



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Gamificación y la estimulación de la motricidad fina en los infantes de educación inicial sub nivel 2

**CRESPO LARGO ANA LIZZETH
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**SANCHEZ CHILLOGALLI ALLISON MISHEL
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**Gamificación y la estimulación de la motricidad fina en los
infantes de educación inicial sub nivel 2**

**CRESPO LARGO ANA LIZZETH
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**SANCHEZ CHILLOGALLI ALLISON MISHEL
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y/O
INTERVENCIÓN**

**Gamificación y la estimulación de la motricidad fina en los
infantes de educación inicial sub nivel 2**

**CRESPO LARGO ANA LIZZETH
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**SANCHEZ CHILLOGALLI ALLISON MISHEL
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

RIVADENEIRA RODRIGUEZ ELMINA MATILDE

**MACHALA
2022**

LA GAMIFICACIÓN

por Allison Sanchez

Fecha de entrega: 09-sep-2022 09:35a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1895914871

Nombre del archivo: Crespo_y_S_nchez.pdf (1.35M)

Total de palabras: 20218

Total de caracteres: 106182

LA GAMIFICACIÓN

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	1%
2	dspace.cordillera.edu.ec Fuente de Internet	1%
3	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1%
4	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	1%
5	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	1%
6	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	repositorio.ute.edu.ec Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet	<1%

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACION EN EL REPOSITÓRIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Las que suscriben, CRESPO LARGO ANA LIZZETH y SÁNCHEZ CHILLOGALLI ALLISON MISHEL en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado "Gamificación y la estimulación de la motricidad fina en infantes de Educación inicial subnivel II", otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducir, distribuir y comunicación pública de la obra, que constituyen un trabajo de autoría propia, sobre el cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Las autoras declaran que el contenido que se publicaran es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala. Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Las autoridades como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 14 de Septiembre de 2022



CRESPO LARGO ANA LIZZETH
CI: 0705287233



SÁNCHEZ CHILLOGALLI ALLISON MISHEL
CI: 0750189581

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedicamos primero a Dios por guiarnos y darnos mucha sabiduría para salir adelante con nuestros estudios; a nuestra familia, amigas y a quienes nos han apoyado en el proceso de formación como Licenciadas de Educación Inicial. Por otro lado, al docente Dr. Rubén Lema por compartirnos conocimiento y fortalezas necesarias en los dos últimos semestres con el inicio y culminación del trabajo de titulación, y nuestra tutora a Dra. Elimina Rivadeneira por toda su paciencia, dedicación al guiarnos en cada apartado de nuestro proyecto con amor y comprensión para culminar la carrera.

Ana Lizzeth Crespo Largo
Allison Mishel Sánchez Chillogalli

AGRADECIMIENTO

Le agradecemos a Dios por su bendición y salud durante todo el inicio y culminación de nuestra carrera, a nuestros padres, hermanos, abuelos y especialmente nos damos gracias mutuamente, porque hemos iniciado juntas trabajando desde el semestre anterior, con el fin de expresar ideas y criterios diferentes para así dar lo mejor día a día, apoyándonos para tener un trabajo correcto con el fin de lograr nuestros objetivos anhelados.

Ana Lizzeth Crespo Largo
Allison Mishel Sánchez Chillogalli

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Págs.
Carátula	I
Portada	II
DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO	III
ÍNDICE DE CONTENIDOS	IV
ÍNDICE DE TABLAS	VI
ÍNDICE DE FIGURAS	VII
RESÚMEN	VIII
ABSTRACT	IX
INTRODUCCIÓN	X
 CAPÍTULO I:	
1 Problema	12
1.1 Contexto del objeto de estudio	12
1.2 Delimitación del problema	12
1.3 Formulación del problema	13
1.3.1 Problemas específicos	13
1.4 Objetivos de la investigación	14
1.4.1 Objetivo general	14
1.4.2 Objetivos específicos	14
1.5 Justificación	14
 CAPITULO II:	
2 Diagnóstico del objeto de estudio	16
2.1 Enfoques diagnósticos	16
2.1.1 Antecedentes de la investigación	16
2.2 Análisis del problema, matrices de consistencia y de operacionalización de variables.	19
2.2.1 Matriz de consistencia.	19
2.2.2 Matriz de operacionalización de variables	21

2.3	Antecedentes teóricos.....	22
2.3.1	Gamificación.....	22
2.3.2	Estimulación de la motricidad fina.	31
2.4	Descripción del proceso de diagnóstico.....	39
2.4.1	Nivel de investigación.	39
2.4.2	Diseño de investigación.	39
2.4.3	Población y muestra.....	39
2.5	Técnicas e instrumentos de investigación.	40
 CAPÍTULO III:		
3	Propuesta integradora.....	41
3.1	Introducción	41
3.2	Procesamiento y análisis de datos	42
3.2.1	Análisis de datos	42
3.3	Descripción de la propuesta	57
3.4	Objetivos de la propuesta	60
3.4.1	Objetivo general.....	60
3.4.2	Objetivos específicos	60
3.5	Fases de implementación	60
3.5.1	Fase de construcción.....	60
3.5.2	Fase de socialización	83
3.6	Recursos logísticos.....	86
 CAPÍTULO IV:		
4	Valoración de la factibilidad.....	87
4.1	Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta.	87
4.2	Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta	87
4.3	Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta	88
4.4	Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta.....	88
CONCLUSIONES		89
RECOMENDACIONES		91
BIBLIOGRAFÍA		92
ANEXOS		100

ÍNDICE DE TABLAS

	Págs.
Tabla 1. Población y muestra	40
Tabla 2.	43
Tabla 3.	44
Tabla 4.	45
Tabla 5.	46
Tabla 6.	47
Tabla 7.	48
Tabla 8.	49
Tabla 9.	50
Tabla 10.	51
Tabla 11.	52
Tabla 12.	53
Tabla 13.	54
Tabla 14.	55
Tabla 15.	56
Tabla 16. Rúbrica para la valoración de la gamificación como recurso educativo.	65
Tabla 17. Rúbrica para la valoración de los tipos de juegos.	67
Tabla 18. Rúbrica para la valoración de las aplicaciones tecnológicas.	71
Tabla 19. Rúbrica para la valoración de la estimulación.	73
Tabla 20. Rúbrica para la valoración del desarrollo de la motricidad fina.	77
Tabla 21. Rúbrica para la valoración de la coordinación motriz.	80
Tabla 22. Rubrica para la valoración de la actividad para el reconocimiento del cuerpo. 82	
Tabla 23. Rúbrica para la valoración de la actividad para la pronunciación de palabras. 83	
Tabla 24. Lista de cotejo para los docentes.	84
Tabla 25. Lista de cotejo para los padres de familia.	84
Tabla 26. Recursos económicos	88

ÍNDICE DE FIGURAS

	Págs.
Figura 1. Actividad para el trabajo colaborativo	63
Figura 2. Actividad con recompensa dentro del aula.....	64
Figura 3. Actividad para la dramatización	65
Figura 4. Actividad con normas para realizar el juego.	66
Figura 5. Actividad para el reconocimiento de las tecnologías de información y comunicación.....	68
Figura 6. Actividad con recursos educativos digitales.....	69
Figura 7. Plataforma virtual con juegos educativos digitales	70
Figura 8. Actividades para la resolución de los problemas.	72
Figura 9. Actividad para aprender de manera rápida.....	73
Figura 10. Actividad grafo-plástica “Dibujo con goma y pintura en polvo”.	74
Figura 11. Actividad para el reconocimiento de las partes del cuerpo.	75
Figura 12. Actividad grafo-plástica “Pintura con tenedores”	76
Figura 13. Actividad para mejorar el agarre del crayón.....	76
Figura 14. Actividad para la coordinación ojo-mano.....	77
Figura 15. Actividad para la coordinación fonética	78
Figura 16. Actividad para la coordinación facial	79
Figura 17. Actividad para el reconocimiento de las partes del cuerpo	81
Figura 18. Actividad para la pronunciación de palabras	82

RESÚMEN

El presente trabajo de titulación tuvo como objetivo analizar la incidencia de la gamificación en la estimulación de la motricidad fina en Educación Inicial II de la Escuela de Básica “Sulima García Valarezo” en 2021-2022. La metodología aplicada fue de tipo cuantitativa con un diseño descriptivo de carácter no experimental, la muestra con 41 niños y a 41 padres de familia de Educación inicial subnivel II. Para la recolección de los datos se hizo uso de dos técnicas de corte cuantitativo como son la observación y la encuesta, en este sentido se elaboraron dos instrumentos: una guía de observación orientada a los niños y un cuestionario con preguntas cerradas dirigida a los padres de familia. Los resultados de la aplicación de los instrumentos de investigación develaron que la gamificación no se aplica con constancia para estimular la motricidad fina, lo que perjudica en el desenvolvimiento de los músculos pequeños. Por ello, se concluye que la aplicación de actividades educativas como: rasgando los rayos del sol, el gato y el ratón, disfrázate de tu profesión favorita, exprime la esponja, descubre la tecnología, adivina el sonido, árbol ABC, ruleta para resolver conflictos, descubre el color naranja, dibuja con goma y pintura en polvo, conozco las partes del cuerpo, pintura con tenedores, adivina y dibuja, me divierto con la cuchara, ruleta fonológica, ejercicio mi carita, bingo de emociones, aprendiendo trabalenguas , son de fundamental importancia en el fortalecimiento de la gamificación de la motricidad fina de los niños

Palabras claves: gamificación, estimulación, motricidad fina, niños, juego.

ABSTRACT

The objective of this degree work was to analyze the incidence of gamification in the stimulation of fine motor skills in Early Childhood Education II of the Basic School "Sulima García Valarezo" in 2021-2022. The methodology applied was quantitative with a descriptive design of non-experimental character, the sample consisted of 41 children and 41 parents of Initial Education sub-level II. For data collection, two quantitative techniques were used: observation and survey. In this sense, two instruments were elaborated: an observation guide oriented to children and a questionnaire with closed questions directed to parents. The results of the application of the research instruments revealed that gamification is not applied consistently to stimulate fine motor skills, which is detrimental to the development of small muscles. Therefore, it is concluded that the application of educational activities such as: tearing the sun's rays, cat and mouse, dress up as your favorite profession, squeeze the sponge, discover technology, guess the sound, ABC tree, roulette to resolve conflicts, discover the color orange, draw with rubber and powder paint, I know the parts of the body, paint with forks, guess and draw, have fun with the spoon, phonological roulette, exercise my face, bingo of emotions, learning tongue twisters, are of fundamental importance in strengthening the gamification of fine motor skills of children.

Keywords: gamification, stimulation, fine motor skills, children, game.

INTRODUCCIÓN

En relación con el tema de investigación denominado “Gamificación y la estimulación de la motricidad fina en Educación inicial subnivel II”, se puede evidenciar que la gamificación se ha considerado un recurso indispensable en las aulas de clases en la actualidad, debido a que, al implementar ésta técnica se consigue mejores resultados, porque motiva a los infantes, por medio de las recompensas; además, fortalece y estimula las habilidades motrices al permitir que el niño explore e investigue su contexto por medio del juego. Por ésta razón, Eguia y Contreras (2017) manifiestan que la gamificación incrementa la motivación en los niños y niñas para mejorar los conocimientos brindados en clases, porque, al colocar el juego como instrumento central de la gamificación, permite equilibrar los comportamientos, acciones e incrementar la participación, mediante los retos y metas.

Por otro lado, la estimulación de la motricidad fina se considera una destreza vital que los infantes necesitan desarrollarla para realizar diversas tareas, en las que utilizan los músculos finos como la mano y cara. Con el aporte de Rodríguez et al. (2020) La motricidad fina hace referencia al control de los músculos finos y el manejo de la pinza digital; además, el niño o niña debe coordinar los movimientos de éstos músculos para incrementar la ejecución de tareas. De la misma forma, los músculos finos no solo hacen referencia a la mano y muñeca, sino también con los músculos de la cara, manos, dedos y pie.

De acuerdo con el problema encontrado se implementó el objetivo general “Analizar la incidencia de la gamificación en la estimulación de la motricidad fina en Educación Inicial II”; por consiguiente, como objetivos específicos se redactaron los siguientes: el primer objetivo específico es “fundamentar la gamificación como un recurso educativo para el fortalecimiento de la estimulación en Educación Inicial subnivel II”, el segundo objetivo específico “identificar los tipos de juegos de la gamificación que permiten el desarrollo de la motricidad fina en Educación Inicial subnivel II” y como el tercer objetivo específico “desarrollar una guía metodológica con actividades educativas para el fortalecimiento de la gamificación en Educación Inicial subnivel II”

La investigación de tipo descriptiva, la misma que tiene un enfoque cuantitativo; para ello, se apoyó en revisión de artículos científicos y tesis encontrados en bases de datos. Las técnicas que se implementó fue una observación y una encuesta. Con ello, se construyeron dos instrumentos de investigación: una guía de observación dirigida a los niños y un formulario con preguntas cerradas aplicada a los padres de familia. El diagnóstico de la aplicación de los instrumentos de investigación ayudó a tener en cuenta que la gamificación no se emplea de manera correcta con juegos o actividades que permitan estimular la motricidad fina; por ello, se implementó la elaboración de una guía metodológica con actividades educativas para el fortalecimiento de la gamificación.

La estructura del trabajo de investigación está constituida de cuatro capítulos que se detallan de la siguiente manera:

- **Capítulo I:** se estableció la formulación del problema de investigación, en la que se desglosa el objetivo general, el objetivo específico y la justificación.
- **Capítulo II:** se encuentra el diagnóstico del objeto de estudio con sus respectivos subtemas como: enfoques diagnósticos, análisis del problema, matriz de consistencia y de operacionalización de las variables; además, los antecedentes teóricos, la descripción del proceso de estudio y las técnicas e instrumentos de investigación.
- **Capítulo III:** se presenta la propuesta integradora, que tiene como subtemas a la introducción de la propuesta, procesamiento y análisis de datos, la descripción de la propuesta, objetivo general y específicos, las fases de implementación y los recursos logísticos.
- **Capítulo IV:** se describe la valoración de la factibilidad de la propuesta, de la cual se desglosan de la siguiente manera: análisis de las dimensiones técnica, económica, social y ambiental.
- Finalmente se adjunta las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I:

1 PROBLEMA

1.1 Contexto del objeto de estudio

El trabajo de investigación se basa en el estudio de la #gamificación y la estimulación de la motricidad fina en Educación Inicial subnivel II# con niños y niñas de 4 a 5 años, en la Escuela de Educación Básica “Sulima García Valarezo”, en el año lectivo 2021- 2022, ubicada en la ciudad de Machala de la provincia de El Oro, localizada en las calles Vela entre Sucre y Pasaje; donde se realizó las prácticas pre-profesionales y se observó la escasa estimulación de la motricidad fina por medio de la gamificación, en el cual no se percibe diversos juegos y actividades que permitan al infante ejecutar movimientos con sus músculos pequeños.

En las aulas de la Escuela de Educación Básica “Sulima García Valarezo” en el Subnivel II, se encuentran un total de 41 infantes, en el aula 1 con 23 y en el aula 2 con 18 niños y niñas, los mismos que presentan características como: activos, creativos y participativos en las actividades que la docente presenta, sin embargo, se ha evidenciado que no existe una adecuada estimulación de la motricidad fina, lo que genera dificultades futuras en el desarrollo de la lectura y escritura.

Es fundamental el desarrollo de la temática, la gamificación y la estimulación de la motricidad fina en Educación Inicial subnivel II, visto que, en las clases no se presencia juegos en donde el alumno ejecute diferentes movimientos y el docente premie el logro que el infante ha alcanzado, por tanto, no se realizan actividades divertidas para desarrollar la habilidad motriz fina en los infantes, lo cual provocaría dificultades en tareas futuras. Además, para reforzar y premiar el esfuerzo del infante es importante la implementación de aplicaciones tecnológicas para fortalecer el desempeño de las clases en la institución educativa.

1.2 Delimitación del problema

En la Escuela de Educación básica “Sulima García Valarezo”, se observó mediante la aplicación de guías de observación, que en el aula no se emplea la gamificación para

estimular la motricidad fina, lo que provoca que los infantes tengan desmotivación en realizar diferentes actividades o juegos que la maestra propone; de ésta manera, al no realizar los ejercicios para el desarrollo de los músculos pequeños pueden presentar dificultades a lo largo de su vida. Es decir que, al no recibir premios en los diferentes juegos, los infantes no toman asunto a las actividades y es por ello que algunos o la mayoría no quiere realizar la tarea. Se debe tomar en cuenta que los infantes son pequeños y lo que ellos desean es jugar a su preferencia, por ello se debe incentivar con algún reconocimiento del obstáculo que ha atravesado, debido a que, lo que para el adulto es algo fácil, para el niño es un gran reto.

Por ello, es necesario que dentro de las aulas de clases se emplee la gamificación, en donde los infantes obtengan un aprendizaje y estimulación significativa mediante juegos educativos. Si bien es cierto los infantes construyen su propio conocimiento a partir de sus experiencias, por lo que, el juego no debe ser rígido, sino relajante para que liberen toda la energía y a la vez desarrollen y alcancen las destrezas propuestas. Por ésta razón es que ha surgido una interrogante: ¿Cómo incide la gamificación en la estimulación de la motricidad fina en Educación Inicial subnivel II de la Escuela de Educación Básica “Sulima García Valarezo” en 2021-2022?

1.3 Formulación del problema

¿Cómo incide la gamificación en la estimulación de la motricidad fina en Educación Inicial subnivel II de la Escuela de Educación Básica “Sulima García Valarezo” en 2021-2022?

1.3.1 Problemas específicos

- ¿De qué manera la gamificación como recurso educativo fortalece la estimulación en Educación Inicial subnivel II?
- ¿De qué manera los tipos de aprendizaje favorecen el desarrollo de la motricidad fina en Educación Inicial subnivel II?
- ¿Cuáles son las actividades educativas para el fortalecimiento de la gamificación en Educación Inicial subnivel II?

1.4 Objetivos de la investigación

1.4.1 Objetivo general

Analizar la incidencia de la gamificación en la estimulación de la motricidad fina mediante actividades educativas en Educación Inicial subnivel II de la Escuela de Educación Básica “Sulima García Valarezo” en 2021-2022.

1.4.2 Objetivos específicos

- Fundamentar la gamificación como recurso educativo para el fortalecimiento de la estimulación de la motricidad fina en Educación Inicial subnivel II.
- Identificar los tipos de juegos de la gamificación que permiten el desarrollo de la motricidad fina en Educación Inicial subnivel II.
- Desarrollar una guía metodológica con actividades educativas para el fortalecimiento de la gamificación en Educación Inicial subnivel II.

1.5 Justificación

Los infantes de educación inicial deben alcanzar destrezas básicas, según el nivel evolutivo y la maduración cerebral, por tanto, es necesario emplear actividades estimulantes, que generen satisfacción de aprender y de accionar, sin embargo, se observó dificultades en la motricidad fina por la falta de estimulación mediante la gamificación. Además, a la edad de cuatro hasta cinco años los estudiantes deberían presentar mayor agilidad en los músculos pequeños de su cuerpo, pero por el poco movimiento y escases de actividades interactivas dentro de las aulas, presentan inconvenientes en la habilidad motriz fina.

En este sentido, las y los docentes de educación inicial tienen la responsabilidad de emplear tareas dinámicas, que permitan la acción del estudiante dentro de las aulas, las mismas que, deben estar enfocadas a desarrollar las capacidades y experiencias del infante, pues si se observan dificultades en una área específica, en este caso la motricidad fina, desencadenará problemas graves como la falta de coordinación viso-manual, la coordinación fonética y facial y complicaciones en el manejo de la pinza digital, lo cual

sería una gran emergencia, porque no podrían desenvolverse con agilidad en tareas futuras como: agarre de lápiz y cuchara; cortar, leer y escribir.

El presente proyecto de investigación es viable, porque está sujeto a recursos materiales, económicos, humanos y de información, con investigación basada en la revisión de artículos científicos de los últimos cinco años, apoyándose en bases de datos confiables. El trabajo se realizó para conocer la importancia de estimular la motricidad fina, a edades tempranas por medio de la gamificación, por lo tanto, el beneficio de esta investigación obtendrá el docente de educación inicial, pues al conocer los tipos de juegos, podrá aplicarlas como actividades dentro de clases, y los infantes mejorarán la coordinación y destrezas de los músculos pequeños por el constante movimiento, además de desvincularse de complicaciones futuras.

El análisis de la escasa de estimulación temprana, como consecuencia de la ausencia de la gamificación, en infantes de educación inicial subnivel II, aspira a mejorar las metodologías interactivas para potenciar las habilidades motrices en niños y niñas que presentan problemas dentro del aula, mediante la guía de gamificación con tipos de juegos para estimular la motricidad fina, lo cual ayudará al docente a aplicar diferentes juegos enfocados al desarrollo y fortalecimiento de los músculos pequeños de la mano, como: el juego simbólico, en donde el infante imita a personas con las que vive diariamente; el juego con reglas, en el cual la docente expresa algunas reglas que tendrán que cumplir para alcanzar el objetivo del juego y el juego de construcción, donde los alumnos desarrollan su creatividad armando figuras de acuerdo a su imaginación.

En relación con el estudio, el beneficio personal que se obtiene es incrementar el conocimiento científico, sobre el problema contextualizado, para exponer las causas-consecuencias y alcanzar la aprobación de este proyecto. El beneficio profesional es conocer la importancia de estimular a los infantes para desarrollar las habilidades y destrezas finas dentro del aula. Finalmente, en el beneficio disciplinario se comprende la utilización de aplicaciones tecnológicas para innovar las estrategias habituales y aplicarlas.

CAPITULO II.

2 DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

2.1 Enfoques diagnósticos

2.1.1 Antecedentes de la investigación

Para la ejecución del trabajo de titulación se abordaron estudios previos sobre las variables: la gamificación y la estimulación de la motricidad fina; para ello, se han seleccionado estudios de carácter nacional e internacional, en los que se encontró variedad de información acerca al fenómeno de estudio que ayudará al desarrollo de la investigación.

A **nivel internacional** se obtuvieron los siguientes estudios:

El desarrollo de la motricidad fina es importante para lograr exactitud en la ejecución de actividades, por esta razón Allauca (2020) realizó una investigación con el título “desarrollo de la motricidad fina y la finalidad fue identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años” en una escuela educativa de nivel inicial de la ciudad de Ica. El estudio elaborado tuvo un alcance descriptivo con diseño exploratorio. En definitiva, el desarrollo de la motricidad fina debe comenzar desde las edades tempranas, incluso antes de ingresar a Educación Inicial, debido a que mientras crecen deben tener mayor movilidad en sus músculos pequeños. Es decir, deben incrementar movimientos con los músculos extrínsecos e intrínsecos de la mano, con el fin de que puedan manipular los objetos.

Los infantes de 5 años, antes de efectuar alguna actividad como escribir o simplemente trazar en una hoja, es necesario que exploren y tengan conciencia de su propio cuerpo, de modo que Hernández (2019) desarrolló un trabajo de investigación titulado “fortalecimiento de la motricidad fina a través de la inteligencia corporal”, que tuvo como objetivo “identificar dificultades relacionadas con la motricidad fina en estudiantes de transición uno del Liceo Nacional sede Básico Mayor”; por tanto, el tipo de investigación empleado fue el enfoque cualitativo. En modo de conclusión, la implementación de la metodología fortaleció el desarrollo de las destrezas motrices de los niños y niñas; según,

al avance en la ejecución de actividades, se afirmó que cada estudiante aprende de manera diferente, por lo que la docente debe brindar ambientes de aprendizajes que satisfagan los intereses y necesidades.

El aprendizaje en Educación Inicial debe ser interactivo, que permita la exploración y el disfrute de los infantes, además de un reconocimiento por alcanzar o superar retos difíciles para ellos, estos retos pueden estar enfocados en las destrezas y los docentes deben conocer las diferentes estrategias para implementar la gamificación. Por ello, Alvarado (2021) llevó a cabo una investigación con el título “Gamificación en el desempeño docente del nivel inicial”, con la finalidad de determinar la influencia de la técnica de gamificación en el desempeño docente del nivel inicial de la ciudad de Morropón en el distrito Piura del país Perú. El trabajo se basa en un estudio descriptivo explicativo, no experimental y los resultados se recolectaron a través de encuestas, de lo cual se obtuvo que, del 100% de los docentes, el 76.7% utilizan la técnica de la gamificación con frecuencia y el 23.3% de forma moderada.

A **nivel nacional**, se recolectó estudios descritos a continuación:

Para mantener a los infantes atentos y motivados en las actividades del aula, es necesario aplicar juegos. De acuerdo con Núñez (2021) en su investigación titulada “actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del nivel inicial”, la que se desarrolló en la ciudad de Ambato perteneciente a Ecuador, con el objetivo de “analizar las actividades de gamificación 3.0. y la expresión verbal de niños y niñas del nivel inicial”. La metodología identificada fue un enfoque cuantitativo, en la cual para recolectar datos se aplicó las técnicas como la entrevista y la observación con los instrumentos como un guía de preguntas y la ficha de observación. En general, la motivación es vital sobre todo para los más pequeños porque tiende a distraerse con facilidad, por esta razón las actividades de gamificación son útiles para que los estudiantes obtengan experiencias y asimilen los aprendizajes.

En Educación Inicial se debe dejar de lado la educación tradicional o catedrática porque los infantes necesitan jugar y experimentar. Por ello Chimbo (2021) realizó investigación en la ciudad de Cuenca- Ecuador con el título “La gamificación como estrategia pedagógica en educación inicial”, que tuvo la finalidad de analizar la gamificación

pedagógica para desarrollar la expresión del lenguaje en niños de Educación inicial. El enfoque de la investigación fue de tipo cualitativo con un alcance descriptivo relacional bibliográfico mediante la fundamentación teórica de la gamificación; para ello, el autor investigó en bases de datos. Llegando a la conclusión, es necesario capacitar al docente para que dentro de las aulas de clases lleven a cabo una clase interactiva con la gamificación que es una técnica en dónde se utiliza el juego para el aprendizaje.

La estimulación de la motricidad fina en los niños desde los 4 años es fundamental para realizar los movimientos de las manos y los dedos para que los infantes logren desarrollar habilidades motoras, según Sanmartín (2019) realizó una investigación con el título “estimulación de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años mediante la manipulación de diferentes materiales de la Unidad Zoila Aurora Palacios en la ciudad de Cuenca”. La metodología implementada fue de tipo cuantitativo, transversal y descriptivo. Por esta razón, los infantes deben realizar una manipulación con diferentes materiales para desarrollar y fortalecer actividades que le permita desenvolverse en varias áreas, con el fin de estimular la motricidad fina utilizando las técnicas grafo plásticas.

2.2 Análisis del problema, matrices de consistencia y de operacionalización de variables.

2.2.1 Matriz de consistencia.

Titulo	Problema general y específicos	Objetivos general y específicos	Hipótesis general y específicos
<p>Gamificación y la estimulación de la motricidad fina en infantes de Educación Inicial subnivel II de la Escuela de Educación Básica “Sulima García Valarezo” en 2021-2022.</p>	<p>Pregunta general ¿Cómo incide la gamificación en la estimulación de la motricidad fina en Educación Inicial subnivel II de la Escuela de Educación Básica “Sulima García Valarezo” en 2021-2022?</p> <p>Preguntas específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿De qué manera la gamificación como recurso educativo fortalece la estimulación en Educación Inicial subnivel II? - ¿De qué manera los tipos de juegos fortalecen el desarrollo de 	<p>Objetivo general Analizar la incidencia de la gamificación en la estimulación de la motricidad fina mediante actividades educativas en Educación Inicial II de la Escuela de Educación Básica “Sulima García Valarezo” en 2021-2022.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fundamentar la gamificación como recurso educativo para el fortalecimiento de la estimulación en Educación Inicial subnivel II. - Identificar los tipos de juegos de la gamificación que permiten el 	<p>Hipótesis general La gamificación incide en la estimulación de la motricidad fina en Educación Inicial II de la Escuela de Educación Básica “Sulima García Valarezo” en 2021-2022.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> - El conocimiento de la gamificación como recurso educativo fortalecerá la estimulación de la motricidad fina en los infantes de Educación Inicial subnivel II.

	<p>la motricidad fina en los infantes de Educación Inicial subnivel II?</p> <p>- ¿Cuáles son las actividades educativas que fortalecen la gamificación en Educación Inicial subnivel II?</p>	<p>desarrollo de la motricidad fina en Educación Inicial subnivel II.</p> <p>- Desarrollar una guía metodológica con actividades educativas para el fortalecimiento de la gamificación en Educación Inicial subnivel II.</p>	<p>- Los tipos de juegos permiten el desarrollo de la motricidad fina en Educación Inicial subnivel II.</p> <p>- La guía metodológica con actividades educativas fortalecen las estrategias del docente para gamificación en Educación Inicial subnivel II.</p>
--	--	--	---

Elaborado por Crespo y Sánchez (2021).

