



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Influencia de la Gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado.

Digna Liliana Serrano Minuche

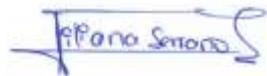
(Proyecto de desarrollo en opción al título de Magíster en Educación Inicial)

TUTOR: Dr. Jorge Washington Valarezo Castro

MACHALA 2023

RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Yo, Digna Liliana Serrano Minuche con cédula de identidad número 0704794643, declaro que el trabajo de "Influencia de la Gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado", en opción al título de Magister en Educación Inicial, es original y auténtico; cuyo contenido: conceptos, definiciones, datos empíricos, criterios, comentarios y resultados son de mi exclusiva responsabilidad.



Digna Liliana Serrano Minuche

C.I.: 0704794643

Machala, 16 mayo del 2023

Influencia de la Gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	dspace.uniandes.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
2	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	<1 %
3	Submitted to Universidad de Lima Trabajo del estudiante	<1 %
4	Submitted to Universidad de Guayaquil Trabajo del estudiante	<1 %
5	Submitted to Universidad del Atlántico Medio Trabajo del estudiante	<1 %
6	Submitted to Universidad de Cádiz Trabajo del estudiante	<1 %
7	fr.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
8	Submitted to Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil Trabajo del estudiante	<1 %

9	redined.educacion.gob.es Fuente de Internet	<1 %
10	www.criteria.es Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to Universidad San Jorge Trabajo del estudiante	<1 %
13	Submitted to Universidad Politecnica Salesiana del Ecuador Trabajo del estudiante	<1 %
14	Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla Trabajo del estudiante	<1 %
15	Submitted to Universidad de Almeria Trabajo del estudiante	<1 %
16	www.elcomercio.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Yo, JORGE WASHINGTON VALAREZO CASTRO, con cédula de identidad número 0703594705; tutor del trabajo de "Influencia de la Gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado", en opción al título de Magister en Educación Inicial, ha sido revisado, enmarcado en los procedimientos científicos, técnicos, metodológicos y administrativos establecidos por el Centro de Posgrado de la Universidad Técnica de Machala (UTMACH), razón por la cual doy fe de los méritos, suficientes para que sea presentado a evaluación.



Jorge Washington Valarezo Castro

Tutor de trabajo

Ced. No 0703594705

Machala, 22 de junio del 2023

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Digna Liliana Serrano Minuche con cédula de identidad número 0704794643, autor del trabajo de titulación "Influencia de la Gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado", en opción al título de Magister en Educación Inicial, declaro bajo juramento que:

- El trabajo aquí descrito es de mi autoría, que no ha sido presentado previamente para ningún grado o calificación profesional. En consecuencia, asumo la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.
- Cede a la Universidad Técnica de Machala de forma exclusiva con referencia a la obra en formato digital los derechos de:
 - a. Incorporar la mencionada obra en el repositorio institucional para su demostración a nivel mundial, respetando lo establecido por la Licencia *Creative Commons Attribution-NoCommercial* – Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY NCSA 4.0); la Ley de Propiedad Intelectual del Estado Ecuatoriano y el Reglamento Institucional.
 - b. Adecuarla a cualquier formato o tecnología de uso en INTERNET, así como correspondiéndole como Autora la responsabilidad de velar por dichas adaptaciones con la finalidad de que no se desnaturalice el contenido o sentido de la misma.



Digna Liliana Serrano Minuche

C.I.: 0704794643

Machala, 16 mayo del 2023

CERTIFICACIÓN DE PUBLICACIÓN

RESUMEN

El presente proyecto tiene como objetivo principal identificar la influencia de la gamificación en el favorecimiento de los aprendizajes en niños de 3 a 5 años en aulas multigrados lo que llevó a proponer la implementación de actividades micro curriculares gamificadas para potenciar el aprendizaje. Este trabajo tuvo como base el estudio bibliográfico respecto de la importancia de la gamificación como herramienta pedagógica para fomentar el aprendizaje y la participación de los niños en entornos educativos multigrado. Se destacó la influencia positiva de los juegos como estrategias gamificadas en el proceso de aprendizaje de los niños de educación inicial. La investigación se desarrolló mediante un enfoque cualitativo, utilizando metodologías como la inductiva-deductiva, lo analítico-sintético y lo empírico. Se utilizaron técnicas como la entrevista y la observación para recopilar información relevante. Los resultados obtenidos de la valoración de los expertos mostraron una alta aceptación y validación de la propuesta. Los puntajes obtenidos en los criterios evaluados indicaron la relevancia, claridad y aporte de la propuesta, así como su ajuste a los requerimientos de implementación y aplicabilidad en el área de estudio. En base a los resultados, se concluye que la gamificación es una herramienta efectiva para fomentar el aprendizaje y la participación de los niños en aulas multigrado. La revisión bibliográfica proporcionó una base sólida para comprender los fundamentos teóricos y conceptuales de la gamificación en la educación inicial. Además, se destacó la importancia de adaptar las estrategias gamificadas a las necesidades y capacidades específicas de los niños, así como establecer una estructura pedagógica flexible que promueva el aprendizaje activo y significativo. La validación de la propuesta por parte de los especialistas confirmó su relevancia, aplicabilidad y otras características positivas en el área de estudio. Estos hallazgos respaldan la solidez de la propuesta como una herramienta pedagógica efectiva para estimular el aprendizaje en niños en el contexto educativo multigrado. En conclusión, esta tesis ha demostrado que la implementación de actividades micro curriculares gamificadas es una estrategia relevante y efectiva para potenciar el aprendizaje en niños de 3 a 5 años en aulas multigrado. Los resultados respaldan la validez y calidad de la propuesta, lo que proporciona una base sólida para su implementación en el contexto educativo. Se recomienda un enfoque integral y una planificación adecuada que incluya la formación docente, recursos y herramientas apropiadas, así como una evaluación continua de los resultados obtenidos.

PALABRAS CLAVES: Gamificación, Aprendizaje, Aulas multigrado, Actividades micro curriculares, Educación inicial.

ABSTRACT

The main objective of this project is to investigate the implementation of gamified micro curricular activities to enhance learning in multigrade classrooms with children aged 3 to 5 years old. A study combining theoretical and empirical methods was conducted to collect and analyze data. In the theoretical framework, the importance of gamification as a pedagogical tool to promote learning and children's participation in multigrade educational environments was examined. The positive influence of games as gamified strategies in the learning process of early childhood education was highlighted. The research was conducted using a mixed-method approach, employing theoretical methods such as inductive-deductive, analytic-synthetic, and empirical methods. Techniques such as interviews and observations were used to gather relevant information. The results obtained from expert assessment showed a high acceptance and validation of the proposal. The scores obtained in the evaluated criteria indicated the relevance, clarity, and contribution of the proposal, as well as its suitability for implementation and applicability in the field of study. Based on the results, it is concluded that gamification is an effective tool to promote learning and children's participation in multigrade classrooms. The literature review provided a solid foundation for understanding the theoretical and conceptual fundamentals of gamification in early childhood education. Furthermore, the importance of adapting gamified strategies to the specific needs and abilities of children was emphasized, along with establishing a flexible pedagogical structure that promotes active and meaningful learning. The validation of the proposal by experts confirmed its relevance, applicability, and other positive characteristics in the field of study. These findings support the robustness of the proposal as an effective pedagogical tool to enhance learning in children in the multigrade educational context. In conclusion, this thesis has demonstrated that the implementation of gamified micro curricular activities is a relevant and effective strategy to enhance learning in children aged 3 to 5 years old in multigrade classrooms. The results support the validity and quality of the proposal, providing a solid foundation for its implementation in the educational context. An integral approach and adequate planning are recommended, including teacher training, appropriate resources and tools, as well as continuous evaluation of the results obtained.

KEYWORDS: Gamification, Learning, Multigrade classrooms, Micro curricular activities, Early childhood education.

Tabla de contenido

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	4
CERTIFICACIÓN DE PUBLICACIÓN	6
RESUMEN	7
ABSTRACT.....	8
LISTA DE FIGURAS	11
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	4
ANTECEDENTES.....	4
1.1. Antecedentes históricos	4
1.2. Antecedentes conceptuales y referenciales.....	6
1.3. Antecedentes contextuales.....	8
1.3.1. Diferencias entre juego y gamificación	10
1.3.2. Gamificación en educación infantil	12
1.3.3. Ventajas de la implementación de la gamificación en el aula.....	13
1.3.4. La gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje.....	14
1.3.5. Instituciones educativas multigrado en el Ecuador.....	15
1.3.6. Nivel y subnivel del sistema nacional educativo	17
1.3.7. Instituciones educativas multigrado y sus tipologías.....	18
1.3.8. Características del espacio y ambiente del aula multigrado.	19
1.3.9. Formación y rol del docente para escuelas multigrado.....	20
1.3.10. Enfoque metodológico en entornos ultigrados	21
1.3.11. La diversidad y heterogeneidad	22
1.4. Procesos de aprendizaje de los niños de los subniveles de inicial 2 y preparatoria. .	23
1.4.1. Procesos de aprendizaje.....	23
1.4.2 Condiciones individuales y ambientales para el aprendizaje	24
1.4.3Consideraciones entorno a la teoría de Jean Piaget.....	24
1.4.3.1 Sub-periodo preoperacional.....	25
CAPITULOII.....	27
2. MARCO METODOLÓGICO.....	27
2.1. Tipo de diseño, estudio e investigación realizada.....	277
2.1.2. El enfoque cualitativo.....	27
2.2. Paradigma o enfoque desde el que se realizo la ivestigación.....	27

2.3. Población y muestra.....	28
2.4. Operacionalización de las variables.....	29
2.5 Metodos empleados.....	30
2.5.1. El método inductivo y deductivo.....	30
2.5.2. El método analítico y sintético.....	30
2.6. Método empírico.....	31
2.6.1. Descripción de los instrumentos y técnicas para la recolección de información...31	
2.7. Análisis e interpretación de los resultados de los instrumentos aplicados.....	34
CAPITULO III.....	38
GAMIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES CURRICULARES PARA NIÑOS DE LA ESCUELA EDUCATIVA MULTIGRADO SEGUNDO COELLO FIGUEROA CIRCUITO EDUCATIVO 07D01C03	
	388
3.1. Título de la propuesta	388
3.2. Introducción.....	3939
3.3. Ubicación y beneficiarios.....	399
3.4. Justificación.....	40
3.5. Objetivos.....	41
3.5.1 General.....	41
3.5.2 Especifico.....	41
3.6. Desarrollo de la propuesta.....	41
CAPITULO IV.....	61
4.1 Análisis de los resultados obtenidos.....	61
4.2. Resultados valoración de expertos.....	62
4.3. Conclusiones de la validación de la propuesta.....	62
4.4. Consideraciones finales.....	63

LISTA DE FIGURAS

Figura. 1 Antecedentes conceptuales del documento.	6
Figura. 2 Elementos del juego.	8
Figura. 3 Secuencia de la gamificación.	11
Figura. 4 Niveles y subniveles con edades sugeridas en la Educación General Básica.	18
Figura. 5 Tipología de las instituciones educativas.	19
Figura. 6 Elementos a considera en la diversidad y heterogeneidad en la gamificación.	23

INTRODUCCIÓN

La educación inicial, que abarca los primeros años de escolaridad de los niños, es un período crítico en su proceso de desarrollo y formación. Durante esta etapa, los niños comienzan a adquirir habilidades cognitivas, sociales y emocionales fundamentales que sentarán las bases para su aprendizaje futuro. Es por ello importante contar con estrategias pedagógicas efectivas que estimulen y potencien el proceso de aprendizaje en esta etapa temprana.

En los últimos años, la gamificación ha emergido como una estrategia metodológica innovadora que ha ganado atención en el campo de la educación. La gamificación consiste en el uso de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de aprovechar la motivación intrínseca que los juegos generan en los individuos para fomentar la participación, la motivación y el aprendizaje. En el ámbito de la educación inicial, la gamificación ha sido considerada una estrategia prometedora para crear ambientes de aprendizajes lúdicos y participativos que sean adecuados para los niños en sus primeros años de escolaridad.

El presente estudio se enfoca en la incidencia de la gamificación en el desarrollo del aprendizaje de los niños de Inicial 2 y primero de Educación General Básica (1EGB) en aulas multigrado. Las aulas multigrado, que hace referencia al lugar en donde se agrupan niños de diferentes edades y niveles educativos en un mismo espacio, presentan retos pedagógicos particulares que requieren de estrategias flexibles y adaptadas a las necesidades y capacidades de los niños involucrados. En este contexto, la gamificación se convierte en una herramienta efectiva para fomentar el aprendizaje y la participación de los niños en aulas multigrado.

En este contexto, una opción efectiva para enriquecer el aprendizaje de los estudiantes es la implementación de la gamificación digital, como lo ejemplifica Minecraft Edu. Este último constituye una variante educativa del exitoso videojuego Minecraft, diseñada específicamente para su aplicación en entornos escolares. Esta plataforma pone a disposición de los docentes diversas herramientas y recursos adicionales, habilitándolos para aprovechar al máximo el potencial educativo de Minecraft y emplearlo como una valiosa herramienta pedagógica dentro del aula.

Una de las características más destacadas de estas herramientas es su capacidad para adaptarse a diferentes niveles y edades. Esto es especialmente beneficioso en entornos

multigrado, donde los niños de diferentes edades y habilidades comparten el mismo espacio educativo puesto que permite a los educadores crear actividades y desafíos que se ajusten a las necesidades de cada grupo de estudiantes, lo que facilita la personalización del aprendizaje.

En un entorno multigrado, estas herramientas pueden utilizarse de diversas maneras para apoyar la educación. Por ejemplo, los educadores pueden diseñar proyectos de construcción colaborativos en los que los estudiantes de diferentes grados trabajen juntos para crear estructuras o resolver problemas. Esto fomenta la colaboración entre los estudiantes y les permite aprender unos de otros, independientemente de su nivel de grado.

Además, también puede ser utilizado para enseñar conceptos de matemáticas, ciencias, historia, geografía y muchas otras asignaturas. Los educadores pueden crear mundos virtuales en los que los estudiantes puedan explorar y experimentar con los conceptos que están aprendiendo. Por ejemplo, se pueden recrear eventos históricos, explorar ecosistemas naturales o modelar conceptos matemáticos de una manera interactiva y visualmente atractiva.

Otra ventaja es que fomentan el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Los estudiantes deben utilizar su creatividad e ingenio para superar obstáculos, encontrar soluciones y tomar decisiones dentro de los juegos. Esto estimula el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, como el razonamiento lógico, el pensamiento estratégico y la resolución de problemas complejos.

Considerando que no se trata del único enfoque posible, estas propuestas incluyen también actividades gamificadas que no dependen exclusivamente de dispositivos tecnológicos, ya que se aplican de manera análoga en un entorno físico, específicamente en un aula. Esto es fundamental, ya que se reconoce que, dada la ubicación de estas actividades en el aula, no siempre los estudiantes contarán con los recursos ni la posibilidad de llevar tareas tecnológicas a sus hogares para su realización.

Con lo anteriormente expuesto, el objetivo principal de este trabajo de investigación es determinar la influencia de la gamificación para favorecer los aprendizajes de los estudiantes a través de nuevas estrategias, utilizando juegos sencillos como herramientas pedagógicas. Se busca explorar cómo la gamificación, especialmente a través de la utilización de juegos tradicionales, puede influir en el proceso de aprendizaje de los niños de Inicial 2 y 1EGB en aulas multigrado, con el propósito de mejorar su rendimiento académico. Para ello, se ha partido de la revisión y análisis de diferentes investigaciones y estudios previos que han

abordado este tema, así como la efectividad del juego como estrategias de gamificación en el aprendizaje de los niños.

La revisión de la literatura existente en este tema resulta relevante para comprender la fundamentación teórica y conceptual de la gamificación en la educación inicial, así como para identificar las posibles ventajas y desventajas de utilizar juegos sencillos gamificados como estrategia en el contexto de aulas multigrado. Asimismo, se busca identificar las áreas de oportunidad y las limitaciones de la gamificación en la educación inicial, con el fin de proponer recomendaciones y sugerencias para mejorar la implementación de esta estrategia en el contexto específico de Inicial 2 y 1EGB en aulas multigrado.

En términos metodológicos, esta investigación se basa en un diseño cualitativo para obtener una comprensión completa de la influencia de la gamificación en el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado. Se utilizaron técnicas como la entrevista, observación y el análisis de datos con el fin de recopilar información de los participantes.

La novedad científica de este estudio radica en su enfoque específico en el contexto de las escuelas multigrado, donde los desafíos y oportunidades para el aprendizaje son únicos. La gamificación ha sido ampliamente estudiada en entornos educativos, pero su aplicación y efectividad en escuelas multigrado no ha sido investigada de manera exhaustiva. Al explorar esta temática, se espera brindar aportes significativos para comprender cómo la gamificación puede ser utilizada de manera efectiva para promover el desarrollo del aprendizaje en este tipo de instituciones. Esta investigación busca llenar este vacío en el conocimiento sobre la gamificación en los procesos didácticos y contribuir al avance de la pedagogía en contextos multigrado.

CAPITULO I

ANTECEDENTES

1.1. Antecedentes históricos

Los orígenes de la Gamificación llama la atención por el hecho de que siempre ha estado presente en nuestro entorno, por lo que es difícil dar una fecha exacta del inicio de la gamificación, entre 1900 y 1910 se menciona la primera aparición (Colomo-Magaña, E., Sánchez-Rivas, E., Ruiz-Palmero, J., & Sánchez-Rodríguez, J., 2020) y se hace referencia a la forma en que se utilizaba en el marketing para fomentar la participación de los clientes, en los años 90 los ordenadores empezaron a entrar en las aulas y parte de la tecnología de la gamificación entró como un juego y se mencionó por primera vez que no era adecuado para la educación o el currículo (Fernández Gavira, J., Prieto Gallego, E., Alcaraz Rodríguez, V., Sánchez Oliver, A. J., & Grimaldi Puyana, M., 2018).

Sin embargo, en la última década este uso de la tecnología se ha intensificado y hoy apuntamos a un nuevo paradigma educativo donde la tecnología es vista como el actor principal con un enorme impacto en las personas modernas y donde la comunicación es parte de su forma de vida, por lo que vemos la necesidad de intervenir en los procesos pedagógicos educativos que están transformando la enseñanza y el aprendizaje ya que proporcionan a los estudiantes y profesores de este siglo herramientas y recursos para promover la creatividad (Prieto Andreu, 2018).

En este contexto, la gamificación se enmarca como una nueva estrategia de aprendizaje y se da prioridad a los recursos necesarios para satisfacer esta necesidad. La gamificación es sólo una estrategia auxiliar en el aula y la dinámica de la gamificación no debe distraer del verdadero objetivo del proceso de aprendizaje en el aula. La gamificación es una tendencia y un reto actual para los profesores, la educación debe ser interactiva y personalizada (Cascante Gómez, 2018).

