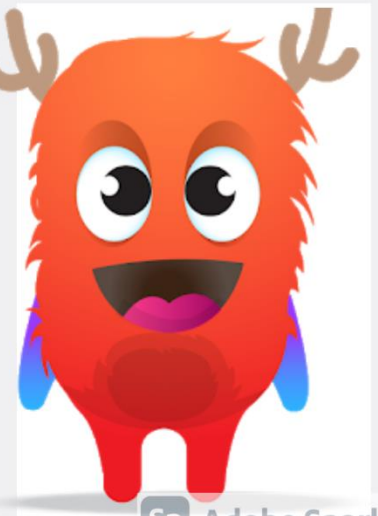
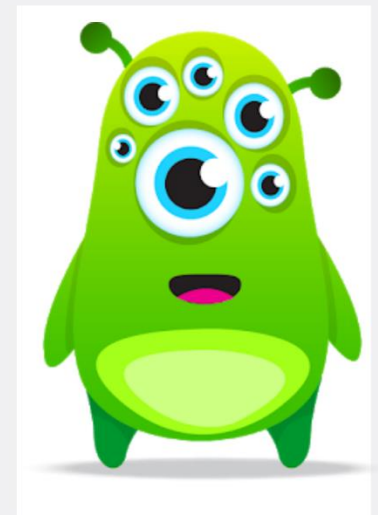
Anexo 5: Tabla de Dojo monstruos, princesas, héroes

DOJO MONSTRUOS



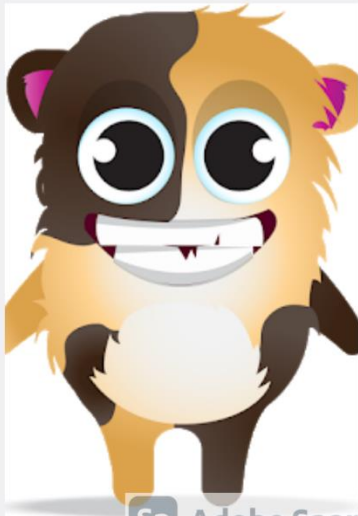
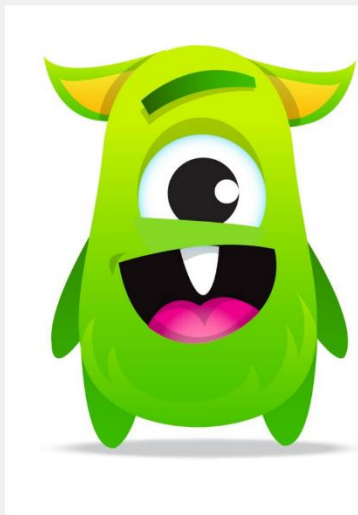
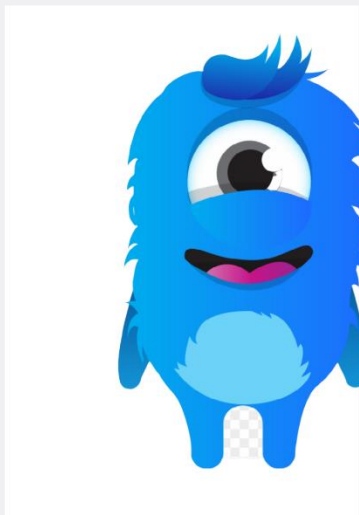
Sp Adobe Spark





Sp Adobe Spark

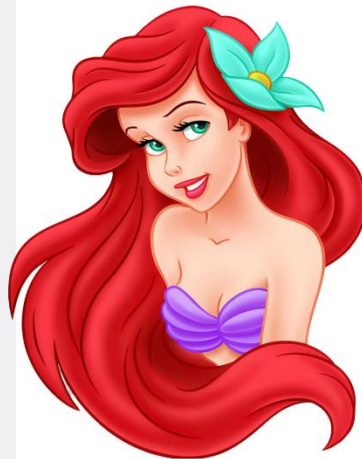
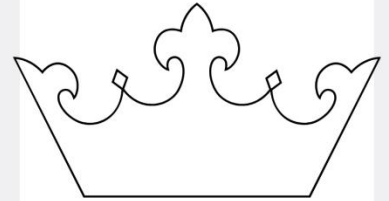




Sp Adobe Spark



DOJO PRINCESAS



Sp Adobe Spark



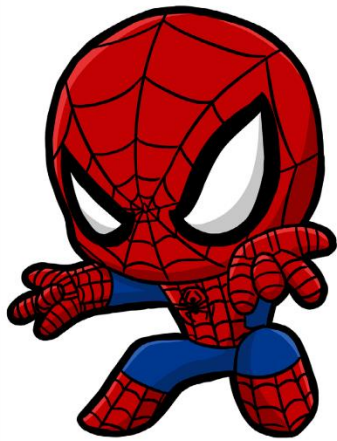
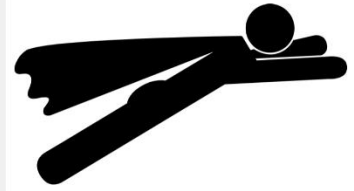
DOJO PRINCESAS



Sp Adobe Spark



DOJO HÉROES



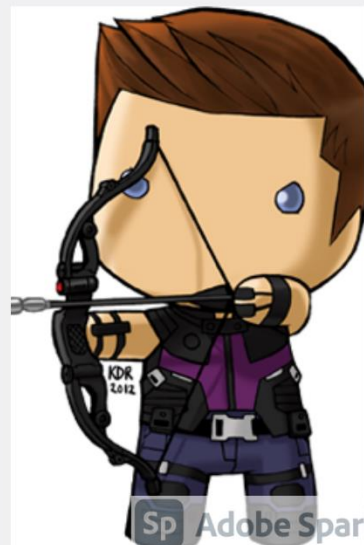
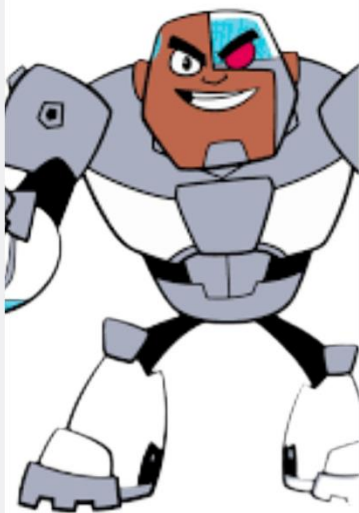
Sp Adobe Spark



DOJO HÉROES



I AM GROOT







Sp Adobe Spark



Anexo 6: Link de carpetas de avatares personalizados

https://utaedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/dhidalgo7863_uta_edu_ec/Er158Fo9tTdInaEFM9ku444B8UDFMAqK_n25nSV3giv0Zw?e=Nx1WBU

Mis archivos > Links de avatares

|  Nombre ▾ | Modificado ▾ | Modificado por ▾ | Tamaño de arch... ▾ | Compartir |
|---|--------------------|--------------------------|---------------------|-----------|
|  Héroes | Hace un minuto | Hidalgo Mariño Diana Del | 14 elementos | Privado |
|  Monstruos | Hace unos segundos | Hidalgo Mariño Diana Del | 33 elementos | Privado |
|  Princesas | Hace unos segundos | Hidalgo Mariño Diana Del | 14 elementos | Privado |





CLASS DOJO

GAMIFICADO