2.2.2 Matriz de operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e instrumentos
<p>Gamificación</p> <p>Es esencial llevar a la práctica la gamificación, pues los infantes desarrollan sus destrezas sí el docente trata de llamar su atención. Dicho de otra manera, la gamificación es una técnica motivadora en el ámbito escolar, para equilibrar la energía de los pequeños estudiantes, puesto que la estrategia provee espacios interactivos, que permiten la comunicación y la cooperación entre iguales por medio del juego, con el fin de tener un aprendizaje significativo (Liberio, 2019). En efecto, al perfeccionar el uso de este método los docentes pueden aplicar cualquier tipo de juego para cumplir con clases más divertidas y con la misma finalidad.</p>	<p>Gamificación como recurso educativo.</p>	<p>Beneficios de la gamificación. El juego y la motivación. Tipos de aprendizajes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Observación/Guía de observación ● Encuesta/Formulario con preguntas cerradas.
	<p>Tipos de juegos</p>	<p>Juego simbólico. Juego de reglas. Juego de construcción.</p>	
	<p>Aplicaciones tecnológicas.</p>	<p>Tics (Tecnología de información y comunicación). Recursos educativos digitales. Juegos educativos digitales.</p>	
<p>Estimulación de la motricidad fina</p> <p>La estimulación de la motricidad fina en edades tempranas, permite el incremento del movimiento y coordinación de los músculos. En cuanto a Mendoza (2017):</p> <p>La motricidad fina implica el control voluntario y preciso de los movimientos de la mano y los dedos. Es una habilidad fundamental para realizar una gran cantidad de actividades escolares. Es habitual que al comienzo de la Educación Infantil existan niños y niñas que tengan dificultades en el dominio de esta habilidad. (p. 3)</p> <p>En definitiva, al poner en marcha la estimulación de la motricidad fina, permitirá fortalecer y coordinar el manejo de la pinza digital.</p>	<p>Estimulación.</p>	<p>Objetivo de la estimulación. Beneficios de la estimulación. Plasticidad cerebral.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Observación/Guía de observación ● Encuesta/Formulario con preguntas cerradas.
	<p>Desarrollo de la motricidad fina.</p>	<p>Importancia de la motricidad fina. Esquema corporal. Consecuencias de la escasa estimulación de la motricidad fina. Prensión palmar.</p>	
	<p>La coordinación motriz.</p>	<p>Coordinación viso-manual. Coordinación auditiva Coordinación fonética. Coordinación facial.</p>	

Elaborado por Crespo y Sánchez (2021).

2.3 Antecedentes teóricos.

2.3.1 Gamificación.

Es esencial llevar a la práctica la gamificación, pues los infantes desarrollan sus destrezas si el docente trata de llamar su atención. Dicho de otra manera, la gamificación es una técnica motivadora en el ámbito escolar, para equilibrar la energía de los pequeños estudiantes, puesto que la estrategia provee espacios interactivos, que permiten la comunicación y la cooperación entre iguales por medio del juego, con el fin de tener un aprendizaje significativo (Liberio, 2019). En efecto, al perfeccionar el uso de este método los docentes pueden aplicar cualquier tipo de juego para cumplir con clases más divertidas y con la misma finalidad.

La enseñanza-aprendizaje tiene que ser divertido para el alumno y debe estar enfocado a lo que ellos naturalmente pueden desarrollar. De acuerdo con Gamboa et al. (2020) afirman que la gamificación tiene posibilidades de mejorar la educación y convertir de la enseñanza lineal y memorística a una enseñanza motivadora y creativa, que permite fortalecer las habilidades aplicando el juego como primera forma de aprendizaje, descubriendo el potencial que tiene el alumno de manera espontánea y natural, dejando a un lado las exigencias de un aprendizaje mecánico. Esto indica que, las destrezas que se deben desarrollar en las edades pertinentes, deben remitirse al desarrollo natural del infante, proponiendo juegos educativos para que no vean al aprendizaje como una obligación, sino como un espacio para divertirse experimentando.

2.3.1.1 Gamificación como recurso educativo.

La gamificación es aplicada en la educación para conseguir mejores resultados y recompensar en acciones que van ejecutando los infantes. Con el aporte de Eguia y Contreras (2017) deducen que utilizar la gamificación debe emplearse en las escuelas, tomando en cuenta que, se utilice para motivar y animar a los estudiantes para que progresen por medio de los contenidos y objetivos planteados por la docente y propuestos en el currículo. Por lo tanto, influirá en sus acciones y para realizar tareas escolares. Es decir, motivar a los alumnos con metodologías acorde a la edad de los niños y niñas de educación inicial en donde se

incluye retos, metas, etc. Para ello, es necesario que la gamificación se fomente en las clases para lograr que los infantes sean participativos y activos, para desarrollar las actividades propuestas por la docente.

- Beneficios de la gamificación.

Es normal que el infante no les motive asistir a la escuela, porque lo ven como obligación realizar tareas mecánicas, por ende, para cambiar el pensamiento de los estudiantes, los docentes deben considerar importante gamificar el aula. A continuación, Quiroga (2018) describe los beneficios de la gamificación.

Dependencia activa: hace referencia a los retos o desafíos que se presentan. Los juegos que se realizan en forma individual ayuda a ser autónomos, creativos e independientes y el grupal aprenda a compartir y trabajar con sus pares.

La curiosidad y el aprendizaje experiencial: da a entender que se debe aprovechar la curiosidad de los infantes para enseñarles a desarrollar las habilidades y destrezas, de esa manera despertar la atención logrando que ellos experimenten por si solos de manera natural lo adquirido.

Protección de la autoimagen y motivación: se basa en proteger la autoestima del infante para que se sienta seguro de sí mismo mediante un avatar; es decir, el niño expresara la creatividad e imaginación.

Por otro lado, Gamboa et al. (2020) deducen que, para impartir conocimientos y desarrollar destrezas tienen que motivar al estudiante, por ello la aplicación de la gamificación ofrece beneficios en la comunidad estudiantil, como:

- Se activa el interés por aprender.
- Permite el conocimiento de sí mismo.
- Mejora la utilización de recursos para trabajar de manera individual y grupal.
- Los retos propuestos permitirán avanzar, autoconstruirse y solucionar problemas.

- El juego y la motivación.

El juego es considerado como uno de las herramientas importantes en la vida del ser humano, por ende, los docentes utilizan los juegos para que el infante aprenda de la mejor manera a potenciar su creatividad y su imaginación. Según la UNICEF (2018) manifiesta que el juego es un método principal para el aprendizaje de los niños y niñas en la educación inicial, para que liberen sus emociones. Por ello, en el juego se crea un espacio de seguridad para el infante donde le permita crear y equivocarse al realizar una actividad, de tal manera que pueda aprender de los errores y eso forma parte del proceso de su aprendizaje.

Así mismo, los docentes son los encargados de proporcionarles una adecuada motivación para lograr estimular al infante para desarrollar competencias del alumnado. Con la aportación de Carrillo et, al (2020) afirman que el juego y la motivación son esenciales en la vida del infante, al momento de ejecutar una actividad para lograr realizar su meta, en donde le permite crecer y aprender de la mejor manera. Así, los docentes y padres de familia utilizan la motivación para mejorar el aprendizaje de los infantes y lograr satisfacer las necesidades para tareas futuras.

Por otro lado, es indispensable en el crecimiento de un niño, ya que obtienen sensaciones del medio para construir su perspectiva. Según Mota (2018) manifiesta que el juego es un medio para aprender, porque es una actividad libre que genera satisfacción, incrementa la actitud para recrearse, además, no debe considerarse como una herramienta sino como un motor de aprendizajes. Es decir, el juego es una forma natural de incrementar conocimientos y perspectivas del medio.

- Tipos de aprendizaje

✓ Aprendizaje basado en retos:

Los infantes adquieren motivación al obtener un incentivo en una actividad propuesta por la docente, es por ello que proponer retos para que cumplan los objetivos puede incrementar el interés por la actividad. De acuerdo con Romero y Espinosa (2019) El ABR se refiere que,

escogiendo un tema o una destreza específica, se puede proponer un reto que con la ejecución debe superarlo; proponiendo distintas herramientas e ideas para su solución, A pesar de que el objetivo debe cumplir el estudiante, es importante que la docente guíe el proceso.

Los retos en educación son importantes, debido a que los infantes desarrollan las destrezas con alegría, con ganas de realizar otra vez la actividad. Gamboa (2019) está de acuerdo con lo que aporta Vygotsky, con la zona de desarrollo próximo, en el que deducen que es un nivel superior que el infante puede alcanzar con ayuda y con niveles de dificultad. Es decir, los infantes tienen un límite de o un aprendizaje actual y si se le ofrece retos o juegos con dificultad, el buscará la solución a ese problema con diversas herramientas, de esa manera alcanzará la zona de desarrollo próximo.

✓ *Aprendizaje basado en juegos:*

El juego se ha desatacado por desarrollar aptitudes y habilidades en los infantes de educación inicial, mediante el juego el infante logra aprender y desarrollar sus destrezas. De acuerdo Liberio (2019) las modalidades del juego son geniales para desarrollar habilidades cognitivas; debido a que, la libertad que se le brinda en el juego, incrementa la animación y creatividad del niño para probar distintas formas de jugar. Por otro lado, el interaccionar con sus compañeros provee beneficio al lenguaje y a la comunicación; pues, al relacionarse entre iguales construyen sus normas para resolver los problemas. El estudiante al desarrollar juegos en el aula, obtendrán un aprendizaje significativo por las diferentes variantes que el docente propone.

2.3.1.2 Tipos de juegos

El docente debe planificar los tipos de juego de acuerdo a las destrezas a fortalecer en el día. La actividad lúdica dentro del aula, ayuda a que el niño se exprese y manifieste los sentimientos, ideas, sensaciones que obtiene del medio, así mismo, conocerse a sí mismo y a otros, interrelacionarse con varios tipos de culturas. En el contexto escolar es importante que los docentes propongan actividades gratificantes, considerando la libertad, el tiempo, el

espacio y los materiales a utilizar. (Violante, 2018). Es por ello, que el juego escolar es una organización de los maestros y la libertad de los alumnos.

El juego es una acción libre que entretiene y divierte a los niños y niñas, también es una herramienta educativa para estimular las habilidades de los alumnos. Por ende, Cedeño y Calle (2020) describen los juegos tiene una finalidad en sí mismo disfrutar y todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal para realizarse. Por ende, el juego es libre, espontaneo, y voluntario para el proceso de enseñanza- aprendizaje, además se cuenta con dos tipos de juegos que son individuales y colectivos:

Los juegos Individuales: Estos son los juegos que juega un solo niño, saciando sus propios intereses específicos al hacerlo.

Los juegos Colectivos: Estos juegos involucran a múltiples jugadores, se adhieren al principio de socialización y son estimulados por la competencia y la imitación.

Por otro lado, Piaget (1946 que lo cita Álvarez et al. 2020) deduce que su teoría del juego está relacionada a los estadios cognitivos, es decir al progreso del juego que aparecen de acuerdo a la edad de los infantes y al crecimiento que obtienen de la realidad. Para ello, se establecen algunos juegos tomando en cuenta a la edad de los infantes, los cuales son: Juego simbólico, juego de construcción y el juego de reglas.

- *Juego simbólico*

Los niños absorben lo que perciben y luego lo dramatizan con sus juguetes. De acuerdo con Piaget (1946 que lo cita Álvarez et al. 2020) El juego simbólico inicia a la edad de 2 años y se extiende hasta los 4, es cuando los infantes hacen una representación de la realidad o de su contexto con juguetes o con su imaginación. Es decir, lo que observan en su círculo social lo imitan a través del juego, realizando los mismos diálogos, comportamientos y utilizando recursos similares.

La libertad en el juego simbólico es una clave para su desarrollo. Con la contribución de Martínez (2019) Se denomina como un juego libre que aparece alrededor de los dos años, no

contiene reglas, porque los infantes lo realizan de forma individual; está lleno de imaginación y fantasía, porque consiste en la imitación de las situaciones que han observado u objetos que no estén presentes. A través de éste juego los infantes interpretan su realidad y libera las emociones, ya que el pequeño juega “como si” fuera algún personaje o persona de su contexto.

- *Juego con reglas*

A medida del desarrollo y crecimiento, el infante adopta comportamientos asociados al respeto por los otros y a las órdenes. Cuando el infante juega individualmente tiene sus propias reglas, tienen que cumplirse, pero también pueden modificarse. Al involucrar su juego con otros niños, se interrelacionan y llegan a acuerdo entre los jugadores para conseguir objetivos comunes y colocar reglas en su propio juego. Este juego hace referencia a jugar contra todos, para ver quién es el ganador, pero con ciertas normas que deben cumplir para ganar el juego, es así que aparecen ciertas trampas al no aceptar perder (Llanos, 2019). En el juego no solo se debe respetar las reglas, sino también los turnos, opiniones y acciones del grupo.

- *Juego de construcción*

Construir para el infante es un reto, debido a que, tiene varias percepciones visuales que desearía poner en acción. Como expresa Sarié (2017) La importancia de este tipo de juego radica en la posibilidad de manipular objetos y combinarlos para crear figuras o formas con la intención del sujeto. A diferencia del juego simbólico, en donde el niño trabaja en un espacio imaginario, en el juego de construcción permite planes de acción basados en modelos conceptuales, es decir, arman una figura que han visto con anterioridad. Pero para hacer eso, necesita un maestro que le proporcione algo más que material, que brinden oportunidades para predecir el comportamiento y enriquezcan sus ideas con diferentes modelos, no solo combinando objetos. Por ende, un docente de educación inicial al ofrecer variedades en el aula, incrementará la creatividad e imaginación del niño o niña.

2.3.1.3 Aplicaciones tecnológicas.

Es importante gamificar el aula aplicando la tecnología, no solo con audios y videos sino también con aplicaciones tecnológicas basadas en juegos educativos. Según, Zumba et al. (2020) manifiestan que los docentes conocen la importancia de la tecnología y de las aplicaciones para el desarrollo de las destrezas, pero restringen su utilización, pues no constan con el tiempo suficiente para ejecutar juegos digitales. Por lo tanto, las aplicaciones tecnológicas serán de gran ayuda para el educador en la enseñanza- aprendizaje de los niños y niñas.

- Tics (tecnología de información y comunicación).

Las tecnologías de información y comunicación han evolucionado con los años. Zevallos (2018), deduce que las Tics son consideradas tecnologías modernas, que se refiere a la manera de comunicarse; desde los jeroglíficos en tiempos primitivos hasta los aparatos electrónicos como: el televisor, la computadora y el celular, que en la actualidad beneficia en la ejecución de varias actividades. Es decir, las Tics son los instrumentos para obtener información de diferentes partes del mundo.

Las Tics son herramientas que brindan información amplia, de manera diferente a la tradicional, es decir por medio de dispositivos móviles o computadoras utilizando el internet. En cuanto a Cusco y Urgilés (2021) las tecnologías de información y comunicación son necesarias para que las personas investiguen y se expresen con sus iguales, por ello dentro de las clases virtuales son esenciales, debido a que son de gran ayuda para compartir contenidos a los infantes de forma divertida y activa, para que alcancen el nivel máximo de pensamiento y puedan comunicarse a través de herramientas digitales. O sea, el adulto encargado de la enseñanza de los alumnos, debe investigar en estos medios para implementar recursos y herramientas educativas digitales.

✓ *Ventajas del uso de las Tics.*

Con la emergencia sanitaria la educación ha cambiado de contexto, dirigiendo a los estudiantes al uso de herramientas tecnológicas. Por ende, Abad y Cochancela (2020) describen que las Tics ofrecen diversas experiencias en el aula virtual, pues el uso de plataformas genera la cooperación con los compañeros y permiten la interacción para la entrega de tareas escolares, o en tal caso evidencias de las actividades realizadas. Así pues, los estudiantes obtienen competencias digitales para el desenvolvimiento futuras tareas en años superiores.

Los educadores en educación virtual deben implementar las Tics para las clases con los infantes y obtener algunas ventajas educativas. Según Zevallos (2018), las ventajas de las Tics en educación son: los alumnos tienen interés y motivación en el aprendizaje, se sienten activos al interactuar por medio de la computadora, aprenden cooperativamente, obtienen alfabetización digital, facilita la enseñanza por el acceso a herramientas para buscar información y recursos educativos. Es decir, que las Tics beneficia a los pequeños del nivel inicial permitiéndoles que estén comunicados con sus pares y la participación activa en clases virtuales.

✓ *Implicación de las Tics en la educación.*

Al hablar de tecnología la mayoría de personas tiene la perspectiva de utilizar un celular, tableta o computadora. Sin embargo, la tecnología en educación, no solo implica manipular algún aparato electrónico, sino conocer la función educativa de cada herramienta digital, además de dominar las fuentes para la investigación de plataformas virtuales, recursos digitales y herramientas tecnológicas para captar la atención del pequeño, para ello es necesario que el docente se prepare y brinde un escenario motivador, en donde el infante se sienta seguro de expresarse (López y Ávila, 2021). En pocas palabras, las aplicaciones de las TICS son fundamentales en el nivel inicial, siempre y cuando haya un objetivo de por medio.

Por ende, la implicación de las Tics en Educación Inicial hace referencia a planificar con herramientas, plataformas y recursos digitales, siempre y cuando tenga un enfoque educativo. Con la aportación de Gualavisi (2019), el objetivo de las Tics en Educación inicial es que los infantes obtengan experiencias, para que asocien nuevos conocimientos y a los docentes el manejo e integración de contenidos digitales en sus actividades escolares, para desarrollar las destrezas de los infantes implementando herramientas educativas. En la educación virtual se debe aplicar instrumentos que conforman las Tics, para que se logre un objetivo digital en la enseñanza.

- ***Recursos educativos digitales.***

Los docentes de educación inicial deben brindar a los infantes una educación de calidad. En opinión de Martínez (2021) los recursos educativos digitales sirven como instrumentos para obtener información virtual de diversas maneras, las cuales pueden ser por medio de un video, un audio o una imagen, para fortalecer la enseñanza de los niños según sus realidades, además sirve también como un recurso motivador en el proceso de aprendizaje. Así pues, los instrumentos que el educador ponga en marcha en la enseñanza estimularán al infante en la creatividad e imaginación.

- ***Juegos educativos digitales.***

Los videojuegos son parte de la motivación en el aula y una mejorará en las competencias digitales. En el sentido educativo, son considerados como juegos estructurados, debido a que tienen una meta en el desarrollo de conocimientos y habilidades, por eso, es fundamental seleccionar un juego de acuerdo a la destreza que se vaya a desarrollar en el día o la semana (Liberio, 2019). Hay que tomar en cuenta que, en educación inicial la metodología que se emplea es juego trabajo, pero por el contexto actual no se está cumpliendo de forma adecuada, pero con la aplicación de videojuegos se continuará con el mismo objetivo.

El desarrollo de aplicaciones en el ámbito escolar como juegos digitales educativos son necesarios para ejecutar actividades dentro del aula virtual. Por lo tanto, Zumba et al. (2020) describen características de juegos online para efectuarlos en el aula o en horas asincrónicas,

los cuales son: falling star, en el que los infantes trazarán, líneas mientras llega la estrellita al camino; ABC zoo, la utilidad es para que el estudiante realice movimientos de la mano, mediante la unión de puntos sin salirse de los límites. Estos juegos podrán ser descargados en un celular o tableta, como entretenimiento, pero con un fin educativo.

Por otro lado, existe la plataforma virtual árbol ABC, en donde se encuentra plasmados juegos digitales con objetivos educativos, de los cuales, los docentes en clases sincrónicas pueden aplicar. En los juegos que provee esta plataforma el infante puede desarrollar los movimientos finos y la coordinación ojo mano, por la utilización del mouse y los dedos en la pantalla. Además, no solo se puede desarrollar la motricidad fina, sino otras áreas, como la memoria.

2.3.2 Estimulación de la motricidad fina.

La estimulación de la motricidad fina en los infantes de Educación Inicial, permite el incremento del movimiento y coordinación de los músculos. Para el control de las manos es importante aplicar actividades como: rasgar papel, hacer bolitas de papel o pintar libremente, pues el estudiante debe desarrollar la destreza motriz fina para la precisión en tareas escolares habituales; a pesar de que algunos niños o niñas tengan dificultades, el objetivo es que logren el dominio de ésta habilidad (Mendoza, 2017). En definitiva, al poner en marcha la estimulación de la motricidad fina, permitirá fortalecer y coordinar el manejo de la pinza digital.

Así mismo, el dominio de los movimientos de la mano y de las partes finas, mejoran el accionar estudiantil, puesto que los alumnos podrán efectuar diversas tareas con precisión. La motricidad fina debe efectuarse de manera voluntaria e independiente, para obtener control de los pequeños músculos en las actividades cotidianas. Por otro lado, comprende los músculos de la cara, manos y pies, por lo que es necesario que se coordinen simultáneamente, es decir las manos con lo que se observa y los gestos con lo que expresa (Rodríguez et al., 2020). Así pues, el tacto en esta área representa una herramienta fundamental para descubrir el entorno y obtener experiencias.

Según las definiciones anteriores de autores, en la etapa infantil se presentan cualidades que están conectadas al desarrollo físico y mental de los niños y niñas, por lo que, la estimulación de la motricidad fina ayuda en edades tempranas, para la coordinación de manos con otros músculos pequeños como los gestos y ojos; la acción de tareas con grado de dificultad; el desenvolvimiento de la muñeca y dedos. Por esta razón, es esencial desarrollar juegos que fomenten la creatividad e imaginación acordes a la edad de los infantes, ofreciendo exploración y experimentación con su contexto, para que descubran con su propio cuerpo los detalles de su mundo, de esa manera adquieran destrezas y habilidades necesarias en el diario vivir.

2.3.2.1 Estimulación.

La estimulación es un incentivo que se ofrece a un infante para que desarrolle sus capacidades y ejecute tareas con mayor facilidad. En el caso de Barrera et al. (2018) la estimulación en los pequeños hace referencia a las actividades que se realiza para incrementar las habilidades y evitar cualquier enfermedad o alteraciones motoras, sensoriales, dificultades del intelecto o del lenguaje. Además, ayuda a la integración futura de los infantes a su contexto, debido a que, al realizar estímulos desarrollarán mayores habilidades, evitando de esta manera a indiferencias, algún tipo de rechazo o agresividad. Es así que, estimular al niño se vuelve una herramienta indispensable para disminuir las dificultades en el área motriz.

A pesar de que la estimulación en tiempos pasados haya estado dirigida solo a los infantes con necesidades especiales, es de gran necesidad el estímulo en todos los niños y niñas, por lo que las acciones realizadas incrementan el desenvolvimiento de los músculos del cuerpo. En particular, para que los pequeños se desarrollen adecuadamente, es fundamental brindarles atención para la evolución de sus destrezas, con actividades significativas que sean direccionadas a la edad correcta del infante y que aporten al desarrollo integral de cada una de las áreas (Ríos et al., 2021). Así, el estímulo que ofrezca el educador al infante en edades tempranas, será necesario para el crecimiento.

Así mismo, es importante estimular la actividad motriz en los niños ya que se logrará la coordinación de los movimientos, manipulación de objetos, equilibrio, concentración entre otros aspectos del infante, esto ayudará a formarse para cualquier actividad que requiera en el futuro. Por lo tanto, está centrada en el desarrollo muscular en relación con la evolución general del mismo, que le conlleva a experimentar nuevas actividades de movimientos coordinados. (Alonso y Pazos, 2020). Así pues, mediante actividades les permitirán un buen desarrollo motriz.

- *Objetivo de la estimulación.*

El fin de la estimulación es que los infantes tengan el mismo grado de madurez en las diversas áreas, que sea a la edad y las características de cada infante, respetando su ritmo de adquisición del aprendizaje. De esta manera, Esteves et al. (2018) manifiestan que el objetivo general de la estimulación es que el infante aprenda a adaptarse a su medio y que su cerebro llegue a resolver problemas y le brinde pautas para direccionarse en diversas dificultades para asimilar con independencia. Además, es conveniente que los educadores y las familias tengan presente que la estimulación no se refiere a una terapia, ni un método para enseñar, sino una manera en la que se orienta al infante, con actividades para que alcance el potencial en el que debe estar según su madurez cerebral. Un niño con una estimulación tiene mayores experiencias, debido a que, descubren su círculo cercano con su propio cuerpo y de esa manera adquiere capacidades naturales para entender su ambiente.

Por otro lado, algunos infantes presentan dificultades a medida del desarrollo y crecimiento. Es por ello, la estimulación temprana no solo tiene que ver con realizar juegos que mantengan activos a los infantes sin ningún enfoque, sino que los objetivos primordiales en éste proceso es que los infantes tengan menos deficiencias generales, mejoren el crecimiento y maduración de áreas del cerebro, reduzcan problemas a largo y corto plazo; además para que el infante sea el agente más importante en la educación, enfocándose en las necesidades y satisfacerlas (Alarcón y Calle, 2020). Es decir, la atención de la educación y el proceso de enseñanza debe estar dirigida los pequeños educandos y a sus necesidades, adaptando cada actividad con un enfoque estimulador.

- ***Beneficios de la estimulación.***

La estimulación temprana en los educandos ofrece beneficios para su diario vivir tanto a largo como corto plazo. Por esta razón, Barrera et al. (2018) dedujeron algunos beneficios que la estimulación aporta en el crecimiento de los infantes como: al ser un estímulo directo entre el educador y los alumnos, se brinda ventaja en el contacto físico y la unión adulto-niño; el docente observará las destrezas y las necesidades que tiene el infante para satisfacerlas; permite que los estudiantes obtengan mayores experiencias y por lo tanto mayor conocimiento en la etapa con mayor absorción de información, es decir en los primeros cinco años de vida, en donde tienen mayor plasticidad cerebral; ayuda a que el infante eleve su autoestima y descubra su personalidad, alcanzando sus propios objetivos; la estimulación temprana se puede desarrollar varias habilidades de los niños con una o más actividades enriquecedoras. En pocas palabras, el alumno tiene más ventajas en la vida futura siendo estimulado por el adulto, que evolucionando naturalmente.

- ***Plasticidad cerebral.***

Los infantes absorben la información de su ambiente por sus sentidos y su exploración, de esa manera adquiere mayor conocimiento del mundo que lo rodea. De acuerdo con Salum (2019) el cerebro es un órgano del ser humano denominado como el motor del cuerpo humano, por lo que mientras mayor estimulación se creará nuevas conexiones neuronales e incrementará la plasticidad cerebral, es decir la capacidad para adquirir conocimiento. Los infantes adquieren conocimiento por las vivencias, por la manipulación de objetos y el descubrimiento directo.

Así mismo, la plasticidad en los infantes es más amplia por su reciente desarrollo y crecimiento de sus áreas. El cerebro del infante se adapta a diversas situaciones para transformar la información que experimenta, ocurre cuando los estímulos del ambiente ingresan a través de los sentidos, los niños asimilan la información y replican en su vida diaria lo aprendido.

2.3.2.2 Desarrollo de la motricidad fina.

El desarrollo de la motricidad fina no está desvinculada a otras habilidades. Con el aporte de Serrano y Luque (2018) se puede deducir que la evolución motriz fina está arraigada con otras competencias, como las sensoriales y motoras; por esta razón se puede obtener un análisis del desarrollo del niño observando las dificultades en otras áreas. Es importante desarrollar cada destreza equitativamente, es decir estimular por separado, sin olvidar que una destreza está unida a otra.

La habilidad motriz fina es difícil para los infantes, debido a que deben desarrollar primero sus partes gruesas y tener conciencia de las funciones de cada extremidad para accionar con los músculos pequeños. Con la aportación de Cabrera y Dupeyron (2019) La motricidad fina es utilizar en gran medida las manos, ojos, gestos, dedos, es decir efectuar movimientos pequeños con facilidad; además, se encuentra ubicada en donde se interpretan las emociones, en el lóbulo frontal; por otra parte, es un desarrollo complejo porque se desarrolla más áreas. En síntesis, se debe estimular de manera general todas las áreas del cerebro, para que el niño o niña llegue a coordinar las funciones esqueléticas, neurológicas y finalmente las musculares.

La estimulación facilita la adquisición de destrezas de la motricidad fina en los infantes en los primeros años de vida. De acuerdo con Cajamarca (2018) al desarrollar actividades el niño utiliza partes del cuerpo, por ende, debe aumentar la coordinación visión-manual para realizar ejercicios como: abrochar, desabrochar o manipular objetos para practicar la pinza digital. Por esta razón, los infantes a lograr desarrollar la coordinación de músculos pequeños utilizan ejercicios que incrementa el conocimiento del esquema corporal; por ello, se recomienda a los padres de familia que deben dejar al infante explore su medio a través de tocar, palpar y manipular objetos de su entorno para que fomente el aprendizaje y estimula el desarrollo intelectual del niño. Así, las acciones que realiza el infante en las actividades es la intervención del ojo, mano.

- ***Importancia de la motricidad fina.***

El desenvolvimiento de los músculos finos del cuerpo, provee la acción en actividades difíciles. Por ello, es conveniente la estimulación desde la más temprana edad, ya que en la mayoría de actividades se utilizan las manos, las cuales son la fuente para activar los comportamientos de orientación, obtener experiencias mediante la percepción y los sentidos, por ende, ejecutar tareas futuras con facilidad (Rabilero et al., 2018). Es decir, es de importancia el desarrollo motor fino, porque en la mayoría de movimientos se utiliza los músculos pequeños del cuerpo.

La importancia de la motricidad fina hace referencia a que el niño o niña coordine las partes de su cuerpo y las utilice correctamente en cada tarea asignada. De acuerdo con Cabrera y Dupeyrón (2019) el infante que lo estimulan en ésta área, a pesar de que tenga alguna dificultad, desarrollará mayor independencia y se convertirá en un ser humano útil para la sociedad. Por ésta razón, es esencial proponer actividades para el movimiento de manos y dedos, incluso en la modalidad virtual.

- ***Esquema corporal.***

El esquema corporal es la conciencia de sí mismo, es decir conocer la existencia y las funciones que tiene cada parte del cuerpo humano. En edades tempranas la información que llega al cerebro por medio de los sentidos no es suficiente, porque aún no tienen la capacidad de analizar cada percepción del entorno (Serrano y Luque, 2018). Para que el infante tenga conocimiento de su propio cuerpo es importante que explore, descubra y ponga en juego a sus sentidos.

Los estudiantes de Educación Inicial deben tener idea sobre las partes de su cuerpo y las características, ya que para realizar acciones es necesario coordinar por separado cada parte. Por ende, para el aprendizaje el educando debe dominar cada extremidad cuando realice movimientos libres, por lo tanto, es necesario estimularlo o desarrollarán dificultades

generales (Mamani et al., 2019). Es decir, el utilizar su cuerpo en actividades el infante enriquece el conocimiento que ha obtenido.