Los diversos estudios realizados respecto del uso de la gamificación en el aula dan cuenta de su importancia dentro de la generación de los aprendizajes, su evolución ha permitido adaptarse a nuevos escenarios y aplicarlos en entornos cada vez más diversos como es el caso de las instituciones educativas multigrado. La gamificación responde a las exigencias del ámbito educativo, no hay limitaciones para su uso en la edad escolar, pues, esta estrategia

incorpora una amplia gama de acciones y herramientas que despiertan la curiosidad en los estudiantes, aporta en el desarrollo de destrezas y dinamiza el proceso de enseñanza - aprendizaje.

En el caso de las escuelas multigrado se consideran como la primera forma de escolarización a nivel mundial y desde sus inicios atraviesa un proceso de expansión considerable las políticas educativas en el contexto –ecuatoriano nuestro país, en 1870 las escuelas multigrado estaban dirigidas a las poblaciones de las zonas rurales e indígenas, sin embargo, en el periodo liberal de 1895 – 1925 los terratenientes fueron obligados a fundar y financiar escuelas en sus predios.

Otro impulso a las escuelas se dio en 1912 a través de un decreto en el que daba paso a la formación de docentes rurales, también la iglesia católica impulso la estabilidad de las escuelas indígenas no solo para niños, sino también para adultos, de esta manera rompía con los modelos existentes, en 1930 – 1940 se crearon las escuelas clandestinas donde Dolores Cacuango lideresa indígena fundo las escuelas comunitarias indígenas del Ecuador, poco a poco se fueron normalizado con las implementación de nuevas políticas.

En el periodo de 2009 hasta el 2017 se cerraron muchas escuelas fiscales en el sector urbano y rural. Es preciso mencionar que en el año 2013 se anuncia por parte del gobierno ecuatoriano un Plan de Reordenamiento de la Oferta Educativa que provocó la reorganización de las instituciones educativas y de los docentes, por lo que se redujeron en gran número las instituciones educativas, esto debido a factores como: la falta de infraestructura, educación que no respondía a estándares de calidad, docentes que necesitaban ser reubicados, entre otros.

En este transcurso, hasta el año 2015 surgieron las denominadas Unidades Educativas del Milenio como un nuevo espacio de formación estudiantil, con un enfoque educativo diferente y propositivo con miras a garantizar una educación de calidad. En estos nuevos espacios se acogieron a los estudiantes de las escuelas multigrados que en su momento fueron cerradas. Cabe destacar que, a pesar de estas nuevas infraestructuras educativas, la problemática en el sector rural no fue erradicada en su totalidad, por lo que, el 31 de enero del 2019, por decreto presidencial se dio reapertura a las instituciones educativas multigrado de las zonas rurales.

En la actualidad la escuela rural ecuatoriana, responde a los principios básicos como el derecho humano básico, que garantiza el acceso a la población de los sectores rurales según los

datos proporcionados por la página del Ministerio de Educación del Ecuador, el 46% de las instituciones educativas están en el sector urbano y el 53% están localizadas en zonas rurales.

Pese a que en nuestro país existe un número considerable de este tipo de instituciones, es poco frecuente que sean abordadas por investigaciones educativas, por lo que poco se sabe de sus actividades pedagógicas, prácticas del docente o innovaciones; se podría decir, que el docente que trabaja en escuelas multigrado es la escuela misma, ya que el mismo maestro incluso realiza otras actividades como: auxiliar de servicio, personal operativo, su actividad propia como docente, y en la mayoría de los casos llegar a ser el director, entre otras cosas, al mismo tiempo (Ortiz-Colón et al., 2018a).

1.2. Antecedentes conceptuales y referenciales

Es preciso mencionar que las acciones de gamificación se inspiran en elementos de juego y no de los juguetes, en otras palabras, los juegos tienen reglas y metas, pero los juguetes no (Sanz Yepes & Alonso Centeno, 2020). Por lo tanto, se mencionan algunas características de esta metodología que logra concebir su eficacia en el aprendizaje:



Figura. 1 características de la Gamificación

- **Diversión:** La diversión o el ocio es un tipo de tiempo libre, y la recreación es un tipo de tiempo libre. La "necesidad de hacer algo por placer" es un elemento fundamental de la biología y la psicología humanas. Las actividades recreativas suelen realizarse por diversión o placer.
- **Motivación:** la presencia de un impulso interior que activa el compromiso voluntario del niño para alcanzar objetivos y, por tanto, para aprender. En otras palabras, el reconocimiento del progreso, el trabajo excelente y la participación hacen que los niños estén siempre dispuestos a trabajar.
- **Implicación:** Se trata de proporcionar algo atractivo para lograr un estado de inmersión, compromiso e implicación del niño durante toda la sesión.
- **Simplificación:** es útil cuando el contenido es complejo, simplificándolo.
- **Personalización:** permite el desarrollo autónomo a través de la exploración independiente, gracias a una retroalimentación constante que le devuelve a los demás, y a la posibilidad de establecer su propio ritmo, lo que fomenta la variedad y facilita que cada niño aprenda y se desarrolle a partir de sus propios errores.
- **Estimular la creatividad y la imaginación:** la gamificación es un aprendizaje para los alumnos (jugadores), la gamificación consigue altos niveles de aprendizaje porque sus principales actores en el proceso de enseñanza y aprendizaje son los alumnos, creando así un entorno de gamificación que permite a los niños aprender mientras disfrutan de lo que hacen.

Elementos de la gamificación.

Como requisito fundamental de la gamificación, busca utilizar los elementos del juego para atraer a los estudiantes (jugador) por lo que se identifican tres elementos básicos de un juego de forma piramidal (Ortiz-Colón et al., 2018b):

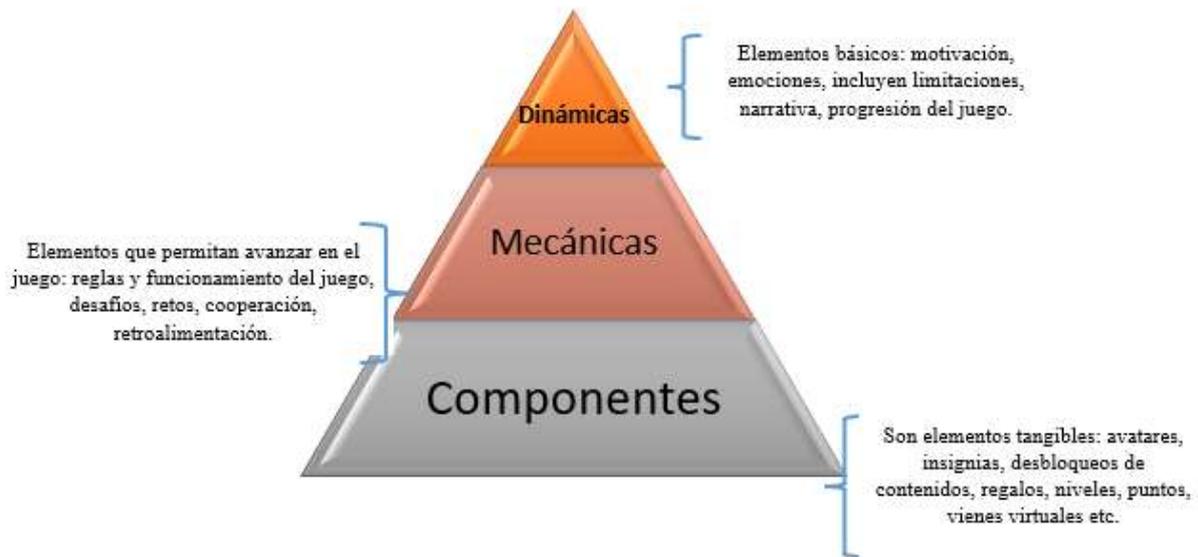


Figura. 2 Elementos del juego.

1.- Dinámicas, hace referencia a la motivación que está implícita en la predisposición del niño para participar y continuar con la actividad. De este modo se considera las dinámicas como las emociones positivas que experimentan los jugadores.

2.- Mecánica: su principal función es incrementar la motivación y el compromiso del jugador por medio de las reglas del juego, la obtención de premios, beneficios, retos etc. en otras palabras consiste en crear la actividad educativa con diversión.

3.- Componentes. -se refiere a los elementos con los que se crea el juego y en los que se basan mecánicas y estrategias, a partir de estos elementos los jugadores incrementan su compromiso con el juego ya que produce mayor interés y predisposición para continuar en el juego.

1.3. Antecedentes contextuales

Cabe destacar que la gamificación cuenta con una serie de elementos comúnmente utilizados que, a su vez, tienen un gran efecto psicológico, influyendo en los jugadores para lograr una mayor persistencia, cooperación y aprendizaje, dependiendo del contenido que se proporcione durante el desarrollo del juego (Lozada Ávila & Betancur Gómez, 2017a).

Estos tres elementos mencionados en la pirámide están en correlación directa entre sí y se utilizan para jugar en el aula y facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, sin embargo, debemos tener en cuenta que muy poco reto puede causar aburrimiento y demasiado puede causar ansiedad o frustración, debemos ceñirnos a una media dorada que permita a los jugadores alcanzar sus objetivos y no hacerles sentir derrotados antes de haberlo intentado (Pegalajar Palomino, 2021a).

El aprendizaje debe ser el principal impulsor de la mecánica de la gamificación, ya que permite el uso de insignias, puntos, trofeos, etc. para valorar y premiar el esfuerzo, la perseverancia y la inclinación de los alumnos inmersos, dejando de lado el aprendizaje tradicional que se limita a premiar el rendimiento (Pegalajar Palomino, 2021b).

El término gamificación se utiliza en diversos campos como la salud, los negocios, el marketing, la política, la educación, etc.; por lo tanto, la implementación de la gamificación dependerá de los objetivos de cada campo o de lo que se pretenda conseguir (Pegalajar Palomino, 2021a). Por lo tanto, es importante señalar que la etimología de la palabra gamificación está formada por el sustantivo inglés *game* y el sufijo *-ification*, donde *game* significa el proceso de transformación de las características de algo (Pegalajar Palomino, 2021a); por lo tanto, etimológicamente se define como el proceso de transformación de las características de algo en placer y unidad. Es importante señalar que el término aún no está universalmente aceptado en español, por lo que no se encuentra en los diccionarios de la Real Academia Española (Lozada Ávila & Betancur Gómez, 2017a).

Se están produciendo cambios en todo el mundo, especialmente en la educación, cuyas necesidades requieren nuevas soluciones y herramientas. Por lo tanto, es importante conceptualizar la gamificación en un contexto educativo. La gamificación consiste en tomar prestados elementos de los juegos y utilizarlos en un contexto no lúdico para ofrecer experiencias significativas (Pegalajar Palomino, 2021a). Así, el objetivo es hacer que el juego (el contenido) sea atractivo, situándolo en un estado de disfrute para el jugador, hasta el punto de que la propia actividad se convierta en un juego.

Del mismo modo, la gamificación implica la planificación o el diseño de un juego en el que se utilizan elementos de juego para desarrollar el compromiso y la motivación de los participantes o jugadores. En este contexto, la gamificación es una estrategia basada en el principio de hacer que el contenido (las habilidades) de una lección sea atractivo, estimule la acción y propicie el aprendizaje (Rodríguez Jiménez et al., 2019).

Del mismo modo, la gamificación implica el uso de mecanismos y elementos de un juego para influir en el comportamiento psicológico y lograr una predisposición al aprendizaje. Utilizando las afirmaciones de los tres autores mencionados anteriormente, podemos afirmar que (Pegalajar Palomino, 2021a); la gamificación es una estrategia metodológica que ayuda a los participantes (alumnos) a experimentar libremente, a desarrollar de forma autónoma nuevas ideas, a guiarlos para que exploren opciones y se den cuenta de las consecuencias de sus decisiones, poniendo a prueba sus límites y superándose; sus principales pilares de existencia incluyen la definición de elementos de juego y su introducción en diversas experiencias dirigidas a generar aprendizaje,... metas u objetivos a alcanzar (Lozada Ávila & Betancur Gómez, 2017a).

1.3.1. Diferencias entre juego y gamificación

El juego es una característica natural e innata del ser humano, por tal razón es considerado en educación inicial la principal estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo esta una actividad intrínseca a lo largo de toda la vida del ser humano en el que, en más evidente en los niños, el juego provoca en ellos un estado de inmersión generando una interacción social y emocional (S. V. Gentry et al., 2019).

Puesto que es la manera más eficaz que el niño puede entender el mundo, es la primera forma de interpretar el medio que lo rodea, desde que nacemos y durante los primeros años de vida la manera de interiorizar el aprendizaje está sujeta al juego, a base del juego estimulamos el aprendizaje de actividades y necesidades básicas que el niño tiene que aprender, como, a caminar, hablar, comer, etc. es así que a través del juego el niño se va preparando para las tareas de la vida cotidiana (Sailer & Homner, 2020).

Por tal razón hay que considerar que el valor del juego radica en sus características que logra que sea divertido, convirtiéndose en una herramienta de aprendizaje por sus altos niveles de placer y motivación que contiene, incitando a la autonomía e independencia, logrando el conocimiento de sí mismo en los niños. En otras palabras, el juego abre las puertas del aprendizaje significativo provocando el andamiaje durante el juego para construir sus propios conocimientos, de esta manera permite (Recabarren et al., 2021):

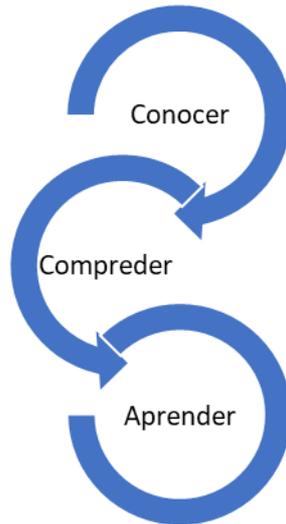


Figura. 3 Secuencia de la gamificación.

Los juegos son creados con el objetivo de divertir, pero se los puede modificar adaptándolos a contenidos o destrezas que queramos desarrollar en los niños, esto se trata de crear experiencias en el que debe unir contenidos para lograr beneficios en las distintas áreas como son: cognitiva, emocional, físico, social, psicomotriz (S. Gentry et al., 2018).

Por otro lado, tenemos la gamificación que es una metodología emergente aplicable en toda nuestra labor docente, se la asume como una forma de adquisición de conocimientos y competencias a través del juego en contextos no lúdico, esta metodología utiliza elementos del juego con el fin de aumentar la motivación, donde las acciones del niño influyen y tiene consecuencias (Recabarren et al., 2021).

Con el propósito de generar procesos de aprendizaje interactivos, motivadores e innovadores, la gamificación y el juego son sustanciales, esta combinación son metodologías que persiguen un mismo objetivo, donde el niño es el protagonista de su aprendizaje y el docente cumple con el rol de guía (Corchuelo Rodriguez, 2018). En cuanto la diferencia radica en que el juego propiamente dicho consiste solo en aprender jugado ya sea que existan o los crean, por otro lado, la gamificación no necesariamente requiere el uso de juegos más bien identifica y utiliza los elementos del juego, por ejemplo; dar puntos o recompensar por alcanzar logros o realizar alguna tarea, y de esta manera utiliza los elementos del juego.

Además, hay que mencionar que la metodología de la gamificación se la emplea con metas claras y muy puntuales, con el objetivo de despertar interés y provocar un comportamiento específico del niño, manteniendo su atención constante y alimentando de la retroalimentación.

En conclusión, la idea de la gamificación, no se limita a encontrar un juego adecuado para un aprendizaje, sino más bien, valerse de los componentes de sus sistemas como son: puntuación recompensa y objetivos con el propósito de mejorar resultados, obtener un mejor aprendizaje y para ello emplea recompensas; gamificar significa algo más, significa transformar la propia clase en un juego en base a una narrativa (Sailer & Homner, 2020).

1.3.2. Gamificación en educación infantil

La gamificación dentro del área de la educación está considerada como una de las metodologías activas, en la que el estudiante se lo plantea como un agente activo en todo momento para la construcción de su propio conocimiento. con la gamificación el campo que más se ha beneficiado de ella es la educación, dado que facilita la interiorización del conocimiento de una forma divertida, además que tiene en cuenta los procesos de aprendizaje, enfocados en los intereses y estilos de aprendizaje de los niños con el propósito de alcanzar niveles altos de conocimiento (Nolan & McBride, 2014).

Es así como, los docentes deben estar predispuesto a estos nuevos contextos educativos, en el cual deben tener presente que vivimos cambios constantes donde la sociedad digital y la tecnología está al alcance de los niños, por ende, los docentes deben ver al tic como una herramienta que cada vez es más indispensable en sus aulas (Victoria González, 2020).

los docentes deben tener en cuenta que son diseñadores de aprendizaje, ya que definen que van a aprender, como lo van a aprender, como lo van a explicar, que preguntas van a realizar y por último como se lo va a evaluar el aprendizaje, recordando que la evaluación se la realiza en todos los momentos; antes, durante, y al final de la actividad (Lamrani et al., 2018).

El impacto de la gamificación también llega al mundo educativo, pues las mismas técnicas se aplican al proceso formativo y, en este caso, su implantación deberá ir todavía más rápida, dado que el sistema pedagógico ya lleva algún tiempo evaluando los videojuegos como elementos activos de formación, reemplazando muchos materiales de estudio por videojuegos, que de forma rápida, ligera y divertida son capaces de transmitir el conocimiento.

En la educación de nivel inicial y preparatoria las metodologías activas son desconocidas o escasas, además la falta de capacitación a los docentes sobre estas nuevas propuestas conlleva a limitar la praxis del docente (Lamrani et al., 2018).

La gamificación cada vez forma parte del aprendizaje con un corte motivacional y emocional, que va enfocado a las diferentes actividades relacionadas con la educación, hay que tener en cuenta que una experiencia gamificado siempre tiene metas medibles de participación, desarrollo y aprendizaje, con un aditivo principal como es la retroalimentación constante.

Cabe mencionar que, cuándo se hace un mal uso de la gamificación, podemos obtener una motivación pasajera, un desequilibrio que puede ir de lo lúdico y lo formativo, a una competitividad insana entre los niños. implementar nuevas metodologías e las aulas, requieren tiempo para la búsqueda, tiempo para la aplicación y evaluación, por lo que se recomienda para iniciar la implementación de un aula gamificado, sesiones sencillas, más aún cuando hay que tener en consideración las edades de los niños, ya que sus intereses pueden cambiar de acuerdo con la edad (Lamrani et al., 2018).

La educación en los niveles de inicial y preparatoria, comprenden un grupo etario de 3, 4 y 5 años, lo cual, su implementación de gamificación del aula en este grupo radica en comprender el desarrollo de habilidades y destrezas con el fin de que estén predispuestos a la adquisición de nuevos conocimientos y la aplicación de ellos en su vida diaria. además, hay que recordar que esta metodología es flexible ante la diversidad del aula.

Al introducir a los niños en un mundo de actividades gamificadas desarrollan la imaginación y el pensamiento, también ayuda la memoria ya que hay que mantener dato e información para aplicarlo en diferentes momentos del juego. hay que mencionar también que, que el niño debe apreciar a la educación como algo real, y que su valor se apreciara en la aplicación de su vida diaria (Escaravajal Rodríguez & Martín-Acosta, 2019; León-Díaz et al., 2019).

1.3.3. Ventajas de la implementación de la gamificación en el aula.

La gamificación se la presenta como una alternativa de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje, obteniendo un sistema educativo reduccionista (simplificado), dando la posibilidad de cumplir objetivos a corto plazo; desde la perspectiva del niño se mencionará algunas ventajas (Sanchez et al., 2020):

Busca premiar y reconocer el desempeño académico que se le exponen al niño durante el desarrollo del proceso educativo ayuda al niño a identificar sus avances y progresos de su propio aprendizaje, motiva la participación constante:

- Propone al niño una ruta clara sobre como puede mejorar la comprensión de contenidos académicos que se le dificultan y hace más simplifica las actividades difíciles
- Crea retro alimentación constante.
- Promueve la perseverancia y el triunfo
- Aumenta el compañerismo
- Ayuda construir una identidad propia
- Crea ambiente de confianza y seguridad.
- Jugar desarrolla la creatividad
- El protagonista es el niño
- Permite crear diferentes ritmos de trabajo
- Permite aumentar la dificultad progresivamente, eliminando la frustración

Por otra parte, para introducir la gamificación en el aula se debe tomar en cuenta que el maestro es el que diseña y define qué objetivos desea alcanzar, además realizar un cuadro de actitudes que determinan a cada jugador, definir qué elementos de la gamificación se van a utilizar tomando en cuenta sus condiciones de cultura, su respectiva evaluación.

1.3.4. La gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Las ventajas de asumir la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje:

- 1.- **Asumir un rol:** tener una actitud de jugador e ir avanzando y superar retos.
- 2.- **Colaboración:** la colaboración entre los jugadores tiene que estar presente
- 3.- **Retroalimentación:** deben ser suficientemente evidentes para que el niño sea consciente de los avances más significativos.

4. **Inmersión:** consiste el grado de compromiso que adquiere el niño, hasta llegar al punto de que ellos personifiquen o se sientan identificado como jugador

5.- **Diversión:** el estado de placer debe preponderar en todo el desarrollo de todo el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para ello, se debe pensar en un hilo conductor que sea lo suficientemente atractivo y que está contemplado en su vida diaria del niño, por lo tanto, una gamificación incide en la faceta competitiva, a tal punto que permite ser capaces de identificar sus fortalezas y sus limitaciones, a asumir los errores como algo natural o una manera de aprender (Sanchez et al., 2020).

En el currículo de educación de los niveles de inicial y de preparatoria nos menciona que los métodos de trabajo en ambos niveles se aplican la metodología juego trabajo, basados a experiencias. Partiendo de esto, la gamificación es una estrategia metodológica innovadora que dentro de su aplicación propicia al niño a que se involucre contextos basados en la vida real y de su interés (Gonzalez et al., 2021). El juego gamificado se transforma en una herramienta lúdica que favorece el aprendizaje, mejorando la creatividad, memoria etc.

1.3.5. Instituciones educativas multigrado en el Ecuador

El aula multigrado y sus ventajas.

Si bien es cierto los docentes de aulas multigrado están en una situación bastante especial, pues sus actividades se diversifican por la caracterización de estos entornos, sin embargo se tiene la tarea de identificar las ventajas que nos brinda estas aulas, pues esto conlleva a ver desde una nueva perspectiva a la educación y la dinamización de los aprendizajes lo que a su vez permite obtener provecho de ella.

Una de estas ventajas se enmarca en los postulados de uno de los más destacados teóricos que aborda la psicología del desarrollo, como lo es el ruso Lev Vygotsky, quien manifiesta en una de sus teorías que la interacción social entre los niños de diferentes edades contribuyen al aprendizaje, puesto que justamente en este tipo de aula se implica el reconocer

las fortalezas de los niños y encontrar la manera de aprovecharlas y darle utilidad durante el proceso de enseñanza aprendizaje (Sanchez et al., 2020).

La riqueza que brinda los diferentes grupos etarios debe ser también aprovechada, pues esta diversidad, aunque al comienzo parezca difícil, produce que el docente tenga que plantearse como uno de sus objetivos el de cambiar la forma en cómo va a enseñar los contenidos (Alonso-García et al., 2021; Nivelá-Cornejo et al., 2021; Valero-Valenzuela et al., 2020).

Las siguientes características, denotan algunas de las ventajas de trabajar en entornos multigrado y el aporte de los niños que se encuentran en este ambiente:

- Contiene ambientes naturales.
- Diferentes grupos etarios compartiendo el mismo lugar.
- Cada niño tiene algo que ofrecer al grupo
- El docente mantiene al niño algunos años consecutivos y esto permite reconocer sus capacidades, limitaciones y necesidades en diferentes ámbitos.
- Desde el primer día de clases los niños sienten afinidad con el docente y agrado por volver a la escuela. por ende, reduce el periodo de adaptación.
- Los de edades más cortas buscan imitar a los compañeros más grandes sus comportamientos.
- La diferencia de edades puede ser aprovechada para el apoyo al trabajo docente en el sentido de direccionar y acompañar en actividades que se propongan.
- Los niños mayores desarrollan las habilidades de liderazgo, solidaridad, hacia los menores generando el respeto mutuo entre otros valores.
- Los niños de corta edad tienen la oportunidad de participar en actividades más avanzadas. es decir, están permanentemente expuestos a niveles de pensamientos más complejos, siempre y cuando los procesos estén ajustados a su comprensión, esto apunta a la plasticidad del cerebro donde la información fluye a través de estas oportunidades.

- Cuando está activado el puente de la motivación, se tiene como secuencia la interacción dando paso a las habilidades sociales.
- El trabajo en equipo propicia la cooperación, la que da como consecuencia a menos peleas, menos diferencias de edades y capacidades.
- Los niños mayores pueden ser guía para los niños nuevos, sobre rutinas, reglas que se mantienen dentro del aula.
- Los niños pequeños perciben de inmediato el cambio, y ser más conscientes de su propio crecimiento.
- Son más sensibles a adoptar una actitud comprensiva ante cualquier situación o cambio, hacia sus propios compañeros, ya que ello recibió el mismo afecto.

Conocer y aprovechar la realidad de un aula multigrado implica realizar ajustes al trabajo docente, sin embargo, no podemos negar las dificultades existentes, como la distancia, escasez de materiales didácticos, ausentismo del niño, la falta de apoyo a niños con necesidades educativas, y el compromiso de corresponsabilidad de las familias (Fatta et al., 2019).

1.3.6. Nivel y subnivel del sistema nacional educativo

Las instituciones educativas multigrado en Ecuador tienen presencia en las escuelas de educación básica niveles, estas instituciones están conformadas por niveles y subniveles educativos, a continuación, se representará su conformación de cada uno de ellos en los que se aplica la educación multigrado y sus edades oficiales (Ardila-Muñoz, 2019). Sin embargo, hay que mencionar que las edades pueden variar, esto dependerá del aprendizaje adquirido del niño y previa a evaluación.

De acuerdo con el reglamento general de la ley orgánica de educación intercultural (LOEI) del 2012, en su artículo 27 determina que la educación inicial se divide en dos subniveles: inicial 1, este nivel no es escolarizado y comprende hasta los 3 a los de edad inicial 2, comprende a infantes de 3 a 5 años. La siguiente figura muestra de forma amplia la organización de los niveles y subniveles que comprende la educación general básica en el Ecuador.

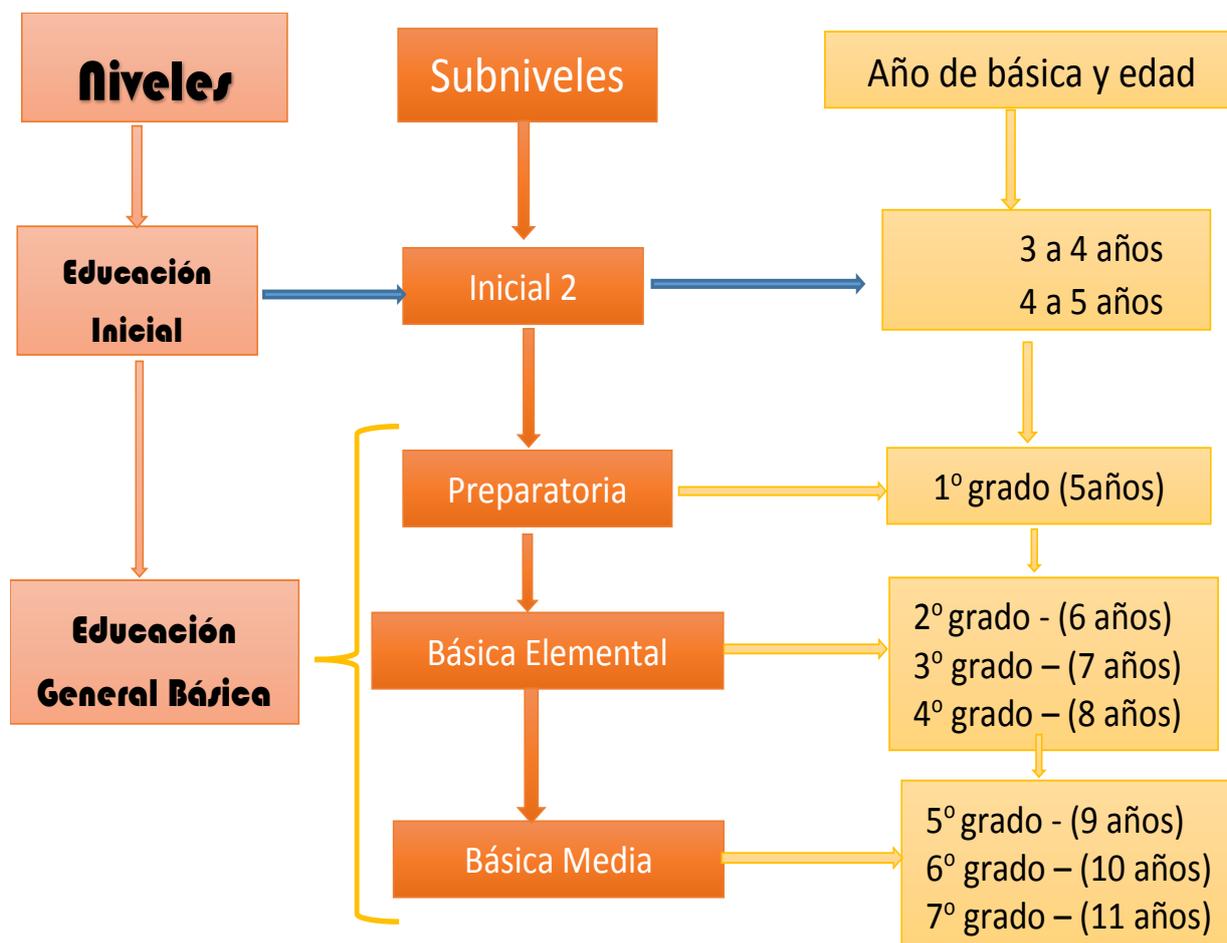


Figura. 4 Niveles y subniveles con edades sugeridas en la Educación General Básica.

1.3.7. Instituciones educativas multigrado y sus tipologías

En Ecuador, las instituciones educativas multigrado se reorganizan de acuerdo con los lineamientos curriculares emitidos por el Ministerio de Educación en el año 2021. Esto hace énfasis en: las tipologías (unidocente, bidocente, pluridocente), las opciones en las que se pueden agrupar los estudiantes según la edad escolar y su número máximo permitido, y sus recomendaciones acorde con la realidad y contexto en el que se desarrolla. Además se emiten las sugerencias respectivas en lo que tiene que ver con las edades.

La siguiente figura muestra en resumen lo que se ha expresado respecto de las tipologías de las instituciones educativas:

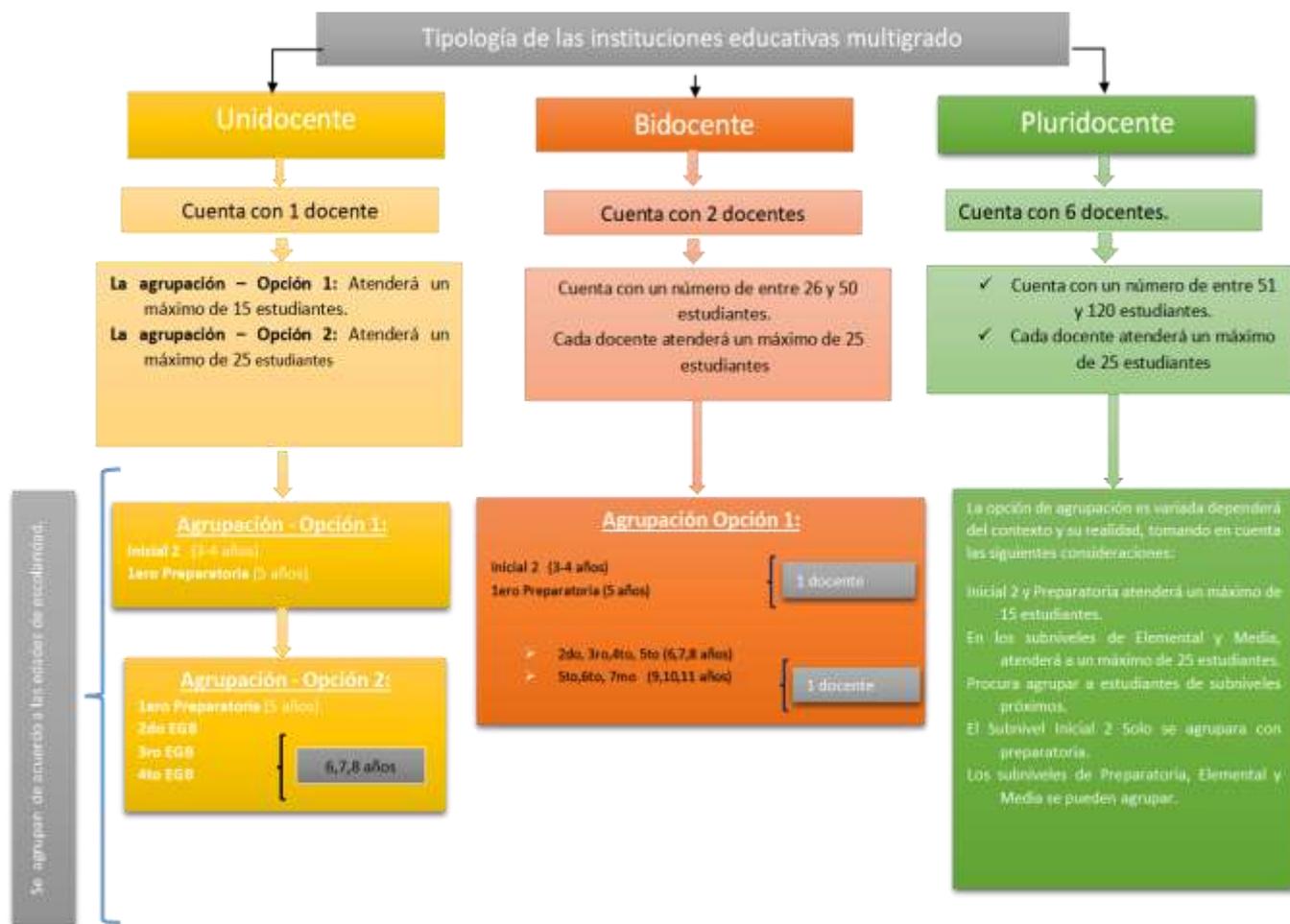


Figura. 5 Tipología de las instituciones educativas.

1.3.8. Características del espacio y ambiente del aula multigrado.

El aspecto económico y el sistema educativo dificulta el trabajo pedagógico en el sector rural, sin embargo, siempre hay que busca nuevas alternativas de estrategias y técnicas adecuadas para romper barreras de limitaciones de su contexto, a fin de mejor el trabajo y de preparar al estudiante.

Este tipo de aulas tiene como característica la interacción natural entre los niños, cuando un niño trabaja con uno o varios amigos más competentes, se crea un contexto de aprendizaje, generando un andamiaje, esta interacción, crea una zona de desarrollo próximo.

Los compones para crear un aula pedagógica son los siguientes:

- El respeto a otras opiniones

- El refuerzo positivo
- Trabajo colaborativo
- Crear un sentido de apoyo mutuo
- Transferencia de habilidades sociales
- Exposición de habilidades más elevadas (cognitiva-control de emociones entre otros.)
- Es una vitrina en el que se observa la combinación de diferentes estilos de aprendizaje.
- Busca la independencia del niño hacia el docente

1.3.9. Formación y rol del docente para escuelas multigrado

La formación de los docentes se revela insuficiente cuando se enfrentan a la realidad de la enseñanza en contextos multigrado. La práctica pedagógica se convierte en un desafío arduo, dado que los educadores se ven confrontados con la falta de directrices curriculares claras para las escuelas de tipología Pluridocente en niveles iniciales y preescolares. Esto se debe en parte a que el currículo nacional está diseñado pensando en escuelas completas, lo que exige a los docentes realizar esfuerzos extraordinarios para asegurar la calidad de su trabajo. (Msimanga, 2019).

Los docentes no cuentan con cursos específicos para aulas multigrados en las que consideren los niveles de inicial y preparatoria y los elementos que requiere, por lo que tiene que sujetarse a los lineamientos generales para instituciones educativas multigrado establecidos por el ministerio de educación (Rambaran et al., 2019).

Un docente debe de localizar las fortalezas de cada niño, las cuales será un apoyo que le ayudaran a trabajar en los docentes con pasión por aprender podrán explorar nuevas teorías novedosas, que contribuya a la construcción de una pedagogía crítica, la cual va más allá de las capacidades cognitivas de los estudiantes, por lo que se ha realizado las siguientes consideraciones.

1.3.10. Enfoque metodológico en entornos multigrado

El plan de estudios de 2014, que constituye el currículo nacional, es de naturaleza genérica y se implementa uniformemente tanto en las escuelas urbanas como en las rurales. Las distinciones notables se derivan de las estrategias pedagógicas empleadas por cada docente, las cuales deben estar estrechamente relacionadas con el entorno en el cual se lleva a cabo la instrucción.

La educación de la primera infancia en Ecuador se refiere al desarrollo integral de los niños hasta los cinco años, con el objetivo de potenciar su aprendizaje y bienestar a través de experiencias significativas y relevantes en un entorno estimulante, saludable y seguro, en interacción con los demás, la naturaleza y su propia cultura (Rambaran et al., 2019).

En cuanto al contenido, el plan de estudios se centra en el desarrollo holístico del niño, que abarca aspectos cognitivos, socioemocionales, lingüísticos y físico-motrices, que están interconectados y funcionan en un entorno natural y cultural.

La distribución de los contenidos es coherente y puede vincularse al primer año de la enseñanza general y a las orientaciones pedagógicas que deben guiar el proceso de enseñanza del profesor. Es importante que el plan de estudios se adapte a las especificidades y necesidades del niño, lo que es esencial en las zonas rurales.

La práctica docente se centra en la cuestión de la contextualización del plan de estudios para que sea pertinente para los profesores. Estos problemas apuntan a la falta de formación de los profesores de las zonas rurales, que no están formados académicamente en contextos multi-edad.