- ***Consecuencias de la escasa estimulación de la motricidad fina.***

El docente y adulto encargado del pequeño debe brindarle estimulación adecuada, en cuestión a la habilidad motriz. Según Sanmartín (2019) se presentan algunas dificultades al no desarrollar la motricidad fina desde la temprana edad, como el escaso control de la fuerza de las manos, lo que puede provocar problemas futuros como: la digrafía motriz, en el que el infante genera acciones lentas, agarran el lápiz de forma inadecuada y al escribir inclinan la letra, separación entre letras y palabras; la digrafía específica, es un problema al producir palabras, ya que confunde algunas letras, esto se debe a la escasa orientación espacial. En otras palabras, al no brindar una estimulación en áreas que se tardan en desarrollar, tendrán un retraso en la producción de la escritura.

- ***Prensión palmar.***

La prensión es la fuerza sobre un elemento que el infante encuentra a su alrededor. Durante el crecimiento evolutivo, el niño adquiere diferentes tipos de prensión hasta desarrollar correctamente el uso de los dedos y la posición adecuada al momento de agarrar objetos (Macías et al., 2020). En definitiva, los tipos de prensión evolucionan según la edad y madurez muscular que el infante obtenga a través de una correcta estimulación, hasta alcanzar la prensión bi-digital a la edad de 4 años.

✓ ***Prensión bi-digital:*** El objetivo de esta prensión es lograr que los infantes agarren algún objeto controlando los movimientos de los hombros y codos. Es decir, la prensión bi-digital hace referencia a la fuerza que el infante ejerce con los dedos índice, pulgar y medio para agarrar cualquier utensilio (Macías et al., 2020). O sea, la ejecución de esta prensión ayudará a los estudiantes agarrar el lápiz de manera correcta.

2.3.2.3 Coordinación motriz.

La coordinación motriz es la habilidad que necesitan los infantes para la movilidad del cuerpo humano, lo que implica diversas gamas de movimientos en la que participan órganos o grupos musculares donde permite que el individuo pueda manipular objetos, interactuar y desplazarse con su ambiente. En etapas tempranas es necesario prestar atención a la coordinación motriz que adquieren los niños a lo largo del desarrollo, ya que es aquí, cuando se define la capacidad para desarrollar movimientos corporales (Cortés, 2021). Por ello, se debe prestar atención a la para que el niño coordine movimientos manuales, gestuales y faciales para evaluarlo en áreas específicas.

- Coordinación viso-manual.

La coordinación viso-manual permite que el cerebro coordine la información del sentido de la vista con el tacto. En otras palabras, hace referencia a la habilidad que el infante adquiere al momento de conectar los ojos con las manos al realizar una actividad. Para los niños y las niñas, es una acción con mayor grado dificultad, debido a que deben tener precisión al coordinar los estímulos visuales con los táctiles (Macías et al., 2020). Así pues, la estimulación correcta de la motricidad ojos- manos en los infantes, ayudará en el dominio de los músculos pequeños que son la mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo.

- Coordinación fonética.

Por consiguiente, los pequeños de cuatro a cinco años de edad imitan las palabras que han escuchado, pero pueden llegar a la emisión incorrecta. Según Mendoza (2017) la coordinación fonética es un aspecto que hace referencia a la expresión desde sonidos hasta las palabras, vocalizando la pronunciación adecuada de vocales y consonantes hasta formar una frase, este avance depende de la maduración lingüística. Es así que, la evolución de las palabras hasta la formación de frases, dependerá de la estimulación que el educador le ofrezca, por ende, deben ayudar a desarrollar esta parte fina del cuerpo con actividades interactivas en el aula virtual, con la utilización videos que muestren los ejercicios de soplo y respiración.

- ***Coordinación facial.***

El niño o niña debe expresar sus emociones mediante el lenguaje no verbal, es decir con los músculos de la cara. Por esta razón, coordinar los movimientos de la cara es esencial en la comunicación, debido a que, por medio del gesto voluntario o involuntario, se expresa lo que a veces verbalmente no se puede, es por ello que el objetivo de que los pequeños dominen la acción de éstos músculos, es que exterioricen sus emociones y sentimientos, haciendo notar lo que en realidad quieren decir (Fernández y Maco, 2018). De esta manera, el infante no tendrá deficiencia en el accionar de los músculos finos de la cara.

2.4 Descripción del proceso de diagnóstico.

2.4.1 Nivel de investigación.

El diseño teórico y metodológico de la investigación se realizará apoyándose en el enfoque cuantitativo, porque se recolectarán datos estadísticos, basadas en mediciones numéricas y análisis estadísticos. La recolección de datos se realizará a través de una guía de observación y formulario con preguntas cerradas, los resultados se analizarán a través del método estadístico descriptivo, es decir se realiza una descripción de las cualidades de la variable independiente.

2.4.2 Diseño de investigación.

De acuerdo con el objetivo de la investigación que está previsto, “Analizar la incidencia de la gamificación en la estimulación de la motricidad fina mediante actividades educativas en Educación Inicial subnivel II de la Escuela de Educación Básica “Sulima García Valarezo” en 2021-2022”, el estudio se enmarca en un diseño no experimental.

2.4.3 Población y muestra.

De acuerdo con el objetivo de la investigación que está previsto, “Analizar la incidencia de la gamificación en la estimulación de la motricidad fina mediante actividades educativas en Educación Inicial 2 de la Escuela de Básica “Sulima García Valarezo” en 2021-2022”

Tabla 1. Población y muestra

Sujetos	Frecuencia	Instrumentos
Niños	41	Guía de observación
Padres de familia	41	Formulario con preguntas cerradas
Total		82

Elaborado por Crespo y Sánchez (2022)

2.5 Técnicas e instrumentos de investigación.

Para el desarrollo de la presente investigación se escogió tres técnicas: observación y encuesta. En tal virtud, se construyen los siguientes instrumentos: Guía de observación y formulario con preguntas cerradas. La guía de observación y el formulario con preguntas cerradas con instrumentos de corte cuantitativo y su análisis se realiza a través del método estadístico.

CAPÍTULO III.

3 PROPUESTA INTEGRADORA

Título: Guía metodológica con actividades educativas para el fortalecimiento de la gamificación.

3.1 Introducción

La guía metodológica con actividades educativas fortalecerá el desarrollo de la gamificación en los niños de Educación Inicial subnivel II. La enseñanza actual requiere de técnicas que permita a los niños obtener experiencias educativas, para poder consolidar un aprendizaje integral desde los diferentes procesos de enseñanza, como son: La gamificación como recurso educativo Gamboa (2020), Gallardo y Gallardo (2018), las aplicaciones tecnológicas Zumba et al. (2020), la estimulación (Barrera et al, 2018), el desarrollo de la motricidad fina (Serrano y Luque, 2018) y la coordinación motriz (Cortés, 2021).

En este sentido, surgen preguntas como las siguientes: ¿Cuáles son los beneficios de la gamificación? ¿Cuáles son las actividades con normas que se deben aplicar en los juegos? ¿Qué tipos de aplicaciones tecnológicas permiten despertar el interés del aprendizaje de los niños? ¿Cuáles son las actividades que garantizan la estimulación de los niños para la resolución de los problemas? ¿Cuáles son las actividades grafo-plásticas que ayudan a los niños en la motricidad fina? ¿Qué tipo de actividades permiten desarrollar la coordinación viso-manual en los niños?

En la presente propuesta se enmarca en el desarrollo de una guía metodológica con actividades educativas para el fortalecimiento la gamificación en los infantes de Educación Inicial II. A continuación, se presenta las partes fundamentales de la propuesta:

- Título
- Introducción de la propuesta
- Descripción de la propuesta
- Objetivos de la propuesta

- Fases de implementación: construcción y socialización.
- Recursos logísticos

3.2 Procesamiento y análisis de datos

3.2.1 Análisis de datos

3.2.1.1 Análisis de la información estadística de la guía de observación dirigida a los niños y niñas.

Para poder observar el problema en la institución “Sulima García Valarezo” se aplicó tres guías de observación en fechas diferentes: lunes 13 de junio de 2022, miércoles 15 de junio de 2022 y lunes 20 de junio de 2022. La guía de observación se aplicó en dos aulas de clases 1 y 2, el formulario a 41 padres de familia

- **Datos que pertenecen a los niños de 4 a 5 años:**

V.1 Gamificación

- **Aula 1 y Aula 2: Dimensión:** Gamificación como recurso educativo.
- **Aula 1 y Aula 2: Dimensión:** Tipos de juegos.
- **Aula 1 y Aula 2: Dimensión:** Aplicaciones tecnológicas.

V.2. Estimulación de la motricidad fina

- **Aula 1 y Aula 2: Dimensión:** Estimulación:
- **Aula 1 y Aula 2: Dimensión:** Desarrollo de la motricidad fina.
- **Aula 1 y Aula 2: Dimensión:** Coordinación motriz.

- **Datos que pertenecen a los padres de familia:**

V.2. Estimulación de la motricidad fina

- **Aula 1 y Aula 2: Dimensión:** Desarrollo de la motricidad fina.
- **Aula 1 y Aula 2: Dimensión:** Coordinación motriz.

V1. Gamificación.

Aula 1.

Dimensión 1. Gamificación como recurso educativo

Tabla 2.

Indicadores	Respuestas						
	SI			NO			
	1ra obs.	2da obs.	3ra obs.	1ra obs.	2da obs.	3ra. obs.	TOTAL
Los niños colaboran activamente en trabajos grupales.	13	19	13	10	3	4	23
Los niños obtienen recompensas al terminar el juego propuesto por la docente.	17	17	10	4	6	7	23
Se evidencia el interés de los infantes al realizar diferentes juegos.	15	23	17	6	0	0	23
Los niños aprenden por medio del juego.	16	15	14	7	8	3	23
Fuente: Crespo y Sánchez (2022).							

En relación al trabajo colaborativo se observó en el primer día que 13 niños si colaboran entre ellos, mientras que 10 tienen dificultad para interactuar con los otros, por otra parte, en la segunda y tercera observación se evidencia que tres niños no colaboran en el segundo día y 4 niños en el tercer día. Respecto a la obtención de recompensas al finalizar el juego propuesto, los niños reciben sin ninguna dificultad los premios y con ello se evidencia el interés por realizar los diferentes juegos en los tres días de observación. En cuanto al aprendizaje por medio del juego, se evidenció que los niños no tienen ningún problema en obtener aprendizaje jugando.

Aula 2.

Dimensión 1: Gamificación como recurso educativo

Tabla 3.

Indicadores	Respuestas						
	SI			NO			
	1ra obs.	2da obs.	3ra obs.	1ra obs.	2da obs.	3ra obs.	TOTAL
Los niños colaboran activamente en trabajos grupales.	7	6	7	11	11	8	18
Los niños obtienen recompensas al terminar el juego propuesto por la docente.	2	0	0	15	17	15	18
Se evidencia el interés de los infantes al realizar diferentes juegos.	18	17	15	0	0	0	18
Los niños aprenden por medio del juego.	10	11	12	8	6	3	18
Fuente: Crespo y Sánchez (2022).							

En relación al trabajo colaborativo se observó en el primer día que 11 niños no trabajan en forma colaborativa, de la misma se repite los mismos en el segundo día y en el tercer día son 8 niños que se observa la escasa participación en los trabajos grupales. Respecto a las recompensas después de terminar el juego, se evidencio en los tres días que los niños no reciben premios por parte de las docentes. Finalmente se observó el interés de los niños en los tres días, cuando se realizan diferentes juegos, por ende, su aprendizaje es exhaustivo en los tres momentos de observación.

Aula 1.

Dimensión 2: Tipos de juego

Tabla 4.

Indicadores	Respuestas						
	SI			NO			
	1ra obs.	2da obs.	3ra obs.	1ra obs.	2da obs.	3ra. obs.	TOTAL
El niño dramatiza con sus juguetes o imita personajes en el aula.	6	7	7	17	15	10	23
Los infantes respetan las reglas de los juegos.	8	5	7	15	17	10	23
Se evidencia que los niños construyen figuras con materiales de construcción.	18	16	12	5	6	5	23
Fuente: Crespo y Sánchez (2022).							

De acuerdo con la dramatización o imitación de los personajes que el infante realiza dentro del aula, se observó que en los tres momentos los infantes no lo realizan en el aula. En relación al respeto que tienen los infantes de las reglas en los juegos, se evidenció que en los tres días no siguen las normas de los juegos. Finalmente, se observó en los tres momentos que la mayoría de los niños y niñas construyen figuras en el aula.

Aula 2.

Dimensión 2: Tipos de juego

Tabla 5.

Indicadores	Respuestas						
	SI			NO			
	1ra obs.	2da obs.	3ra obs.	1ra obs.	2da obs.	3ra. obs.	TOTAL
El niño dramatiza con sus juguetes o imita personajes en el aula.	2	4	3	16	13	12	18
Los infantes respetan las reglas de los juegos.	4	5	4	14	12	11	18
Se evidencia que los niños construyen figuras con materiales de construcción.	12	10	13	6	7	2	18
Fuente: Crespo y Sánchez (2022).							

Respecto al juego simbólico, se evidencia que en el primer momento solo 2 niños imitan un personaje, mientras que 16 no lo realizan, por consiguiente, en el segundo 13 niños y el tercer día 12 niños no dramatizan, ni imitan a personajes en el aula de clases. De acuerdo con el juego con reglas, se puede deducir que, en los tres días de observación, la mayoría de los niños y niñas no respetan las normas de los juegos en el aula. En concordancia con el juego de construcción, se evidenció que en los tres momentos la mayoría de los infantes, si construyen con materiales de construcción en el aula de clase.

Aula 1.

Dimensión 3: Aplicaciones tecnológicas

Tabla 6.

Indicadores	Respuestas						
	SI			NO			
	1ra obs.	2da obs.	3ra obs.	1ra obs.	2da obs.	3ra. obs.	TOTAL
Los niños reconocen las tecnologías de información y comunicación.	5	8	6	12	13	15	23
Se evidenció la utilización de recursos educativos digitales como: videos, audios o imágenes.	7	22	3	10	0	20	23
Los infantes utilizan juegos digitales educativos	2	2	4	15	19	17	23
Fuente: Crespo y Sánchez (2022).							

De acuerdo al trabajo se observó que en los tres momentos los infantes no reconocen las tecnologías de información y comunicación. Respecto a la utilización de recursos educativos digitales, en el primer día 10 niños y niñas no utilizan la tecnología en clases, el segundo día 22 niños si utilizaron el audio como recurso educativo, mientras que en el tercer día 20 niños se observa no los utilizan, Finalmente, se puede deducir que en los tres días de observación no utilizan los juegos educativos en el aula es de los infantes.

Aula 2.

Dimensión 3: Aplicaciones tecnológicas

Tabla 7.

Indicadores	Respuestas						
	SI			NO			
	1ra obs.	2da obs.	3ra obs.	1ra obs.	2da obs.	3ra. obs.	TOTAL
Los niños reconocen las tecnologías de información y comunicación.	0	0	0	18	17	15	18
Se evidenció la utilización de recursos educativos digitales como: videos, audios o imágenes.	18	0	15	0	17	0	18
Los infantes utilizan juegos digitales educativos	0	0	0	18	17	15	18
Fuente: Crespo y Sánchez (2022).							

Respecto a la observación realizada en los tres momentos se evidenció que los infantes no reconocen las tecnologías de información y comunicación. En consideración, a la utilización de recursos educativos digitales dentro del aula, se puede evidenciar que la docente si utilizó los videos en el primer y tercer día de observación. Con respecto a la utilización de los recursos educativos digitales se observó que los infantes no los utilizan dentro del aula para la gamificación.

V2. Estimulación de la motricidad fina

Aula 1.

Dimensión 4: Estimulación

Tabla 8.

Indicadores	Respuestas						
	SI			NO			
	1ra obs.	2da obs.	3ra obs.	1ra obs.	2da obs.	3ra. obs.	TOTAL
Los niños resuelven problemas simples con facilidad	6	5	5	15	18	12	23
Se observa la unión entre el alumno y el docente.	12	15	10	9	8	7	23
Se evidencia que los infantes aprenden de manera rápida.	5	4	6	16	19	11	23
Fuente: Crespo y Sánchez (2022).							

En concordancia con el trabajo colaborativo se observó en el primer día que 15 niños no resuelven problemas, el segundo día y en el tercero día se sigue presentando falencias para resolver con actividades propuesta por la docente. En relación con la unión, se puede deducir que, en los tres días de evidencia, la mayoría de los niños y niñas si tienen un vínculo con la docente en el aula de clase. En cuanto a los infantes aprenden de manera rápida, de la misma manera en los tres días de observación se presentan un bajo rendimiento en aprender de manera rápida.

Aula 2.

Dimensión 4: Estimulación

Tabla 9.

Indicadores	Respuestas						
	SI			NO			
	1ra obs.	2da obs.	3ra obs.	1ra obs.	2da obs.	3ra. obs.	TOTAL
Los niños resuelven problemas simples con facilidad	4	4	5	14	13	10	18
Se observa la unión entre el alumno y el docente.	18	17	15	0	0	0	18
Se evidencia que los infantes aprenden de manera rápida.	5	4	3	13	13	12	18
Fuente: Crespo y Sánchez (2022).							

En la observación realizada en el primer día de observación se puede deducir que se registraron 14 niños, en el segundo día 13 niños y en el tercer día 10 niños y niñas que no resuelven problemas con facilidad en el aula. Por consiguiente, en la unión entre la docente y los infantes, se evidencia se presentó que la docente que es potencialmente activa con los niños. Con respecto al aprendizaje de los infantes, se evidenció que en el primer y segundo día se registró un total de 13 niños y el tercer día 12 niños que su aprendizaje es de manera lenta ante las explicaciones de la docente.

Aula 1.**Dimensión 5:** Desarrollo de la motricidad fina**Tabla 10.**

Indicadores	Respuestas						
	SI			NO			
	1ra obs.	2da obs.	3ra obs.	1ra obs.	2da obs.	3ra. obs.	TOTAL
Se evidencia el desenvolvimiento de los músculos pequeños de los niños y niñas.	8	8	5	13	15	12	23
Los infantes presentan conciencia de su propio cuerpo.	10	6	7	11	17	10	23
Se observa dificultades de la motricidad fina.	15	13	14	6	10	8	23
Los pequeños estudiantes manejan el crayón con el dedo índice y pulgar.	7	9	4	14	10	13	23
Fuente: Crespo y Sánchez (2022).							

En relación al trabajo se observó el bajo rendimiento de los músculos en los tres días, se presentan dificultades con los músculos pequeños de los infantes al ejecutar la actividad. Respecto a la conciencia de su propio cuerpo, se evidencio en los tres días que los niños no reconocen su propio cuerpo. En cuanto a la motricidad fina se observó en el primer día que 15 niños presentan dificultades, de la misma se repite en el segundo y el tercer día son 14 niños que tienen falencias al trabajar una actividad con la motricidad fina. Finalmente se observó en los tres días, el uso incorrecto del crayón con el dedo índice y pulgar.

Aula 2.

Dimensión 5: Desarrollo de la motricidad fina

Tabla 11.

Indicadores	Respuestas						
	SI			NO			
	1ra obs.	2da obs.	3ra obs.	1ra obs.	2da obs.	3ra. obs.	TOTAL
Se evidencia el desenvolvimiento de los músculos pequeños de los niños y niñas.	8	7	4	10	10	11	18
Los infantes presentan conciencia de su propio cuerpo.	8	7	4	10	10	11	18
Se observa dificultades de la motricidad fina.	13	12	12	5	5	3	18
Los pequeños estudiantes manejan el crayón con el dedo índice, medio y pulgar.	10	10	11	8	7	4	18
Fuente: Crespo y Sánchez (2022).							

Respecto al desenvolvimiento de los músculos pequeños de los infantes se pudo evidenciar que en los tres días de observación la mayoría de los infantes no se desenvuelven en actividades con los músculos pequeños. En cuanto a la conciencia de su propio cuerpo se pudo observar que en los tres días de observación los infantes presentan problemas. En relación a las dificultades de la motricidad fina se observó que la mayoría de los niños presentan problemas de motricidad fina. Finalmente, se registró que la mayoría de los niños en los tres días no presentan dificultades con el manejo del crayón.

Aula 1.

Dimensión 6: Coordinación motriz.

Tabla 12.

Indicadores	Respuestas						
	SI			NO			
	1ra obs.	2da obs.	3ra obs.	1ra obs.	2da obs.	3ra. obs.	TOTAL
Se evidencia una correcta coordinación viso- manual en los infantes.	7	8	4	14	15	13	23
Los infantes presentan coordinación fonética.	5	9	7	16	14	10	23
Se observa una adecuada coordinación facial en los niños y niñas.	9	6	8	12	17	9	23
Fuente: Crespo y Sánchez (2022).							

En virtud con la coordinación viso-manual se evidencia que en los tres días de observación los infantes presentaron una escasa coordinación viso-manual al realizar movimientos con objetos. De la misma forma en la coordinación fonética las niñas y niños presentan inconvenientes por la falta de estimulación. Respecto con la evidencia del primer día se puede deducir que los infantes demuestran falencias al realizar movimientos con la cara.

Aula 2.

Dimensión 6: Coordinación motriz

Tabla 13.

Indicadores	Respuestas						
	SI			NO			
	1ra obs.	2da obs.	3ra obs.	1ra obs.	2da obv.	3ra. obs.	TOTAL
Se evidencia una correcta coordinación viso- manual en los infantes.	8	7	4	10	10	11	18
Los infantes presentan coordinación fonética.	10	10	11	8	7	4	18
Se observa una adecuada coordinación facial en los niños y niñas.	18	17	15	0	0	0	18
Fuente: Crespo y Sánchez (2022).							

En cuanto la observación realizada se registró que en el primer día fueron 10 niños, en el segundo día 10 y el tercer día 11 niños y niñas que tienen una incorrecta coordinación viso-manual. En relación a la coordinación fonética, se evidencia en los tres momentos de observación la mayoría de los niños y niñas tienen buena coordinación fonética. En concordancia con la coordinación facial, se registró en el primer día a 18 niños, en el segundo día 17 niños y en el tercer día 15 niños, presentaron una equilibrada coordinación facial, en donde los niños coordinan los movimientos de la cara y realizan diferentes expresiones no verbales.

3.2.1.2 Análisis de la información estadística del formulario con preguntas cerradas dirigida a los padres de familia.

El instrumento consta de 17 preguntas cerradas, los resultados demuestran que las dificultades se encuentran en las preguntas 13 y 17, por lo cual se realizó las actividades en correspondencia a las preguntas señaladas, las otras preguntas se ajuntan en el anexo 6. Análisis de los obtenidos en la encuesta

Pregunta 13. ¿Cree usted que el infante conoce las funciones de cada parte de su cuerpo?

Si – No

Tabla 14.

Preguntas	Respuestas		Gráfico
	Si	No	
¿Cree usted que el infante conoce las funciones de cada parte de su cuerpo?	26	15	
+ Análisis	La información recolectada evidencia que 26 padres de familia consideran que sus hijos conocen la función de la parte de su cuerpo, sin embargo 15 padres de familia afirman que no conocen.		
Fuente: Crespo y Sánchez (2022).			

Pregunta 17. La pronunciación de palabras en los niños y niñas es:

Excelente (1) -- muy bueno (2) -- bueno (3) -- regular (4).

Tabla 15.

Preguntas	Respuestas				Gráfico										
	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular											
La pronunciación de palabras en los niños y niñas es:	8	13	16	4	<p>The bar chart displays the frequency of responses for each category. The 'Bueno' category has the highest frequency at 16, followed by 'Muy bueno' at 13, 'Excelente' at 8, and 'Regular' at 4.</p> <table border="1"> <caption>Data for Pronunciación de palabras</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Frecuencia</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Excelente</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>Muy bueno</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>Bueno</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>Regular</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Frecuencia	Excelente	8	Muy bueno	13	Bueno	16	Regular	4
Categoría	Frecuencia														
Excelente	8														
Muy bueno	13														
Bueno	16														
Regular	4														
Análisis	Los datos evidencian que 8 participantes afirman que sus hijos pronuncian excelente las palabras, mientras que 13 participantes solo deducen que es muy buena la pronunciación, 16 participantes manifiestan que es buena y 4 participantes expresaron que pronuncian de forma regular las palabras.														
Fuente: Crespo y Sánchez (2022).															

3.3 Descripción de la propuesta

Es importante destacar que, para realizar la propuesta de la guía metodológica con actividades educativas para el fortalecimiento de la gamificación Educación inicial subnivel II de la Escuela de Educación Básica “Sulima García Valarezo, se debe fundamentar en diferentes teorías:

En la educación es esencial que el infante obtenga un aprendizaje significativo a partir de sus vivencias y siendo espontáneo. De acuerdo con Gamboa et al. (2020) afirman que:

La gamificación, por tanto, como forma educativa, abre camino a un sinnúmero de posibilidades para reestructurar, el método tradicional de enseñanza, puesto que lo fortalece desde sus principios más básicos, porque redescubre el potencial que hay en el juego como primera forma de aprendizaje; lo que implica directamente la espontaneidad natural que se da en el acto educativo y proceso de aprendizaje. (p. 475)

Esto indica que, dentro de las aulas los docentes deben cambiar técnicas de trabajo para aplicar el juego, dejando a un lado las clases tradicionales e incentivando al alumno con experiencias agradables.

El objetivo de los docentes en la enseñanza, es que los estudiantes mantengan el aprendizaje a largo plazo, pero no motivan de la manera que los estudiantes se manejan. Es decir, la gran parte del tiempo los niños y niñas buscan distraerse y entretenerse en actividades que atraigan su atención y los motive a no distraerse, por ende, es necesario que cada enseñanza para que amplíen su conocimiento o desarrollen sus habilidades, estén arraigadas al juego. Es por ello, que los docentes y el juego deben ser uno, solo para que los infantes vean al aprendizaje y el desarrollo de sus destrezas como un reto que deben superar.

Se puede afirmar que los estudiantes de Educación inicial, deben ser motivados para desarrollar las actividades que se proponen dentro del aula, debe haber un incentivo para ampliar la curiosidad de los infantes y que exploren, investiguen, examinen por medio de sus propias experiencias, despejando de ésta manera las dudas que tengan. Por ello, el juego debe ser un recurso indispensable para que las y los docentes implementen en el aula.

Cuando los infantes están en casa, lo único que hacen la gran parte del tiempo es jugar y buscar estrategias para divertirse. Por ello, Gallardo y Gallardo (2018) afirman que:

El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego desarrolla sus habilidades motrices, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, comunicativas y lingüísticas. Todo lo que se aprende mediante el juego se asimila de una manera más rápida y eficaz. Por ese motivo, se acentúa la importancia de la actividad lúdica en el entorno escolar, ya que motivar al niño será más fácil. Y es lógico; al niño lo que más le gusta es jugar. (p. 10)

Es decir, la escuela se debe convertir en su segundo hogar, permitiéndoles ser libres en realizar las actividades que más les gusta, porque de esa manera aprenderán y mejorarán sus destrezas.

Es así que, el juego es un instrumento que los docentes deben proporcionar a los infantes para que incrementen niveles en el desarrollo global de las destrezas y habilidades; es esencial que los profesores sepan que la educación gira en torno a los estudiantes, es por ello que deben basar la enseñanza, tomando en cuenta las necesidades individuales de cada uno de ellos. Para saber las estrategias que deben usarse en el aula, deben conocer el desarrollo natural de los infantes y cómo obtienen el aprendizaje sin exigir o atrofiar su crecimiento.

La manera que se imparte la enseñanza no debe ser de forma repetitiva y memorística, sino que debe ser motivacional y atractiva para los infantes, para esto, la introducción de la gamificación con tipos de juegos es un recurso educativo necesario para que, a los niños y niñas se les estimule de manera agradable las destrezas dirigidas a la motricidad fina, ya que, por medio del juego no solo aumentan la imaginación y creatividad, sino que a partir de ello manipulan algunos recursos o materiales que se les brinde.

Por otro lado, gamificar el aula aplicando la tecnología es importante, no solo con audios y videos sino también con aplicaciones tecnológicas basadas en juegos educativos. Según, Zumba et al. (2020) manifiestan que los docentes conocen la importancia de la tecnología y de las aplicaciones para el desarrollo de las destrezas, pero restringen su utilización, pues no

constan con el tiempo suficiente, ni recursos tecnológicos para ejecutar juegos digitales. Por ello, en el aula de Educación inicial deben tener recursos tecnológicos como un proyector, laptop y parlante, para llevar a cabo la enseñanza-aprendizaje, pues de esa manera se acerca al niño a la tecnología y al conocimiento de plataformas útiles para su desarrollo.

De la misma forma, se debe tomar en cuenta que la estimulación es un incentivo que se ofrece a un infante para que desarrolle sus capacidades y ejecute tareas con mayor facilidad. En el caso de Barrera et al. (2018) La estimulación en los pequeños hace referencia a las actividades que se realiza para incrementar las habilidades y evitar cualquier enfermedad o alteraciones motoras, sensoriales, dificultades del intelecto o del lenguaje. Además, ayuda a la integración futura de los infantes a su contexto, debido a que, al realizar estímulos desarrollarán mayores habilidades, evitando de esta manera a indiferencias, algún tipo de rechazo o agresividad. Es así que, estimular con actividades educativas enfocadas a las destrezas disminuyen las dificultades en diferentes áreas.

Una de las destrezas a desarrollar en las actividades educativas es la motricidad fina, pues no está desvinculada a otras habilidades; por esa razón, las actividades grafo-plásticas mejorarán el desenvolvimiento de la pinza digital. Con el aporte de Serrano y Luque (2018) se puede deducir que la evolución motriz fina está arraigada con otras competencias, como las sensoriales y motoras; por esta razón se puede obtener un análisis del desarrollo del niño observando las dificultades en otras áreas. Es importante desarrollar cada destreza equitativamente, es decir estimular por separado, sin olvidar que una destreza está unida a otra.