La mayoría de los enfoques actuales y nuevos no se aplican a las clases de varias edades, por lo que los profesores no pueden abordar la cuestión de cómo enseñar adecuadamente a diferentes clases al mismo tiempo, ya que su formación profesional no incluye este componente esencial.

Sobre todo, es igual de importante que adoptemos una visión holística del niño, de la vida emocional y social y de la imaginación, teniendo en cuenta aquellos aspectos que nos permiten enriquecer las actividades de enseñanza y aprendizaje que desarrollan no sólo el ámbito cognitivo sino también otros aspectos emocionales y sociales.

El diseño pedagógico aplicado a un aula multinivel aborda los elementos de los diferentes objetos de aprendizaje, define la estructura de las intervenciones en el aula en los diferentes niveles educativos, identifica qué herramientas metodológicas ayudan a superar las dificultades de la enseñanza y el aprendizaje, utiliza como aliadas las áreas de desarrollo más próximas, utiliza las herramientas del entorno para promover nuevos aprendizajes y propone elementos dirigidos a mejorar la enseñanza y el aprendizaje (Lozada Ávila & Betancur Gómez, 2017b).

En cuanto a la evaluación, se convierte en otro reto para los profesores, ya que su objetivo es reconocer el aprendizaje de los niños, esto significa encontrar métodos, estrategias y mecanismos que hagan factible su aplicación y permitan demostrar los objetivos alcanzados (Rambaran et al., 2019).

1.3.11. La diversidad y heterogeneidad

La mezcla de los múltiples grupos etarios y la participación de ambos sexos forman un equilibrio en la interacción social. Por lo tanto, la diversidad es un recurso valioso que permite habilidades como: el trabajo cooperativo, el fomento de la autonomía, el pensamiento divergente, el carácter globalizado que tiene las actividades de clase, la interacción continua que, entre los niños, aprendizaje experimental, y el sentimiento de pertenencia al grupo, el respeto hacia las características diversas de los participantes, la creación de conflictos cognitivos y la ausencia del miedo al error entre otras.

Sin embargo, el escenario del aula multigrado se transforma en una construcción enmarcado en la diversidad, por lo que es pertinente puntualizar algunos elementos que se transforma en desafío al momento de ejecutar actividades pedagógicas. Algunos de estos elementos se muestran en la figura que se presenta a continuación:



Figura. 6 Elementos a considera en la diversidad y heterogeneidad en la gamificación.

1.4. Procesos de aprendizaje de los niños de los subniveles de inicial 2 y preparatoria.

1.4.1. Procesos de aprendizaje

Los modelos pedagógicos tradicionales están enmarcados en su producción en serie como se aplica en las industrias, pero en la actualidad se sabe que los niños no aprenden de manera lineal, esto es evidente en los salones comunes de clases donde no se aprecia la diversidad de intereses, destrezas, habilidades y necesidades de los estudiantes y diferentes ritmos de aprendizaje (Escaravajal Rodríguez & Martín-Acosta, 2019; Lozada Ávila & Betancur Gómez, 2017).

En el modelo tradicionalista los docentes realizan preguntas, de las cuales solo esperan respuestas correctas y concretas, sin derecho a la reflexión, en el que destaca solo la transmisión directa de profesor al estudiante. En efecto la educación tradicional no contrasta con la vida diaria de las personas.

1.4.2. Condiciones individuales y ambientales para el aprendizaje.

En relación con el desarrollo del niño es necesario tener en cuenta los factores que brindan las condiciones básicas para lograr un adecuado aprendizaje, que va desde ambiente-contexto y circunstancias que lo rodea; es decir a su medio ambiente natural, social y cultural en la que está inmerso. Por lo tanto se puede decir, que existen factores psicogénicos y ambientales que hacen factible el aprendizaje en general.

Se puede considerar cinco condiciones básicas, como las más importantes y esenciales que se encuentran relacionadas específicamente con el aprendizaje, las mismas que se manifiestan a la luz del contexto, espacio y circunstancias en que se desenvuelven el niño a lo largo de su vida, estas condiciones son:

Salud Física: Es necesario que el niño sea físicamente saludable para que pueda dedicarse eficientemente a la tarea del aprendizaje; esto implica una alimentación balanceada que provea al organismo de los alimentos necesarios para su adecuado funcionamiento, además, la importancia de un sueño apropiado para reposición de energías.

Madurez Mental: El término de edad mental se considera al nivel de desarrollo de la inteligencia, que se expresa el nivel de maduración mental, en otras palabras es el desarrollo intelectual y no tiene que coincidir con la edad cronológica.

Equilibrio emocional: Debe tener un adecuado equilibrio emocional, siendo capaz de separarse y permanecer lejos de su madre, sin angustiarse, también corresponde a la capacidad de relacionarse con su medio ambiente y de competir y alternar con otros niños de su edad, además, capacidad de realizar trabajo en grupo, seguir órdenes, aceptando la autoridad ajena de su círculo familiar.

Capacidad de expresión: Debe dar identidad los objetos y símbolos para poder integrarlos en forma satisfactoria en la comunicación.

Motivación: Los niños deben estar motivados para aprender a leer y escribir. Siendo necesario que se interesen y sientan curiosidad. La cual debe haber sido estimulada previamente con diversas actividades.

1.4.3. Consideraciones en torno a la teoría de Jean Piaget.

Piaget, quien fue un reconocido psicólogo de origen Suizo que creó la teoría del desarrollo cognitivo, orientó sus investigaciones psicológicas en el sentido de determinar las

leyes subyacentes al desarrollo del conocimiento en el niño. Con este fin analizó, principalmente, el desarrollo de los conceptos de objeto, espacio, tiempo, causalidad, número y clases lógicas. Sobre la bases de su actividad, el niño realizaría una elaboración que lo conduce, en aproximaciones sucesivas, al conocimiento del mundo que lo rodea; distinguiendo dos tipo de actividades, una de tipo lógico-matemático y otro de tipo físico.

Jean Piaget, describe el desarrollo cognitivo en términos de estados que se caracterizan por poseer un periodo de formación y otro de consolidación; en este ultimo las operaciones mentales adquiridas se incluyen en una estructura estable. Estas estructuras se constituyen, el punto de llegada de un estadio y el punto de partida de siguiente. Los estadios que indica este autor son: Estadio sensoriomotor, estadio de las operaciones concretas y estadio de las operaciones formales.

Cabe destacar que la teoría de Piaget ha sido influyente en la comprensión de cómo los niños aprenden y cómo se debe enseñar en función de su nivel de desarrollo cognitivo, es por ello que, al ser esta investigación con niños de 3 a 5 años nos ubicaremos en el estadio de las operaciones concreta y de manera más específica en el subperíodo preoperacional, puesto que se enmarca en las edades de estudio antes mencionada.

1.4.3.1. Sub-período pre operacional.

El pensamiento del niño en este subperiodo presenta las características siguientes:

- Adquisición de la función simbólica
- Egocentrismo
- Centración
- Estado versus transformaciones
- Irreversibilidad
- Razonamiento transductivo
- Animismo y artificialismo.

Adquisición de la función simbólica: Se refiere al aumento de la interiorización de símbolos y una progresiva diferenciación entre (palabras, imágenes)

Egocentrismo: Se considera el lenguaje egocéntrico cuando el niño no trata de entender el punto de vista de quien lo escucha. El niño solo ve la realidad a través de su propia óptica si tomar conciencia de ella.

Centración: Es la tendencia en que el niño se concentra en un solo aspecto de un objeto o situación a la vez, teniendo problemas para pensar en otras características y tomarlas en cuenta de manera simultánea.

Estado versus transformaciones: En este periodo el niño tiende a representarse con facilidad o configuraciones sucesivas de una materia u objeto. Pero representa con dificultad las transformaciones de los mismos, el pensamiento pre operacional es estático e inmóvil.

Irreversibilidad: Incapacidad para realizar una acción en sus dos sentidos, el niño no es capaz de volver a la premisa inicial. Durante este periodo el pensamiento es irreversible.

Razonamiento transductivo: Piaget caracterizó al razonamiento transductivo como aquel que va de lo particular a lo particular y no de lo particular a lo general como es el caso de la inducción; o de lo general a lo particular, como es el caso de la deducción.

Animismo y artificialismo: El niño preoperacional, en su concepción del mundo, es animista, es decir la tendencia a darles a los objetos y hechos que le rodean atributos psicológicos, tales como vida, emociones, conciencia. También es artificialista, es decir, diente a considerar los elementos y fenómenos de la naturaleza físicos como producto de la creación humana o de seres dotados de fuerzas superiores.

CAPÍTULO II

2. MARCO METODOLÓGICO

2.1. Tipo de diseño, estudio e investigación realizada.

2.1.2. El enfoque cualitativo.

El enfoque cualitativo busca comprender y explorar algunos fenómenos sociales y humanos desde lo holístico cuya finalidad es captar desde las experiencias de los seres humanos aspectos complejos y profundos. Se toma en cuenta algunos aspectos propios de este enfoque como el de prestar atención el contexto en el que ocurren los hechos, los ajustes que se puedan realizar a la investigación en la medida de que esta avanza, la interacción directa con los participantes, el análisis inductivo de los datos, entre otros.

Este enfoque se apoya en un conjunto de técnicas e instrumentos para la recopilación de los datos, así mismo, al ser esta investigación de carácter cualitativa es inductiva y sigue un diseño de investigación flexible, donde el investigador adopta una perspectiva holística al observar el escenario y las personas. Se centra en cómo los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, lo que resulta en información narrativa sobre situaciones, registros y casos prácticos. Este enfoque busca obtener respuestas centradas en la experiencia social (Nizama Valladolid & Nizama Chávez, 2020).

En el enfoque cualitativo, se ha optado por la investigación observacional cuyo objetivo principal es comprender cómo los estudiantes trabajan sin la asistencia permanente del docente. En cuanto a la naturaleza de la recopilación de datos, hemos utilizado la observación natural y hemos empleado instrumentos directos para registrar información sobre los eventos observados. Además, la observación se ha llevado a cabo de manera estructurada.

2.2. Paradigma o enfoque desde el que se realizó la investigación.

Un paradigma es un conjunto de principios y suposiciones que determinan los tipos de datos que podemos observar. Se trata de una estructura conceptual que incluye creencias

metodológicas y teorías interrelacionadas, lo que amplía la perspectiva de una comunidad científica y contribuye a su cosmovisión. Los paradigmas se convierten en modelos para la construcción científica, estableciendo patrones respaldados por bases teóricas y fundamentos filosóficos.(Fernández Tilve & Malvar Méndez, 2019).

Un paradigma también es una concepción de la ciencia, su objeto de estudio y los métodos utilizados para abordar y resolver los problemas. Se utiliza para interpretar, explicar, comprender y verificar fenómenos. Además, prepara al investigador para integrarse en una comunidad científica específica, donde se aprenden los fundamentos del campo utilizando los mismos modelos y reglas de práctica científica.

En este contexto, se plantea la investigación cualitativa para identificar la respuesta de los estudiantes al utilizar herramientas gamificadas. Es imperativo que los estudiantes desarrollen mejor sus competencias y rendimiento académico al observar cómo se comportan al utilizar un software gamificado de aprendizaje sin la asistencia del docente así como el desarrollo de actividades como parte de las estrategias de aprendizaje.

2.3. Población y muestra.

La población se conoce como el tamaño de donde se extraerá el marco muestral, es un grupo que presentan una característica en común la cual tiene por característica ser estudiada, medida y cuantificada, de la cual se requiere extraer algún resultado; mientras que, la muestra es el subconjunto de elementos extraídos de la población ya delimitada utilizada para el estudio de un fenómeno establecido (Luy-Montejo, 2019).

En cuanto a la población objetivo se enfocó analizar un segmento de estudiantes entre 3 a 5 años de la institución educativa multigrado “Segundo Coello Figueroa” del cantón El Guabo, provincia de El Oro - Ecuador, del cual se tomó la población completa objetiva siendo siete estudiantes mujeres y siete estudiantes hombre perteneciente a un aula multigrado y 1 docente para la entrevista.

2.4. Operacionalización de las variables.

Tabla 1. Variable independiente del estudio.

Variable	Conceptualización	Dimensión	Indicador	Técnica e Instrumento
Gamificación	Se refiere al uso de elementos y técnicas propias de los juegos en el ámbito educativo con el objetivo de fomentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes.	Participación y motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Diversión • Motivación • Implicación • Simplificación • Personalización • Creatividad – imaginación 	Técnica: Observación Instrumento: Guía de observación.
		Experiencia de usuario	<ul style="list-style-type: none"> • Satisfacción del uso de la plataforma • Percepción de dinamismo • Facilidad de uso de la herramienta 	
		Retención de información	<ul style="list-style-type: none"> • Mejoras en el proceso de aprendizaje. 	

Tabla 2 Variable dependiente del estudio.

Variable	Conceptualización	Dimensión	Indicador	Técnica e Instrumento
Desarrollo del aprendizaje	Se refiere al proceso de adquirir y mejorar habilidades, conocimientos, comprensión y competencias a lo largo del tiempo. Es un proceso dinámico en el cual los individuos van construyendo y ampliando su capacidad de aprender, comprendiendo y aplicando nuevos conceptos,	Desarrollo cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Participación dinámica del estudiante. • Capacidad de razonamiento lógico. 	Técnica: Entrevista Instrumento: Formulario con preguntas abiertas
		Desarrollo de habilidades, competencias académicas y sociales.	<ul style="list-style-type: none"> • Mejora la competencia académica debido a la gamificación • Mejora capacidad de comunicación • Mejoras en el aprendizaje 	
		Trabajo colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> • Colaboración entre compañeros en actividades 	

	habilidades y actitudes en diversos contextos.		• Habilidad para el trabajo en equipo	
--	--	--	---------------------------------------	--

2.5. Métodos empleados.

Los métodos son ampliamente utilizados en todas las etapas de la investigación, desde el diseño inicial basado en el estado del arte del problema científico, hasta la interpretación de los datos, conclusiones y recomendaciones (Palacios Quezada & Barreto Serrano, 2021; Salameh Jiménez, 2021). Constituyen una herramienta fundamental para la búsqueda y el perfeccionamiento del conocimiento sobre la realidad (Morales Londoño & Perozo Chirinos, 2021). Cada método tiene su enfoque particular hacia el objeto de estudio, lo que da lugar a diversas clasificaciones (Sánchez et al., 2021).

Se describen a continuación los métodos considerados en la presente investigación considerando su paradigma y enfoque respectivo.

2.5.1. El método inductivo y deductivo.

Este método se basa en reconocer que la inducción es una forma de razonamiento mediante la cual se va desde el conocimiento de casos particulares hacia un conocimiento más general, que refleja las características comunes de los fenómenos individuales (Sánchez et al., 2021). El método inductivo-deductivo sostiene que la inducción y la deducción se complementan en el proceso del conocimiento y la investigación científica (Hernández Jara et al., 2021). A través del razonamiento inductivo, que se basa en el estudio de numerosos casos particulares, se llega a ciertas generalizaciones que constituyen el punto de partida para inferir o confirmar formulaciones teóricas (Radianti et al., 2020).

2.5.2. El método analítico y sintético.

Este método parte de considerar el análisis como el proceso de descomponer lo complejo en sus partes y cualidades, permitiendo la división del todo en múltiples relaciones, mientras que la síntesis implica la unión de las partes analizadas, descubriendo las relaciones y características generales entre ellas (Radianti et al., 2020). En este sentido, se considera que

el análisis y la síntesis deben ocurrir de manera consciente e intencional en el proceso de investigación (Gopalan et al., 2020). El análisis se realiza mediante la síntesis, ya que implica la descomposición de los elementos que conforman la situación problemática y la información existente, relacionándolos entre sí y vinculándolos con el problema en su conjunto (Geitz & de Geus, 2019).

2.6. Método empírico.

Este método se refiere a la experiencia y el uso de los sentidos, tanto en la observación de objetos y fenómenos como en la experimentación o manipulación física de los mismos. Los métodos empíricos se utilizan para descubrir y recopilar un conjunto de hechos y datos que sirven de base para diagnosticar el estado del problema investigado y validar la propuesta planteada en la investigación (Gopalan et al., 2020). Sin embargo, por sí solos, no son suficientes para profundizar en las relaciones esenciales, por lo que requieren complementarse con métodos teóricos.

2.6.1. Descripción de los instrumentos y técnicas para la recolección de información.

Entrevista:

La entrevista es un método empírico que busca obtener opiniones, criterios, ideas y preocupaciones de los sujetos involucrados en el estudio. Se utiliza un instrumento llamado cuestionario, que consiste en una serie de preguntas redactadas de manera coherente, secuencial, estructurada y organizada (Gopalan et al., 2020). Las preguntas pueden ser de dos tipos principales: abiertas, donde se espera que el entrevistado elabore una respuesta, que posteriormente se evaluará y clasificará, y cerradas, donde el entrevistado elige una respuesta de un conjunto de opciones (Geitz & de Geus, 2019).

Observacional:

La observación es un método en el cual el investigador obtiene información directamente a través de la percepción del objeto estudiado. Debe ser consciente, objetiva, válida y confiable, la observación científica es un método empírico universal que puede

utilizarse en diferentes etapas de una investigación (Salameh Jiménez, 2021). Se planifica de manera sistemática, se controla, se puede comprobar, repetir y sus resultados se someten a interpretación, se realiza mediante el uso de una guía de observación como instrumento de apoyo y ejecución (Salameh Jiménez, 2021).

Técnica de la observación:

La técnica aplicada en el método observacional permite recopilar información en el cual el investigador observa y registra eventos, comportamientos, situaciones o fenómenos de interés directamente, sin intervenir en ellos de manera activa. Esta técnica permite conectar con la realidad de su posición en relación con la gamificación (Contreras Díaz & Robles González, 2023). En el caso específico de esta investigación, se empleó la técnica de observación con los estudiantes al aplicar un software de gamificación con el fin de analizar aspectos relacionados con su comportamiento, interés, motivación, entre otros.

Para esto, se utilizó un instrumento de registro general que ha permitido realizar un estudio previo sobre la importancia e incidencia que tienen las plataformas de gamificación en los procesos de aprendizaje, para esto se diseñó una ficha para registrar las situaciones que surgen de esta aplicación.

La ficha que se muestra a continuación consta de las dimensiones e indicadores que orientaron este primer acercamiento y que fueron consideradas para el registro de los datos que se obtuvieron durante la aplicación de la plataforma Minecraft Education en los niños de la escuela multigrado que fue objeto de estudio.

Guía de observación del comportamiento de los estudiantes al presentar instrumentos tecnológicos con gamificación.

Situación para observar: Aspectos actitudinales de los estudiantes al utilizar un software de gamificación

Plataforma de gamificación utilizada: Minecraft Education.