A pesar de que las habilidades se fortalecen de forma general, se debe impartir actividades por separado. En tal virtud, las actividades para la coordinación motriz mejoran el funcionamiento de la vista y el ojo, además de los músculos de la cara, para coordinar los movimientos y permita una movilidad del cuerpo humano, en la que participan órganos o grupos musculares, donde permite que el individuo pueda moverse, manipular objetos, desplazarse e interactuar con los que los rodea. En etapas tempranas es necesario prestar atención a la coordinación motriz que adquieren los niños a lo largo del desarrollo, ya que es

aquí, cuando se define la capacidad para desarrollar movimientos corporales (Cortés, 2021). Por ello, se debe prestar atención a la coordinación viso manual, gestual y facial para evaluarlo al infante en áreas específicas.

3.4 Objetivos de la propuesta

3.4.1 Objetivo general

Desarrollar una guía metodológica con actividades educativas para el fortalecimiento de la gamificación en las aulas de Educación inicial subnivel II.

3.4.2 Objetivos específicos

- Describir las partes de la guía metodológica con actividades educativas para el fortalecimiento de la gamificación.
- Socializar la guía metodológica con actividades educativas para el fortalecimiento de la gamificación a los docentes y padres de familia.

3.5 Fases de implementación

Las fases de implementación se efectuaron en dos momentos que son: la fase de construcción, en donde se describe cómo se realizará la propuesta, cada uno de sus pasos y en la fase de socialización, que se refiere al momento de aplicación y el tiempo que tomará ejecutarla, es decir el desarrollo de la planificación, ejecución y valoración de la propuesta planteada, para resolver los problemas encontrados como la gamificación dentro del aula y la estimulación de la motricidad fina en Educación inicial subnivel II, de acuerdo a la recolección de los instrumentos de investigación..

3.5.1 Fase de construcción

Para establecer la fase construcción de la propuesta de investigación, se inició con el proceso de recolección de datos de los instrumentos aplicados como: la guía de observación dirigida

a los infantes y el formulario con preguntas cerradas dirigida a los padres de familia y se evidenció los problemas de acuerdo a la Gamificación dentro del aula y a la estimulación de la motricidad fina en Educación inicial subnivel II. Para ello, la fase de construcción se desarrolla en tres pasos: planificación, ejecución y valoración.

3.5.1.1 Planificación

La gamificación es una técnica que se puede utilizar como un recurso educativo dentro de las aulas de clases, para equilibrar la energía de los infantes mediante el juego, dejando atrás la enseñanza tradicional, en donde los infantes aprendían de forma lineal e implementando al juego como principal hacedor de aprendizajes y desarrollo de destrezas. Es necesario que el docente tome en cuenta que el alumno es el centro de la educación, por lo tanto, debe satisfacer las necesidades y activar el interés por realizar las diferentes actividades que se plantean en el aula, obteniendo así un aprendizaje significativo. Considerando a Liberio (2019) afirma que la gamificación es una técnica en la que se aplica el juego para que el alumno obtenga experiencias y ayuda a que el niño socialice con sus pares y mejoren en el comportamiento, debido a que, al jugar descargan la energía y al aplicar el juego los estudiantes tienen mayor atención y permite que la docente explique de mejor manera la clase y genere confort.

Por otro lado, estimular a los infantes es necesario para que sus habilidades y destrezas se fortalezcan; por ende, el crecimiento del infante será más eficaz año tras año. Por ello, la motricidad fina debe estimularse de la manera más agradable para el niño, manteniendo al juego como el eje principal del desarrollo, para que el niño o niña se estimule de manera natural y gratificante. Con el aporte de Rodríguez et al. (2020) el accionar de los músculos finos debe desarrollarse de forma voluntaria e independiente para que el infante pueda tener el control de sus propios músculos. Además, la motricidad fina no solo está enfocada a los músculos de las manos, también a los músculos de la cara y pies; por tanto, es de eficacia que el guía desarrolle la coordinación de todos los músculos pequeños.

La presente propuesta está conformada por actividades que permitan fortalecer el aprendizaje de los niños en las aulas de clase mediante la gamificación y por otra parte actividades que permitan estimular los padres de familia a los niños desde su hogar. A continuación, mencionamos las siguientes actividades:

Actividades para niños de 4 a 5 años:

- **Gamificación como recurso educativo.** Actividad colaborativa: 1. Rasgando los rayos del sol y Actividad con recompensa: 1. El gato y el ratón.
- **Tipos de juegos:** Actividades para la dramatización: 1. Disfrázate de tu profesión favorita y las normas para realizar el juego con reglas: 1. Exprime la esponja.
- **Aplicaciones tecnológicas:** Actividad para el reconocimiento de las tecnologías de información y comunicación: 1. Descubre la tecnología, Actividad con recursos educativos digitales: 1. Adivina el sonido y la Plataforma virtual con juegos educativos digitales: 1. Árbol ABC.
- **Estimulación:** Actividad para la resolución de los problemas: 1. Ruleta para resolver conflictos y Actividad para aprender de manera rápida: 1. Descubro el color naranja.
- **Desarrollo de la motricidad fina:** Actividad grafo-plástica: 1. Dibujo con goma y pintura en polvo, Actividad para el reconocimiento de las partes del cuerpo: 1. Conozco las partes del cuerpo y Actividad grafo-plástica: 1. Pintura con tenedores.
- **Coordinación motriz:** Actividades para la coordinación ojo-mano: 1. Me divierto con la cuchara, Actividad para la coordinación fonética: 1. Ruleta fonológica y Actividad para la coordinación facial: 1. Ejercito mi carita

Actividades para los padres de familia:

- **Desarrollo de la motricidad fina:** Actividad para el reconocimiento de las partes del cuerpo: 1. Bingo de las partes de mi cuerpo.
- **Coordinación motriz:** Actividades para la pronunciación de palabras: 1. Aprendiendo trabalenguas.

3.5.1.2 Ejecución


Las actividades educativas se apoyan en las aportaciones de Gamboa et al. (2020) relacionado con gamificación como recurso educativo, Gallardo y Gallardo (2018) con tipos de juegos, las aplicaciones tecnológicas Zumba et al. (2020), la estimulación (Barrera et al, 2018), el desarrollo de la motricidad fina (Serrano y Luque, 2018) y la coordinación motriz (Cortés, 2021).

3.5.1.2.1 Actividades para los niños de 4 a 5 años:

- Parte 1: La gamificación como recurso educativo.

Posteriormente, se plantea la siguiente actividad para fortalecer el trabajo colaborativo y la actividad con recompensa dentro del aula de clases.

Figura 1. Actividad para el trabajo colaborativo

Actividad para el trabajo colaborativo	
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Convivencia
Objetivo de aprendizaje	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Destreza	Incrementar su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Rasgando los rayos del sol	
	Desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> - Dividir a los niños en tres grupos - Se les entrega un sol en foami. - Cada niño del grupo debe colocarse en un rayo.

Fuente: Pinterest.com	- El docente debe dar la orden para que todos los grupos rasguen siguiendo la línea hasta llegar a la carita del sol. Materiales: - Sol en foami con rayos en papel crepe.
---------------------------------	---

Figura 2. Actividad con recompensa dentro del aula


Actividad con recompensa dentro del aula	
Objetivo	Incrementar los niveles de participación y motivación, mediante la una actividad con recompensa para el fortalecimiento de la autoestima.
El gato y el ratón	
 <p data-bbox="240 1276 521 1308">Fuente: Pinterest.com</p>	Desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> - Se trasladará a los niños al patio. - Se explicará el procedimiento de la actividad. - Todos los niños deben colocarse en un círculo. - Dos niños deben participar con el personaje del ratón y el otro con el gato. - Los demás niños deben hacer el círculo. Diálogo: <p>Gato: ratón, ratoncito</p> <p>Ratón: que deseas gato ladrón.</p> <p>Gato: quiero comerte.</p> <p>Ratón: cómeme si es que me alcanzas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños que están ubicados en forma de círculo deben ayudar al ratón a entrar y abrir sus brazos para que entre a su casa. - Todos los niños ganarán una medalla de estrella por la participación. Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Medallas de estrella.

Tabla 16. Rúbrica para la valoración de la gamificación como recurso educativo.

Lista de cotejo			
Nº	Indicadores	Si	No
1	Se evidencia en los niños presenta dificultades al colaborar.		
2	Se evidencia la comunicación entre compañeros del grupo.		
2	Los alumnos son más autónomos en los trabajos colaborativos		
4	Los infantes reciben recompensas al terminar las actividades.		
5	Se evidencia la participación de los niños en las actividades por recibir recompensas.		
6	Las recompensas son necesarias para incrementar la motivación del infante.		

- Parte 2: Tipos de juegos.

A continuación, se presenta la actividad para la dramatización y la actividad con normas para realizar el juego.

Figura 3. Actividad para la dramatización

Actividad para la dramatización	
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Expresión artística
Objetivo de aprendizaje	Participar en diversas actividades de juegos dramáticos sumiendo roles con creatividad e imaginación (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Destreza	Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Disfrázate de tu profesión favorita	
	<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los infantes se sentarán en una ronda para socializar sobre las diferentes profesiones que conocen.



Fuente: dreamstime.com

- Se dirigirá a los infantes a un armario de ropa, dónde estarán disfraces de profesiones como: enfermera/o, profesora/o, doctor/a, abogada/o, ingeniero/a.
- Una vez que los niños escojan el disfraz, deben jugar con sus compañeros a simular la profesión de manera libre.
- Cuando terminen de realizar el juego simbólico, se sentarán formando una U, para socializar sobre las profesiones.
- Cada niño disfrazado debe expresar la profesión que se disfrazó y lo que realizan.

Normas:

- Escoger un solo disfraz.
- Deben dialogar con todos los compañeros para conocer las profesiones.
- Todos los niños explicarán de lo que están disfrazados.

Materiales:

- Armario de ropa con disfraces de profesiones como: enfermera/o, profesora/o, doctor/a, abogada/o, ingeniero/a.

Figura 4. Actividad con normas para realizar el juego.

Actividad con normas para realizar el juego	
Ámbitos de desarrollo y aprendizaje	Convivencia
Objetivo de aprendizaje	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).


Destreza	Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Exprime la esponja	
 <p>Fuente: Pinterest.com</p>	<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se los divide a los niños en cuatro grupos. - Se les entrega el material para el juego, cada grupo tendrán tres esponjas, dos bandejas, una con agua y otra vacía. - Se les indica la ejecución del juego. - Tres niños de cada grupo empezarán a absorber con las esponjas el agua de una bandeja para trasladar y exprimir en la bandeja vacía. <p>Normas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Todos los niños tienen que participar. - No se debe tirar el agua en el suelo. - Se debe respetar el turno. - Levantar la mano cuando terminen.

Tabla 17. Rúbrica para la valoración de los tipos de juegos.

Lista de cotejo			
N°	Indicadores	Si	No
1	Los niños imitan personajes		
2	Se evidencia el desarrollo de la imaginación al disfrazarte de personajes.		
3	Se comunican con facilidad al presentar su personaje.		
4	Los niños respetan las normas de los juegos		
5	Los niños aprenden mediante el juego.		
6	Las normas del juego ayuda a los niños a mejorar la convivencia.		

- Parte 3. Aplicaciones tecnológicas.

Se presenta la actividad para el reconocimiento de las tecnologías de información y comunicación, actividad con recursos educativos digitales y la plataforma virtual con juegos educativos digitales.

Figura 5. Actividad para el reconocimiento de las tecnologías de información y comunicación.

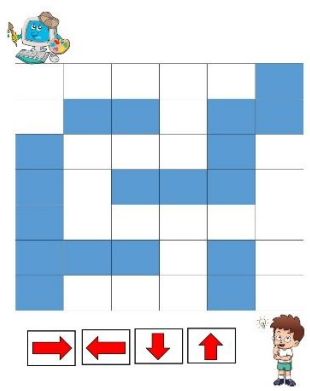
Actividad para el reconocimiento de las tecnologías de información y comunicación	
Ámbitos de desarrollo y aprendizaje	Comprensión y expresión del lenguaje
Objetivo de aprendizaje	Emplear el lenguaje gráfico como medio de comunicación y expresión escrita para cimentar las bases de los procesos de escritura y producción de textos de manera creativa (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Destreza	Comunicarse a través de dibujos de objetos con detalles que lo vuelven identificables, como representación simbólica de sus ideas (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Descubre la tecnología	
 <p>Elaborado por Crespo y Sánchez (2022).</p>	<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se divide a los infantes en tres grupos. - Se entrega un papelote con el laberinto y flechas. - Los niños deben colocar las flechas correctamente, para que en el laberinto el niño llegue a la computadora e investigue. <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papelote con laberinto - Flechas - Goma

Figura 6. Actividad con recursos educativos digitales








Actividad con recursos educativos digitales	
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Expresión artística
Objetivos de aprendizaje	Desarrollar las habilidades auditivas a través de la discriminación de sonidos y reproducción de ritmos sencillos (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Destrezas	Discriminar sonidos onomatopéyicos y diferencia los sonidos naturales de los artificiales (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Adivina el sonido	
 <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;"></div> <div style="width: 50%;"></div> <div style="width: 50%;"></div> <div style="width: 50%;"></div> <div style="width: 50%;"></div> <div style="width: 50%;"></div> </div> <p>Fuente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canción “adivina los sonidos” Youtube.com. - Imágenesgoogle.com 	<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se explicará los sonidos artificiales y naturales. - Los infantes tendrán que clasificar ubicando a un lado las imágenes de sonidos artificiales y al otro los sonidos naturales - Los infantes se sentarán en el piso, formando una U. - Se les pedirá que cierren los ojos y escuchen el audio con atención. - Se colocará el audio de sonidos naturales y artificiales. - Una vez que se reproduzca el primer sonido se pausará y los niños deben levantar la mano para responder las siguientes preguntas: ¿Qué o quién emite ese sonido? ¿El sonido es natural o artificial? <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laptop - Parlante
Link: https://www.youtube.com/watch?v=6rZWS8pJAq4&t=64s	

Figura 7. Plataforma virtual con juegos educativos digitales

Plataforma virtual con juegos educativos digitales		
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Relaciones lógico matemático	
Objetivos de aprendizaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento (“Currículo de Educación Inicial”, 2014). 2. Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno (“Currículo de Educación Inicial”, 2014). 	
Destrezas	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos (“Currículo de Educación Inicial”, 2014). 2.1. Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas (“Currículo de Educación Inicial”, 2014). 2.2. Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno (“Currículo de Educación Inicial”, 2014). 	
Árbol ABC		
	<p>Árbol ABC es una plataforma virtual, en donde se encuentran plasmados varios de juegos educativos separados por secciones como: lenguaje, matemática, inglés; que se deberían utilizar en el aula de clases.</p> <p>A continuación, se mostrará algunos juegos:</p>	
	<table border="1" style="width: 100%; background-color: #e6e6fa;"> <tr> <td style="text-align: center;">Desorden de las vocales</td> <td style="text-align: center;">Relaciona las formas con las siluetas</td> </tr> </table>	Desorden de las vocales
Desorden de las vocales	Relaciona las formas con las siluetas	

	 <p>Los niños deben arrastrar las vocales y colocarlas en orden.</p>	 <p>Los niños deben arrastrar las siluetas de forma correcta.</p>
Encontrar los colores	Memoria vocales	Juguemos con las formas
 <p>Los infantes deben seleccionar el color correcto.</p>	 <p>Los niños deben memorizar tarjetas con los dibujos y vocales.</p>	 <p>Los niños seleccionarán y trazarán la forma del camino.</p>
<p>Fuente: https://arbolabc.com/juegos-para-ninos-de-preescolar#matematicas</p>		

Tabla 18. Rúbrica para la valoración de las aplicaciones tecnológicas.

Lista de cotejo			
N°	Indicadores	Si	No
1	Los infantes reconocen la tecnología utilizada en clases.		
2	Se evidencia que los niños conocen la función de la computadora.		
3	Los niños discriminan sonidos con facilidad al escuchar un audio.		
4	Se evidencia el aprendizaje significativo al utilizar imágenes.		
5	Los juegos educativos digitales son eficaces para el desarrollar las destrezas.		
6	Los infantes se sienten motivados por la utilización de la plataforma virtual.		

- Parte 4. Estimulación

Posteriormente, se describe la actividad que garantiza la resolución de los problemas y la actividad para aprender de manera rápida.

Figura 8. Actividades para la resolución de los problemas.

Actividad para la resolución de los problemas.	
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Convivencia
Objetivo de desarrollo y aprendizaje	- Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas (“Currículo de Educación Inicial”, 2014). - Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Ruleta para resolver conflictos	
<p>Ruleta de resolución de conflictos ¿Qué puedo hacer?</p> <p>Las acciones incluidas en la ruleta son: Caminar e irme, Decirles alto, Irme a otra actividad, Pedir disculpas, Usar un mensaje con "yo", Hablar sobre el tema, Ignorar, Esperar para calmarme, and Piedra, papel y tijera.</p> <p>Fuente: pinterest.com</p>	<p>La ruleta para resolver conflictos, es una actividad que se puede implementar durante todo el año escolar, en diferentes situaciones. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuando haya peleas entre compañeros. - Cuando no comparten. - Cuando se sienten enojados o frustrados. - Cuando dicen groserías. <p>Utilización:</p> <p>Cuando los niños estén pasando por las situaciones mencionadas con anterioridad, deben girar la ruleta y realizar la orden que se visualiza.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ruleta.

Figura 9. Actividad para aprender de manera rápida


Actividad para aprender de manera rápida	
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Relaciones lógico-matemáticas
Objetivo de desarrollo y aprendizaje	Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Destreza	Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Descubre el color naranja	
 <p>Fuente: pinterest.com</p>	<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se entregará a los niños dos vasos con agua a la mitad, uno con pintura roja y el otro con amarilla; además de otro vaso vacío - Los niños deben mezclar con un palito los dos colores con agua. - Una vez realizado colocarán en el vaso vacío un poco de agua color roja y un poco del color amarillo. - Finalmente, observarán la mezcla que realizaron. <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tres vasos - Pintura amarilla y roja - palito

Tabla 19. Rúbrica para la valoración de la estimulación

Lista de cotejo			
N°	Indicadores	Si	No
1	Se evidencia un ambiente tranquilo por la actividades para resolución de problemas.		
2	Los niños utilizan de manera correcta la ruleta para resolver problemas.		
3	Se evidencia que la ruleta ayuda a finalizar los conflictos en el aula.		
4	Se presentan dificultades al realizar el experimento.		
5	Se evidencia que el infante aprende de manera rápida con experimentos.		

6	El niños aprende creando su propio aprendizaje.		
---	---	--	--

- Parte 5. Desarrollo de la motricidad fina.

Posteriormente, se desglosan la siguiente actividad grafo-plásticas para mejorar la motricidad fina, la actividad para el reconocimiento de su propio cuerpo y la actividad grafo-plástica “pintura con tenedores”.

Figura 10. Actividad grafo-plástica “Dibujo con goma y pintura en polvo”.


Actividad grafo-plásticas	
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Expresión artística
Objetivo de aprendizaje	Desarrollar habilidades senso-perceptivas y viso-motrices para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Destreza	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo-plásticas con variedad de materiales (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Dibujo con goma y pintura en polvo	
 <p>Fuente: Pinterest.com</p>	<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños deben utilizar el dedo índice para coger goma y dibujar en la cartulina. - Una vez terminado el dibujo libre, los niños esparcirán con el pincel el color en polvo. <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Colores en polvo - Goma - Tapa de botella - Pincel

Figura 11. Actividad para el reconocimiento de las partes del cuerpo.


Actividad para el reconocimiento de las partes del cuerpo.	
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Expresión corporal y motricidad
Objetivo de aprendizaje	Estructurar su esquema corporal a través de la exploración sensorial para lograr la interiorización de una adecuada imagen corporal (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Destreza	Representar la figura humana utilizando el monigote e incorporando detalles según la interiorización de su imagen corporal (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Conozco las partes del cuerpo	
 <p>Fuente: pinterest.com</p>	<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas se pondrán en parejas y se sentarán en el piso. - Se les entregará los legos. - Se les indicará la ejecución del juego. - El primer niño debe acostarse en el suelo para que su compañero coloque los legos alrededor de la silueta de su cuerpo, luego cambiarán los papeles. - Una vez terminado, levantarán la mano para que expliquen cada parte del cuerpo y sus funciones. <p>Normas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - No tocar el cuerpo del compañero. - El niño que está acostado no debe moverse hasta que el compañero termine la actividad. - Cada niño debe explicar las partes de su cuerpo. - Deben utilizar la pinza digital para agarrar los legos. <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Legos

Figura 12. Actividad grafo-plástica “Pintura con tenedores”


Actividad grafo-plásticas	
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Expresión artística
Objetivo de aprendizaje	Desarrollar habilidades senso-perceptivas y viso-motrices para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Destreza	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo-plásticas con variedad de materiales (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Pintura con tenedores	
 <p>Fuente: pinterest.com</p>	<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se entrega a los niños una cartulina con el dibujo de la carita de león y pintura amarilla y naranja. - Los niños deben sumergir el tenedor en la pintura para formar el cabello de león. <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Tenedor - Pintura de color naranja y amarillo.

Figura 13. Actividad para mejorar el agarre del crayón

Actividad grafo-plásticas	
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Expresión corporal y motricidad
Objetivo de aprendizaje	Desarrollar la habilidad de coordinación viso-motriz de ojo-mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Destreza	Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Adivina el dibujo	



Fuente: Pinterest.com

Desarrollo:

- Los niños se colocarán en parejas para ejecutar la actividad.
- Se entregará los materiales a cada pareja.
- Se pegará a cada niño una hoja en su espalda.
- Cada niño debe realizar un dibujo libre.
- Cada pareja mostrará y expresará el dibujo que ha realizado.
- Los infantes obsequiarán sus dibujos a sus parejas.

Materiales:

- Hoja
- Crayón

Tabla 20. Rúbrica para la valoración del desarrollo de la motricidad fina

Lista de cotejo			
Nº	Indicadores	Si	No
1	Se evidencia el desenvolvimiento de los músculos finos de la mano.		
2	Se evidencia que los niños utilizan la pinza digital.		
3	Los niños reconocen las partes de su cuerpo.		
4	Los niños conocen la función de las partes de su cuerpo.		
5	Los niños formaron el cabello del león con el tenedor.		
6	Los niños utilizan el crayón con el dedo índice, medio y pulgar.		

- Parte 6. Coordinación motriz.

A continuación, se presentan actividades para desarrollar la coordinación viso-manual, fonética y facial.

Figura 14. Actividad para la coordinación ojo-mano.

Actividad para la coordinación ojo-mano	
Ámbitos de desarrollo y aprendizaje	Expresión corporal y motricidad


Objetivo de aprendizaje	Desarrollar la habilidad de coordinación viso-motriz de ojo-mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Destreza	Realizar actividades de coordinación viso-motriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Me divierto con la cuchara	
 <p>Fuente: pinterest.com</p>	<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas se colocarán en dos grupos. - Cada grupo debe colocarse en dos columnas. - Los niños deben colocar la cuchara en la boca para sacar dos huevos de plástico y ponerlos en el otro recipiente. <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Huevos de plástico - Bandejas - Cuchara

Figura 15. Actividad para la coordinación fonética

Actividad para la coordinación fonética	
Ámbitos de desarrollo y aprendizaje	Comprensión y expresión del lenguaje
Objetivo de aprendizaje	Articular correctamente los fonemas del idioma materno para facilitar su comunicación a través de un lenguaje claro (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Destreza	Expresarse oralmente pronunciando correctamente la mayoría de palabras, puede presentarse dificultades en la pronunciación de s, y la r (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Ruleta fonológica	

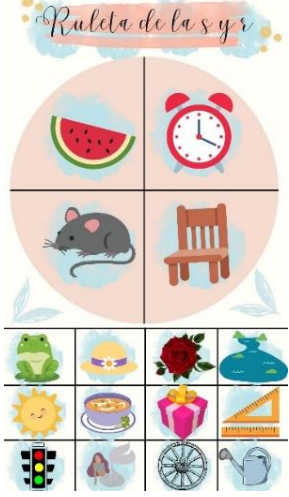

 <p>Elaborado por Crespo y Sánchez (2022).</p>	<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se realizará una ruleta con dibujos que, al pronunciarlos los niños emitan el sonido de la s y la r. -Se girará la ruleta y se preguntará a los niños ¿Qué imagen es? Haciendo énfasis en la pronunciación del sonido de la “sss” y la “rrr”. -Se divide a los infantes en cuatro grupos y se les entregará el tablero de la s y la r, con imágenes. -Los niños deben nombrar al dibujo y pegar según el primer sonido que emitan. Si es la “ese” el sonido será de “sss” y si es la “ere” el sonido será de “rrr” <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ruleta - Imágenes - Goma - Tablero de la s y r. 	 <p>Elaborado por Crespo y Sánchez (2022).</p>
---	---	---

Figura 16. Actividad para la coordinación facial

Actividad para la coordinación facial	
Ámbitos de desarrollo y aprendizaje	Comprensión y expresión del lenguaje
Objetivo de aprendizaje	Articular correctamente los fonemas del idioma materno para facilitar su comunicación a través de un lenguaje claro (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).


Destreza	Realizar movimientos articulatorios complejos: movimientos de los labios juntos de izquierda a derecha, hacia adelante, movimiento de las mandíbulas a los lados, inflar las mejillas y movimiento de lengua de mayor dificultad (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Ejercito mi carita	
 <p>Fuente: Youtube.com</p>	Desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> - Se proyecta el video “cuento de la casita” - Los niños deben imitar los movimientos de la cara de acuerdo a la narración y los personajes, los cuales son: <ul style="list-style-type: none"> - Señora: Lengua - Ventana: dientes - Puerta: boca - Timbre: nariz
Link: https://www.youtube.com/watch?v=WwH9Eg4M-1w	

Tabla 21. Rúbrica para la valoración de la coordinación motriz.

Lista de cotejo			
N°	Indicadores	Si	No
1	Se evidencia el desenvolvimiento de los músculos finos.		
2	Desplaza correctamente los objetos de un lado al otro		
3	Los niños pronuncian correctamente el fonema de la S y la R.		
4	Se escucha la correcta pronunciación de los fonemas al expresar las palabras con la s y la r.		
5	Utilizan los músculos de la cara en las actividades.		
6	Los niños presentan dificultades con la coordinación gestual.		

3.5.1.2.2 Actividades para los padres de familia:

- Parte 7: Estimulación

Posteriormente, se presenta una actividad para el reconocimiento de las partes del cuerpo para que el padre de familia estimule al infante.

Figura 17. Actividad para el reconocimiento de las partes del cuerpo


Actividad para el reconocimiento de las partes del cuerpo	
Ámbitos de desarrollo y aprendizaje	Expresión corporal y motricidad
Objetivo de aprendizaje	Estructurar su esquema corporal a través de la exploración sensorial para lograr la interiorización de una adecuada imagen corporal (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Destreza	Identificar en su cuerpo y en el de los demás partes y articulaciones del cuerpo humano, así como partes finas de la cara, a través de la exploración sensorial (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Bingo de emociones	
 <p>Fuente: pinterest.com</p>	<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El padre de familia doblará papelitos con dibujos de partes del cuerpo y las colocará en una bandeja. - Se le comunicará al infante que van a jugar bingo. - El niño o niña se sentará y se le entregará la cartilla de bingo. - El padre, madre u otro integrante de familia moverá la bandejita y sacará un papelito, lo desdoblará y expresará la función de la parte del cuerpo observada. - El niño o niña debe adivinar y colocar una tapa en el dibujo de la tabla de bingo. - Cuando complete el bingo, debe expresar las partes del cuerpo del bingo, señalándolas en su cuerpo. <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bingo de partes del cuerpo. - Dibujos de partes del cuerpo. - Tapas de botella.

Tabla 22. Rubrica para la valoración de la actividad para el reconocimiento del cuerpo.

Lista de cotejo			
N°	Indicadores	Si	No
1	Se evidencia el reconocimiento de las partes del cuerpo.		
2	El niño o niña logró adivinar las partes del cuerpo en el bingo		
3	El niño o niña reconoció las partes del cuerpo por su función.		
4	El niño o niña presentó dificultades al jugar el bingo.		
5	El infante expresó las funciones de cada parte del cuerpo.		
6	El bingo ayudo al niño o niña a reconocer las partes del cuerpo.		

- Parte 8: Coordinación motriz

A continuación, se presenta una actividad para la pronunciación de palabras, la cual es necesaria para que el padre de familia estimule al infante

Figura 18. Actividad para la pronunciación de palabras

Actividad para la pronunciación de palabras	
Ámbitos de desarrollo y aprendizaje	Comprensión y expresión del lenguaje
Objetivo de aprendizaje	Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo de adecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras para facilitar su interacción con los otros (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Destreza	Reproducir trabalenguas sencillos, adivinanzas canciones y poemas cortos, mejorando su pronunciación y potenciando su capacidad imaginativa (“Currículo de Educación Inicial”, 2014).
Aprendiendo trabalenguas	

<p>El Hipo tiene hipo ¿Quién le quita el hipo al Hipo?</p>	<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les mostrará al niño o niña en un papelote un trabalenguas sencillo con pictogramas. - Con la ayuda del padre o madre, repetirán el trabalenguas poco a poco. El padre expresará la palabra y el niño repite, cuando se llegue al dibujo el padre o madre, esperará hasta el infante adivine. - Una vez que se haya aprendido el trabalenguas se realizará de manera rápida para aumentar la dificultad. <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papelote con trabalenguas.
---	--

Tabla 23. Rúbrica para la valoración de la actividad para la pronunciación de palabras.

Lista de cotejo			
Nº	Indicadores	Si	No
1	Se evidencia la correcta pronunciación con el trabalenguas		
2	El niño o niña expresa las palabras del trabalenguas correctamente		
3	El niño o niña reconoce la figura del trabalenguas.		
4	Se evidencia la memorización del trabalenguas.		
5	Los dibujos ayudan al niño o niña para la leer el trabalenguas.		
6	Se evidencia que el niño repite el trabalenguas más rápido.		