Objetivo: Observar en los estudiantes multigrado cómo influye la gamificación para favorecer el desarrollo de su aprendizaje

Instrucciones:

- Observe detenidamente los aspectos considerados
- Registrar en la ficha los datos según indicadores
- No interferir directamente en la actividad de los estudiantes

Aspectos orientadores que observar:

- Participación y motivación:
 - Diversión
 - Motivación
 - Implicación
 - Simplificación
 - Personalización
 - Creatividad – imaginación
- Experiencia de usuario
 - Satisfacción del uso de la plataforma
 - Percepción de dinamismo
 - Facilidad de uso de la herramienta
- Asimilación de la información
 - • Mejoras en el proceso de aprendizaje

Registros de expresiones emocionales adicionales:

Comentarios del investigador:

Conclusión:

2.7. Análisis e interpretación de los resultados de los instrumentos aplicados.

Resultados de lo observado aplicando gamificación

En el estudio, se aplicó la plataforma de gamificación Minecraft Education debido a los informes que indican que los estudiantes se sienten motivados, interesados y desafiados a pensar de manera crítica mientras colaboran, y que ayuda a superar la abstracción relacionada con la estructura atómica. Aunque no todas las características de las estaciones de creación de Minecraft Edu promueven un aprendizaje activo y profundo de conceptos abstractos, es evidente que ofrece algunas posibilidades para hacer que la estructura atómica sea más comprensible para los estudiantes (Nkadimeng & Ankiewicz, 2022). Con base en este antecedente, se considera beneficioso utilizar estas herramientas, ya que también se han informado resultados positivos en la gamificación de la educación.

Descripción de los resultados obtenidos de la ficha de observación natural directa realizada a los niños de inicial 2 y preparatoria.

- En cuanto a la motivación y diversión de los estudiantes mientras jugaban Minecraft Education la tendencia fue consistente para estas 2 indicadores, todos al conseguir pasar un nivel desde un análisis transversal se sentían motivados y divertidos; sin embargo, cuando no consiguen cruzar niveles expresan una molestia especialmente con frustración al golpear objetos o soltar los dispositivos de manera deliberada.
- Tomando en cuenta la implicación de la gamificación, esta se expresa de acuerdo a la situación, siendo los estudiantes de menor edad los que tienden a tener menos niveles de implicación al jugar respecto de los demás estudiantes que se sienten inmersos en el juego, esto debido a que se programan actividades de acuerdo con el nivel etario estandarizado lo que facilita el cumplimiento de los objetivos del estudio.
- En cuanto a la simplificación de los contenidos; las y los estudiantes tienden a comprender los contenidos esto evaluado desde preguntas no directas a los estudiantes para identificar si captan la información y entienden los contenidos que están danos, de manera individual tanto niñas como niños comprender mejor los contenidos debido a

que para ellos, se expresa esta situación como un juego cotidiano lo que se vería identificado de la misma manera utilizando otras estrategias especialmente digitales.

- La personificación es uno de los principales problemas presentados dentro de las aulas de clases, tratar de captar continuamente la atención y que se concentren en la temática que se aborde dentro de las instituciones académicas puede ser difícil para quienes dictan las clases; sin embargo mediante esta técnica en gran parte del tiempo que se evaluó que fueron los 20 minutos por estudiantes estos, mostraron gran interés siendo que el juego se adapta a los distintos ritmos de aprendizaje.
- En lo que respecta a la creatividad e imaginación, la ficha de observación permitió saber que la creatividad al igual que la imaginación aflora en estos juegos, el mismo que les permite expresarse por sí mismo, desarrolla su pensamiento abstracto al poder crear contextos personalizados de su interés dentro del juego, que para su efecto logra desarrollar más sus capacidades y habilidades creativas, y de esta manera queda plasmado su imaginación.
- En cuanto a la satisfacción del uso de la plataforma, se puede mencionar que en cuanto al contenido no hubo mayor dificultad todos entendían el enfoque, sin embargo, los niños de menor edad tendían a tomarse este tipo de actividades digitales de manera de juego y no se enfocaron en el contenido que estaban dando no fue la tendencia por ser un juego libre, pero es relevante tomar en cuenta esta problemática, para que se trabaje en material más didáctica para este grupo etario.
- La percepción de dinamismo con la integración de la Tecnología de la información y comunicación (TIC) en la educación está mejorando los entornos educativos, logrando transformar el modelo conductista a un modelo constructivista. La mayoría de los niños estaban agradables ante el entorno dinámico.
- Dentro de los indicadores tenemos la asimilación de la información, es otro de los aspectos que se tomó en consideración, obteniendo como resultado que, los niños se involucran, aumentando la competitividad del niño y quiera estar en los primeros puestos o con la máxima puntuación.
- Mejoras en el proceso de aprendizaje la gamificación educativa.- se la considera como parte de la solución ya que lograba que los jugadores puedan ver el progreso, permitiendo que puedan evaluar los próximos pasos, permite a los niños mejorar los procesos de aprendizaje fortaleciendo la coordinación, la comunicación y el trabajo en equipo. También se evidenció que en los niños más pequeños la retroalimentación fue

contante ya que se le dificultaba la información, sin embargo con la repetición interioriza el aprendizaje.

Resultados de la entrevista realizada al docente.

Este instrumento se aplicó con la docente con el fin de la influencia de la gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje de los niños, y lograr captar, desde su perspectiva cómo su aplicación ayuda en la motivación e interés que muestra en el desarrollo de las actividades. A continuación, el resultado:

ENTREVISTA DOCENTE

1. ¿Los estudiantes de multigrado siguen instrucciones y consignas en la primera explicación?

Desde la perspectiva del docente para comprender el comportamiento de los estudiantes de manera imparcial considera que los estudiantes asignados a su aula si siguen las instrucciones indicadas sin embargo existe un grupo muy reducido de estudiante que pudiera ser un poco más dificultoso poder llegar a seguir las indicaciones.

2. ¿Considera que la gamificación aporta en el desarrollo cognitivo de los estudiantes?

Si considera que la gamificación mejora la concentración y el desarrollo cognitivo, en consecuencia la técnica de gamificación consigue los aprendizajes y conocimientos, los mismos que están ligados a una experiencia gratificante que ayudan a fijar los contenidos con mayor facilidad.

3. ¿Por qué cree que los estudiantes se muestran más dinámicos cuando se le aplican estrategias de gamificación para el aprendizaje?

Porque uno de los elementos primordiales que contienen la Gamificación en la motivación constante permitiendo un ambiente de confianza donde confluyen las emociones, la curiosidad, y los desafíos de manera que, el aprendizaje se vuelve creativo dando paso a la interacción.

4. ¿Está de acuerdo que la gamificación de contenidos académicos fomenta las competencias académicas de las diferentes asignaturas?

Si está de acuerdo, ya que la Gamificación mejora la atención generando a su vez un aprendizaje con placer al trabajo asignado, la Gamificación capaz de desarrollar un contexto lleno de experiencia y aprendizaje en todos los ámbitos.

5. ¿La gamificación ayuda a mejorar la capacidad de comunicación y fomenta el trabajo colaborativo con los estudiantes?

Considera que si, la Gamificación ayuda la capacidad de comunicación a través de la interacción social que genera el juego ayudando a los niños a entender los conceptos y mejorando la retención de información, también fomenta las habilidades de trabajo colaborativo y empatía concibiendo la capacidad de toma de decisiones, enseñando a los niños a trabajar juntos para alcanzar objetivos en común, haciendo que cada vez se acoplen y se sientan más cómodos.

6. ¿Considera que los estudiantes a pesar de su edad tendrían dificultades para usar plataformas u otras herramientas de gamificación?

Si hay que considerar , que en ciertas plataformas los niños más pequeños tengas problemas, por el grado de complejidad de cada herramienta, sin embargo si el docente considera todas las características propias de los niños del aula como son sus particularidades y necesidades, terminara escogiendo una herramienta gamificada que le permitirá alcanzar los nivele de aprendizaje en los niños.

7. ¿ Cree que los bajos resultados académicos de los estudiantes multigrado se debe a la metodología tradicional de enseñanza?

Si en su gran mayoría el promedio académicos bajo, hace referencia a la praxis tradicional que no va de la mano con esta nueva generación. Las metodologías tradicionales no atienden las necesidades, particularidades y la diversidad de los niños del aula multigrado.

CAPÍTULO III

GAMIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES CURRICULARES PARA NIÑOS DE LA ESCUELA EDUCATIVA MULTIGRADO SEGUNDO COELLO FIGUEROA CIRCUITO EDUCATIVO 07D01C03

En este capítulo se presenta una descripción detallada de las actividades gamificadas propuestas, las cuales se fundamentan en los resultados obtenidos como parte de la observación, análisis del contexto, revisión documental y de la entrevista realizada a la docente.

Estas actividades se han diseñado considerando dos enfoques: la implementación de actividades gamificadas a través de plataformas o medios digitales, y la gamificación aplicada de forma autodidacta dentro de las aulas de clase.

El objetivo principal de estas actividades es mejorar las capacidades de aprendizaje de los niños y promover el desarrollo cognitivo en el contexto de una escuela educativa multigrado. Mediante la gamificación, se busca fomentar la participación, la motivación y el interés de los niños en el proceso de aprendizaje, brindando una experiencia educativa enriquecedora.

Al considerar las necesidades y características específicas de los infantes en las aulas multigrado, se ha desarrollado una variedad de actividades gamificadas que estimulan el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo. Estas actividades se adaptan a las etapas de desarrollo de los niños, proporcionando desafíos adecuados a su nivel de competencia.

3.1. Título de la propuesta

Actividades micro curriculares gamificadas para potenciar el aprendizaje en niños de 3 a 5 años en aulas multigrado.

3.2. Introducción

La gamificación se ha consolidado como una estrategia complementaria de aprendizaje, especialmente para niños de 3 a 10 años, quienes conforman el grupo demográfico más numeroso en el uso de mundos virtuales y juegos en línea. Estos niños eligen interactuar con estas herramientas digitales y las consideran significativas para ellos por lo que su uso es cada vez más frecuente.

El reconocimiento de que el juego forma parte importante de la vida de los niños tanto en el hogar, la educación así como en los servicios infantiles plantea desafíos y oportunidades en el ámbito de la educación temprana por lo que, a pesar del creciente interés en el uso de la tecnología en los primeros años de vida, la mayoría de las investigaciones se han centrado en la cultura multimedia y popular como medio para desarrollar la alfabetización multimodal, prestando poca atención al juego digital en sí (Nolan & McBride, 2014).

La gamificación se presenta como una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos a entornos educativos y profesionales con el objetivo de obtener mejores resultados y facilitar el aprendizaje de determinados conocimientos, habilidades o acciones específicas (León-Díaz et al., 2019).

En este contexto, se evaluó el uso de la gamificación en estudiantes como parte de este estudio, considerando la importancia de diversificar las actividades gamificadas, no limitándolas exclusivamente a entornos digitales, ya que los niños más pequeños podrían tener dificultades para interactuar de manera adecuada con este tipo de herramientas.

3.3. Ubicación y beneficiarios

El estudio se ubicó en la Escuela de Educación Básica “Segundo Coello Figueroa” del sitio Las Casitas del Cantón El Guabo, provincia de El Oro, Ecuador. Los beneficiarios son un grupo de 14 niños en total con igual paridad de género entre los niños/as, las edades de los infantes fueron 2 niños de 3 años, 2 niños de 4 años y finalmente 10 niños de 5 años.

3.4. Justificación

La presente problemática objeto de estudio fue seleccionada debido a que la educación, como se la conoce, ha experimentado cambios significativos en los últimos años. Los enfoques metodológicos activos que involucran: el trabajo en colaboración, el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación y la experimentación están sustituyendo a las "clases magistrales" del pasado, en las que los profesores hablaban y los alumnos se limitaban a escuchar y a interactuar poco (Corchuelo Rodríguez, 2018; León-Díaz et al., 2019). Los profesores empiezan a ser vistos como guías en el proceso de enseñanza y aprendizaje, proporcionando orientación suficiente para que los niños adquieran conocimientos por sí mismos.

Esta importante evolución también va acompañada de avances tecnológicos, que poco a poco se van aplicando a la educación. En concreto, la aplicación de estas tecnologías a la educación está aumentando ahora que las escuelas y los hogares empiezan a disponer de mejores recursos. Hoy en día, vivimos rodeados de tecnología (teléfonos móviles, ordenadores, medios de comunicación, redes sociales, entretenimiento, etc.) y los niños están en contacto diario con estas tecnologías en su vida cotidiana, por lo que los cambios en el estilo de vida de las personas tienen que reflejarse también en la educación (Ardila-Muñoz, 2019; Rodríguez Jiménez et al., 2019).

En los nuevos métodos surgidos recientemente, el juego ha germinado como herramienta de aprendizaje más que como entretenimiento. Por qué los niños aprenden e interactúan con su entorno a través del juego. Aprenden e interactúan con su entorno. A través del juego, se enfrentan a los diferentes retos y experiencias que superar. La gamificación, por tanto, trata de aplicar elementos de juego a la educación para motivar a los estudiantes y mejorar su rendimiento (Escaravajal Rodríguez & Martín-Acosta, 2019; Lozada Ávila & Betancur Gómez, 2017b).

En el caso de la educación infantil, la gamificación en la enseñanza y el aprendizaje puede proporcionar a los alumnos la motivación que necesitan para dedicarse a las asignaturas con entusiasmo y emoción, lo que se traduce en una experiencia de aprendizaje más rica, completa y agradable. Por lo tanto, este estudio pretende examinar la gamificación como factor motivador para los estudiantes, a través de juegos, sistemas de desafíos, puntos, recompensas y el uso de las nuevas tecnologías (Gonzalez et al., 2021; Valero-Valenzuela et al., 2020).

Además, pretende demostrar que la gamificación no se juega por jugar y que los profesores deben saber secuenciarla correctamente para que funcione. Para ello, es esencial utilizar los recursos adecuados y adaptarlos al trabajo a realizar.

3.5. Objetivos

3.5.1 General

Elaborar actividades micro curriculares gamificadas que permita al docente de un aula multigrado aplicar en niños del grupo etario de 3 a 5 años para mejorar el aprendizaje.

3.5.2 Especifico

- Diseñar actividades micro curriculares gamificadas adaptadas a las capacidades y preferencias de los niños de 3 a 5 años.
- Seleccionar y utilizar recursos pedagógicos y herramientas gamificadas adecuadas para promover la participación y el compromiso de los niños en el proceso de aprendizaje.
- Orientar de forma clara y con ejemplos prácticos a los docentes para que puedan aplicar las actividades gamificadas de manera efectiva en un aula multigrado de los niños de 3 a 5 años.

3.6. Desarrollo de la propuesta.

		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA SEGUNDO COELLO FIGUEROA CIRCUITO EDUCATIVO 07D01C03 AMIE: 07H00569			<u>AÑO LECTIVO</u>	
ACTIVIDAD GAMIFICADA						
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:		Tarjetas misioneras				
NIVEL EDUCATIVO:		INICIAL - PREPARATORIA		NUMERO DE NIÑOS		15
TIEMPO ESTIMADO		Fecha de inicio	01 de junio del 2022	Fecha de Finalización	12 de junio del 2022	
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA		Sean bienvenidos a una nueva experiencia de aprendizaje gamificado, esta consiste en observar el video con la historia de “Lucas” el mismo que permitirá a los niños expresar ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones de manera divertida. La experiencia ayudara a los niños a tomar conciencia sobre lo importancia de ir a la escuela y aprender, además esta actividad mejorara la convivencia en el aula, a conocer y realizar acciones para cuidar su cuerpo y expresarse de manera verbal o no verbal entre otras destrezas.				
ELEMENTO INTEGRADOR		Gamificación: “El álbum de cromos” Este álbum consistes en realizar las actividades para de esta manera obtener los cromos; estos hacen referencia a cada tema o destreza que van a realizar ya sea de manera grupal o individual, de acuerdo con las reglas del juego.				
VALOR DE LA SEMANA		El Respeto				
Actividad No.1 ÁMBITOS: IDENTIDAD Y AUTONOMÍA						
DESTREZAS	ACTIVIDADES	Orientaciones metodológicas (descripción de las actividades)	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO		
				Primer Grado	INICIAL 4 – 5 Años	INICIAL 3 – 4 Años
CS.1.1.7. Practicar hábitos de alimentación, higiene y cuidado	<u>Observar el video de “Lucas”</u> <ul style="list-style-type: none"> Conversar sobre lo observado. <u>Presentación de la carta</u> <p>1.- Mencionar el tema que “Lucas” quiere aprender, en</p>	Después de observar el video de “Lucas” se harán preguntas metacognitivas. Presentación de la carta se dará paso a la presentación de la carta que envía el personaje de “Lucas”, en ella se expondrá la meta que se debe alcanzar	Datos Televisor Video corto de la película de “Lucas”	I.CS.1.2.1. Practica con autonomía y responsabilidad	Practica con autonomía hábitos de higiene personal como	Realiza acciones de lavado de manos, cara, dientes, como parte

<p>personal con autonomía</p>	<p>este caso será cuales son: “Los hábitos de higiene y cuidado personal”.</p> <p>2.- Mostrar imágenes de acciones de higiene y aseo personal; y se realizara lluvia de ideas con relaciona a las imágenes.</p> <p>3.- Primera misión.- Los niños de 3 y 4 años, busaran las cartas con imágenes que están escondidas en el aula, relacionadas a los materiales de aseo que se necesita, luego mencionara el niño que imagen encontró y la pondrá junta a la acción de aseo que él crea que se relaciona.</p> <p>4.- Realizar las acciones de aseo con sus compañeros, los niños de 5 años indicasen al compañero los pasos que debe realizar para ejecutar las acciones de aseo que le ha tocado.</p>	<p>en esta semana (de manera general) esta carta tienes el objetivo de motivar a los niños a realizar las actividades. A su vez da a conocer sobre la primera actividad que tienen que realizar.</p> <p>1.- Esta consistirá en que el docente al dará a conocer de manera explícita el mensaje de la misión, estas indicaciones deben de caracterizarse por ser muy emotiva para que de esta manera cautivar el interés de todos los niños.</p> <p>2.- Imágenes de lavado de manos, cara, dientes.</p> <p>3.- Primera misión.- Se esconderá en el aula cartas (fichas pequeñas) con imágenes de: agua, cepillo dental, pasta de dientes, jabón para manos, toalla. En esta parte el docente otorgara el tiempo que dure la canción (1 minutos) para buscar y 10 puntos a cada niño por cada carta que encuentre y mencione con sus propias palabras que imagen encontró. Estos puntos se registrarán en el tablero general de los participantes (jugadores) que indica de estatus o puntuación acumulada, que estará expuesto en el aula.</p> <p>4.- Los niños de 5 años escogerán un compañero (3 o 4 años) como pareja de trabajo; luego escogerá una carta</p>	<p>Imágenes (carteles)</p> <p>Fichas pequeñas con imágenes (jabón, agua, shampo, toalla, cepillo para los dientes, pasta dental, etc.)</p> <p>Cronometro (cronometro)</p> <p>Música</p> <p>Materiales de aseo: jabón, agua, cepillo dental, pasta dental, toalla, peinilla</p> <p>Banco de preguntas (relacionada a las acciones de aseo personal y</p>	<p>actividades y tareas cotidianas, como hábitos de alimentación, higiene y cuidado personal.</p>	<p>lavarse las manos, los dientes y la cara</p>	<p>del proceso de la adquisición de hábitos de higiene.</p>
-------------------------------	---	---	--	---	---	---