3.5.2 Fase de socialización

3.5.2.1 Planificación

De acuerdo con los antecedentes teóricos se ha implementado el desarrollo de una guía metodológica con actividades educativas para el fortalecimiento de la gamificación, la misma que será indispensable para que el docente aplique en las aulas 1 y 2 de Educación inicial subnivel II, que se ejecutará mediante la explicación de la guía, por medio de la plataforma

Meet, la cual se pondrá en práctica en un día con los padres de familia y otro día con las docentes.

La explicación de la propuesta se llevará a cabo en dos días: El primer día con las docentes a partir de las 17:30 de la tarde hasta las 18:00 de la tarde y el segundo día a partir de las 17:00 de la tarde hasta las 18:30 de la tarde con la participación de los padres de familia de Educación inicial subnivel II. A continuación, se presentará una lista de cotejo a los docentes y padres de familia, para conocer el nivel de satisfacción de la propuesta.

Tabla 24. Lista de cotejo para los docentes.

Lista de cotejo			
N°	Indicadores	Si	No
1	La explicación fue de gran importancia		
2	Se considera necesario aplicar la gamificación en las aulas de Educación inicial subnivel II.		
3	La exposición fue clara y precisa.		
4	El tono de voz, el lenguaje y la expresión corporal fue adecuado para la explicación.		
5	Se concluyó la explicación con la visualización de imágenes con ejemplos de los tipos de actividades educativas.		
6	La reunión finalizó en el tiempo acordado.		

Tabla 25. Lista de cotejo para los padres de familia.

Lista de cotejo			
N°	Indicadores	Si	No
1	Las actividades educativas son adecuadas para estimular en casa.		
2	Los padres y madres de familia comprendieron la socialización.		
3	La explicación de la guía metodológica fue clara y precisa.		
4	El tono de voz, el lenguaje y la expresión corporal fue adecuado para la explicación.		
5	La exposición de las actividades fue interactiva.		

6	La reunión finalizó en el tiempo acordado.		
---	--	--	--

3.5.2.2 Ejecución

- Ejecución con los docentes

La reunión para la socialización comenzó el día lunes 22 de agosto de 2022 a las 17:30 de la tarde con la presentación de las ponentes, luego se compartió la pantalla con la diapositiva para la explicación del tema de investigación; además, una breve explicación de las variables: la gamificación y la estimulación de la motricidad fina. Seguidamente, se presentó el título de la propuesta de investigación obtenida a partir de la recolección de datos de los instrumentos de investigación; por consiguiente, se explicó las actividades educativas que están plasmadas en la guía metodológica. Finalmente, la reunión concluyó a las 18:30 de la tarde con la visualización de la guía que será entregada a las docentes y con los agradecimientos por la atención prestada.

- Ejecución con los padres de familia

La reunión para la socialización comenzó el día martes 23 de agosto de 2022 a las 17:00 de la tarde con la presentación de las ponentes, luego se explicó la razón de la exposición, para la explicación del tema de investigación se presentaron diapositivas con imágenes de las actividades; además, se dio una breve explicación de las variables: la gamificación y la estimulación de la motricidad fina. Así mismo, se presentó el título de la propuesta de investigación obtenida a partir de la recolección de datos de los instrumentos de investigación, se explicó las actividades educativas que los padres pueden reforzar en casa y que están plasmadas en la guía metodológica. Se finalizó la reunión a las 18:00 de la tarde con la visualización de la guía que será compartida a las docentes para que ellas compartan a los padres de familia y se expresó agradecimiento por la atención prestada.

3.5.2.3 Valoración

- Valoración con los docentes

De acuerdo a los resultados de la lista de cotejo de los docentes de Educación inicial, se evidencia que los docentes afirmaron que la explicación fue de gran importancia para aplicar dentro del aula y que la gamificación es necesaria para aplicar en las aulas de Educación inicial subnivel II. Además, dedujeron que la exposición fue clara y precisa, el tono de voz, el lenguaje y la expresión corporal fue adecuada para la explicación; finalmente, la reunión finalizó al tiempo acordado con la visualización de la guía metodológica.

- Valoración con los padres de familia

Los resultados demuestran que los padres de familia consideran que las actividades educativas son adecuadas para estimular en casa. Los padres afirmaron que la socialización fue muy clara y precisa, el lenguaje adecuado, destacando que los materiales que se utilizaron despertaron el interés por el tema de socialización.

3.6 Recursos logísticos

En consecuencia, a la explicación de la guía metodológica con actividades educativas para el fortalecimiento de la gamificación, dirigida a docentes y a padres de familia de Educación inicial subnivel II de las aulas 1 y 2, es indispensable traer a colación los recursos tecnológicos, humanos y financieros que se utilizaron para cumplir la propuesta planteada, con la finalidad de solucionar la problemática observada.

Recursos tecnológicos: Computadora, parlantes, mouse, teclado, micrófono y cámara.

Recursos humanos: Docentes, padres de familia y ponentes.

Recursos financieros: Internet.

Materiales digitales: Presentación de Diapositivas e imágenes.

CAPÍTULO IV:

4 VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

De acuerdo con las fases para la implementación de la guía metodológica con actividades educativas para el fortalecimiento de la gamificación en Educación inicial subnivel II, la misma que es necesaria para solucionar el problema identificado; se debe valorar la factibilidad de la propuesta integradora, analizando los recursos técnicos, económicos, social y ambiental, los cuales se describen posteriormente.

4.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta.

La propuesta integradora se desarrolla en base al diagnóstico del objeto de estudio, para ello se implementó dos instrumentos de investigación que permitieron identificar el problema del contexto de estudio, los cuales son: guía de observación para los niños y niñas y el formulario con preguntas cerradas para los padres de familia.

De esta manera, los resultados obtenidos en la aplicación de los instrumentos de investigación, se evidenció que en el aula de Educación inicial subnivel II no se aplica en la gamificación; además, los infantes tienen falencias en la motricidad fina. En virtud de ello, se desarrolló la propuesta con el tema: “Guía metodológica con actividades educativas para el fortalecimiento de la gamificación”

La socialización de la propuesta se realizará a las docentes y padres de familia de Educación inicial subnivel II, por medio de la plataforma Meet y la evaluación se ejecutará mediante la aplicación de dos listas de cotejo con 6 indicadores.

4.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta

Considerando que la socialización de la propuesta se expondrá de forma virtual, por medio de la plataforma Meet, desarrollándola en dos días, un día para los padres de familia y el otro día para los docentes de las aulas 1 y 2, se utilizarán los siguientes recursos económicos:

Tabla 26. Recursos económicos

Cantidad	Recurso	Valor unitario	Valor total
2	Computadora	\$1000	\$2000
2	Internet	\$100	\$200
Total			\$2200

4.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta

La propuesta de investigación fue elaborada para brindar conocimiento sobre diversas actividades educativas para el fortalecimiento de la gamificación en el aula de Educación inicial subnivel II, de la Escuela de Educación Básica “Sulima García Valarezo”, la misma que está ubicada en la ciudad de Machala. La aplicación de la propuesta beneficiará a los docentes porque tendrán actividades que estimularán a los niños, además de colocar el juego como principal instrumento para que los niños aprendan.

Por otro lado, beneficiará a los padres, porque podrán aplicar éstas actividades en casa para potenciar las destrezas de los infantes y ayudar a la docente a reforzar lo aprendido del aula, en casa. Finalmente, el mayor beneficio lo obtendrán los infantes, debido a que, al involucrarse y desarrollar las actividades educativas, incrementarán el desenvolvimiento de sus músculos y obtendrán conocimiento a partir de la diversión.

4.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta

Es indispensable dar a conocer que la presente propuesta no afecta al medio ambiente en la socialización, porque se explicará por medio de la plataforma virtual Meet, utilizando aplicaciones como Canva, videos e imágenes digitales; de la misma forma, la guía metodológica contiene actividades educativas que están plasmadas en un documento PDF, por lo que se les enviará a los correos electrónicos de las docentes y padres de familia para su acceso.

CONCLUSIONES

Considerando a la hipótesis general **“La gamificación incide en la estimulación de la motricidad fina en el aula 1 y aula 2 de Educación Inicial II de la Escuela de Educación Básica “Sulima García Valarezo” en 2021-2022”**. Para el análisis se presentan según los resultados que se obtuvieron en las dos aulas: En el aula 1 se corroboran la afirmación en correspondencia a la incidencia de la gamificación sobre la estimulación de la motricidad fina en los niños, es decir los niños trabajan de forma colaborativa, saben obtener recompensas a través del juego, presentan interés para realizar diferentes juegos y aprenden por medio del juego. Con respecto al aula 2 se evidencia datos que no coinciden con la incidencia de la gamificación en la motricidad fina, es decir los niños no saben trabajar colaborativamente y desconocen la obtención de recompensas al momento de realizar un juego. En este sentido, se presentan actividades que dan respuesta en la propuesta (ver figura 1 actividad para y ver figura 2 actividades con recompensas)

Con respecto al objetivo específico 1 **“Fundamentar la gamificación como un recurso educativo para el fortalecimiento de la estimulación en los niños de Educación Inicial subnivel II”**. La aplicación de la gamificación en el aula de clases, estimula al infante en las destrezas que se desarrollan y favorecen la concentración; además, regula la sobre energía y los mantiene atentos y motivados ante cualquier actividad (Liberio, 2019). En tal virtud, la técnica de la gamificación brinda espacios interactivos, momentos de aprendizaje y cooperación con sus pares. El aprendizaje de los infantes debe ser interactivo y estar enfocado a que alcancen sus capacidades. Por ésta razón, Gamboa et al. (2020) expresan que la gamificación es una técnica que permite fortalecer las destrezas implementando el juego como recurso indispensable, debido a que, el desarrollo natural de los niños está basado en jugar y disfrutar del día a día, de esta manera, el niño descubrirá su conocimiento y no lo memorizará. Es una técnica eficiente que mantiene a los infantes activos y animados; además, les ayuda a drenar la energía jugando, a diferencia que al estar sentados solo mantienen esa energía guardada (Eguia y Contreras, 2017).

En concordancia con el objetivo específico número 2 “**Identificar los tipos de juegos de la gamificación que permiten el desarrollo de la motricidad fina en los infantes de Educación Inicial subnivel II**”. Los tipos de juegos permite que los infantes se expresen sus sentimientos e ideas con sus compañeros de manera colaborativa; de la misma forma, fortalece las capacidades que el niño o niña tiene para desenvolverse en el mundo que lo rodea, logrando que por medio del juego el niño obtenga conocimiento significativo (Violante, 2018). Los tipos de juegos indispensables en las aulas de Educación inicial para que el niño o niña los ejecute de manera libre y espontánea son: el juego simbólico, de construcción y de reglas Piaget (1946 que lo cita Álvarez et al. 2020). Por otro lado, el objetivo del juego es disfrutar de todo el espacio y el tiempo, mientras obtiene conocimiento de su contexto y aprendizajes para su crecimiento; por ésta razón, los juegos pueden ser colectivos o individuales (Cedeño y Calle, 2020).

Finalmente, en el objetivo específico número 3, se propone: “**Desarrollar una guía metodológica con actividades educativas para el fortalecimiento de la gamificación en los infantes de Educación Inicial II**”. Con los datos obtenidos mediante la aplicación de una guía de observación y el formulario con preguntas cerradas, se elaboró una guía metodológica con actividades educativas para el fortalecimiento de la gamificación, la misma que está descrita con su respectivo: ámbito, objetivo y destreza de desarrollo y aprendizaje; además, del nombre de la actividad, el desarrollo, los materiales a utilizar y la valoración.

RECOMENDACIONES

En virtud de la importancia que tiene la investigación de la Gamificación y la estimulación de la motricidad fina y en función a los datos obtenidos, se plasman algunas sugerencias tanto para los docentes, como para los padres de familia de Educación inicial II, con la finalidad de fortalecer la gamificación y la estimulación de la motricidad fina, para ello, se dan a conocer las siguientes recomendaciones:

- Impartir talleres de capacitación a los docentes y padres de familia sobre la gamificación.
- Elaborar un programa educativo con tipos de juegos de gamificación para niños y niñas de Educación inicial II.
- Difundir el uso de la guía metodológica con actividades educativas para el fortalecimiento de la gamificación en los niños y niñas de Educación inicial II en la página web del Ministerio de Educación.

BIBLIOGRAFÍA

- Alarcón, E. J. y Calle, A. G. (2020). Aspectos fundamentales de los programas de estimulación temprana y sus efectos en el desarrollo de los niños de 0 a 6 años. *Recimundo: Revista Científica de la Investigación y el Conocimiento*, 4(1), 499- 520. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7983610>
- Allauca, M. D. y Alburqueque, S. O. (2020). *Desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años en una institución educativa inicial*. [Tesis de posgrado, Universidad nacional de Tumbes]. Repositorio Institucional Universidad nacional de Tumbes. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1944/Allaucca%20Mantari%2c%20Deysi%20Rosalba.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Almeida, J. y Ramón, V. (2021). *Uso de plataformas digitales en el proceso de educación virtual -nivel inicial en tiempos de pandemia por el covid19*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/32692>
- Alonso, A. Y. Pazos, C. J., (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). *Educação e Pesquisa*, 46. 01-16. <https://www.scielo.br/j/ep/a/B6szgJmpzFrXXpdgvxsZ8ht/?lang=es>
- Alvarado, J. (2021). *La técnica de gamificación en el desempeño docente del nivel inicial del distrito de Morropón*. [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio digital institucional Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/64639>
- Álvarez, M., Botero, S., Díaz, K., Montoya, L., Uribe, M., y Villegas, K. (2020). *Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en Educación infantil*. [Tesis de pregrado, Tecnológico de Antioquía, Institución Universitaria]. Tecnológico de Antioquía, Institución Universitaria. <https://dspace.tdea.edu.co/handle/tdea/1189>
- Barrera, H. M., Flor, A. R. y Flor, F. A. (2018). Estimulación Temprana y desarrollo psicomotor en niños de 4 a 5 años. *Ciencia Digital*, 2(1), 61-74.

<https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/view/5>

- Buendía, G., (2017). *El conocimiento que tienen los niños de las tic y su uso en un aula de cinco años*. [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. PUCP-Institucional. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/9343>
- Cabrera, B. C. y Dupeyrón M. N. (2019). El desarrollo y la estimulación de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive*, 17(2), 222- 239. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1815-76962019000200222
- Cajamarca, R. E., (2018). Incidencia del rol de la familia en el desarrollo motor de educandos de 3 y 4 años en un centro de educación básica localizado al sur de Guayaquil. *Revista de Investigación, Formación y Desarrollo: Generando Productividad Institucional*, 6 (2) 30-37. <https://ojs.formacion.edu.ec/index.php/rif/article/view/110/25>
- Calle, A. L., García, D. G. y Mena, S. E., (2021). Uso de herramientas digitales en Educación Inicial frente a pandemia. *Cienciamatria*, 7(13), 66-84. <https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/472>
- Carrillo-Ojeda, M., García-Herrera, D., Ávila-Mediavilla, C. y Erazo-Álvarez, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(extra1), 430- 448. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610739>
- Cedeño, E. Z., y Calle, R. G., (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*. 5 (2).70-84. https://redib.org/Record/oai_articulo2851346-incidencia-de-los-juegos-individuales-y-colectivos-en-las-habilidades-y-destrezas-de-los-estudiantes
- Chimbo, C. (2021). La gamificación como estrategia pedagógica en la comprensión y expresión del lenguaje en Educación Inicial. [Tesis de pregrado, Universidad Católica de Cuenca]. Repositorio digital institucional Universidad Católica de Cuenca https://dspace.ucacue.edu.ec/bitstream/ucacue/9753/1/CARMEN%20ARTCUL_1.PDF

- Contreras Espinosa, R. S. y Eguia, J. L. (Ed). (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/pub/l1ibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Contreras, R. C., y Eguia, J. L. (Eds.) (2016). *Gamificación en aulas Universitarias*. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. https://ddd.uab.cat/pub/l1ibres/2016/166455/Ebook_INCOM-UAB_10.pdf
- Copo, C. J., y Llamuca P. A., (2020). Aplicación de técnicas grafoplásticas para el desarrollo de la pinza digital de los niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa Pedro Fermín Cevallos. *Revista científico educacional de la provincia Granma*, 16(1), 404-414. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7414339>
- Cortés, A. (2021). Estrategias para la mejora de coordinación general y viso-motriz en población infantil: una revisión teórica. *Lecturas: Educación física y Deportes*, 26(280), 190-203. <https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/2651/1449>
- Cusco, B. y Urgilés, C. (2021). *Aplicación de la metodología juego trabajo en la virtualidad en el centro de educación inicial Antonio Borrero Vega Cuenca- Ecuador*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio digital de la Universidad Nacional de Educación UNAE. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/123456789/1929>
- Esteves, Z. I., Avilés, M. I. y Matamoros, Á. A. (2018). La estimulación temprana como factor fundamental en el desarrollo infantil. *Espirales Revista Multidisciplinaria De investigación*, 2(14), 25-36. <https://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/229>
- Fernández, L. D. y Maco, Y. S. (2018). *Características del desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de una institución educativa de Chiclayo*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogroviejo]. Repositorio Dspace. <http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/handle/20.500.12423/1920>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la

primera infancia. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Gallardo, J. L., y Gallardo P. V., (2018, del 20 al 22 de marzo). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil (Conferencia) IV congreso virtual internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa. Revista Educativa Hekademos, 24, Año XI, junio. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>

Gamboa, G., Porras, J. y Campos, M. (2020). Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. *Educare*, 24(3), 473- 487. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1316>

Gamboa, M. (2019). La zona de desarrollo próximo como base de la pedagogía desarrolladora. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 10(4), 33-50. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7248596>

Gualavisi, A. (2019). *Desarrollo curricular del nivel inicial y las TIC*. [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. Repositorio Institucional del Organismo de la Comunidad Andina, CAN. <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/7219>

Guevara, A. G., Verdesoto, A. A., y Castro, M.N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*. 4(3), 163-173. <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>

Hernández, E. K. (2019). *Fortalecimiento de la motricidad fina a través de la inteligencia corporal- kinestésica al interior de transición uno del Liceo Nacional Sede Básico Mayor – Chiquinquirá*. [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás]. Repositorio Institucional Universidad Santo Tomás. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/16290?show=full>

Imbernón, S., Díaz, A. y Martínez, A. (2020). Motricidad fina versus gruesa en niños y niñas de 3 a 5 años. *Journal of Sport and Health Research*, 12(2), 228- 237. <https://recyt.fecyt.es/index.php/JSHR/article/view/80555>

- Liberio, X. P., (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado* 15(70), 392-397. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392
- Llanos, A. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Editex. https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=Na2ZDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=juego+de+construcci%C3%B3n+educaci%C3%B3n+infantil&ots=decaP5WIho&sig=-UXmjzz_ZmHW4nVJ6x_SHZaFpAo#v=onepage&q=juego%20de%20construcci%C3%B3n%20educaci%C3%B3n%20infantil&f=false
- López, G. R. y Ávila, C. M., (2021). Rol del docente de Educación Inicial en la era digital frente a la pandemia. *Cienciamatria*, 7(13), 85-102. <https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/473>
- Macías, A., García, I., Bernal, R. y Zapata, H. (2020). La estimulación y el desarrollo motor fino en niños de 5 años. *Conrado*, 16(74), 306- 311. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000300306
- Mamani, D., Casa, M., Cusi, L. y Laque, G. (2019). Nivel de conocimiento del esquema corporal en niñas y niños de Educación Inicial. *Revista Innova Educación*, 1(4), 567-575. <http://www.revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/60>
- Martínez, C. (2019). Jugar es un asunto serio. *Revista Pediatr Aten Primaria*, 21(83), 227-229. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300001
- Martínez, D. y Zavaleta, L. (2021). *Recursos digitales destinados a la educación virtual utilizados por las docentes del nivel inicial en una institución educativa privada en el distrito de Magdalena del Mar*. [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. PUCP-Institucional. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/18886>
- Mendoza, A. M. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil. *Sinergias Educativas*, 2(2), 10- 20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8485817>





- Ministerio de Educación (2014). *Currículo de Educación inicial*.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Mota, N. (2018). El juego vocal en la educación infantil y primaria. *Tabanque: Revista Pedagógica*, 2018(31), 59- 78.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/182383>
- Nuñez, J. (2021). Actividades de gamificación 3.0. y la expresión verbal de niños y niñas del nivel inicial. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio digital institucional Universidad Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33413/1/NU%CC%81N%CC%83EZ%20%20S%C3%81NCHEZ%20JE%CC%81SSICA%20MARIELA%20tesis.pdf>
- Quiroga, G. (2018). La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico.
<https://docplayer.es/84478682-La-gamificacion-en-educacion-y-su-trasfondo-pedagogico.html>
- Rabilero, H., Rivero, A. y Rabilero, Y., (2018). Actividades físicas para estimular el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3- 4 años del Programa Educa a tu hijo. *Deporvida*, 15(37), 77-88.
<https://deporvida.uho.edu.cu/index.php/deporvida/article/view/459>
- Ríos, R. S., Coral, S. J., Carrasco, O. R. y Espinoza, C. E. (2021). La estimulación temprana como base para los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación infantil. *Ciencia Digital*, 5(1), 252-271.
<https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/view/1543>
- Rodríguez, H. I., Torres, Z. G., Ávila, C. M. y Jarrín, S. A. (2020). Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. *Polo del Conocimiento: Revista científico – profesional*, 5(11), 482- 495.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659476>

- Romero, A., y Espinosa, J. (2020). Gamificación en el aula de educación infantil: un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos. *Edetania. Estudios Y Propuestas Socioeducativos.*, 56(2019), 61–82. <https://revistas.ucv.es/edetania/index.php/Edetania/article/view/505>
- Salum, J. (2019). Incidencia de los Smartphone en el desarrollo de la plasticidad cerebral en niños de 0 a 6 años, en un contexto de alta vulnerabilidad. *Brazilian Journal of Development*, 5(6), 6020- 6030. <https://www.brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/1825/1792>
- Sanmartín, J. A. (2019). *Estimulación de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años mediante la manipulación de diferentes materiales de la unidad educativa Zoila Aurora Palacios, en la ciudad de Cuenca, 2018- 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/17995>
- Sarié, P. (2017). La escuela infantil: identidad del juego. *Revista del Instituto de Investigación en Educación*, 8(11), 1- 136. <https://revistas.unne.edu.ar/index.php/riie/article/view/3644/3282>
- Serrano, P. y Luque, C., (2018). *Motricidad fina niños y niñas*. Narcea Ediciones, 2018. <https://elibro-net.basesdedatos.utmachala.edu.ec/es/ereader/utmachala/113131>
- Violante, R. (2018). Didáctica de la educación infantil. Reflexiones y propuestas. *Revista Senderos Pedagógicos*, 9(9), 131- 159. <https://ojs.tdea.edu.co/index.php/senderos/article/view/961>
- Zevallos, B. (2018). *Aplicación de las Tic en niños de Educación inicial*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle “Alma Mater del Magisterio Nacional”]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/2706>
- Zhunio, S. T. y Castro, A. Z. (2021). *Educación inicial y pandemia: Retos docentes*. [Tesis de posgrado, Universidad Católica de Cuenca]. Repositorio Institucional de la Universidad Católica de Cuenca, Azogues. <https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/481>

Zumba, J. E., García, D. G., Erazo, C. A. y Erazo, J. C. (2020). Aplicaciones tecnológicas y motricidad fina en niños de 3 a 6 años. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 654- 672. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610752>

ANEXOS

Anexo 1. CAPTURAS DE ARTÍCULOS, TESIS Y LIBROS.

 <p> Buscar Revistas Tesis Congresos </p> <p>Aspectos fundamentales de los programas de estimulación temprana y sus efectos en el desarrollo de los niños de 0 a 6 años</p> <p>Autores: Erika Johanna Alarcón Chávez, Arny Gabriela Calle Poveda</p> <p>Localización: RECIMUNDO. Revista Científica de la Investigación y el Conocimiento, ISSN-e 2588-073X, Vol. 4, N° 1, 2020, págs. 499-520</p> <p>Idioma: español</p> <p>Títulos paralelos: Aspectos fundamentais dos programas de estimulação precoce e seus efeitos no desenvolvimento de crianças de 0 a 6 anos Fundamental aspects of early stimulation programs and their effects on the development of children from 0 to 6 years old</p> <p>Texto completo (pdf)</p> <p>Resumen</p> <p>Español</p> <p>En todo el mundo, y en virtud de resoluciones de organizaciones nacionales e internacionales, la estimulación temprana se ha generalizado como una estrategia idónea para fortalecer las capacidades cognitivas, socioafectivas, lingüísticas y motoras de los niños de 0 a 6 años. Este conjunto sistemático de actividades y acciones se fundamenta en conocimientos provenientes de la psicología, la medicina pediátrica, la enfermería y en general las ciencias de la educación. Integra actividades de muy diverso tipo: desde las físicas y deportivas, los juegos y las artísticas y musicales. Para su implementación se requiere la incorporación de la familia, en especial las madres, así como el impulso de acciones gubernamentales y del sector privado. Por ello, conocer de la estimulación temprana supone un acercamiento multidisciplinario, en el cual aparezcan sus aspectos conceptuales, técnicos, educativos, socioeconómicos, de cuidado e institucionales.</p> <p>English</p> <p>Around the world, and by virtue of resolutions of national and international organizations, early stimulation has become widespread as an ideal strategy for strengthening cognitive, socio-affective, linguistic and motor skills of children from 0 to 6 years old. This systematic set</p>	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES</p> <p>FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN</p>  <p>Desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años en una institución educativa inicial</p> <p>Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido y forma</p> <p>Deysi Rosalba Allauca Mantari (Autor)</p> <p>Segundo Oswaldo Albarqueque Silva (Asesor)</p> <p>JAEN – PERÚ</p> <p>----</p>
 <p>UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO</p> <p>FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN</p> <p>CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL</p> <p>Proyecto de investigación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial</p> <p>TEMA:</p> <p>"USO DE PLATAFORMAS DIGITALES EN EL PROCESO DE EDUCACIÓN VIRTUAL -NIVEL INICIAL EN TIEMPOS DE PANDEMIA POR EL COVID19."</p> <p>AUTORA: Ramón Peralta Verónica Belén</p> <p>TUTOR: Ing. Jorge Almeida Mg.</p> <p>AMBATO- ECUADOR 2020-2021</p>	 <p>ISSN: 2602-8088</p> <p>Vol. 2, N°1, p. 8-18, enero - marzo, 2018</p> <p>Estimulación temprana y desarrollo psicomotor en niños de 4 a 5 años.</p> <p><i>Early stimulation and psychomotor development in children 4 to 5 years.</i></p> <p>Halder Marcell Barrera Erreyes¹, Ana Rebeca Flor Castelo² & Fernando Alfredo Flor Tapia³</p> <p>Recibido: 12-09-2017 / Revisado: 08-10-2017 / Aceptado: 05-12-2017 / Publicado: 01-01-2018</p> <p>Abstract: DOI: https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v2i1.5</p> <p>The early stimulation study considers a variety of actions, which have as a priority the development of children in their first years of life, and likewise it provides an extensive range of activities, which affect in building of its life daily in society, which is evidenced in behavior. The human being is eminently social; therefore, it develops the interpersonal relationships with others where it acquires affective bonds as friendship, respect, attachment, among others. This study aims to show that if it is given at children early stimulation of quality, it will be achieved in the future optimal psychomotor development, which will be reflected in their physical and intellectual abilities, ensuring their proper development and relationship with society. This research was hypothetical - deductive, because from the problem statement was perceived by observing the reality of it, it was based on a theoretical framework, the formulation of the hypothesis, then conclusions and recommendations were developed. The girls and boys of Initial Education Center "Eloy Alfaro" were the study subjects, who were observed and then it was applied the early stimulation techniques and procedures, which will contribute to psychomotor development. Based on data analysis was obtained very important parameters, which allow more understanding of how early stimulation is a key factor in the social skills development in children in preschool age. It is concluded that the analysis and proper implementation of early stimulation techniques through motor games, application graphic-plastic techniques and pedagogical techniques (cognitive) allow the correct psychomotor development of the boys and girls from four to five years old.</p> <p>¹ Universidad Técnica de Ambato, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ambato, Ecuador. hb.barrera@uta.edu.ec</p> <p>² Universidad Nacional de Chimborazo, Chimborazo - Ecuador. arflor@unach.edu.ec</p> <p>³ Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ambato - Ecuador. fflor@pucea.edu.ec</p> <p>TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN Página 1 de 14</p>

El conocimiento que tienen los niños de las TIC y su uso en un aula de cinco años



URI
<http://hdl.handle.net/20.500.12404/9343>

La presente tesis tiene como objetivo describir el conocimiento que tienen los niños y el docente en relación al uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Para ello se elaboró un marco teórico que nos permitiera entender qué estamos hablando cuando indicamos uso de las TIC, sus características, cómo éstos pueden ser elementos motivadores para la enseñanza y su uso en el aula de inicial. La metodología empleada fue de enfoque mixto exploratorio-descriptivo de diseño cualitativo, que nos permitió comprender los conocimientos que tienen los niños y el docente sobre el uso de las TIC. El tiempo empleado para el recojo de la información fue en dos etapas, una previa de octubre a diciembre del 2012 y luego todo un año en el 2013, aprovechando como experiencia de campo la práctica pre-profesional realizada en un centro educativo privado. Se aplicaron como técnicas la observación participante, el registro iconográfico y la entrevista dirigida tanto a los niños y niñas de cinco años como a la docente tutora de aula. La muestra estuvo conformada por el total de 24 alumnos, 13 niños y 11 niñas. Como resultado se encontró que los niños de cinco años del centro educativo particular privado forman parte de la cultura digital: tienen un conocimiento muy amplio de las TIC, conocen y manejan mejor que la docente algunos programas y medios tecnológicos, y asimismo los disfrutan. Los adultos entre ellos los padres de familia juegan un rol importante es esa influencia. Por otro, lado se encuentra que la docente aún no es consciente de estas posibilidades de los niños y el uso que le da a las TIC se circunscribe solo a la exposición en aula. Creemos que es importante continuar con estudios de este tipo ya que nos permitirán encontrar nuevos hallazgos y mejorar así la enseñanza en aula especialmente de aulas dirigidas a pequeños de cinco años, que hoy son ya nativos digitales.

Verí
Texto completo y anexos (1.451Mb)

Fecha
2017-09-14

Autor
Buendía Cueva, Gissela Isabel

Uso de herramientas digitales en Educación Inicial frente a pandemia

Amanda Lizbeth Calle-González
Universidad Católica de Cuenca, Biblión, Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-7852-0686>

Darwin Gabriel García-Herrera
Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-6812-8109>

Sandra Elizabeth Mena-Clerque
Universidad Católica de Cuenca, Cuenca, Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-9186-2161>

DOI: <https://doi.org/10.35381/cm.v7i13.472>

Palabras clave: Enseñanza asistida por ordenador, aprendizaje en línea, educación inicial, (palabras tomadas del Tesoro UNESCO).

Resumen

La investigación tiene como objetivo analizar de qué manera los docentes de educación inicial en Ecuador emplearon herramientas digitales para la educación durante la pandemia. Este estudio será de enfoque cuantitativo, de alcance descriptivo, no experimental y de corte transversal, las técnicas a utilizar serán la aplicación de encuestas a docentes de educación inicial. Es necesario reconocer que la implementación de las TIC en el sistema educativo es de gran importancia; puesto que, con la misma se produjo la continuidad a la educación. Con esta investigación se espera conocer el uso adecuado de herramientas digitales para una enseñanza aprendizaje significativa por parte de docentes de Educación Inicial frente a pandemia. Cabe recalcar, es esencial que los niños aumenten sus destrezas y habilidades y puedan aprender de una manera creativa, divertida e innovadora. El uso del medio tecnológico como recurso es el indicado para desarrollar todas esas facetas en el proceso de formación.



HTML PDF

Publicado
2021-07-01

Cómo citar
Calle-González, A., García-Herrera, D., & Mena-Clerque, S. (2021). Uso de herramientas digitales en Educación Inicial frente a pandemia. CIENCIAMATRIA, 7(13), 46-64. <https://doi.org/10.35381/cm.v7i13.472>

Formatos de citación

Número
Vol. 7 Núm. 13/7v Julio - Diciembre
2021

Sección
De Investigación



ISSN 1514-3465

Estrategias para la mejora de coordinación general y viso-motriz en población infantil: una revisión teórica

Strategies for Improving General and Visual-Motor Coordination in Child Population: a Theoretical Review
Estratégias para melhorar a coordenação geral e viso-motora em crianças: uma revisão teórica

Lic. Andres Felipe Cortés Mendoza
andres.cortes@uptc.edu.co

Licenciado en Educación Física, Recreación y Deportes
Maestrante en Pedagogía de la Cultura Física
Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia
(Colombia)

Recepción: 25/10/2020 - Aceptación: 22/05/2021
1ª Revisión: 26/04/2021 - 2ª Revisión: 14/05/2021



Documento accesible. Ley Nº 26.653. WCAG 2.0



Esta obra está bajo licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

Cita sugerida: Cortés Mendoza, A.F. (2021). Estrategias para la mejora de coordinación general y viso-motriz en población infantil: una revisión teórica. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 26(280), 190-203.
<https://doi.org/10.46652/efd.v26i280.2651>



UNAE

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de:

Educación Inicial

APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO EN LA VIRTUALIDAD EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL ANTONIO BORRERO VEGA CUENCA-ECUADOR

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

Autor:

Cusco Yungaiela Brayan Daniel

CI: 0105768543

Autor:

Urgiles Meza Cristopher Eduardo

CI: 0302616834

Tutora:

María Gladys Cochaneela Patiño

CI: 0102381936

Azogues - Ecuador

Septiembre, 2021

La estimulación temprana como factor fundamental en el desarrollo infantil

25-37 (Español (España))

HTML (Español (España))

Published: Mar 2, 2018

DOI:
<https://doi.org/10.31876/re.v2i14.229>

Zila Isabel Esteves Fajardo
Universidad Estatal de Guayaquil
<http://orcid.org/0000-0002-2283-5370>

Mariana Isaura Avilés Pazmiño
Universidad de Guayaquil
<http://orcid.org/0000-0001-5751-8458>

Ángel Alberto Matamoros Dávalos
Universidad de Guayaquil
<http://orcid.org/0000-0003-1915-9452>

Abstract

La estimulación temprana tiene como objetivo desarrollar y potenciar, a través de juegos, ejercicios, técnicas, materiales didácticos, actividades y otros recursos, las funciones del cerebro del niño, a la vez pretende promover la utilización de actividades de estimulación temprana para viabilizar los procesos mentales del niño, ya que potencia las funciones de los aspectos (cognitivo, lingüístico, motriz y social). En el proceso de observación en el Jardín "Sueños de David", nos permitió conocer las debilidades y fortalezas del mismo, en base al análisis estratégico y para mejorar la atención del mismo, se propone trabajar el tema de estimulación temprana como un aporte a los procesos educativos que la institución brinda. El estudio presenta los aspectos teóricos y prácticos que fundamentan la aplicación de un programa adecuado de estimulación temprana. El presente estudio trata de demostrar que si brindamos a nuestros niños Estimulación Temprana de calidad obtendremos en un futuro un óptimo desarrollo de sus habilidades sociales garantizando su desarrollo integral. El diseño utilizado para la investigación fue de carácter descriptivo analítico; la muestra seleccionada fue de 15 estudiantes del inicial 2 del Jardín "Sueños de David", en la ciudad de Guayaquil, a quienes se observó mediatizado por un registro previamente estructurado. Del análisis de los datos se obtuvieron parámetros muy importantes que me permitieron entender mejor cómo la estimulación temprana es un factor fundamental en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de inicial.

Repositorio Dspace

Dspace Principal → 1. Pregrado → Facultad de Humanidades → Educación Inicial → Ver ítem

Características del desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de una institución educativa de Chiclayo Fernandez Gutierrez, Lady Diana; Maco Sandoval, Yaqueline Sebastiana

URI: <http://hdl.handle.net/20.500.12423/1920>

Fecha: 2018

Resumen:

Este estudio está referido a la evolución de la motricidad fina en los niños de 4 años, teniendo en cuenta que éstos pueden presentar dificultades en su proceso de desarrollo, ya que el niño de educación infantil se debe encontrar con un avance básico de las capacidades perceptivo-motrices y las capacidades coordinativas, localizándose el siguiente problema: ¿Cuáles son las características del desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de una Institución Educativa de Chiclayo - 2018? Esta investigación es de enfoque cuantitativo, tipo descriptivo simple, porque solo pretendió describir el objeto de investigación, donde referimos el desarrollo de la coordinación motora fina en los niños de 4 años, a través de la observación como instrumentos de recojo de información, representado en una lista de cotejo, la muestra de estudios la represento los 30 niños y niñas de 4 años de una Institución Educativa de Chiclayo - 2018. Por tal motivo se propuso las actividades educativas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de edad, presentadas de manera sencilla, oportuna y eficaz, y así ayudar a los niños en su óptimo desarrollo, ya que implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, abajo, delante, detrás, izquierda-derecha, etc., y una buena integración del esquema corporal.

[Mostrar el registro completo del ítem](#)

Universidad Andina Simón Bolívar

Sede Ecuador

Área de Educación

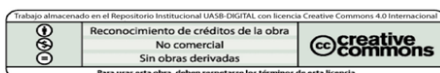
Maestría en Innovación en Educación

Desarrollo curricular del nivel inicial y las TIC

Adriana Lizbeth Gualavisi Cajas

Tutor: Jorge Balladares-Burgos

Quito, 2019



Fortalecimiento de la Motricidad fina por a través de la Inteligencia Corporal- Kinestésica al Interior de Transición uno del Liceo Nacional Sede Básico Mayor – Chiquinquirá

"Jugando con mis Manos"

Trabajo presentado como requisito para optar al título de Licenciada en Educación Preescolar

Edna Karina Hernández Porras

Asesor

William Morera Arévalo

Universidad Santo Tomás

Decanatura de División de Educación Abierta y a Distancia

Licenciatura en Educación Preescolar

Centro de Atención Universitaria Chiquinquirá

2019

Imberñón-Giménez, S., Díaz-Suárez, A.; Martínez-Moreno, A. (2020). Motricidad fina versus gruesa en niños y niñas de 3 a 5 años. *Journal of Sport and Health Research*, 12(2):228-237.

Original

MOTRICIDAD FINA VERSUS GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS

FINE COMPARED TO GROSS MOTORS SKILLS IN CHILDREN FROM 3 TO 5 YEARS OLD

Imberñón-Giménez, S.; Díaz Suárez, A.; Martínez-Moreno, A.

1, 2 - Universidad de Murcia

Correspondencia a:
Susana Imberñón Giménez
Avenida Infante Juan Manuel, 11, 4º B
30011 Murcia,
Tfno: 6866035026
E-mail: s.imbernon@um.es

Edited by: D.A.R., Scientific Section
Martos (Spain)



Received: 15/03/2019
Accepted: 11/12/2019
ISSN: 1989-6239

J Sport Health Res

Fecha de presentación: julio, 2019, Fecha de Aceptación: septiembre, 2019, Fecha de publicación: octubre, 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

THE USE OF GAMIFICATION TECHNIQUES IN THE CLASSROOM TO DEVELOP THE COGNITIVE SKILLS OF CHILDREN FROM 4 TO 5 YEARS OF INITIAL EDUCATION

Xiomara Paola Libero Ambuásaca¹
E-mail: xlibero@hotmail.com
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-8579-5823
¹ Escuela de Educación Básica Isabel Herrera de Velázquez, Milagro, Ecuador.

Cita sugerida (APA, sexta edición)
Libero Ambuásaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Revista Contrato*, 15(70), 392-397. Recuperado de <http://revistacontrato.unl.edu.ec/index.php/revistacontrato>

RESUMEN
La gamificación es una técnica de aprendizaje que utiliza juegos en el ámbito educativo con el objetivo de obtener resultados adecuados en el aprendizaje de los estudiantes. En este mundo globalizado mejorar la práctica docente es necesario, por esta razón en este documento estableceremos algunas consideraciones sobre la utilización de la gamificación como estrategia didáctica que permita desarrollar las habilidades cognitivas en niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. El presente trabajo metodológicamente contempla una revisión teórica sobre los fundamentos que explican la gamificación y el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la práctica docente, concluyendo en que la utilización de videojuegos con contenidos interesantes fortalece el proceso de enseñanza - aprendizaje promoviendo ambientes de aprendizajes significativos que ayudan a enriquecer las capacidades cerebrales de los estudiantes en edades de 4 a 5 años.

ABSTRACT
Gamification is a learning technique that uses games in the educational field with the objective of obtaining adequate results in student learning. In this globalized world, improving the teaching practice is necessary, for this reason in this document we will establish some considerations on the use of gamification as a didactic strategy that allows the development of cognitive skills in children from 4 to 5 years of Initial Education. This work methodologically contemplates a theoretical review of the fundamentals that explain the gamification and use of Information and Communication Technologies in teaching practice, concluding that the use of video games with interesting content strengthens the teaching - learning process by promoting environments of significant learnings that help enrich the brain abilities of students in ages from 4 to 5 years.

Palabras clave:
Gamificación, Habilidades cognitivas, técnica de aprendizaje, ludismo.

Keywords:
Gamification, Cognitive abilities, learning technique, ludism.

Volumen 15 | Número 70 | Octubre-Diciembre | 2019

CIENCIAMATRIA
Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología
Año VII. Vol. VII. N°13. Julio - Diciembre. 2021
Hecho el depósito de ley: pp201602FA4721
ISSN-L: 2542-3029; ISSN: 2610-802X
Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM), Santa Ana de Coro, Venezuela
Gladis Rocío López-Fajardo; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla

[DOI 10.35381/cm.v7i13.473](https://doi.org/10.35381/cm.v7i13.473)

Rol del docente de Educación Inicial en la era digital frente a la pandemia
Role of the early Education Teacher in the digital era in the face of the pandemic

Gladis Rocío López-Fajardo
grlopezf18@est.ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Biblián
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-8254-7661>

Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla
cavilam@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-2649-9634>

Fecha de presentación: enero, 2020, Fecha de Aceptación: marzo, 2020, Fecha de publicación: mayo, 2020

LA ESTIMULACIÓN Y EL DESARROLLO MOTOR FINO EN NIÑOS DE 5 AÑOS

STIMULATION AND FINE MOTOR DEVELOPMENT IN 5 YEARS OLDS

Azuena Monserrate Macías Merizalde¹
E-mail: azuena_macias@yahoo.com
ORCID: https://orcid.org/0000-0003-4517-2175
Ignacio García Álvarez
E-mail: aneltdaniel7@yahoo.com
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-6173-0742
Rosa Emilia Bernal Cerza²
E-mail: raisabc@yahoo.com
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-5397-6635
Holger Enrique Zapata Jaramillo³
E-mail: Holgerz21@hotmail.com
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-8664-0168
¹ Universidad Metropolitana, Ecuador.

Cita sugerida (APA, séptima edición)
Macías Merizalde, A. M., García Álvarez, I., Bernal Cerza, R. E., & Zapata Jaramillo, H. E. (2020). La estimulación y el desarrollo motor fino en niños de 5 años. *Revista Contrato*, 16(74), 306-311.

RESUMEN
El presente trabajo se enfoca en desarrollar un plan de actividades de estimulación dirigido a niños de 5 años que muestran dificultades en su motricidad fina, con la finalidad de evitar futuros problemas en el momento de ingresar el nivel escolar, respondiendo de manera adecuada a todas las exigencias expuestas por la docente. Para la realización de las actividades propuestas en el plan, se ha tomado en cuenta varios aspectos del Currículo de Educación Inicial, dado que el mismo tiene como fundamental función la sistematización de lo que el docente tiene que realizar en el aula, por lo tanto, para la estructuración del plan se incluyeron aspectos como son los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje, destrezas, objetivo de aprendizaje, con la finalidad de que se desarrolle un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje. Se debe agregar que mediante la realización de las Prácticas Pre-Profesionales (PPP), se ha podido exteriorizar algunas dificultades que presentan los niños de 5 años del grupo Inicial 2, en el CDI que realizaron sus prácticas, con respecto al área de la motricidad fina en el momento de ejecutar las tareas establecidas por la docente relacionadas con la coordinación y precisión de movimientos.

ABSTRACT
The present work focuses on developing a plan of stimulation activities aimed at 5-year-old children who show difficulties in their fine motor skills, in order to avoid future problems when entering school level, responding appropriately to all demands made by the teacher. In order to carry out the activities proposed in the plan, several aspects of the Initial Education Curriculum have been taken into account, given that it has as its fundamental function the systematization of what the teacher has to do in the classroom, therefore, for the structuring of the plan, aspects such as the axes and areas of development and learning, skills, learning objective were included, in order to develop an adequate teaching-learning process it should be added that by carrying out the Pre-Professional Practices (PPP), it has been possible to externalize some difficulties that the 5-year-old children of Initial group 2 present in the CDI that carried out their practices, with respect to motor skills Fine when executing the tasks established by the teacher related to the coordination and precision of movements.

Palabras Clave:
Estimulación, motricidad fina, actividades, currículo, enseñanza - aprendizaje.

Keywords:
Stimulation, fine motor skills, activities, curriculum, teaching - learning.

Volumen 16 | Número 34 | Mayo - Junio | 2020



Nivel de conocimiento del esquema corporal en niñas y niños de Educación Inicial

Level of knowledge of the body scheme in early education children

Domitila Mamani, Manuela Casa, Luz Cusi, Gino Laque

DOI: https://doi.org/10.35622/j.rie.2019.04.010

Universidad Nacional del Altiplano, Perú

Recibido el 26-06-2019 Aceptado el 25-09-2019

ARTICULO ORIGINAL

PALABRAS CLAVE

Conocimiento, esquema corporal, inicial, niñas, niños.

KEYWORDS

Knowledge, body scheme, initial, girls, boys.

La investigación tuvo como objetivo determinar el nivel de conocimiento del esquema corporal en niñas y niños de la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno, 2018. La metodología corresponde al enfoque cuantitativo de tipo descriptivo. La población estuvo conformada por 234 niñas y niños de 5 a 6 años. Los datos se obtuvieron mediante el Test de Goodenough. Para el análisis de resultados se aplicó la estadística descriptiva porcentual. Los resultados indican que al 30,1% de niñas y niños de 5 y 6 años presentan nivel de conocimiento normal brillante. Según la edad el 37,5% de los niños de 6 años tienen un nivel de conocimiento muy superior que los de 5 años. Según sexo el 23,3% las niñas predominan normal brillante y muy superior, quiere decir que las niñas tienen un nivel de conocimiento mejor que los niños. Se concluye que la mayoría de los niños y niñas presentan nivel de conocimiento normal brillante a muy superior.

The research aimed to determine the level of knowledge of the body scheme in girls and boys of the Initial Educational Institution No. 192 Puno, 2018. The methodology corresponds to the quantitative descriptive approach. The population consisted of 234 children aged 5 to 6. The data was obtained through the Goodenough Test. For the results analysis, the percentage descriptive statistic was applied. The results indicate that 30.1% of children aged 5 and 6 years have a bright level of normal knowledge. According to age, 37.5% of 6-year-olds have a much higher level of knowledge than 5-year-olds. According to sex, 23.3% girls predominate normal bright and far superior, meaning that girls have a better level of knowledge than boys. It is concluded that most children have a level of normal knowledge that is bright to far superior.

Recursos digitales destinados a la educación virtual utilizados por las docentes del nivel inicial en una institución educativa privada en el distrito de Magdalena del Mar



URI: http://hdl.handle.net/20.500.12404/18886

Debido a la coyuntura originada en el año 2020, las escuelas cambian su modalidad educativa para continuar sus servicios a través de medios tecnológicos y digitales. Frente a este nuevo panorama de la educación, las docentes se encuentran frente a un nuevo reto: utilizar las TIC para generar aprendizajes significativos en los niños y niñas. Uno de los elementos pertenecientes a las TIC con mayor funcionalidad y acceso para transmitir conocimientos actualmente, son los recursos digitales, por ello su modo de aplicación en las sesiones del nivel inicial es sumamente importante y decisivo en el desarrollo de esta modalidad. A partir de ello, se plantea el objetivo general de analizar el uso que le dan las docentes del nivel inicial a los recursos digitales dentro de la modalidad virtual de educación en una institución educativa privada en el distrito de Magdalena del Mar. El primer objetivo específico es clasificar los recursos digitales utilizados por las docentes del nivel inicial en la modalidad virtual de educación y el segundo busca identificar las competencias digitales de las docentes del nivel inicial en el uso de los recursos digitales. El enfoque de esta investigación es cualitativa de nivel descriptivo, la cual utiliza la técnica de la entrevista para recoger los datos necesarios de las informantes. Datos que luego de contrastados con la teoría muestran un uso variado de los recursos digitales en cuanto a tipo y función, sin embargo, las competencias digitales básicas que poseen las docentes pueden limitarse en diferentes oportunidades.

Due to the situation originated in 2020, schools change their educational modality to continue their services through technological and digital media in the face of this new panorama of education, teachers find themselves facing a new challenge: using ICT to generate meaningful learning in children. One of the elements belonging to ICT with greater functionality and access to transmit initial knowledge currently, are digital resources, therefore its mode of application in the level sessions is extremely important and decisive in the development of this modality. Based on this digital education, arises the general objective of analyzing the use that teachers of the initial level give to the resources within the virtual modality of in a private educational institution in the Magdalena del Mar district. The first specific objective is to classify the digital resources used by pre-school teachers in the virtual mode of education and the second, which complements it, seeks to identify the digital skills of pre-school teachers in the use of digital resources. The focus of this research is qualitative at the descriptive level, which uses the interview technique to collect the necessary data from the informants. Data that after contrasting them with theory shows a varied use of digital resources in terms of type and function, however, the basic digital skills that have limitations on different occasions.

Ver: Texto completo y anexos (346.3KB)

Fecha: 2021-04-26

Autor: Martínez Chamorro, Diana Paula

Metadatos

Mostrar el registro completo del ítem



Buscar Revistas Tesis Congresos

Desarrollo De La Motricidad Fina Y Gruesa En Etapa Infantil

Mendoza Morán, Angélica Mariela

[1] Universidad Península de Santa Elena

Localización: Smergas educativas, ISSN: 2661-6661, Vol. 2, N° 2, 2017 (Ejemplar dedicado a: Julio-Diciembre), págs. 10-20 Idioma: español

Texto completo d

Resumen

El artículo parte de la experiencia de varios docentes al observar que estudiantes de 1 a 6 años presentan una incapacidad motriz. Con el objetivo de descubrir la importancia que tiene la motricidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes en el salón, en esta investigación se describen claramente los tipos de motricidad que se deben desarrollar en la etapa infantil. La metodología considera para el estudio de este artículo la etnografía reflexiva y el casocualitativo. Se obtiene como resultado que la motricidad se complementa con elementos materiales del aula para enseñar y que las anécdotas son una opción motriz en el aprendizaje. Como conclusión es que mediante estos ejercicios o actividades llamamos la atención del personal docente que trabaja con esta edad infantil para que lo utilicen en vías de mejorar las tareas a desarrollar con los educandos.



ACTIVIDADES FÍSICAS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 3-4 AÑOS DEL PROGRAMA EDUCA A TU HIJO

PHYSICAL ACTIVITIES TO STIMULATE THE DEVELOPMENT OF FINE MOTOR SKILLS IN 3-4 YEARS OLD CHILDREN FROM THE EDUCATE YOUR CHILD PROGRAM

Autores: Dra. C Hilda Rosa Rabilero- Sabatés, MSc Ana de la Caridad Rivero- Camacho, Lic. Yamirka Rabilero- Sabatés, Universidad de Oriente. Facultad de Cultura Física. Santiago de Cuba, País. Cuba

RESUMEN

La investigación tiene como punto de partida las insuficiencias detectadas en el desarrollo de la motricidad fina de los niños, así como las vías que existen no permiten a las familias efectuar la evaluación e intervención en el desarrollo psicomotor de estos. Se proponen actividades físicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3-4 años del Programa Educa a tu Hijo. Se realizó una exploración a los niños, profesores y padres a través de entrevistas y encuestas donde se presentan los resultados de la determinación de la situación actual de las habilidades revelándose como aspecto esencial las principales insuficiencias. Se comparan las experiencias de su implementación, que demuestran la pertinencia de su empleo. Palabras clave, Motricidad fina, actividades físicas, niños

ABSTRACT

The purpose of the article is to offer physical activities for the development of fine motor skills in 3- to 4-year-old children of the Educate Your Child Program. Children, teachers, and parents were screened to present the results of the current situation of skills, revealing as an essential aspect the main insufficiencies in the development of fine motor skills of children, as well as the ways that exist do not allow families

carry out the evaluation and intervention in the psychomotor development of these. Experiences of its implementation are offered, which demonstrate its relevance. Keywords: Fine motor skills, physical activities, children

INTRODUCCIÓN

La educación cubana es fiel exponente ante el mundo del proceso de elevación de la cultura de un pueblo, la cual se desarrolla desde las instituciones fundamentales y tiene como misión fundamental la formación integral de la personalidad, desde edades tempranas. La etapa preescolar es el período donde transcurre la formación inicial de la personalidad del niño. Por la importancia que reviste esta etapa, el estado cubano ha priorizado el desarrollo de alternativas, que permiten darle atención educativa a los niños comprendidos en estas edades que no asisten a las instituciones infantiles educacionales; a través del Programa "Educa a tu Hijo". En este sentido la actividad física es una valiosa vía para solucionar de forma creativa los problemas existentes en cuanto a la eficacia de la motricidad fina en los niños que están en esta etapa del desarrollo, por lo que ha de estar en correspondencia con los cuatro pilares de la educación para el siglo XXI planeadas por la

La estimulación temprana como base para los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación infantil.

Early stimulation as a basis for the teaching-learning processes in early childhood education.

Ruth Sayonara Ríos Bayas,¹ Sandy Janeth Coral Padilla,² Orlando Rodrigo Carrasco Coca,³ & Cristina Elizabeth Espinoza Regalado.⁴

Recibido: 22-11-2020 / Revisado: 30-11-2020 / Aceptado: 19-12-2020 / Publicado: 02-01-2021

Abstract. DOI: <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v5i1.1543>

Introduction. The application of Early Stimulation programs to promote comprehensive training and maximum development in children has been a priority task, however, making these the basis on which the teaching-learning processes are sustained continues to be a great challenge, among other aspects due to the diversity itself and the lack of equity when applying them. **Objective.** Reflect on the relationships that exist between both processes and the importance of Early Stimulation in achieving significant results in the teaching-learning process. **Methodology.** The study contemplated a descriptive, non-experimental methodology based on the Systematic Review of Literature (RSL), which made it possible to consult 29 sources related to the subject, identifying 11 relevant investigations under the inclusion and exclusion criteria. **Results.** 1. It is confirmed that we are in the presence of a process that is of great importance for the child's life, which in terms of its terminology has had different definitions, agreeing that it is aimed at preventing and / or compensating for possible anomalies, in the same A measure that seeks the comprehensive stimulation

¹ Universidad de las Fuerzas Armadas (ESPE), Carrera: Educación Inicial rrios@espe.edu.ec ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-3463-1441>
² Universidad de las Fuerzas Armadas (ESPE), Carrera: Educación Inicial sjcoral@espe.edu.ec ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-8393-8155>
³ Universidad de las Fuerzas Armadas (ESPE), Carrera: Pedagogía de la Actividad Física y Deportes orcarasco@espe.edu.ec ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-6995-2534>
⁴ Instrucción Educativa Física, "Juan Cordero Jaramillo" crasespinoza36@hotmail.com ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0249-0600>

Creatividad & Educación

Página | 252



Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños

Incidence of physical education in the development of fine and gross motor skills of children

Incidência da educação física no desenvolvimento de habilidades motoras finas e grossas de crianças

Henry Israel Rodríguez-Vázquez¹
henry.rodriguez@pg.ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-0298-4934>

Zoila Guillermina Torres-Palchisua²
ztorresp@ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-3078-6465>

Carlos Marcelo Ávila-Medavilla³
cavilam@ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-2649-9634>

Santiago Alejandro Jarrín-Navas⁴
sjarrin@ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-3044-8985>

Correspondencia: henry.rodriguez@pg.ucacue.edu.ec

Ciencias de la Educación
Artículo de investigación

*Recibido: 20 de septiembre de 2020 *Aceptado: 31 de octubre de 2020 * Publicado: 14 de noviembre de 2020

- Licenciado en Ciencias de la Educación mención Cultura Física, Estudiante de la maestría en Educación Física y Entrenamiento Deportivo de la Universidad Católica de Cuenca, Cuenca, Ecuador.
- Magíster en Cultura Física, Licenciada en Ciencias de la Educación Especialidad Cultura Física, Docente de la Carrera de Cultura Física y Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de Universidad Católica de Cuenca, Cuenca, Ecuador.
- Magíster en Entrenamiento Deportivo, Licenciado en Ciencias de la Actividad Física, Deporte y Recreación, Docente de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, Coordinador Académico de la maestría en Educación Física y Entrenamiento Deportivo de la Universidad Católica de Cuenca, Cuenca, Ecuador.
- Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Cultura Física, Magíster en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo, Docente de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Católica de Cuenca, Cuenca, Ecuador.

<http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/pc>

Brazilian Journal of Development

6020

Incidencia de los Smartphone en el desarrollo de la plasticidad cerebral en niños de 0 a 6 años, en un contexto de alta vulnerabilidad

Incidence of smartphones in the development of brain plasticity in children between the ages of 0 to 6 years, in a context of high vulnerability

DOI:10.34117/bjdv5n6-114

Recibimiento del original: 21/03/2019
Aceptación para publicación: 24/04/2019

José Manuel Salum Tomé
Doctor en Educación Universidad Autónoma de Madrid
Institución: Universidad Católica de Temuco
Dirección: Calafquen 1100, Temuco, Cautín, Chile
E-mail: josesalum@gmail.com

RESUMEN

El proyecto de Investigación que se presenta a continuación apunta esencialmente a una revisión sistemática respecto al uso de los Smartphone en el desarrollo de la plasticidad cerebral de los niños con edades comprendidas entre 0 y 6 años. Esta revisión estará compuesta de tres grandes categorías de contenido: intelectuales, actitudinales y conductuales, cada una de las cuales está conformado por un número determinado de Habilidades, las cuales serán expresadas según las distintas revisiones sistemáticas, incluyendo literatura gris, las que darán base y fundamentos teóricos y prácticos que permitirán la deducción de nuevas investigaciones.