		<p>sorprea, en ellas contendrá la acción de aseo que va a ejecutar su compañero (3 o 4 años) con las indicaciones que él le dé, estas pueden ser; lavado de manos, cara, dientes. En esta parte estará la segunda misión, el docente indicara que, se dará 10 puntos a la pareja que tenga los materiales de aseo correctos, y 10 a los niños que respondan correctamente las preguntas puede contestar el niño de inicial o el de preparatoria: estas preguntas estarán relacionadas a la acción que están ejecutando.</p> <p>Por último, a todos los niños se les entregará un sobre con cromos por su participación en esta actividad.</p> <p>Nivel avanzado: Realizar otras acciones que permitan mantener la higiene personal: ej. Peinarse, cambiarse de ropa, bañarse etc.</p> <p>Este espacio se lo realizara deliberadamente, empezando por preguntar a los niños ¿cuáles otras acciones pueden ser parte del cuidado e higiene personal?</p> <p>El niño que mencione y desarrolle de manera correcta las acciones (peinar, bañarse, cambiarse de ropa etc.) se le</p>	<p>materiales que utiliza)</p> <p>Cromos adhesivos</p>			
--	--	---	--	--	--	--

		ubicara en el tablero de puntuación en un estatus de alto nivel.				
Actividad No.2 ÁMBITOS: Convivencia						
DESTREZAS	ACTIVIDADES	Orientaciones metodológicas (descripción de las actividades)	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO		
				Primer Grado	INICIAL 4 – 5 Años	INICIAL 3 – 4 Años
CS.1.2.4 Discriminar modelos positivos y negativos de comportamiento y social inmediato.	<p>1.- Observar el video Luli y Gabo. Luego conversar sobre lo que observaron en el video.</p> <p>2.- Observar imágenes sobre los buenos y malos comportamientos de los niños en el aula. Reflexionar sobre cada acción que se muestra en la imagen y sus consecuencias.</p> <p>3.- Dramatizar acciones positivas y negativas de los niños en su medio.</p>	<p>Compartir la misión que india la carta de Lucas con sus nuevos amigos “Luli” y Gabo; Mencionar el tema que “Lucas” quiere aprender hoy; este será “Como debemos comportarnos dentro del aula”.</p> <p>1.- Ver el video de Luli y Gabo. (No correr, no empujar, no gritar). Luli y Gabo este se trata sobre los modelos positivos y negativos de comportamiento en el aula, estos son los nuevos amigos que les enseñara como deben comportarse. Dialogar con los niños sobre las experiencias que han tenido con estos tipos de comportamientos, etc.</p> <p>2.- Imprimir imágenes cotidianas que suceden en el aula sobre acciones para tener buena convivencia y sobre las acciones que no se debería realizar en el aula.</p>	<p>Video de “Luli y Gabo”, este se lo encuentra en el canal de GNP Seguros en la plataforma youtube. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=-woBll2WWHg</p> <p>Imágenes tamaño A4 (acciones negativas y positivas) Internet</p>	CS.1.2.5. Practica normas de respeto consigo mismo y con los demás seres que lo rodean.	Asume y respeta normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar	Reconoce y practica normas de convivencia en el centro en el aula y en el hogar.

		<p>3.- Grabar en el aula un video en la plataforma de “TIK TOK” en el que van a participar todos los niños con un mensaje sobre las acciones buenas que deberían realizar los niños y también sobre las acciones que no deberían realizar explicando sus consecuencias; el docente debe de tratar de incentivar a los niños a realizar acciones más relevantes que sucede a menudo en el aula. Esta actividad necesitara la ayuda del padre de familia, ya que una vez grabado el video pediremos a los padres de familia que lo difundan por sus redes sociales, para de esta manera transmitir el mensaje a otros niños; los puntos se otorgaran a los niños que envíen la captura de pantalla en el que se evidencien que ha sido visto por mínimo 10 personas; se le dará 20 puntos, y a los niños que tenga menos de 10 vistas se le dará 10 puntos. Estos puntos se registrarán en el tablero general de los participantes (jugadores) que indica el estatus o puntuación acumulada, que estará expuesto en el aula.</p> <p>Nivel avanzado: realizar un Tik Tok con ayuda de la familia, en que realice otras acciones buenas que ayuden a los</p>	<p>Plataforma “Tik Tok”</p> <p>Redes sociales (whatsApp)</p> <p>Familias</p>			
--	--	---	--	--	--	--

		niños a tener un buen comportamiento en casa. El o los niños que realicen esta actividad se le ubicara en el tablero de puntuación en un estatus de alto nivel.				
--	--	--	--	--	--	--

Actividad No.3

ÁMBITOS : Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural

DESTREZAS	ACTIVIDADES	Orientaciones metodológicas (descripción de las actividades)	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO		
				Primer Grado	INICIAL 4 – 5 Años	INICIAL 3 – 4 Años
CN.13.14. Observar, en formas guiada las funciones de los sentidos, hacer preguntas y dar respuestas sobre la importancia que tienen los sentidos para la obtención de información del entorno.	Presentación del tema o la misión: “Lucas y los súper poderes de los sentidos.” 1.- Contar la historia de Lucas y sus 5 súper poderes, y dialogar sobre lo que escucharon. 2.- Mostrar láminas de los órganos de los 5 sentidos e ir mencionando cuál es su función. Luego los niños de inicial buscaran en el aula tarjetas con imágenes que estarán relacionada a las funciones que cumple cada sentido e irán ubicándola en relación con el sentido que corresponda.	1.- La historia de Lucas que la docente cree ayudara a descubrir cuáles son los súper poderes, estos estarán enmarcados en los 5 órganos de los sentidos y en cómo nos ayudan a descubrir y conocer el mundo exterior. 2.- Se esconderá en el aula cartas con imágenes que hagan referencia a la función que se puede realizar con la imagen encontrada. En esta parte el docente otorgara el tiempo que dure la canción (30 segundos) para buscar; se dará 10 puntos a cada niño por cada carta que encuentre y mencione con sus propias palabras que imagen encontró, estos puntos se registraran en el tablero general de los participantes (jugadores) que indica el estatus o puntuación acumulada. (Nota: esta actividad tiene	Historia corta creada por el docente. Laminas tamaño A4 de los órganos de los sentidos. Fichas de tamaño pequeño con imágenes de: perfume, televisor, música, helado, pelota, etc.)	I.CN.1.2.3 .Comunica de forma oral la importancia de los órganos de los sentidos para obtener información sensorial (escuchar, hablar, sentir, ver, oler) de su vida diaria.	Establece comparaciones entre los elementos del entorno a través de la discriminación	Reconoce diferentes elementos de su entorno natural mediante la discriminación sensorial

	<p>3.- Por último, los grupos integrados responderán a preguntas relacionadas al tema de los 5 sentidos</p>	<p>un nivel de complejidad bajo, por lo que se recomienda que los niños que busquen sean lo de 3 o 4 años, o los niños que tengan dificultad en las actividades)</p> <p>3.- Formar grupos de 3 integrantes para responder preguntas; podrán responder la pregunta de forma organizada, priorizado el turno a los niños que no hayan participado en el grupo, cada grupo tendrá que esperar el turno para responder las preguntas; estas preguntas se mostraran en el monitor o televisor, y tienen un tiempo de 10 segundos para que puedan responder correctamente, el grupo que responda de manera correcta ganara 10 puntos; estos puntos se registraran en el tablero general de los participantes (jugadores) que indica de status o puntuación acumulada, que estará expuesto en el aula</p> <p>- Para finalizar la actividad, se entregarán los sobres con los cromos relacionado a los 5 órganos de los sentidos a todos los jugadores (participantes). Pero al grupo con mayor puntaje será el ganador y se lo recompensará con los cromos dorados.</p>	<p>Canción- Cronometro (tiempo 30 segundo)</p> <p>TV. – Monitor</p> <p>Banco de preguntas digitales</p> <p>Cromos</p> <p>Cromos dorados (para los ganadores)</p>			
--	---	--	--	--	--	--

Actividad No.4

ÁMBITOS: Relaciones lógico-matemáticas

DESTREZAS	ACTIVIDADES	Orientaciones metodológicas (descripción de las actividades)	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO		
				Primer Grado	INICIAL 4 – 5 Años	INICIAL 3 – 4 Años
M.1.4.8. Describir y reproducir patrones con objetos del entorno por color, forma, tamaño, longitud o con siluetas de figuras geométricas, sonidos y movimientos.	<p>Observar el video sobre patrones: https://www.youtube.com/watch?v=BDnujJsArok</p> <p>1.- Conversar sobre los patrones, como se puede formar los patrones, proponer ideas de crear patrones.</p> <p>2.- Reconocer patrones con la ayuda de un video interactivo https://www.youtube.com/watch?v=-uMLGL9k8is</p> <p>3.- Jugar a descubrir y formar sus propios patrones https://www.youtube.com/watch?v=aFkrjnIrtY</p>	<p>Observar el video con atención sobre los patrones</p> <p>1.- Mostrar materiales (cuentas, cubos, pelotas de colores etc.) concretos para formar y descubrir patrones.</p> <p>2.- Observar con atención el video interactivo y descubre el patrón respondiendo a la pregunta. El niño que descubre el patrón y responde correctamente obtendrá un cromó.</p> <p>3.- Formamos grupos tratando de que se formen grupos equitativos. Se le entregara una tarjeta con un patrón el cual tiene que descubrir y repetir el patrón; se dará 20 segundos, el grupo que descubra el patrón será el ganador y obtendrá 10 puntos.</p> <p>Nivel avanzado:</p>	<p>1.-video sobre patrones, del canal de Plaza Sésamo Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=BDnujJsArok</p> <p>2.-video sobre patrones, del canal de Leoncito alado Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=-uMLGL9k8is</p>	I.M1.1.3. Construye series utilizando objetos del entorno sonidos, movimientos, figuras y cuerpos geométricos y agrupaciones de elementos.	Continúa reproduce patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas	Imita patrones simples con elementos de su entorno.

		<p>a) Cada grupo tiene que formar un patrón, luego que construya el patrón los otros grupos tienen que descubrir el patrón</p> <p>b) Enviar un video en el grupo de whatsApp en el que el niño construya su propio patrón y anime a que otro compañero descubra el patrón, para generar interacción; los compañeritos que contesten y el que envió el video del patrón ganaran el cromo dorado.</p>	<p>3.- Video sobre patrones, del canal de Sesame Street In Communities Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=aFkrjnIrltY</p> <p>Cuentas, cubos, pelotas de colores etc.</p> <p>Monitor- TV</p> <p>Tarjetas con patrones sencillos</p> <p>Cronómetro</p> <p>Dispositivo móvil.</p> <p>whatsApp</p>			
--	--	---	---	--	--	--

Actividad No. 5
ÁMBITO: Comprensión y expresión oral y escrita

DESTREZAS	ACTIVIDADES	Orientaciones metodológicas (descripción de las actividades)	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO		
				Primer Grado	INICIAL 4 – 5 Años	INICIAL 3 – 4 Años
LL.1.5.5. Desarrollar la expresión oral en contextos cotidianos, usando la conciencia lingüística (semántica, léxica y sintáctica)	<p>Ejercitar el súper poder de escuchar para identificar sonidos (auditivo)</p> <p>1.- El docente realizara 2 sonidos de vocales a, o; y le mostrara cuál es su código para identificarlo cuando lo escuche.</p> <p>2.- Mostraremos láminas con dibujos que se identifique con la palabra que inicia con los sonidos a, o. (6 láminas por sonido)</p> <p>3.- Realizar el juego de memoria.</p>	<p>Ejercitar el súper poder de escuchar para identificar sonidos (auditivo)</p> <p>1.- El docente hará escuchar los sonidos de la vocal a y o. Utilizar grabadora o parlantes. En cada sonido presentar el grafico de la vocal.</p> <p>2.- Se mostrará 5 láminas por cada sonido: a: abeja, avión, araña, anillo, agua. O: oveja, ojo, oreja, ola, oso.</p> <p>3.- Mostramos un video, en el que se mostraran 3 imágenes de las cuales deberá memorizarlas, luego se quitara las imágenes y el estudiante deberá mencionar las imágenes que estaban y a su vez mencionar cuál es el sonido con las que empieza la palabra. El que logre mencionar las palabras ganara 10 puntos (si resulta fácil al grupo de niños, se le va aumentando el número de imágenes)</p> <p>Nivel avanzado:</p>	<p>Parlantes</p> <p>Imágenes de vocales a – o</p> <p>Imágenes con objetos que empiecen con el sonido de la a –o: a: abeja, avión, araña, anillo, agua. O: oveja, ojo, oreja, ola, oso.</p> <p>Audifonos</p>	<p>Desarrolla la expresión oral en contextos cotidianos usando la conciencia lingüística ; y adapta el tono de voz, los gestos, la entonación y el vocabulario, según el contexto y la intención de la situación comunicativa que enfrente.</p>	<p>Identificar “auditiva mente” el fonema (sonido) inicial de las palabras más utilizadas.</p>	<p>Identificar “auditiva mente” el fonema (sonido) inicial de su nombre</p>

		Colocamos audífonos a los estudiantes, en el cual escucharan el sonido de la vocal, luego ellos mencionaran 3 palabras que empiecen con el sonido que escucharon, tienen 15 segundos para contestar. El niño que logre se ganara una insignia del súper poder desarrollado (oído)				
Actividad No. 6						
ÁMBITO: Comprensión y expresión artística						
DESTREZAS	ACTIVIDADES	Orientaciones metodológicas (descripción de las actividades)	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO		
				Primer Grado	INICIAL 4 – 5 Años	INICIAL 3 – 4 Años
ECA.1.6.3 Participar en situaciones de juego dramático como manera de situarse, narrarse y ponerse en “lugar del otro” de poder contar historias con el otro y de jugar a sé el otro.	Dramatizar la historia de “Lucas” 1.- Recordar la historia de Lucas (video) 2.- Conversar sobre los personajes principales, recordar los diálogos de las escenas, asumir roles. 3.- Jugar a dramatizar lo observado.	En esta actividad los niños asumirán roles de los personajes de la historia, se debe considerar las opiniones y sentimientos de los niños, esto puede conllevar a cambiar la historia original adaptándola a su imaginación y personalidad. Incentivar a los niños que asuman compromisos de interpretación. Jugar a dramatizar utilizando disfraces, accesorios representativos de los personajes. Se grabará un video con la dramatización de la historia, se premiará la participación esperando que lo realicen de manera responsable, de esta manera obtendrán putos y los cromos.	Trajes – disfraces diseñados sobre la historia de “Lucas” Dispositivo de video Cromos.	Expresa libremente en juegos y actividades que le permitan relacionarse con otros y su entorno próximo	Participa en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personajes del cuento.	Representa a personajes asumiendo roles a través del juego simbólicos.

Actividad No. 7
ÁMBITOS: Expresión corporal

DESTREZAS	ACTIVIDADES	Orientaciones metodológicas (descripción de las actividades)	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO		
				Primer Grado	INICIAL 4 – 5 Años	INICIAL 3 – 4 Años
Vivenciar distintas habilidades motrices básicas (correr, saltar, lanzar, trepar, rodar, rolar, empujar, traccionar, girar, ente otras), acrobacias y destrezas, identificando los modos en que las realiza y sus posibles combinaciones, - que acciones realizan las diferentes partes del cuerpo -, reconociendo las diferencias entre ellas(por	<p>Historia basada en movimientos:</p> <p>1.- Presentamos la historia a través de un video.</p> <p>2.- Dialogo sobre personajes, Además seleccionar palabras que más le llama la atención, en especial las que generen movimiento ej. Saltar, correr, agacharse, lanzar atrapar y patear.</p> <p>Mostramos imágenes que representen acciones de movimiento y las realizaremos al momento que se menciones en el cuento.</p> <p>3.- Escuchar atentos las palabras claves para realizar los movimientos correctos.</p>	<p>La historia tiene que estar relacionadas a acciones concretas de movimiento ej. Saltar, correr, agacharse, lanzar atrapar y patear.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. A través de un video se narra la historia, la misma que dará énfasis a las palabras de a movimientos como: Saltar, correr, agacharse, lanzar atrapar y patear. 2. Socializar sobre el video enfatizando y repitiendo los movimientos que realiza cada personaje. Mostrar imágenes digitales de niños realizando movimientos, y ellos irán repitiendo el movimiento entregaremos un cromó de participación a los niños que hayan estado atento y realizado la actividad. 3. Formamos 2 grupos de niños del cual saldrá un delegado por grupo para participar. 	<p>Video (diseñado por el docente)</p> <p>Imágenes digitales que realicen los movimientos de saltar, correr, agacharse, lanzar atrapar y patear.</p> <p>Dispositivo de video(celular)</p> <p>Tv. – monitor</p> <p>Cromos</p> <p>Insignias</p>	<p>Experimenta las mejores maneras de practicar habilidades motrices básicas destrezas y acrobacias a partir de identificar los factores que favorecen u obstaculizan la práctica.</p>	<p>Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas</p>	<p>Realizar actividades intentando controlar su fuerza y tonicidad muscular como: lanzar atrapar y patear objetos y pelotas, entre otros.</p>

<p>ejemplo, entre correr y rolar).</p>		<p>Los delegados de cada grupo deben de estar atentos a la narración de la historia ya que solo la van a escuchar, ellos deben estar muy atentos a las palabras de movimientos (Saltar, correr, agacharse, lanzar atrapar y patear para realizarlas con su propio cuerpo. Los que realicen la acción correcta se ganara 1 cromo (estos cromos están relacionados a las acciones que realizaron Saltar, correr, agacharse, lanzar atrapar y patear.)y al final el grupo que haya obtenido más cromos se llevara una insignia y 10 puntos y los cromos El equipo perdedor solo se llevará los cromos para el álbum de colección.</p> <p>Nivel avanzado:</p> <p>Que el niño narre un cuento de su imaginación en el que realice los movimientos mientras el habla. El que realice este nivel ganará un cromo adicional especial (puede gravar un video en casa y enviar a la docente).</p>				
--	--	--	--	--	--	--

Actividad No. 8
ÁMBITOS: Comprensión y expresión oral y escrita

DESTREZAS	ACTIVIDADES	Orientaciones metodológicas (descripción de las actividades)	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO		
				Primer Grado	INICIAL 4 – 5 Años	INICIAL 3 – 4 Años
LL.1.5.13 Acceder a la lectura por placer y para aprender, utilizando la biblioteca del espacio pedagógico y otros recursos.	Presentamos el cuento: “Lucas y la Escuela” 1.- Narramos el cuento mostrando las láminas. 2.- Lluvia de preguntas relacionadas al cuento: Preguntas del contexto (personajes, acontecimientos etc.) Preguntas de reflexión (que nos enseña el cuento) 3.- La palabra loca: El docente escogerá 3 o más palabras, y los niños deben de estar atentos para saber en qué momento mencionan esas palabras, ya que tendrá que hacer alguna actividad.	Presentamos el cuento llamado “Lucas y la escuela” 1.- El cuento constará de 3 a 5 láminas en que tendrá las escenas con los personajes etc. 2.- Elaborar previamente preguntas con relación al cuento estas pueden estar en tarjetas; los niños escogerán una tarjeta de pregunta le dará al docente para que se la lea; el estudiante que conteste bien la pregunta ganara 10 puntos. 4.- El docente leerá otra vez el cuento y en esta ocasión va a escoger 3 palabras del cuento y las mostrará en la pizarra, cuando la nombre estas palabras durante la lectura del cuento los niños tendrán que hacer alguna actividad, por ejemplo, pararse, bailar, gritar, aplaudir, saltar etc. El estudiante (jugador) que esté atento y haga la	Cuento de “Lucas y la escuela” en láminas Tarjetas de Banco de preguntas. Imágenes de la palabra y acción Dispositivo de video(celular) Cromos Insignias	Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca del espacio pedagógico y otros recursos	Contar con un cuento en base a sus imágenes a partir de la portada y siguiendo la secuencia de las páginas.	Cuenta un cuento en base a sus imágenes sin seguir la secuencia de las páginas.