Palabras claves: Smartphone, plasticidad cerebral, desarrollo, habilidades conductuales

ABSTRACT

The research project that presents a complete update for a systematic review regarding the use of smartphones. The development of cerebral plasticity in children aged between 0 and 6 years. This review is composed of three complete categories of content: Intellectual, attitudinal and behavioral, all definitions are made up of a certain number of Skills, which are expressed in the various systematic versions, including gray literature, which will provide the basis and theoretical foundations and practical ones that allow the deduction of new investigations

Keywords: Smartphones, brain plasticity, development, behavioral skills

1 INTRODUÇÃO

Una vez expuesta la revisión de literatura y diferentes estudios en relación a lo mencionado, objetivar que la dependencia y el mal uso de los Smartphone en los niños inciden negativamente en la neuroplasticidad cerebral, el cual en últimos términos es

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA SEDE CUENCA

CARRERA DE PEDAGOGÍA

*Trabajo de titulación previo a la
obtención del título de Licenciada
en Ciencias de la Educación*

PROPUESTA METODOLÓGICA:

ESTIMULACIÓN DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS MEDIANTE LA MANIPULACIÓN DE DIFERENTES MATERIALES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ZOILA AURORA PALACIOS, EN LA CIUDAD DE CUENCA, 2018-2019

AUTORA:

JACQUELINE ALEXANDRA SANMARTIN TACURI

TUTOR:

DR. EDGAR EFRAIN LOYOLA ILLESACA

CUENCA - ECUADOR

2019

Motricidad fina en niños y niñas

DESARROLLO, PROBLEMAS,
ESTRATEGIAS DE MEJORA
Y EVALUACIÓN

Paula Serrano
Cira de Luque

NARCEA S.A. DE EDICIONES
MADRIN

CIENCIAMATRIA
Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología
Año VII, Vol. VII, Nº13, Julio – Diciembre, 2021
Hecho el depósito de ley: pp201602FA4721
ISSN-L: 2542-3020; ISSN: 2610-802X
Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM), Santa Ana de Coro, Venezuela

Silvia Teresa Zhunio-Ordoñez; Ana Zulema Castro-Salazar

[DOI 10.35381/cm.v7i13.481](https://doi.org/10.35381/cm.v7i13.481)

Educación inicial y pandemia: Retos docentes
Initial education and pandemic: Teaching challenges

Silvia Teresa Zhunio-Ordoñez
stzhunio51@est.ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-7002-1611>

Ana Zulema Castro-Salazar
azcastros@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-3837-314X>

Recibido: 10 de marzo de 2021
Aprobado: 15 de junio de 2021

Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA
Año 2020, Vol. V, Nº1, Especial Educación
Hecho el depósito de Ley: FA2016000010
ISSN: 2542-3084
FUNDACIÓN KOINONIA (F.K.) Santa Ana de Coro, Venezuela.

Javier Esteban Zumba-Villavicencio; Darwin Gabriel García-Herrera; Cristián Andrés Erazo-Álvarez; Juan Carlos Erazo-Álvarez

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.803>

Aplicaciones tecnológicas y motricidad fina en niños de 3 a 6 años
Technological applications and fine motor skills in children from 3 to 6 years old

Javier Esteban Zumba-Villavicencio
javier.zumba@psq.ucacue.edu.com
Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0003-3092-766X>

Darwin Gabriel García-Herrera
dggarciah@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-6813-8100>

Cristián Andrés Erazo-Álvarez
cristianerazo@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-8746-4788>

Juan Carlos Erazo-Álvarez
jcerazo@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-6480-2270>

Recibido: 27 de abril de 2020
Revisado: 30 de mayo de 2020
Aprobado: 16 de junio de 2020
Publicado: 30 de junio de 2020



Buscar Revistas Tesis Congresos

La zona de desarrollo próximo como base de la pedagogía desarrolladora

Autores: Michel Enrique Gamboa Graus

Localización: Didasc@lia: Didáctica y Educación, ISSN: 2224-2643, Vol. 10, Nº. 4, 2019, págs. 33-50

Idioma: español

Títulos paralelos:

Proximal development zone as the basis of developmental pedagogy

Texto completo (pdf)

Dialnet Métricas: 3 Citas

Resumen

Español

La intención de este artículo estuvo dirigida a revelar la esencia de la zona de desarrollo próximo como base de la pedagogía desarrolladora. Aquí se presentaron ideas vigotskianas que influyen decisivamente en el currículum pensado, en el real, el oculto, nulo, escondido, así como en el enseñado y el aprendido. En esta oportunidad se ahondó y reflexionó en la idea de que el desarrollo de los humanos puede ser explicado en términos de interacción social. Esto se hizo destacando insuficiencias técnicas no reveladas hasta el momento, como la ayuda de otros más aventajados; revelando nuevos contenidos a conceptos ya existentes, como lo irregular del alcance de las zonas de desarrollo de cada estudiante y las distancias entre los límites entre estas; e insertando coherentemente nuevos conceptos a su concepción, como la zona de desarrollo próximo de los grupos, de los docentes, de los directivos y de los familiares de los estudiantes.

GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL: UN PROYECTO PARA AUMENTAR LA SEGURIDAD EN EL ALUMNADO A TRAVÉS DE LA SUPERACIÓN DE RETOS

GAMIFICATION IN PRE-SCHOOL EDUCATION:
A PROJECT TO INCREASE SELF-CONFIDENCE AMONG
STUDENTS BY OVERCOMING CHALLENGES

Andrea Romero Rodríguez* y Javier Espinosa Gallardo²

Fechas de recepción y aceptación: 18 de octubre de 2019, 4 de diciembre de 2019

Resumen: Es en la etapa de Educación Infantil cuando se produce una introducción al proceso de lectoescritura; de este modo, es cuando pueden observarse las mayores diferencias en el ritmo de aprendizaje entre unos y otros, lo que puede provocar una falta de confianza a la hora de desempeñar sus actividades. Por ello se ha pensado en una forma atractiva que estuviera basada en la superación de retos y que a su vez permitiera fomentar la motivación de nuestro alumnado durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta forma, se ha realizado una investigación bibliográfica sobre la gamificación como herramienta didáctica para desarrollar una mentalidad de crecimiento en el alumnado a través de un aprendizaje basado en retos (*challenge-based learning*), en un entorno en el que el juego es el protagonista. Este proyecto pretende unificar la seguridad en el alumnado y la gamificación, considerando que la oportuna conexión que existe entre ambas puede mejorar la necesidad de la que surge la creación de este proyecto.

Palabras clave: gamificación, trabajo cooperativo, Educación Infantil, motivación.

Abstract: It is in Pre-School Education when students are introduced in the process of reading and writing, and so it is also when the greatest differences between pupils in the learning pace are noticed. This leads to a lack of confidence when performing their activities.

* Maestra en Educación Infantil.
* Correspondencia: Andrea Romero Rodríguez. Calle Actor José Crespo, 1, 5.º B 30002 Murcia, España.

E-mail: andrea94@hotmail.com

² Responsable de proyectos en la empresa NUOCO. Universidad Rey Juan Carlos I.

EDEZAN4 56 [Diciembre 2019], 61-82, ISSN: 0214-8560



Repositorio de la Universidad César Vallejo / POSGRADO / Facultad de Derecho y Humanidades / Maestrías en Educación / Maestría en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa / Paura / Ver ítem

La técnica de gamificación en el desempeño docente del nivel inicial del distrito de Morropón, 2021



Resumen

Este trabajo tiene como propósito conocer si los docentes hacen uso de la técnica de gamificación, que actualmente existen evidencias de su eficacia en diversos escenarios, como una alternativa que responde a los intereses de los niños y niñas del nivel inicial para motivar su participación en los procesos didácticos, y si esto tiene alguna incidencia en el desempeño de los docentes. El estudio es de tipo descriptivo explicativo, correspondiendo al tipo de investigación no experimental ya que se limitará a analizar el fenómeno en su estado natural, sin manipular las variables con la intención de motivarlo. Como resultados obtenidos en el presente estudio se confrontaron con los referentes teóricos y estudios previos, organizando la discusión de dichos resultados por objetivos. En relación a la influencia de la técnica de Gamificación en el desempeño de las docentes del nivel inicial del distrito de Morropón, se encontró como resultados que el 100% de las docentes encuestadas, a partir de los datos califican con un desempeño destacado, pero de ellos son el 76.7% que con mucha frecuencia hacen uso de la técnica de la gamificación, y el 23.3% lo hace de manera moderada, lo que nos da a entender que no necesariamente deben tener un uso muy frecuente para tener el más alto desempeño docente.

Aclarado_MJE-SD.pdf (1.016Mb)

Embargado (1.563Mb)

Fecha
2021

URI
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/64839>

inCOM UMB

Institut de la Comunicació
Universitat Autònoma de Barcelona

Experiencias de gamificación en las aulas

Ruth S. Contreras Espinosa
Jose Luis Eguia
(editores)



15

The LEGO Foundation en apoyo de unicef

Aprendizaje a través del juego

Reforzar el aprendizaje a través
del juego en los programas de
educación en la primera infancia




La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico

Flipped Classroom, Storytelling, inteligencias múltiples, aprendizaje basado en problemas, ELAO, realidad aumentada, mundos virtuales... Muchos son los nuevos términos que inundan constantemente el campo de la educación, la mayoría de ellos aún desconocidos para nosotros y he de decir que mantenerse al día con los avances en la enseñanza no es una tarea nada fácil. Motivar a los alumnos puede suponer un quebradero de cabeza para cualquier docente que disfrute viendo disfrutar a sus alumnos y aquí nos encontramos de nuevo ante una tarea nada fácil. Resulta obvio que en el presente artículo no puedo abarcar todos estos ámbitos de innovación didáctica, pero sí que me gustaría acercarnos un poco a la metodología de la gamificación, y en concreto, a las claves y el trasfondo pedagógico que se oculta tras su éxito.

Hacia una definición de gamificación

Quizás la palabra gamificación no nos suene a nada en concreto, pero, en cuanto nos enteramos de que procede del anglicismo *gamification*, somos capaces de asociarla con el juego. Deterding et al. (cfr. 2011a: 2) la definen como «the use of game design elements, characteristic for games, in non-game contexts». Por su lado, Simões et al. (2013) destacan la importancia de los elementos sociales dentro de este campo,




UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA
Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo
UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

“LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN LA COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE EN EDUCACIÓN INICIAL”

TRABAJO DE TITULACIÓN O PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

AUTOR: CARMEN CRISTINA CHIMBO YUNGA
DIRECTOR: HILDA JOSEFINA TRELLES ASTUDILLO
CUENCA – ECUADOR
2021



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



Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

TEMA:

ACTIVIDADES DE GAMIFICACION 3.0 Y LA EXPRESIÓN VERBAL DE NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL

AUTORA: Núñez Sánchez Jessica Mariela
TUTORA: Barrera Gutiérrez Mayra Isabel

Ambato - Ecuador
 2021

Volumen 24 N° 3 Septiembre-Diciembre 2020 (473-487)

***Gloria Esperanza Gamboa Caicedo**
 ORCID: <https://orcid.org/0000-0900-2845-1923>

****Javier Porras Álvarez**
 ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-0481-7292>


*****Mercedes Moraima Campos**
 ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-5027-3200>

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR VENEZUELA

GAMIFICACIÓN Y CREATIVIDAD COMO FUNDAMENTOS PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
 GAMIFICATION AND CREATIVITY AS FOUNDATIONS FOR A MEANINGFUL LEARNING

* Magister Ciencias de la Actividad física y el Deporte, Decanato Ciencias de la Motricidad Humana, Directora del grupo de investigación ciencias del movimiento humano, una perspectiva desde la Reeducación (I.P.)Docente e investigadora del grupo FIMSDa la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Email: gloria.gamboa@upc.edu.co
 **Magister Ciencias de la Actividad física y el Deporte, Decanato de Ciencias humanas, Docente e investigador del grupo FIMSDa la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Email: javier.porras@upc.edu.co
 ***Subdirectora de Investigación y Postgrado de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Directora Pedagógica "Cada Niño es un Futuro" de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Email: Mercedescampos@upc.edu.co

Recibido: 22-04-2020
 Aceptado: 27-01-2020



ROCA
Revista Científica - Educativa
de la provincia de Gramma

RPNS: 2090 | ISSN: 2074-0735
Volumen 16 (2020)

REVISIÓN

Aplicación de técnicas grafopásticas para el desarrollo de la pinza digital de los niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa Pedro Fermín Cevallos.
Loda, Jimena Gabriela Copo Castro, [piccolaspapas2011@hotmail.com]
Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos, Ecuador.
Loda, Alicia Jackeline Lamuca Paquay, [alisonlamu2@hotmail.com]
Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos, Ecuador.

Resumen
En la actualidad la educación se preocupa por el desarrollo integral de los niños en los aspectos cognitivo, afectivo y psicomotor, por lo que se buscan nuevas metodologías de aprendizaje que incorporen la lúdica como estrategia. El presente artículo tiene como objetivo la aplicación de técnicas grafopásticas para el desarrollo de la pinza digital que estimulan a desplegar las habilidades y destrezas de los estudiantes, por medio de actividades de cultura estética, que dan paso al perfeccionamiento motriz fino con la estimulación y coordinación mano, ojo y objeto centrándose en la precisión del control voluntario de los dedos índice y pulgar. Además, permite que el niño de 3 a 4 años exprese sus sentimientos e intereses mediante la creatividad, y las vivencias personales que van adquiriendo con la ayuda de la maestra enfocándose en la adquisición del conocimiento desde el ámbito constructivista y cognitivo.
Palabras clave: aprendizaje; grafopásticas; lúdica; psicomotriz.

Recibido: 07/02/2019 | Aceptado: 20/11/2019

Application of grafoplastic techniques for the development of the digital clamp of the boys and girls from 3 to 4 years of the educational unit Pedro Fermín Cevallos.
Abstract
At present the education is concerned for the integral development of the children in the cognitive, affective, and psychomotor aspects, for what new learning methodologies are looked for that incorporate the playful as strategy. The present article has as objective the application of grafoplastic techniques for the development of the digital clamp that stimulate to deploy the aptitudes and skills of the students, by means of activities of aesthetic culture, that open the way to the fine motor improvement with the stimulation and coordination hand, eye and object being centered in the precision of the voluntary control of the index finger and thumb. In addition, it allows to the child of 3 to 4 years to express their feelings and interests through creativity, and the personal experiences that they go acquiring with the help of the teacher focusing in the acquisition of the knowledge through the field of constructivist and cognitive.

Universidad de Gramma, Cuba 404

SECCIÓN: ARTÍCULOS

Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España)

Yolanda Alonso Álvarez¹
ORCID: 0000-0003-2953-8552
José María Pazos Couto¹
ORCID: 0000-0001-7234-6834

Resumen
Hasta la actualidad, ha sido mucha la documentación que se ha publicado a cerca de la importancia de la motricidad en el desarrollo integral de los niños y niñas. Con esta investigación pretendemos aproximarnos al conocimiento de la realidad concreta de la práctica motriz y averiguar qué importancia se le da a la misma en el segundo ciclo de Educación Infantil en las escuelas del Ayuntamiento de Vigo, España. Se ha optado por una metodología mixta, ya que se han analizado tanto datos cualitativos como cuantitativos. Como parte de la investigación se han visitado 43 escuelas de Vigo, el 50% del total, obteniendo una muestra total de cincuenta cuestionarios, los cuales fueron cubiertos por los profesionales encargados de dar motricidad en estos centros. Así mismo, se han analizado las Memorias Verificas de las universidades gallegas y el Decreto 3307/2009 de Educación Infantil. Tras los resultados obtenidos, se pudo concluir que la totalidad de los profesionales consideraban que es importante trabajar la motricidad en las aulas de Educación Infantil, pero más de la mitad, un 50%, indicaba que no se trabajaba lo suficiente. Además, se pudo observar que la formación dada en las universidades gallegas en relación a la motricidad era escasa.

Palabras clave
Motricidad – Educación Infantil – Profesorado – Dificultades – Programación.

¹ Universidad de Vigo, Pontevedra, España. Contacto: ypalonso19@gmail.com; chema3@uvigo.es

DOI: <https://doi.org/10.1590/S1678-46342020046207294>
This content is licensed under a Creative Commons attribution-type BY-NC.

Educ. Pesqui., São Paulo, v. 46, e007294, 2020. 1

DOI: <https://doi.org/10.34070/rf.v11>

INCIDENCIA DEL ROL DE LA FAMILIA EN EL DESARROLLO MOTOR DE EDUCANDOS DE 3 Y 4 AÑOS EN UN CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LOCALIZADO AL SUR DE GUAYAQUIL

Incidence of the Family Role in the Motor Development of Educandos of 3 and 4 Years in a Basic Education Center Located South of Guayaquil

Rosa Elena Cagamenca Encalada, Loda
Universidad Laica Vicente Rocaforte
Guayaquil, Ecuador
<https://orcid.org/10000-0002-4598-8738>
rcagamenca@ulvr.edu

Palabras claves: Rol de la Familia, Estimulación del Desarrollo Motor, Educación Inicial. **Recibido:** 09 de julio de 2018
Keywords: Role of the Family, Stimulation of Motor Development, Initial Education. **Aceptado:** 30 de julio de 2018

RESUMEN
El objetivo del presente artículo es analizar la incidencia del rol de la familia en el desarrollo motor infantil dentro del área de educación inicial. Este estudio está basado en la experiencia del autor como docente en un Centro de Educación Básica ubicado en la Cdtia. Floresta 1, Av. Roberto Serrano al sur de la ciudad de Guayaquil durante el año lectivo 2017-2018. El enfoque utilizado es de tipo mixto, el alcance de la investigación es de tipo descriptivo y explicativo, los métodos utilizados son no experimental, etnográfico y deductivo, las técnicas implementadas son observación, entrevista y encuesta. La muestra del estudio comprende 40 educandos en edades de 3 y 4 años, y 35 padres de familia. Las principales dificultades del desarrollo motor que se detectaron comprenden en las habilidades de motricidad fina: la pinza digital y en las habilidades de motricidad gruesa: la coordinación y equilibrio corporal. Como respuesta a estas dificultades se desarrolla y aplica un Programa de estrategias integrales de estimulación físico-motora para los padres de familia de niños de 3 a 4 años cuyo resultado afianzó los vínculos socioafectivos y potenció el desarrollo motor en los educandos que presentaron retraso físico-motor.

ABSTRACT
The objective of this paper is to analyze the incidence of the role of the family in infant motor development within the area of initial education. This study is based on the author's experience as a teacher in a Basic Education Center located in the Cdtia. Floresta 1, Roberto Serrano Av. at the southern tip of Guayaquil during the 2017-2018 school year. This paper is based in the Mixed Research approach; the scope of the research is descriptive and explanatory, the methods used are non-experimental, ethnographic and deductive, the techniques implemented are observation, interview and survey. The study sample includes 40 students aged 3 and 4 years, and 35 parents. The main difficulties of motor development that were detected included fine motor skills: the pincer grasp and gross motor skills: body coordination and balance. As a response to these difficulties, a program of comprehensive physical-motor stimulation strategies for parents of children aged 3 to 4 years was developed and applied. The result strengthened the socio-affective ties and enhanced motor development in the students who presented physical and mental retardation, motor.

Vol. 6 No. 2, (2018): Revista de Investigación, Formación y Desarrollo: Generando Productividad Institucional, (Agosto 2018)

recimundo
Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento

DOI: 10.26820/recimundo4.3.julio.2020.163-173
URL: <http://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>
EDITORIAL: Saberes del Conocimiento
REVISTA: RECIMUNDO
ISSN: 2588-073X
TIPO DE INVESTIGACIÓN: Artículo de Revisión
CÓDIGO UNESCO: 5802 Organización y Planificación de la Educación
PAGINAS: 163-173

Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)
Educational research methodologies (descriptive, experimental, participatory, and action research)

Metodologías de pesquisa educacional (descritiva, experimental, participativa e de ação)

Gladys Patrioia Guevara Alban¹; Alexis Eduardo Verdesoto Arguello²; Nelly Esther Castro Molina³

RECIBIDO: 10/04/2020 **ACEPTADO:** 26/05/2020 **PUBLICADO:** 01/07/2020

- Magister en Informática Educativa y Multimedia; mención Desarrollo de Multimedia; Diploma Superior en Investigación de la Educación a Distancia; Magister en Gerencia de Proyectos Educativos y Sociales; Magister en Docencia y Currículo; Especialista en Liderazgo y Gerencia; Diploma Superior en Diseño de Proyectos; Diploma Superior en Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación y su Aplicación en la Práctica Docente Ecuatoriana; Licenciada en Ciencias de la Educación en la Especialización de Informática Educativa; Universidad Técnica de Babahoyo; Babahoyo, Ecuador; gguevara@utb.edu.ec; <https://orcid.org/0000-0009-2912-6296>
- Ingeniero en Sistemas e Informática; Instituto Superior Tecnológico Superior Babahoyo; Babahoyo, Ecuador; averdesoto@utb.edu.ec; <https://orcid.org/0000-0002-0529-3450>
- Magister en Planificación, Evaluación y Acreditación de la Educación Superior; Licenciada en Ciencias de la Educación mención Idiomas (Inglés-Francés); Universidad Técnica de Babahoyo; Babahoyo, Ecuador; nelcastro@utb.edu.ec; <https://orcid.org/0000-0007-6946-568X>

CORRESPONDENCIA
Gladys Patrioia Guevara Alban
gguevara@utb.edu.ec
Babahoyo, Ecuador

© RECIMUNDO; Editorial Saberes del Conocimiento, 2020

INCIDENCIA DE LOS JUEGOS INDIVIDUALES Y COLECTIVOS EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES

Autores:

Efrén Cedeño Zambrano¹
Robertson Calle García²

Dirección para correspondencia: efrén8824@hotmail.es

Fecha de recepción: 15 de enero de 2020.

Fecha de aceptación: 22 de abril de 2020.

Fecha de publicación: 2 de mayo de 2020.

Citación/como citar este artículo: Cedeño, E., y Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. Rehufo, 5(2), 70-84. Recuperado de: https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehufo/article/view/1684

RESUMEN

Las actividades lúdicas constituyen un poderoso aliado para los docentes en el ámbito formativo. Los juegos, particularmente, contribuyen de forma significativa al desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes tanto físicas como cognitivas debido a que dinamizan el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este contexto, la presente investigación que se propone a continuación pretende determinar y analizar la incidencia que los juegos, tanto individuales como colectivos, en el desarrollo de las capacidades de los estudiantes. Para ello se ha focalizado el estudio en la sección básica superior de la Unidad Educativa Pedro Zambrano Barcia de Portoviejo. Adicional a ello se busca identificar las estrategias didácticas empleadas por los profesores que motivan el proceso de enseñanza en el aula de clases, así como los procedimientos y tipos de juegos que tengan más relevancia para los alumnos en estos niveles de estudio. Por ello se realizará un abordaje metodológico mixto, tanto cualitativo como cuantitativo, y se elaborará un trabajo empírico para concretar los objetivos planteados. Se pretende que la investigación sea un aporte en cuando a la construcción de nuevos conocimientos en los que se emplea la innovación y el carácter lúdico de determinadas temáticas propuestas en clases.

Palabras clave: juegos; desarrollo; incidencia; proceso; educación.

IMPACT OF INDIVIDUAL AND COLLECTIVE GAMES ON STUDENTS' SKILLS AND ABILITIES

Abstract

Play activities are a powerful ally for teachers in the training field. Games, in particular, contribute significantly to the development of both physical and cognitive students' skills and abilities by energizing the teaching and learning process. In this context, the following research aims to identify and analyse the impact of games, both individual and collective, on the development of students' abilities. The study focused on the upper basic section of the Pedro Zambrano Barcia Educational

¹ Universidad Técnica de Manabí.

² Universidad Técnica de Manabí. Correo electrónico: robertsoncalle@hotmail.com

Incidencia de los juegos



EL JUEGO VOCAL EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA

Vocal play in early childhood and primary education

NATALIA MOTA IBÁÑEZ
Facultad de Educación de Palencia,
Avenida de Madrid 50, 34004 PALENCIA,
Universidad de Valladolid

ORCID: https://orcid.org/0000-0002-9017-058X

Recibido: 31/01/2018. / Aceptado: 22/03/2018

Cómo citar: Mota, N. (2018). El juego vocal en la educación infantil y primaria. Tabasque: Revista Pedagógica, 31, p. 59-78

DOI: https://doi.org/10.24197/tp.31.2018.59-78

Resumen: La música, consustancial al ser humano, es un elemento de interrelación y desarrollo que fomenta las capacidades para el progreso comunicativo en cualquier ámbito social. Valoramos la voz como un elemento básico de la expresión musical. En la aplicación didáctica del aula tratamos de guiar el proceso natural y evolutivo de la expresión sonora potenciando la maduración de los sistemas neurofisiológicos y usos vocales en la educación musical infantil y primaria a fin de retroalimentar la expresión creativa desde la voz. Se utilizarán propuestas creativas fundamentadas en determinados referentes artísticos cuyo carácter potenciará el desarrollo de la naturaleza sonora y musical en edad infantil.

Palabras clave: Juego vocal; Voz; Educación musical; Improvisación; Creaciones musicales.

Abstract: The music consubstantial to the human being, is an element of interrelation and development that promotes the capacities for the communicative progress in any social field. I value the voice as a basic element of musical expression. In the didactic application of the classroom we will try to guide the natural and evolutive procedure of the sound expression, promoting the maturation of neurophysiological systems and vocal uses in music education in order to provide feedback to the creative expression of child from the voice. Creative proposals based on certain artistic references will be used whose character will allow to assess the sound and musical nature of children.

Keywords: Vocal play; Voice; Musical education; Improvisation; Musical creations.

Sumario: 1. El Juego. 2. La Voz. 3. El Juego vocal. 4. Ámbito educativo: maestro y voz. 5. Aplicaciones prácticas. 6. Consideraciones finales y conclusiones

Summary: 1. Play. 2. Voice. 3. Vocal play. Educational field: teacher and voice. 5. Practical application. 6. Considerations final and conclusions

Las disciplinas artísticas -de gran importancia en la enseñanza del niño- forman el gusto, la sensibilidad y dan acceso al patrimonio artístico y cultural

TABASQUE, 31 (2018), p. 59-78
ISSN: 0214-7742



Revista Digital Año 8, N° 11 - Año 2017, -pág. 1-136
ISSN 1854-1290
Resistencia, Chaco, Argentina - 2017

LA ESCUELA INFANTIL: IDENTIDAD EN JUEGO
THE NURSERY SCHOOL: IDENTITY AT STAKE

Patricia Sarlé¹

Fecha de recepción: 14-08-2017
Fecha de aceptación y versión final: 01/11/2017

Resumen:

En la educación infantil, el juego siempre ha tenido un lugar preponderante en el discurso pedagógico. Sin embargo, en las prácticas se lo observa como un aspecto secundario que va germinando fuera en la medida en que el niño crece. Se denuncia su valor educativo y la necesidad de pensar la enseñanza en base al jugar, pero se sigue considerando que el juego es algo espontáneo en el niño, que surge naturalmente. Un territorio en el cual, el educador no puede ingresar sin tergiversarlo. Por esto, la intención de este trabajo es poner en discusión la metáfora del juego como "territorio". Al utilizar esta metáfora, estamos considerando al juego como ese "eye articulator" entre las diferentes realidades que se contiguan en la vida del jardín. Así podremos decir que el juego es un punto de encuentro entre: la historia de la escuela infantil; los sujetos institucionales; los procesos implicados en la escuela, y los contenidos y el modo de enseñar. Pasado y presente de la escuela infantil; educadores y niños; aprendizaje y enseñanza; cultura escolar y cultura infantil; enriquecen la mirada sobre el fenómeno lúdico que entendemos como un nuevo modo de analizar de las prácticas de enseñanza en la escuela infantil y un punto de apoyo para dimensionar los procesos de identidad en la conformación de la Educación Inicial.

Palabras clave: Juego infantil; educación inicial; prácticas de enseñanza

Abstract:

Play has always had a meaningful place within the pedagogical discourse, specifically in early childhood education. However, in everyday practice, it would appear as a secondary aspect, that loses strength as the child grows. It states its educational value and the need to think about teaching based on playing, nevertheless, it is still considered that play is free spontaneous for a child, in fact, it arises naturally, whatever the social context or available materials. The play scenarios in a territory in which the educator cannot enter without falling in their attempt. Therefore, the intention of this work is to put into discussion the metaphor of play as "territory". With this in mind, we are considering the play as that "joint eye" among the different scenarios that are involved in kindergarten everydayness. Therefore, we could say that the game is a meeting point among the historical path of the early school; the curriculum subjects; the different processes involved in the school, and the contents and the way of teaching. Past and present of the early school; educators and children; learning and teaching; school culture and children's culture; brought up the perspective with which we look up on the playful phenomenon that tries to articulate them and allows us to jump up to a new level of conceptualization. In this way, play is based on a new teaching practices model of analysis in the early school and a pivot to encourage identity processes within children early education area.

Key word: Children's Play, Early Childhood Education, teaching practices

¹ Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.



Didáctica de la Educación Infantil. Reflexiones y Propuestas¹

Teaching children's education. Reflections and Proposals

Autora:
Rosa Violante²

En esta conferencia propongo presentar cinco reflexiones alrededor de la Didáctica de la Educación Infantil vinculadas con su estatus en tanto disciplina, con la caracterización de su objeto de estudio, con la tarea del docente, con las instituciones en las que se enseña y por último con el lugar que ha de ocupar en la formación docente. A partir de cada una de estas reflexiones planteo algunas propuestas a modo de líneas, para continuar pensando juntos la transformación de las prácticas docentes puestas en acción en el día a día del trabajo desarrollado con los niños y niñas menores de 6 años. Me siento parte de esta comunidad de aprendizaje y de una experiencia de construcción de conocimiento compartido, de la que hacemos parte todos los interesados en la educación inicial/infantil.

¹ Conferencia dictada en el II Congreso de Educación Infantil. Tecnológico de Aragón - Innovación Universitaria, Facultad de Educación y Ciencias Sociales, Aragón, 19 y 20 de mayo de 2018.
² Magister en Didáctica con especialización en Didáctica General. Docente en la Universidad Nacional de San Martín - Argentina.
Correo electrónico: rosa.violante@gmail.com

El Juego Simbólico en la Educación Infantil

La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil.

María Isabel Álvarez Ortiz
Susana Botero Pineda
Karen Julieth Díaz Varela
Luisa María Montoya David
María Camila Uribe Giraldo
Kimberly Villegas Oquendo

Asesora

Nataly Restrepo Restrepo

Institución universitaria Tecnológico de Antioquia

Licenciatura en Educación Preescolar

Medellín

2020

ANA MEGÍAS
LLANOS LOZANO

Cf

SERVICIOS SOCIOCULTURALES Y A LA COMUNIDAD

El juego infantil y su metodología

EDITEX



Editorial

Jugar es un asunto serio*

Carmen Martínez González

Pediatra CS Villalencia Facultad de Medicina, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.

Publicación trimestral
04 septiembre 2020
Correo: editorial@comunidad.comunidad@gmail.com

"La madurez del hombre es haber vuelto a encontrar la seriedad con que jugaba cuando era niño".
Friedrich Nietzsche

Cuanto más oportunidades tenga un niño de disfrutar de la riqueza y de la fantasía despreocupada del juego, más sólido será su desarrollo. Porque el juego en la infancia es mucho más que disfrute o diversión. Es un puente hacia la realidad, un medio para resolver los problemas, una fuente de identificaciones y un excelente entrenamiento para la vida. Respetar y entender el juego de los niños es una necesidad básica recogida en el artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño.

El juego, como el lenguaje, se inicia muy pronto en la vida, con la condición esencial de que haya adultos que interactúen con el niño. Desde el cuádras (peek a boo) del lactante al juego simbólico del niño pequeño o los juegos de reglas posteriores, la actividad lúdica juega, y nunca mejor dicho, un papel trascendente en el desarrollo madurativo. Esencialmente, porque mediante el juego el niño articula sus fantasías (su realidad interior) con los elementos de la realidad exterior a los que trans-

forma imaginativamente. Su importancia es tal que el juego es la vía principal de abordaje del consciente y de acceso al inconsciente, y una de las técnicas principales de tratamiento psicológico en la infancia.

Existen dos tipos de juegos:

- El juego espontáneo o libre (play). Este tipo de juego se inicia tempranamente y se caracteriza por la ausencia de reglas, excepto las impuestas por él mismo, habitualmente cambiantes, la ausencia de meta excepto el juego en sí mismo, y un componente claro de fantasía libre que determina lo que va a suceder en cada momento. Todo el juego libre tiene un contenido simbólico (pues emplea el nivel inconsciente para elaborar problemas de la realidad), pero denominamos **juego simbólico** al juego libre que aparece en torno a los dos años que consiste en simular situaciones, objetos o personajes que no están presentes (hacer "como si": rodar una piedra como si fuera un coche, disparar con un dedo como si fuera un arma...).

A través del juego libre el niño canaliza sentimientos y emociones, e interpreta el mundo externo e interno por medio de repeticiones y acti-

* Este texto está basado fundamentalmente en el libro de B. Bettelheim *No hay padres perfectos*, publicado por Drakontos, en 1994.
Cómo citar este artículo: Martínez González C. Jugar es un asunto serio. *Rev. Pediatr. Aten. Primaria*. 2020;21:227-9.

SECCIÓN: ARTÍCULOS

Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España)

Yolanda Alonso Álvarez¹
ORCID: 0000-0003-2953-8552
José María Pazos Couto¹
ORCID: 0000-0001-7234-6834

Resumen

Hasta la actualidad, ha sido mucha la documentación que se ha publicado a cerca de la importancia de la motricidad en el desarrollo integral de los niños y niñas. Con esta investigación pretendemos aproximarnos al conocimiento de la realidad concreta de la práctica motriz y averiguar qué importancia se le da a la misma en el segundo ciclo de Educación Infantil en las escuelas del Ayuntamiento de Vigo, España. Se ha optado por una metodología mixta, ya que se han analizado tanto datos cualitativos como cuantitativos. Como parte de la investigación se han visitado 43 escuelas de Vigo, el 50% del total, obteniendo una muestra total de cincuenta cuestionarios, los cuales fueron cubiertos por los profesionales encargados de dar motricidad en estos centros. Así mismo, se han analizado las Memorias Verificas de las universidades gallegas y el Decreto 330/2009 de Educación Infantil. Tras los resultados obtenidos, se pudo concluir que la totalidad de los profesionales consideraban que es importante trabajar la motricidad en las aulas de Educación Infantil, pero más de la mitad, un 58%, indicaba que no se trabajaba lo suficiente. Además, se pudo observar que la formación dada en las universidades gallegas en relación a la motricidad era escasa.

Palabras clave

Motricidad – Educación infantil – Profesorado – Dificultades – Programación.

¹ Universidad de Vigo, Pontevedra, España. Contacto: yalonso18@gmail.com; chema3@uvigo.es.

DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634202046207294>
This content is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.



Buscar Revistas Tesis Congresos

El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño

Carillo-Ojeda, María José^[1]; García-Herrera, Darvin Gabriel^[2]; Ávila-Medavilla, Carlos Marcelo^[1]; Erazo-Álvarez, Juan Carlos^[1]

[1] Universidad Católica de Cuenca

Localización: Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, ISSN-g 2542-3088, Vol. 5, N.º Extra 1, 2020 (Ejemplar dedicado a: Especial Educación), págs. 430-448

Idioma: español

Títulos paralelos:

Play as motivation in the child's learning-teaching process

Texto completo (pdf)

Dialnet Métricas: 2 Citas

Resumen

Español

El presente trabajo investigativo tiene por objetivo analizar el nivel de interés y motivación de los niños de Educación Inicial en el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de la implementación de juegos y videos didácticos basados en las TIC, la investigación se llevó a cabo bajo un paradigma descriptivo con enfoque no experimental. Como resultado se evidenció un alto nivel de motivación en los niños desde el inicio hasta el final de la jornada al emplear juegos y videos didácticos en el aula y por consiguiente desean que la actividad dure más tiempo. Se concluye entonces que el juego y el aprendizaje están íntimamente ligados, el uso de los juegos didácticos será el camino que les haga más fácil el aprendizaje, sin que se tome un momento de desorden con escasas normas y reglas, por esta razón que los docentes deben adoptar estos métodos y herramientas para llegar a sus alumnos

English

This research work aims to analyze the level of interest and motivation of children in Initial Education in the teaching-learning process, through the implementation of ICT-based educational games and videos, the research was carried out under a descriptive paradigm with a non-experimental approach. As a result, a high level of motivation was evident in the children from the beginning to the end of the day

inCOM URB

Institut de la Comunicació
Universitat Autònoma de Barcelona

Gamificación en aulas universitarias

10

Ruth S. Contreras
Jose Luis Egguia
(Eds.)



Buscar Revistas Tesis Congresos

Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil

José Alberto Gallardo López^[1]; Pedro Gallardo Vázquez^[2]

[1] Universidad Pablo de Olavide

[2] Universidad de Sevilla

Localización: Hekademos: revista educativa digital, ISSN-L 1989-3558, N.º 24, 2018, págs. 41-51

Idioma: español

Títulos paralelos:

Theories about the game and its importance as an educational resource for the integral development of children

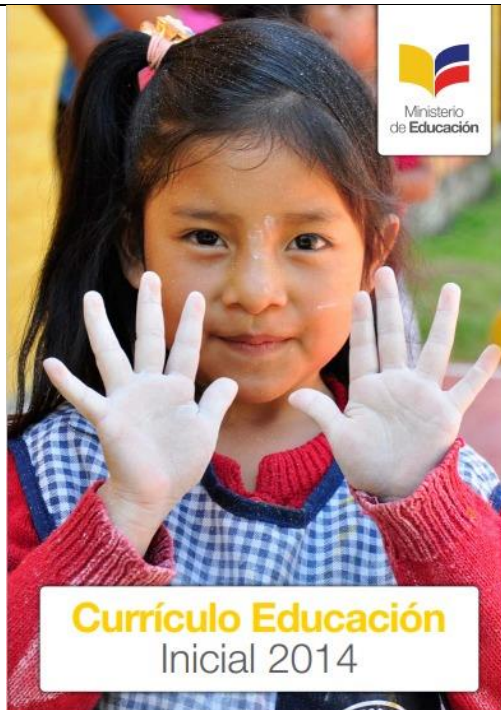
Texto completo (pdf)

Dialnet Métricas: 18 Citas

Resumen

Español

El presente trabajo aborda el tema de la importancia del juego como herramienta educativa y sus beneficios en el desarrollo integral de la persona. El objetivo de la investigación es evidenciar los beneficios que aporta el juego como herramienta didáctica para el desarrollo social y educativo. La metodología empleada se fundamenta en el análisis de la productividad científica del fenómeno, a partir de la revisión de los principales contenidos presentes en publicaciones científicas de impacto. Los datos obtenidos permiten realizar una aproximación histórica al estado del fenómeno y su evolución. En este trabajo de investigación se define el concepto de juego, se muestra la importancia del juego en la sociedad y la cultura como herramienta educativa, y se exponen y comparan las teorías sobre el desarrollo del juego de Claparède, Piaget, Vigotsky y Elkonin, Chateau y Sutton-Smith y Roberts. Finalmente, se muestran las conclusiones, en las que se destaca la importancia que, según las teorías analizadas, tiene el juego en el desarrollo socioeducativo de las personas.



Currículo Educación
Inicial 2014

Anexo 2. SOLICITUD A LA DRA. CONSUELO PARA INGRESAR EN LA INSTITUCIÓN

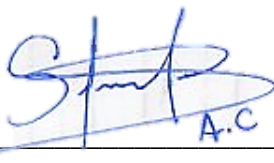
Machala, 27 de enero de 2022

Dra. Consuelo Reyes Cedeño
Coordinadora de la carrera de Educación inicial
Presente

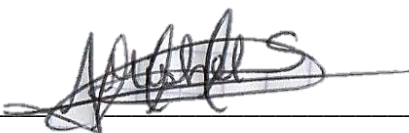
De mis consideraciones. -

Reciba un cordial saludo, y a su vez hago conocer a usted que las estudiantes CRESPO LARGO ANA LIZZETH y SÁNCHEZ CHILLOGALLI ALLISON MISHEL, estudiantes del Séptimo PAO, con el tema titulado: **GAMIFICACIÓN Y LA ESTIMULACIÓN DE LA MOTRICIDAD FINA EN EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL II**, en este sentido la implementación de los instrumentos de investigación se realizará en la institución educativa: Sulima García Valarezo, por ello solicito a usted se haga conocer a la directora, Lcda. Martha Torres Gordillo, para la obtención de la autorización y poder aplicar: Guía de observación, un cuestionario con preguntas abiertas y un formulario con preguntas cerradas.

Por su atención, agradecemos su apoyo y comprensión.



CRESPO LARGO ANA LIZZETH



SÁNCHEZ CHILLOGALLI ALLISON MISHEL

Anexo 3. OFICIO DIRIGIDO A LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

D.L. NO. 69-04 DE 14 DE ABRIL DE 1969

Calidad, Pertinencia y Calidez

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACION INICIAL

Oficio No. UTMACH-PCS-EI-2022-094-OF

Machala, mayo 26 de 2022

Lda. Martha Torres Gordillo
UNIDAD EDUCATIVA SULIMA GARCÍA VALAREZO
Ciudad. -

De nuestra consideración:

Reciba un cordial saludo y deseándole éxitos en sus funciones diarias, los estudiantes de séptimo y octavo semestre de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Machala, en el proceso de titulación tienen que elaborar una investigación para poder realizar un ensayo.

Por tal motivo, con el debido respeto le solicitamos se digne autorizar el permiso correspondiente a las estudiantes **CRESCO LARGO ANA LIZZETH** y **SÁNCHEZ CHILLOGALLI ALLISON MISHEL**, para consultar a los docentes datos importantes que seá ubicados en los instrumentos de investigación (**guía de observación y un formulario con preguntas cerradas**) y posteriormente aplicarlos de forma virtual y/o presencial en la institución que usted acertadamente dirige, datos que les servirá para su trabajo de investigación titulado: **"EL CONTEXTO VIRTUAL Y LA ESTIMULACIÓN DE LA MOTRICIDAD FINA EN EDUCACIÓN INICIAL 2"**.

Cabe mencionar que los datos que se obtengan se mantendrán en absoluta reserva y se utilizarán únicamente con fines del presente estudio.

Por la favorable atención, le expresamos nuestro sincero agradecimiento.

Atentamente,



Escanea el código QR para
CUELLO
CONSUELO REYES
CEDENO

DRA. CONSUELO REYES CEDENO
Coordinadora de la Carrera de Educación Inicial



Anexo 4. RESPUESTA DE LA INSTITUCIÓN POR PARTE DE LA DIRECTORA



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA SULIMA GARCÍA VALAREZO

DIRECCIÓN: Vela 12-02 entre Sucre y Pasaje TELEFONO No 072930214 EMAIL: 07h00275@gmail.com
MACHALA - EL ORO - ECUADOR


LA QUE SUSCRIBE ING. MARTHA ALEXANDRA TORRES GORDILLO DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA SULIMA GARCIA VALAREZO, DE LA PARROQUIA: MACHALA, CANTÓN: MACHALA, PROVINCIA: EL ORO.

CERTIFICA:

Que las estudiantes CRESPO LARGO ANA LIZZETH con número de cédula 0705287233 Y SANCHEZ CHILLOGALLI ALLISON MISHEL con cédula número 0750189581 estudiantes del octavo semestre de la carrera de EDUCACION INICIAL SUB NIVEL 2 de la Universidad Técnica de Machala han realizado en esta institución la aplicación de instrumentos de investigación los mismos que se recopilaron para la guía de observación y formulario de preguntas cerradas. Tema : GAMIFICACIÓN Y LA ESTIMULACIÓN DE LA MOTRICIDAD FINA EN EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL II .

La realización se coordinó en las siguientes fechas :
Lunes 13 de junio del 2022.
Miércoles 15 de junio del 2022.
Lunes 20 de junio del 2022

Machala, 10 agosto del 2022


Ing. MARTHA TORRES GORDILLO
DIRECTORA DEL PLANTEL



Anexo 5. OFICIO PARA LA SOCIALIZACIÓN DE LA PROPUESTA INTEGRADORA.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Machala, agosto 09 de 2022

Lcda. Martha Torres Gordillo
UNIDAD EDUCATIVA SULIMA GARCÍA VALAREZO
Ciudad. -

De nuestra consideración:

Reciba un cordial saludo y deseándole éxitos en sus funciones diarias, los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Machala, en el proceso de titulación tienen que socializar la propuesta de investigación.

Por tal motivo, con el debido respeto le solicitamos se digne autorizar el permiso correspondiente a las estudiantes **CRESPO LARGO ANA LIZZETH** con número de cédula **0705287233** y **SÁNCHEZ CHILLOGALLI ALLISON MISHEL** con número de cédula **0750189581**, para realizar una socialización de la propuesta integradora denominada "Guía metodológica con actividades educativas para el fortalecimiento de la gamificación" con los docentes y padres de familia de Educación inicial subnivel II, las mismas que serán de ayuda para estimular a los niños y niñas.

Por su atención, agradecemos su apoyo y comprensión.

Atentamente,



CRESPO LARGO ANA LIZZETH



SÁNCHEZ CHILLOGALLI ALLISON MISHEL

Anexo 6. GUÍA DE OBSERVACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Facultad de Ciencias sociales
Carrera de Educación Inicial
GUÍA DE OBSERVACIÓN

Objetivo: Observar el uso de la gamificación en los niños de Educación Inicial II de las secciones 1 y 2.

Parte I. Gamificación

a. Beneficios de la gamificación.

Indicadores	Respuestas		Total
	Si	No	
1. Los niños colaboran activamente en trabajos grupales.			
2. Los niños obtienen recompensas al terminar el juego propuesto por la docente.			
3. Se evidencia el interés de los infantes al realizar diferentes juegos.			
4. Los niños aprenden por medio del juego.			

b. Tipos de juegos

Indicadores	Respuestas		Total
	Si	No	
1. El niño dramatiza con sus juguetes o imita personajes en el aula.			
2. Los infantes respetan las reglas de los juegos.			
3. Se evidencia que los niños construyen figuras con materiales de construcción.			

c. Aplicaciones tecnológicas.

Indicadores	Respuestas		Total
	Si	No	
1. Los niños reconocen las tecnologías de información y comunicación			
2. Se evidenció la utilización de recursos educativos digitales como: videos, audios o imágenes.			
3. Los infantes utilizan juegos digitales educativos			

Parte II. Estimulación de la motricidad fina

a. Estimulación

Indicadores	Respuestas		Total
	Si	No	
1. Los educandos resuelven problemas simples con facilidad.			
2. Se observa la unión entre el alumno y el docente.			
3. Se evidencia que los infantes aprenden de manera rápida.			

b. Desarrollo de la motricidad fina.

Indicadores	Respuestas		Total
	Si	No	
1. Se evidencia el desenvolvimiento de los músculos pequeños de los niños y niñas.			
2. Los infantes presentan conciencia de su propio cuerpo.			
3. Se observa dificultades de la motricidad fina.			
4. Los pequeños estudiantes manejan el lápiz con el dedo índice y pulgar.			

c. La coordinación motriz.

Indicadores	Respuestas		Total
	Si	No	
1. Se evidencia una correcta coordinación viso- manual en los infantes.			
2. Los infantes presentan coordinación fonética.			
3. Se observa una adecuada coordinación facial en los niños y niñas.			

Anexo 7. FORMULARIO CON PREGUNTAS CERRADAS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA Facultad de Ciencias sociales Carrera de Educación Inicial

FORMULARIO CON PREGUNTAS CERRADAS

Objetivo: Obtener información sobre el conocimiento de la gamificación y la estimulación de la motricidad fina en los padres de familia de Educación Inicial II de las secciones 1 y 2.

- 1. ¿Cree usted que el juego beneficia en el aprendizaje de los infantes?**
 Si
 No

- 2. ¿Está usted de acuerdo, que los juegos dentro del aula deben tener pasos?**
 De acuerdo
 Desacuerdo

- 3. ¿Cree usted que el juego sirve como motivación en el aula infantil?**
 Si
 No

- 4. Está de acuerdo usted, que los infantes deben tener retos educativos para su aprendizaje significativo.**
 Si
 No

- 5. ¿Considera usted que los niños deben respetar los juegos que tiene reglas?**
 Si
 No

- 6. ¿Está usted de acuerdo que la tecnología en la educación no solo es manipular un aparato electrónico?**
- De acuerdo
 Desacuerdo
- 7. ¿Está usted de acuerdo, que se utilicen los videos, imágenes y audios para el aprendizaje de los niños?**
- De acuerdo
 Desacuerdo
- 8. ¿Considera usted que es necesario aplicar juegos en el aula?**
- Si
 No
- 9. ¿Está usted de acuerdo que la estimulación es fundamental para el desenvolvimiento del infante?**
- De acuerdo
 Desacuerdo
- 10. ¿El contacto directo entre el adulto- niño satisface las necesidades para mejorar su desenvolvimiento?**
- Verdadero ____
Falso ____
- 11. ¿Considera usted en los primeros años de vida el infante aprende rápido?**
- Si
 No
- 12. ¿Está de acuerdo que es importante desarrollar los movimientos de la mano, los gestos y el lenguaje en los infantes?**
- De acuerdo
 Desacuerdo

- 13. ¿Cree usted que el infante conoce las funciones de cada parte de su cuerpo?**
- Si
 - No
- 14. ¿El escaso estímulo en el movimiento de los músculos pequeños del cuerpo genera dificultades en los pequeños?**
- Verdadero ____
- Falso ____
- 15. ¿Está de acuerdo que los infantes deben agarrar el lápiz con el índice, el pulgar y medio?**
- De acuerdo
 - Desacuerdo
- 16. ¿Qué nivel de coordinación entre la mano y ojos el infante presenta al momento de ejecutar una actividad? como: colorear, insertar o encajar.**
- Baja
 - Media
 - Alta
- 17. La pronunciación de palabras en los niños y niñas es: excelente (1), muy malo (2), bueno (3), regular (4) y malo (5).**
- Excelente
 - Muy bueno
 - Bueno
 - Regular
 - Malo

Anexo 8. TABLAS DEL FORMULARIO CON PREGUNTAS CERRADAS

1. ¿Cree usted que el juego beneficia el aprendizaje de los infantes?

Si – no

Preguntas	Respuestas		Gráfico
	Si	No	
¿Cree usted que el juego beneficia el aprendizaje de los infantes?	41	0	<p>The bar chart shows the distribution of responses for the question '¿Cree usted que el juego beneficia el aprendizaje de los infantes?'. The y-axis represents the number of responses, ranging from 0 to 50 in increments of 10. The x-axis has two categories: 'Si' and 'No'. A blue bar for 'Si' reaches the value of 41, and there is no bar for 'No'.</p>
Análisis	Los datos evidencian que todos los informantes mencionan que el juego es de gran beneficio para el aprendizaje de los niños en educación inicial		

2. ¿Está usted de acuerdo, que los juegos dentro del aula deben tener pasos?

De acuerdo – desacuerdo

Preguntas	Respuestas		Gráfico
	De acuerdo	Desacuerdo	
¿Está usted de acuerdo, que los juegos dentro del aula deben tener pasos?	39	2	<p>The bar chart shows the distribution of responses for the question '¿Está usted de acuerdo, que los juegos dentro del aula deben tener pasos?'. The y-axis represents the number of responses, ranging from 0 to 60 in increments of 20. The x-axis has two categories: 'De acuerdo' and 'Desacuerdo'. A blue bar for 'De acuerdo' reaches the value of 39, and an orange bar for 'Desacuerdo' reaches the value of 2.</p>
Análisis	La información recolectada evidencia que 39 padres están de acuerdo que el juego debe tener pasos a seguir, a diferencia de 2 padres que están en desacuerdo.		

3. ¿Cree usted que el juego sirve como motivación en el aula infantil?

Si – No

Preguntas	Respuestas		Gráfico
	Si	No	
¿Cree usted que el juego sirve como motivación en el aula infantil?	41	0	
Análisis	Se evidencia en los datos recolectados que todos los participantes creen que el juego sirve para motivar al infante en Educación inicial.		

4. ¿Está de acuerdo usted, que los infantes deben tener retos educativos para su aprendizaje significativo?
De acuerdo – Desacuerdo

Preguntas	Respuestas		Gráfico
	De acuerdo	Desacuerdo	
¿Está de acuerdo usted, que los infantes deben tener retos educativos para su aprendizaje significativo?	37	4	
Análisis	La información recolectada evidencia que 37 padres están de acuerdo que los niños y niñas deben tener retos educativos para un aprendizaje significativo, mientras que 4 padres que están en desacuerdo.		

5. ¿Considera usted que los niños deben respetar los juegos que tiene reglas?
Si --- No

Preguntas	Respuestas		Gráfico
	Si	No	
¿Considera usted que los niños deben respetar los juegos que tiene reglas?	40	1	
Análisis	Los datos evidencian que 40 informantes mencionan que los niños deben respetar las reglas del juego, mientras que 1 informante afirma que no es necesario.		

6. ¿Está usted de acuerdo que la tecnología en la educación no solo es manipular un aparato electrónico?

De acuerdo --- Desacuerdo

Preguntas	Respuestas		Gráfico
	De acuerdo	Desacuerdo	
¿Está usted de acuerdo que la tecnología en la educación no solo es manipular un aparato electrónico?	36	5	<p>Tecnología en educación</p> <p>40 30 20 10 0</p> <p>■ De acuerdo ■ Desacuerdo</p>
Análisis	La información recolectada evidencia que 36 padres de familia están de acuerdo que la tecnología no solo significa manipular un aparato electrónico, sin embargo 5 padres de familia que están en desacuerdo.		

7. ¿Está usted de acuerdo, que se utilicen los videos, imágenes y audios para el aprendizaje de los niños?

De acuerdo --- desacuerdo

Preguntas	Respuestas		Gráfico
	De acuerdo	Desacuerdo	
¿Está usted de acuerdo, que se utilicen los videos, imágenes y audios para el aprendizaje de los niños?	40	1	<p>Tecnología para el aprendizaje</p> <p>50 40 30 20 10 0</p> <p>■ De acuerdo ■ Desacuerdo</p>
Análisis	Los datos evidencian que 40 participantes mencionan que en el aula debe utilizarse videos, imágenes y audios para el aprendizaje de los niños, sin embargo 1 participante afirma que no es necesario.		

8. ¿Considera usted que es necesario aplicar juegos en el aula?

Si --- No

Preguntas	Respuestas		Gráfico
	Si	No	
¿Considera usted que es necesario aplicar juegos en el aula?	40	1	<p>A bar chart titled "Juego en el aula" with a vertical axis from 0 to 50. The 'Si' bar (blue) reaches 40, and the 'No' bar (orange) reaches 1. A legend at the bottom identifies the colors: blue for 'Si' and orange for 'No'.</p>
Análisis	La información recolectada evidencia que 40 padres de familia consideran que el juego en el aula para la construcción de aprendizajes, sin embargo 1 padre de familia no lo considera necesario.		

9. ¿Está usted de acuerdo que la estimulación es fundamental para el desenvolvimiento del infante?

De acuerdo --- Desacuerdo.

Preguntas	Respuestas		Gráfico
	De acuerdo	Desacuerdo	
¿Está usted de acuerdo que la estimulación es fundamental para el desenvolvimiento del infante?	41	0	<p>A bar chart titled "Estimulación" with a vertical axis from 0 to 60. The 'De acuerdo' bar (blue) reaches 41, and the 'Desacuerdo' bar (orange) is at 0. A legend at the bottom identifies the colors: blue for 'De acuerdo' and orange for 'Desacuerdo'.</p>
Análisis	Los datos evidencian que todos los informantes mencionan que la estimulación es fundamental para el desenvolvimiento del infante.		

10. ¿El contacto directo entre el adulto- niño satisface las necesidades para mejorar su desenvolvimiento?

De acuerdo --- Desacuerdo.

Preguntas	Respuestas		Gráfico
	De acuerdo	Desacuerdo	
¿El contacto directo entre el adulto- niño satisface las necesidades para mejorar su desenvolvimiento?	39	2	<p>A bar chart titled "Contacto directo" with a vertical axis from 0 to 60. The blue bar for "De acuerdo" reaches 39, and the orange bar for "Desacuerdo" reaches 2.</p>
Análisis	La información recolectada evidencia que 39 padres están de acuerdo que el contacto entre el adulto- niño satisface las necesidades del infante, a diferencia de 2 padres que están en desacuerdo.		

11. ¿Considera usted en los primeros años de vida el infante aprende rápido?
Si --- No

Preguntas	Respuestas		Gráfico
	Si	No	
¿Considera usted en los primeros años de vida el infante aprende rápido?	37	4	<p>A bar chart titled "Aprendizaje rápido" with a vertical axis from 0 to 40. The blue bar for "Si" reaches 37, and the orange bar for "No" reaches 4.</p>
Análisis	Los datos evidencian que 37 participantes afirman que en los primeros años de vida el niño o niña tiene un aprendizaje rápido, mientras que 4 participantes afirma que no aprenden rápido.		

12. ¿Está de acuerdo que es importante desarrollar los movimientos de la mano, los gestos y el lenguaje en los infantes?
De acuerdo --- Desacuerdo

Preguntas	Respuestas		Gráfico
	De acuerdo	Desacuerdo	
¿Está de acuerdo que es importante desarrollar los movimientos de la mano, los gestos y el lenguaje en los infantes?	41	0	
Análisis	Los datos evidencian que todos los informantes mencionan que desarrollar movimientos motrices y el lenguaje es importante para el crecimiento del infante.		

13. ¿Cree usted que el infante conoce las funciones de cada parte de su cuerpo?
Si --- No

Preguntas	Respuestas		Gráfico
	Si	No	
¿Cree usted que el infante conoce las funciones de cada parte de su cuerpo?	26	15	
+ Análisis	La información recolectada evidencia que 26 padres de familia consideran que sus hijos conocen la función de la parte de su cuerpo, sin embargo 15 padres de familia afirman que no conocen.		

14. ¿El escaso estímulo en el movimiento de los músculos pequeños del cuerpo genera dificultades en los pequeños?
Verdadero --- Falso.

Preguntas	Respuestas		Gráfico
	Verdadero	Falso	
¿El escaso estímulo en el movimiento de los músculos pequeños del cuerpo genera dificultades en los pequeños?	38	3	<p>Estimulación de los músculos pequeños</p> <p>40 30 20 10 0</p> <p>■ VERDADERO ■ FALSO</p>
Análisis	Los datos evidencian que 38 participantes afirman que el no estimular correctamente a los niños y niñas puede generar dificultades, mientras que 3 participantes afirma que no es necesario estimularlos.		

15. ¿Está de acuerdo que los infantes deben agarrar el lápiz con el índice, el pulgar y medio?

De acuerdo --- Desacuerdo

Preguntas	Respuestas		Gráfico
	De acuerdo	Desacuerdo	
¿Está de acuerdo que los infantes deben agarrar el crayón con el índice, el pulgar y medio?	35	6	<p>Agarre del crayón</p> <p>40 30 20 10 0</p> <p>■ De acuerdo ■ Desacuerdo</p>
Análisis	La información recolectada evidencia que 35 padres están de acuerdo que los infantes deben agarrar el lápiz con los dedos, índice, pulgar y medio, a diferencia de 6 padres que están en desacuerdo.		

16. ¿Qué nivel de coordinación entre la mano y ojos el infante presenta al momento de ejecutar una actividad? como: colorear, insertar o encajar.

Media --- Alta --- Baja.

Preguntas	Respuestas			Gráfico
	Media	Alta	Baja	
¿Qué nivel de coordinación entre la mano y ojos el infante presenta al momento de ejecutar una actividad? como: colorear, insertar o encajar.	20	17	4	<p>Nivel de coordinación ojo-mano.</p>
Análisis	Los datos evidencian que 20 informantes manifiestan que el nivel de coordinación de sus hijos es media, 17 informantes afirman que es alta y 4 informantes afirman que sus hijos presentan una baja coordinación ojo-mano.			

17. La pronunciación de palabras en los niños y niñas es:
Excelente (1) -- muy bueno (2) -- bueno (3) -- regular (4).

Preguntas	Respuestas				Gráfico
	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	
La pronunciación de palabras en los niños y niñas es:	8	13	16	4	<p>Pronunciación de palabras</p>
Análisis	Los datos evidencian que 8 participantes afirman que sus hijos pronuncian excelente las palabras, mientras que 13 participantes solo deducen que es muy buena la pronunciación, 16 participantes manifiestan que es buena y 4 participantes expresaron que pronuncian de forma regular las palabras.				