		<p>actividad asigna a la palabra obtendrá un cromó de estar atento.</p> <p>Nivel avanzado: El estudiante deberá contar el cuento con las láminas y grabará un video en el que el estudiante está contando el cuento; el estudiante que lo realice obtendrá 10 puntos y la insignia de responsabilidad.</p>				
<p>Actividad No. 9 ÁMBITOS: Relaciones lógico-matemáticas</p>						
DESTREZAS	ACTIVIDADES	Orientaciones metodológicas (descripción de las actividades)	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO		
				Primer Grado	INICIAL 4 – 5 Años	INICIAL 3 – 4 Años
M.1.4.29 comparar y relacionar actividades con las acciones de tiempo: ayer, hoy, mañana, tarde, noche, antes, ahora, después y días de la semana en situaciones cotidianas.	<p>El cuento de “Paquito”</p> <p>1.- Con ayuda de 5 láminas contaremos el cuento de “Paquito”.</p> <p>2.- conversar sobre cómo es la rutina diaria de cada niño y a su vez establecer orden y secuencia: Con ayuda de las láminas realizaremos preguntas sobre lo que paso en cada escena y la relación de las secuencias de cada acción o evento y su orden.</p>	<p>El cuento de “Paquito” que está relacionado con la rutina diaria que debe de realizar los niños, este cuento será creado por la docente.</p> <p>1.- Narraremos el cuento de “Paquito” utilizando 5 láminas que describan las actividades de rutina diaria que deben realizar los niños.</p> <p>2.- Dialogar sobre cada actividad y establecer diferencias de tiempo (mañana, tarde, noche antes y después) secuencia lógica.</p>	<p>Cuento hecho en 5 láminas.</p> <p>Dispositivo de video(celular)</p> <p>Plataforma digital Tik Tok</p> <p>Redes sociales WhatsApp</p> <p>Cromos</p>	<p>Ordena en secuencia lógica sucesos de hasta tres eventos, en actividades de rutina diaria y en escenas de cuentos</p>	<p>I.M.1.4.2 Emplea unidades de tiempo para ordenar secuencias temporales que describan actividades significativas y sus actividades</p>	<p>Ordena en secuencia lógica sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.</p>

	3.- Ordenar las láminas de rutina diaria en secuencia lógica.	3.- Entregaremos a los estudiantes un juego de secuencia (5 láminas o tarjetas) de la historia de Paquito. Los estudiantes que logren ordenar en secuencia lógica los sucesos todos los 5 eventos obtendrán los 5 cromos para su álbum más 10 puntos. Los niños que ordenen menos de 4 eventos obtendrán 1 cromo por cada acierto. Nivel avanzado: Realizar un tik tok sobre una rutina diaria de aseo. Esta video sebe compartirlo en WhatsApp y ser visto por 10 personar, y enviar las evidencias a la docente. El que realiza esta actividad obtendrá una insignia de ser un niño ordenado.	Insignias		s cotidianas	
--	---	---	-----------	--	--------------	--

Actividad No. 10

ÁMBITOS: **Comprensión y expresión artística**

DESTREZAS	ACTIVIDADES	Orientaciones metodológicas (descripción de las actividades)	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO		
				Primer Grado	INICIAL 4 – 5 Años	INICIAL 3 – 4 Años
Practica juegos sensorio motores y expresar las	1.- Escuchar varios ritmos de músicas. Colabora en la elección de sonidos para recrear una coreografía.	- 1.- Escuchar varios del ritmo de sonido (lento, rápidos, mixtos) y colorar en la elección de un ritmo que le agrade. Se les sugiere a	Música	Se interesa y participa activament e en la	Mantener el ritmo de las secuencias	Imitar pasos de baile intentando

<p>emociones que estos suscitan a través de acciones y movimientos corporales.</p>	<p>2.- Dialogar sobre el ritmo elegido y realizar movimientos libres con su cuerpo.</p> <p>3.- Seleccionar y armar coreografía con los movimientos propuestos.</p>	<p>docente que la música la música debe empezar con sonidos lentos para generar pasos sencillos.</p> <p>2.- Dialogar sobre el ritmo que están escuchando, si es un ritmo rápido, lento, su duración etc. Dejar que el niño valla proponiendo libremente pasos para la coreografía según el ritmo y tiempo de duración de la música. Los niños que vullan haciendo propuestas de pasos para la coreografía obtendrán un cromo de colaboración.</p> <p>3.- Seleccionar y armar la coreografía de acuerdo con los elementos de ritmos y tiempo de duración.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear una coreografía corta, con pasos seleccionados, que van de lo más sencillo hasta un nivel complejo. - Los estudiantes deberán memorizar los pasos. <p>Cuando ya esté creada la coreografía, se grabar un video, los niños que participen en el video obtendrán la insignia de colaborador y 20 puntos.</p>	<p>Dispositivo de video(celular)</p> <p>Cromos</p> <p>Insignias</p>	<p>realización de juegos sensorios motores y en procesos de improvisación y creación musical.</p>	<p>de pasos sencillos durante la ejecución de coreografías</p>	<p>reproducir los movimientos y seguir el ritmo.</p>
--	--	--	---	---	--	--

3.8. Recursos

Juegos tradicionales. Estos juegos pueden utilizarse para la gamificación en la educación. Hay una gran variedad de ellos y suelen ser bien conocidos por los estudiantes, así que sólo tienes que adaptarlos adecuadamente a lo que quieras hacer. Por ejemplo, es fácil adaptar el "Juego de la Oca" convirtiendo las distintas casillas en pruebas o tareas para investigar lo que quiere el profesor.

Una descripción de los recursos a utilizarse está en función del tipo de actividad para ejemplificar esta problemática, ponemos en contexto una actividad en la cual se presenta tres niveles de dificultad en la que los niños deben en un nivel más sencillo pintar una letra A, luego un nivel más complicado es con la misma A cortar un objeto y finalmente formar un rompecabezas, las compensaciones están en función del nivel de dificultad.



Es importante mencionar que en las actividades propuestas en líneas anteriores, se han mencionado recursos de tipo físicos y digitales. En el caso de los recursos físicos constan algunos que son de fácil adquisición y por el lado de los digitales se proponen aquellos que son de fácil acceso y en plataformas gratuitas.

3.9. Financiamiento

El financiamiento de la gamificación puede ser asociativo dentro los padres de los educandos como de la docente, debido a que son materiales didácticos como tijeras que pueden ser utilizadas continuamente, papel de hojas utilizadas de una parte, entre otras opciones.

3.10. Seguimiento y evaluación

El seguimiento del aprendizaje será abordado por el docente dentro del cronograma al final del día de clases, se propone que luego de las actividades gamificadas del día se pueda evaluar de manera tradicional y mediante la observación de las actividades realizadas la

comprensión de los educandos, para esta manera identificar cuáles de los estudiantes necesitarían refuerzos académicos de manera particular.

3.11. Resultados esperados

El resultado esperado del estudio es mejorar la comprensión de los estudiantes a través de nuevas estrategias basadas en la gamificación de las actividades que han sido tradicionales y sencillas. Se ha reportado en la literatura que la gamificación puede tener un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes, pero este efecto debe ser comprobado en el contexto específico de los niños de Inicial 2 y 1EGB en aulas multigrado.

Se espera que, al utilizar juegos tradicionales como parte de la estrategia de gamificación, se pueda crear un entorno lúdico y motivador que estimule el interés, la participación y la comprensión de los contenidos de aprendizaje. Estos juegos pueden ser adaptados y diseñados de manera sencilla, considerando la edad, nivel de desarrollo y contexto de los estudiantes, para que sean accesibles y apropiados para el nivel de educación inicial y el contexto de aulas multigrado.

Se espera que la gamificación como estrategia metodológica, que incluye juegos tradicionales sencillos, pueda generar un ambiente de aprendizaje dinámico, participativo y divertido, que motive a los estudiantes a desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera activa. Se espera que los estudiantes muestren una mayor comprensión de los contenidos de aprendizaje, así como una mayor retención y transferencia de los conocimientos adquiridos a situaciones reales de la vida cotidiana.

Es importante destacar que la comprobación del impacto de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes debe ser respaldada por un enfoque riguroso de investigación, que incluya la recopilación y análisis de datos cualitativos, y la comparación con un grupo de control. Los resultados obtenidos permitirán evaluar la efectividad de las estrategias de gamificación con juegos tradicionales sencillos en el contexto específico de los niños de Inicial 2 y 1EGB en aulas multigrado, y brindarán información relevante para la toma de decisiones en la implementación de estas estrategias en la práctica educativa.

CAPITULO IV

EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

4.1. Análisis de los resultados obtenidos

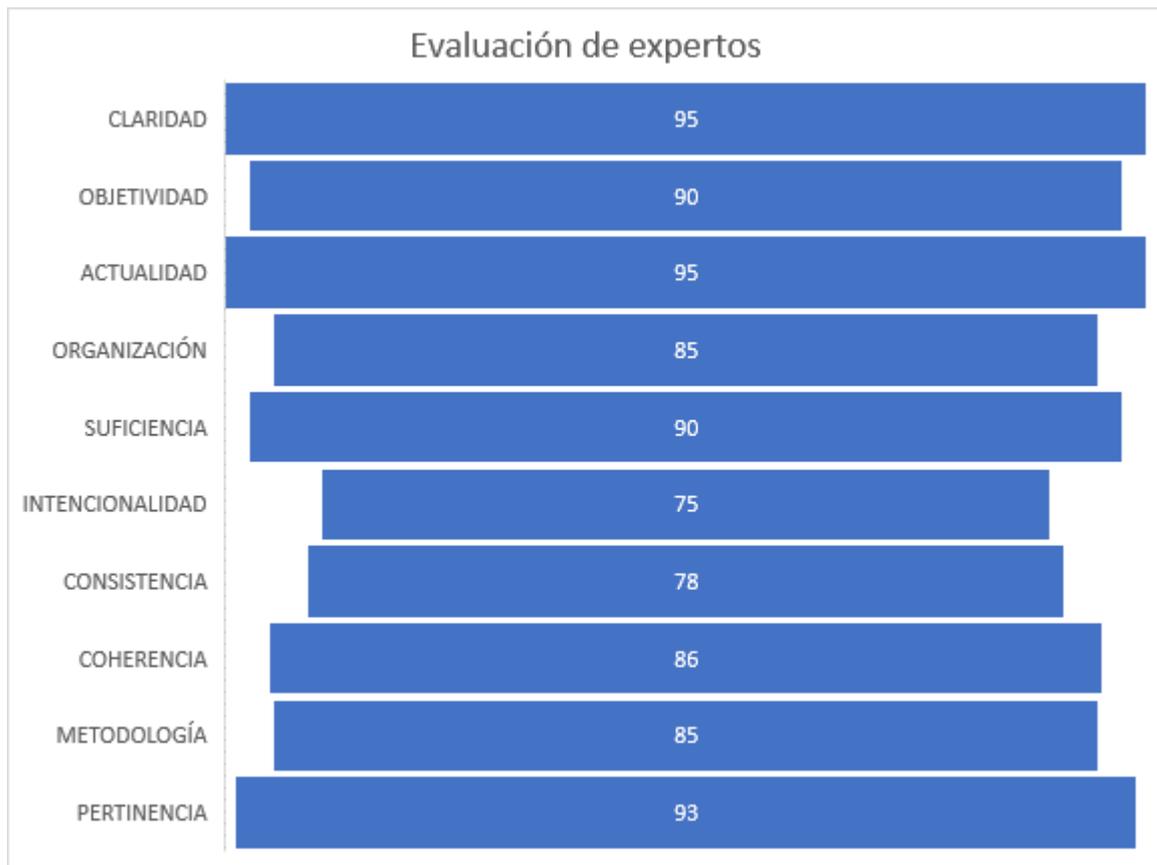
Los resultados obtenidos de la valoración de los expertos muestran una alta aceptación y validación de la propuesta planteada en la investigación. Todos los criterios evaluados obtuvieron calificaciones dentro del rango excelente, con un puntaje medio total de la propuesta de 99,8. Esto indica que la propuesta de actividades micro curriculares gamificadas para potenciar el aprendizaje en los niños de 3 a 5 años en las aulas multigrado es considerada relevante, lógica, con un alto aporte y claridad por parte de los especialistas.

El análisis de los resultados obtenidos muestra que la propuesta cumple con los requerimientos de implementación, aplicabilidad y validez en el área de estudio, tal como lo evaluaron los especialistas seleccionados. Esto respalda la pertinencia y viabilidad de la propuesta en el contexto multigrado y su potencial para estimular mejorar el aprendizaje en niños en esa etapa educativa.

Los resultados obtenidos también indican que la propuesta es perceptible hacia los requerimientos de los estudiantes objeto de estudio, lo que significa que se ajusta a sus necesidades y características particulares. Esto es un indicativo positivo de que la propuesta puede ser implementada con éxito en la práctica educativa, y que los alumnos podrán beneficiarse de las actividades gamificadas.

En general, los resultados de la valoración de los expertos respaldan la validez y calidad de la propuesta planteada en la investigación, lo que brinda mayor confiabilidad y robustez a los hallazgos obtenidos. Los altos puntajes obtenidos en todos los criterios evaluados indican que la propuesta ha sido bien recibida y considerada adecuada por parte de los expertos, lo que fortalece su validez y relevancia en el ámbito educativo.

4.2. Resultados valoración de expertos



Fuente: Instrumentos de evaluación de la propuesta

Elaborado por: Autora de la propuesta

4.3. Conclusiones de la validación de la propuesta

La validación de la propuesta ha arrojado resultados altamente positivos. Los especialistas evaluaron la propuesta con calificaciones dentro del rango excelente en todos los criterios evaluados, lo que indica una alta aceptación y validación de esta.

Los resultados obtenidos respaldan la relevancia, lógica, aporte y claridad de la propuesta, así como su ajuste a los requerimientos de implementación, aplicabilidad y validez en el área de estudio. Esto indica que la propuesta es adecuada y viable para su implementación en la práctica educativa, y ayudar en los procesos de aprendizaje a través de la implementación de actividades gamificadas en el aula multigrado con niños de la inicial 2 y preparatoria.

En base a los resultados obtenidos, se concluye que la propuesta de las actividades micro curriculares gamificadas permite al docente potenciar el aprendizaje en los niños, la cual ha sido validada por los expertos como una propuesta relevante y de calidad en el ámbito educativo. Los altos puntajes obtenidos en la valoración de los criterios indican que la propuesta cumple con los estándares de calidad y pertinencia necesarios para su implementación en la práctica educativa.

4.4. Consideraciones finales

La validación de la propuesta por parte de los especialistas ha confirmado su relevancia, aplicabilidad y otras características positivas en el área de estudio. Los resultados obtenidos respaldan la estructura y contenidos de la propuesta, así como su receptibilidad hacia los requerimientos de los estudiantes de Inicial 2 y preparatoria. Estos hallazgos refuerzan la solidez de la propuesta como una herramienta pedagógica efectiva para estimular el aprendizaje en niños en el contexto educativo multigrado.

Con base en los resultados obtenidos, se concluye que la propuesta ha sido validada por los especialistas y se encuentra en un nivel óptimo para su implementación en el área de estudio. Estos resultados son un respaldo importante para la viabilidad y efectividad de la propuesta como una estrategia pedagógica complementaria para alcanzar estándares altos de aprendizajes adquiridos por los niños de inicial y preparatoria, y sugieren que puede ser utilizada con confianza en el contexto educativo.

CONCLUSIONES

- La gamificación es una estrategia que favorece en los aprendizajes de los estudiantes por lo tanto su influencia promueve que se dinamicen los procesos y motiven a los niños a aprender de forma lúdica, divertida y contextualizada.
- La gamificación es una herramienta efectiva para fomentar el aprendizaje y la participación de los niños en aulas multigrado. Los juegos utilizados como estrategias gamificadas han demostrado influir positivamente en el proceso de aprendizaje de los niños de Inicial 2 y 1EGB.

- La revisión bibliográfica existente ha proporcionado una base sólida para comprender los fundamentos teóricos y conceptuales de la gamificación en la educación inicial. Esto ha permitido identificar las ventajas y desventajas de utilizar juegos como estrategias de gamificación en el contexto de aulas multigrado.
- Es importante considerar la adaptación de las estrategias gamificadas a las necesidades y capacidades específicas de los niños involucrados, así como establecer una estructura pedagógica flexible que promueva el aprendizaje activo y significativo.
- Se requiere de un enfoque integral y de una planificación adecuada para aprovechar al máximo el potencial de la gamificación en el desarrollo del aprendizaje en aulas multigrado. Esto implica la formación docente, la disponibilidad de recursos y herramientas adecuadas, así como la evaluación continua de los resultados obtenidos.

RECOMENDACIONES

- Brindar capacitación y apoyo a los docentes en la implementación de estrategias gamificadas en aulas multigrado, proporcionándoles herramientas pedagógicas y recursos digitales o análogos adecuados.
- Adaptar las actividades gamificadas a las características y necesidades de los niños de Inicial 2 y 1EGB en aulas multigrado, considerando su edad, nivel de desarrollo y diversidad de habilidades.
- Establecer una estructura pedagógica flexible que promueva la participación y significativa de los niños, permitiéndoles explorar, experimentar y construir su propio conocimiento a través de los juegos y actividades gamificadas.
- Realizar evaluaciones periódicas del impacto de las estrategias gamificadas en el aprendizaje de los niños, utilizando indicadores relevantes y técnicas de evaluación adecuadas. Esto permitirá ajustar y mejorar continuamente las actividades gamificadas para maximizar su efectividad.

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso-García, S., Martínez-Domingo, J. A., Berral-Ortiz, B., & Cruz-Campos, J. C. D. la. (2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. Hachetetepe. *Revista Científica de Educación y Comunicación*, 23, 1–21. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2021.i23.2205>
- Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis, Revista Internacional de Investigación En Educación*, 12(24), 71–84. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Cascante Gómez, M. E. (2018). La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia. *Perspectivas*, 17, 1. <https://doi.org/10.15359/rp.17.2>
- Colomo-Magaña, E., Sánchez-Rivas, E., Ruiz-Palmero, J., & Sánchez-Rodríguez, J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Información Tecnológica*, 31(4), 233–242. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642020000400233>
- Contreras Díaz, J. R., & Robles González, J. R. (2023). Uso de organizadores gráficos para desarrollar el pensamiento conceptual en básica secundaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 10966–10985. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.6176
- Corchuelo Rodriguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 63. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- Escaravajal Rodríguez, J. C., & Martín-Acosta, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física. *Revista Iberoamericana de Ciencias de La*

Actividad Física y El Deporte, 8(1), 97.
<https://doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5770>

- Fatta, H., Maksom, Z., & Zakaria, M. H. (2019). Game-based Learning and Gamification: Searching for Definitions. *International Journal of Simulation: Systems, Science & Technology*. <https://doi.org/10.5013/IJSSST.a.19.06.41>
- Fernández Gavira, J., Prieto Gallego, E., Alcaraz Rodríguez, V., Sánchez Oliver, A. J., & Grimaldi Puyana, M. (2018). Aprendizajes Significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: “Las Aldeas de la Historia”. *ESPIRAL. CUADERNOS DEL PROFESORADO*, 11(22), 69–78. <https://doi.org/10.25115/ecp.v11i21.1919>
- Fernández Tilve, M. D., & Malvar Méndez, M. L. (2019). Las competencias emocionales de los orientadores escolares desde el paradigma de la educación inclusiva. *Revista de Investigación Educativa*, 38(1), 239–257. <https://doi.org/10.6018/rie.369281>
- Geitz, G., & de Geus, J. (2019). Design-based education, sustainable teaching, and learning. *Cogent Education*, 6(1), 1647919. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2019.1647919>
- Gentry, S., L’Estrade Ehrstrom, B., Gauthier, A., Alvarez, J., Wortley, D., van Rijswijk, J., Car, J., Lilienthal, A., Tudor Car, L., Nikolaou, C. K., & Zary, N. (2018). Serious Gaming and Gamification interventions for health professional education. *Cochrane Database of Systematic Reviews*. <https://doi.org/10.1002/14651858.CD012209.pub2>
- Gentry, S. V., Gauthier, A., L’Estrade Ehrstrom, B., Wortley, D., Lilienthal, A., Tudor Car, L., Dauwels-Okutsu, S., Nikolaou, C. K., Zary, N., Campbell, J., & Car, J. (2019). Serious Gaming and Gamification Education in Health Professions: Systematic Review. *Journal of Medical Internet Research*, 21(3), e12994. <https://doi.org/10.2196/12994>
- Gonzalez, O., Ramos Rodríguez, E., & Vásquez Saldías, P. (2021). Implicaciones de la gamificación en educación matemática, un estudio exploratorio. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 21(68). <https://doi.org/10.6018/red.485331>
- Gopalan, M., Rosinger, K., & Ahn, J. Bin. (2020). Use of Quasi-Experimental Research Designs in Education Research: Growth, Promise, and Challenges.

Review of Research in Education, 44(1), 218–243.
<https://doi.org/10.3102/0091732X20903302>

- Hernández Jara, P. V., Onofre Zapata, V. del R., & Gómez Alcívar, V. J. (2021). La pedagogía Montessori y su incidencia en la Educación Inicial. Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2857>
- Lamrani, R., Abdelwahed, E. H., Chraibi, S., Qassimi, S., & Hafidi, M. (2018). Gamification and Serious Games Based Learning for Early Childhood in Rural Areas (pp. 79–90). https://doi.org/10.1007/978-3-030-02852-7_7
- León-Díaz, Ó., Martínez-Muñoz, L. F., & Santos-Pastor, M. L. (2019). Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales. *Revista Iberoamericana de Ciencias de La Actividad Física y El Deporte*, 8(1), 110. <https://doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5791>
- Lozada Ávila, C., & Betancur Gómez, S. (2017a). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31), 97–124. <https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5>
- Lozada Ávila, C., & Betancur Gómez, S. (2017b). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31), 97–124. <https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5>
- Luy-Montejo, C. (2019). El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en el desarrollo de la inteligencia emocional de estudiantes universitarios. *Propósitos y Representaciones*, 7(2). <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.288>
- Morales Londoño, F. D. J., & Perozo Chirinos, S. R. (2021). Procesos de enseñanza de la lecto escritura en la educación básica primaria rural colombiana. *Alternancia - Revista de Educación e Investigación*, 3(4), 47–63. <https://doi.org/10.33996/alternancia.v3i4.327>
- Msimanga, M. R. (2019). Managing the use of resources in multi-grade classrooms. *South African Journal of Education*, 39(.), 1–9. <https://doi.org/10.15700/saje.v39n3a1599>
- Nivelá-Cornejo, M. A., Otero-Agreda, O. E., & Morales-Caguana, E. F. (2021). Gamificación en la educación superior. *Revista Publicando*, 8(31), 165–176. <https://doi.org/10.51528/rp.vol8.id2242>

- Nizama Valladolid, M., & Nizama Chávez, L. M. (2020). El enfoque cualitativo en la investigación jurídica, proyecto de investigación cualitativa y seminario de tesis. *Vox Juris*, 38(2), 69–90. <https://doi.org/10.24265/voxxjuris.2020.v38n2.05>
- Nolan, J., & McBride, M. (2014). Beyond gamification: reconceptualizing game-based learning in early childhood environments. *Information, Communication & Society*, 17(5), 594–608. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2013.808365>
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018a). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018b). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Palacios Quezada, J. B., & Barreto Serrano, G. I. (2021). Breve análisis de los métodos empleados en la enseñanza de la historia en educación básica. *Sociedad & Tecnología*, 4(1), 65–73. <https://doi.org/10.51247/st.v4i1.77>
- Pegalajar Palomino, M. del C. (2021a). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Pegalajar Palomino, M. del C. (2021b). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Prieto Andreu, J. M. (2018). Gamificación del aprendizaje y motivación en universitarios. Elaboración de una historia interactiva: MOTORIA-X. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 66, 77–92. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.66.1085>
- Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. *Computers & Education*, 147, 103778. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>

- Rambaran, J. A., van Duijn, M. A. J., Dijkstra, J. K., & Veenstra, R. (2019). Peer victimization in single-grade and multigrade classrooms. *Aggressive Behavior*, 45(5), 561–570. <https://doi.org/10.1002/ab.21851>
- Recabarren, M., Corvalán, B., & Villegas, M. (2021). Exploring the differences between gamer and non-gamer students in the effects of gamification on their motivation and learning. *Interactive Learning Environments*, 1–14. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1933543>
- Rodríguez Jiménez, C., Ramos Navas-Parejo, M., Santos Villalba, M. J., & Fernández Campoy, J. M. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*, 2(1). <https://doi.org/10.24310/IJNE2.1.2019.6557>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Salameh Jiménez, S. (2021). Tratamiento teórico-experimental de la paráfrasis: análisis de su uso con y sin el marcador discursivo o sea en español. *Pragmalinguística*, 29, 362–376. <https://doi.org/10.25267/Pragmalinguística.2021.i29.18>
- Sanchez, D. R., Langer, M., & Kaur, R. (2020). Gamification in the classroom: Examining the impact of gamified quizzes on student learning. *Computers & Education*, 144, 103666. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103666>
- Sánchez, J., Lesmes, M., González-Soltero, R., R-Learnte, A. I., García Barbero, M., & Gal, B. (2021). Iniciación a la investigación en educación médica: guía práctica metodológica. *Educación Médica*, 22, 198–207. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2021.04.004>
- Sanz Yepes, N., & Alonso Centeno, A. (2020). La Escape Room educativa como propuesta de gamificación para el aprendizaje de la Historia en Educación Infantil. *Didácticas Específicas*, 22, 7–25. <https://doi.org/10.15366/didacticas2020.22.001>
- Valero-Valenzuela, A., Gregorio García, D., Camerino, O., & Manzano, D. (2020). Hybridisation of the Teaching Personal and Social Responsibility Model and Gamification in Physical Education. *Apunts Educación Física y Deportes*, 141, 63–74. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2020/3\).141.08](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/3).141.08)

- Victoria González, C. (2020). Herramientas TIC para la gamificación en Educación Física. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 71, 67–83. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.71.1453>

ANEXOS

ANEXO 1. Validación de experto

MATRIZ DE JUICIO DE EXPERTOS

Datos generales:

- 1.1. Nombres y apellidos del informante: Ángel Roberto Barbor Flores
 1.2. Institución donde labora: Esc. Educación Básica Segundo Coello Figueroa
 1.3. Título de la investigación: Influencia de la Gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado.
 1.4. Nombre del instrumento: Influencia de la Gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Criterios	Deficiente					Regular					Buena					Muy buena					Excelente				
	0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96					
	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100					
Claridad																				100					
Objetividad																				96					
Actualidad																				98					
Organización																				89					
Suficiencia																				87					
Intencionalidad														68											
Consistencia															78										
Coherencia																				89					
Metodología																				85					
Pertinencia																				96					

Opinión de la aplicabilidad	a) Regular	b) Buena	c) Muy bueno	d) Excelente
-----------------------------	------------	----------	--------------	--------------

Promedio de valoración

Fecha: 18 de abril del 2023



Firma del experto
C.D. 0702804238

ANEXO 2. Validación de experto

MATRIZ DE JUICIO DE EXPERTOS

Datos generales:

- 1.1. Nombres y apellidos del informante: Cesilia del Rocio Guazha Uyaguari
 1.2. Institución donde labora: Escuela de educación básica Gral. Manuel Serrano.
 1.3. Título de la investigación: Influencia de la Gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado.
 1.4. Nombre del instrumento: Influencia de la Gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Criterios	Deficiente				Regular				Buena				Muy buena				Excelente			
	0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
Claridad																			88	
Objetividad																				95
Actualidad																			86	
Organización																	84			
Suficiencia																				97
Intencionalidad																79				
Consistencia																77				
Coherencia																			92	
Metodología																	78			
Pertinencia																			90	

Opinión de la aplicabilidad	a) Regular	b) Buena	c) Muy bueno	d) Excelente
-----------------------------	------------	----------	--------------	--------------

Promedio de valoración:

Fecha:

19 de abril del 2023


 Firma del experto

ANEXO 3. Validación de experto

MATRIZ DE JUICIO DE EXPERTOS

Datos generales:

- 1.1. Nombres y apellidos del informante: Cinthya Johanna Reyes Pacheco
 1.2. Institución donde labora: Escuela de educación básica Gral. Manuel Serrano.
 1.3. Título de la investigación: Influencia de la Gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado.
 1.4. Nombre del instrumento: Influencia de la Gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Criterios	Deficiente					Regular					Buena					Muy buena					Excelente				
	0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96					
Claridad	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100					
Objetividad																			88						
Actualidad																				95					
Organización																			87						
Suficiencia																		84							
Intencionalidad															77										
Consistencia													68												
Coherencia																			89						
Metodología																			87						
Pertinencia																			86						

Opinión de la aplicabilidad	a) Regular	b) Buena	c) Muy bueno	d) Excelente
-----------------------------	------------	----------	--------------	--------------

Promedio de valoración:

Fecha: 20 de abril del 2023


Firma del experto

ANEXO 4. Validación de experto

MATRIZ DE JUICIO DE EXPERTOS

Datos generales:

- 1.1. Nombres y apellidos del informante: Saury Sully Ramirez Garcia
 1.2. Institución donde labora: Escuela de educación básica Graf. Manuel Serrano.
 1.3. Título de la investigación: Influencia de la Gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado.
 1.4. Nombre del instrumento: Influencia de la Gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Criterios	Deficiente				Regular				Buena				Muy buena				Excelente			
	0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
Claridad																				98
Objetividad														70						
Actualidad																				97
Organización																	82			
Suficiencia																		90		
Intencionalidad																76				
Consistencia														71						
Coherencia																80				
Metodología																80				
Pertinencia																				93

Opinión de la aplicabilidad	a) Regular	b) Buena	c) Muy bueno	d) Excelente
-----------------------------	------------	----------	--------------	--------------

Promedio de valoración

Fecha: 19 de abril del 2023


 Firma del experto
 C.I. 0702916206

ANEXO 5. Validación de experto

MATRIZ DE JUICIO DE EXPERTOS

Datos generales:

- 1.1. Nombres y apellidos del informante: Yuri Sandra Olaya Buestan
 1.2. Institución donde labora: Escuela de educación básica Gral. Manuel Serrano
 1.3. Título de la investigación: Influencia de la Gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado.
 1.4. Nombre del instrumento: Influencia de la Gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Criterios	Deficiente				Regular				Buena				Muy buena				Excelente			
	0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
Claridad																				96
Objetividad																			90	
Actualidad																				97
Organización																	85			
Suficiencia																				94
Intencionalidad															76					
Consistencia																	83			
Coherencia																		89		
Metodología																79				
Pertinencia																				95

Opinión de la aplicabilidad	a) Regular	b) Buena	c) Muy bueno	d) Excelente
-----------------------------	------------	----------	--------------	--------------

Promedio de valoración:

Fecha: 21 de abril del 2023


Firma del experto

ANEXO 6. Validación de experto

MATRIZ DE JUICIO DE EXPERTOS

Datos generales:

- 1.1. Nombres y apellidos del informante: Karina Johana Idaigo Mite
 1.2. Institución donde labora: Escuela de educación básica Zoila Ugarte de Landívar
 1.3. Título de la investigación: Influencia de la Gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado.
 1.4. Nombre del instrumento: Influencia de la Gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Criterios	Deficiente				Regular				Buena				Muy buena				Excelente			
	0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
Claridad																				99
Objetividad																				98
Actualidad																				97
Organización																				88
Suficiencia																				89
Intencionalidad															76					
Consistencia																				88
Coherencia															79					
Metodología																				97
Pertinencia																				98

Opinión de la aplicabilidad	a) Regular	b) Buena	c) Muy bueno	d) Excelente
-----------------------------	------------	----------	--------------	--------------

Promedio de valoración:

Fecha: 21 de abril del 2023


 Firma del experto
 C.I. 0704821501

ANEXO 7. Validación de experto

MATRIZ DE JUICIO DE EXPERTOS

Datos generales:

- 1.1. Nombres y apellidos del informante: Carmen Maritza Minuche Apolo
 1.2. Institución donde labora: Escuela de educación básica Oscar Efrén Reyes
 1.3. Título de la investigación: Influencia de la Gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado.
 1.4. Nombre del instrumento: Influencia de la Gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Criterios	Deficiente				Regular				Buena				Muy buena				Excelente			
	0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
Claridad																				93
Objetividad																				93
Actualidad																				95
Organización																		84		
Suficiencia																				92
Intencionalidad														75						
Consistencia															78					
Coherencia																82				
Metodología																				91
Pertinencia																				91

Opinión de la aplicabilidad	a) Regular	b) Buena	c) Muy bueno	d) Excelente
-----------------------------	------------	----------	--------------	--------------

Promedio de valoración:

Fecha: 20 de abril del 2023


 Firma del experto

ANEXO 8. Entrevista dirigida a docente

Objetivo: Identificar la influencia de la gamificación para favorecer el desarrollo del aprendizaje en las instituciones educativas multigrado.

Instrucciones para su aplicación:

- Expresar de forma clara las preguntas a la persona entrevistada
- Utilizar un medio digital para grabar las respuestas.
- En caso de que la respuesta lo permita, se planteará otra pregunta para aclarar el resultado.

Preguntas:

1. ¿ Los estudiantes de multigrado siguen instrucciones y consignas en la primera explicación?
2. ¿Considera que la gamificación aporta en el desarrollo cognitivo de los estudiantes?
3. ¿Por qué cree que los estudiantes se muestran más dinámicos cuando se le aplican estrategias de gamificación para el aprendizaje?
4. ¿ Está de acuerdo que la gamificación de contenidos académicos fomenta las competencias académicas de las diferentes asignaturas?
5. ¿La gamificación ayuda a mejorar la capacidad de comunicación y fomenta el trabajo colaborativo con los estudiantes?
6. ¿Considera que los estudiantes a pesar de su edad tendrían dificultades para usar plataformas u otras herramientas de gamificación?
7. ¿ Cree que los bajos resultados académicos de los estudiantes multigrado se debe a la metodología tradicional de enseñanza?

ANEXO 9. Guía de observación del comportamiento de los estudiantes al presentar instrumentos tecnológicos con gamificación.

Guía de observación del comportamiento de los estudiantes al presentar instrumentos tecnológicos con gamificación.

Situación para observar: Aspectos actitudinales de los estudiantes al utilizar un software de gamificación

Plataforma de gamificación utilizada: Minecraft Education.

Objetivo: Observar en los estudiantes multigrado cómo influye la gamificación para favorecer el desarrollo de su aprendizaje

Instrucciones:

- Observe detenidamente los aspectos considerados
- Registrar en la ficha los datos según indicadores
- No interferir directamente en la actividad de los estudiantes

Aspectos orientadores que observar:

- Participación y motivación:
 - Diversión
 - Motivación
 - Implicación
 - Simplificación
 - Personalización
 - Creatividad – imaginación
- Experiencia de usuario
 - Satisfacción del uso de la plataforma
 - Percepción de dinamismo
 - Facilidad de uso de la herramienta
- Asimilación de la información
 - • Mejoras en el proceso de aprendizaje

Registros de expresiones emocionales adicionales:

Comentarios del investigador:

Conclusión:

ANEXO 10. Instrumentos de validación de expertos

Criterios	Deficiente				Regular				Buena				Muy buena				Excelente			
	0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
Claridad																				
Objetividad																				
Actualidad																				
Organización																				
Suficiencia																				
Intencionalidad																				
Consistencia																				
Coherencia																				
Metodología																				
Pertinencia																				

ANEXO 11. Especialistas de validación

N°	Nombres	Formación académica	Años de experiencia	Institución donde labora	Cargo
1	Ángel Roberto Borbor Flores C.I.:0702804238	Máster Universitario en Formación de profesores de secundaria de la República del Ecuador, Especialidad en Física y Matemáticas.	23 años	Esc. Educación Básica Segundo Coello Figueroa	Docente
2	Cesilia del Rocío Guazha Uyaguari C.I.: 0702953258	Máster Universitario en Psicopedagogía	9 años	Esc. Educación Básica Gral. Manuel Serrano Renda	Docente
3	Cinthy Johanna Reyes Pacheco C.I.: 0705361509	Máster Universitario en Psicopedagogía	11 Años	Esc. Educación Básica Gral. Manuel Serrano Renda	Docente
4	Saury Sully Ramírez García C.I.: 0702916206	Máster Universitario en Atención a necesidades educativas especiales en educación infantil y primaria.	15 Años	Esc. Educación Básica Gral. Manuel Serrano Renda	Docente
5	Yuri Sandra Olaya Buestan C.I.: 0704567932	Máster Universitario en Atención a necesidades educativas especiales en educación infantil y primaria.	10 Años	Esc. Educación Básica Gral. Manuel Serrano Renda	Docente
6	Karina Johana Idalgo Mite C.I.: 0704921501	Máster Universitario en Atención a necesidades educativas especiales en educación infantil y primaria.	16 Años	Esc. Educación Básica Zoila Ugarte de Landívar	Docente
7	Carmen Maritza Minuche Apolo C.I.: 0702843509	Máster Universitario en Párvulo	26 Años	Esc. Educación Básica Oscar Efrén Reyes	Docente

