



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**La gamificación y el desarrollo de habilidades sociales
en niños del subnivel de preparatoria en Machala, 2023.**

**INGA ARAY VANESSA TATIANA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**QUICHIMBO SANCHEZ ANDREA NICOLE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**La gamificación y el desarrollo de habilidades sociales
en niños del subnivel de preparatoria en Machala, 2023.**

**INGA ARAY VANESSA TATIANA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**QUICHIMBO SANCHEZ ANDREA NICOLE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

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

**La gamificación y el desarrollo de habilidades sociales
en niños del subnivel de preparatoria en Machala, 2023.**

**INGA ARAY VANESSA TATIANA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**QUICHIMBO SANCHEZ ANDREA NICOLE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

TENEZACA ROMERO ROSA ERMELINDA

**MACHALA
2023**

GAMIFICACION

por VANESA INGA

Fecha de entrega: 27-sep-2023 03:42p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2178842542

Nombre del archivo: vanessa_inga_y_andrea_quichimbo.pdf (526.68K)

Total de palabras: 18805

Total de caracteres: 97936

GAMIFICACION

INFORME DE ORIGINALIDAD

7%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Técnica de Machala Trabajo del estudiante	2%
2	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
4	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1%
5	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
6	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%
7	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1%
8	revistas.umariana.edu.co Fuente de Internet	<1%
9	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1%

10	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
11	alfapublicaciones.com Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
14	worldwidescience.org Fuente de Internet	<1 %
15	mail.polodelconocimiento.com Fuente de Internet	<1 %
16	sociologia-alas.org Fuente de Internet	<1 %
17	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
18	www.dykinson.com Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad de Guayaquil Trabajo del estudiante	<1 %
20	de.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
21	oa.upm.es Fuente de Internet	<1 %

22	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
23	vdocuments.net Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
25	www.pinterest.com Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to Universidad Peruana de Las Americas Trabajo del estudiante	<1 %
27	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
28	numdea.com Fuente de Internet	<1 %
29	peru21.pe Fuente de Internet	<1 %
30	www.uaeh.edu.mx Fuente de Internet	<1 %
31	Mónica Del Rocío Rizzo Chalen, Wilmer Enrique Sánchez Velásquez, Verónica Del Carmen Orellana Avellan, Lucitania Marianella Carriel Loor et al. "Competencias de las TIC	<1 %

del docente y gestión de un centro educativo de Guayaquil", Prohominum, 2022

Publicación

32

Submitted to Universidad Tecnologica del Peru

Trabajo del estudiante

<1 %

33

disfruti.com

Fuente de Internet

<1 %

34

polodelconocimiento.com

Fuente de Internet

<1 %

35

search.datacite.org

Fuente de Internet

<1 %

36

www.tdx.cat

Fuente de Internet

<1 %

37

arancio.senado.gov.ar

Fuente de Internet

<1 %

38

archive.org

Fuente de Internet

<1 %

39

diolydiceque.blogspot.com

Fuente de Internet

<1 %

40

grancanbrisbane.blogspot.com

Fuente de Internet

<1 %

41

kary-curso-historia.blogspot.com

Fuente de Internet

<1 %

pensaryproducir.blogspot.com

42	Fuente de Internet	<1 %
43	repositorio.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
44	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
45	repositoriodigital.ucsc.cl Fuente de Internet	<1 %
46	repository.pedagogica.edu.co Fuente de Internet	<1 %
47	sites.google.com Fuente de Internet	<1 %
48	www.alpad.org.ar Fuente de Internet	<1 %
49	www.scoop.it Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Activo

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Las que suscriben, INGA ARAY VANESSA TATIANA y QUICHIMBO SANCHEZ ANDREA NICOLE, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado La gamificación y el desarrollo de habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria en Machala,2023., otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Las autoras declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

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

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



INGA ARAY VANESSA TATIANA

0750478919



QUICHIMBO SANCHEZ ANDREA NICOLE

0704608322

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación se lo dedico a mi papá por haberme guiado y enseñado a afrontar los buenos y malos momentos, por brindarme su apoyo incondicional en mis estudios, asimismo este trabajo se lo dedico a mis hermanos que han sido mi soporte, además de haberme brindado su comprensión y ayuda durante mi proceso de formación superior. Para finalizar, a mi grupo de amigas, por brindarme su amistad, ayuda y apoyo durante todo este transcurso y así poder cumplir esta meta juntas.

Vanessa Tatiana Inga Aray

El presente trabajo va dedicado a mi familia, a mi madre y padre (+), ya que gracias a sus consejos, su apoyo incondicional y sus esfuerzos he logrado culminar una meta más en mi vida.

También la dedico a mi hijo, quien es mi mayor motivación para seguir adelante y a mi esposo quien me brindo su apoyo y quien me supo comprender durante todo el proceso de mi carrera. Finalmente, quiero dedicar esta trabajo a mis amigas, por ofrecerme su apoyo cuando más lo necesite, por el amor y paciencia que me brindaron durante todos estos años, siempre las llevaré en mi memoria y en mi corazón.

Andrea Nicole Quichimbo Sánchez

AGRADECIMIENTO

Nuestro inmenso agradecimiento a la Universidad Técnica de Machala por habernos aceptado se parte de ella, la cual nos ha brindado la oportunidad de formarnos como futuros profesionales, al personal docente de la carrera de Educación Inicial por haber impartido sus conocimientos con paciencia y dedicación durante este transcurso formando así estudiantes con ética y responsabilidad.

Queremos agradecer de manera especial a la tutora Lic. Rosa Ermelinda Tenezaca Romero, Mg, por su paciencia y por los conocimientos impartidos en el transcurso de la realización de nuestro proyecto de titulación. De igual manera, agradecemos al Dr. Rubén Arturo Lema Ruiz, Mg. Sc. por ser nuestro guía en la elaboración de esta investigación, por sus orientaciones, recomendaciones y conocimientos impartidos durante el desarrollo de sus clases, mismas que nos ayudaron a seguir con nuestro trabajo de investigación.

Para finalizar, agradecemos a toda nuestra familia y a nuestras amigas de clase quienes nos han apoyado constantemente durante esta etapa la cual ha sido a mena debido a las experiencias que hemos adquirido durante estos años.

CONTENIDO

RESUMEN.....	VIII
ABSTRACT.....	IX
INTRODUCCIÓN.....	16
CAPÍTULO I: PROBLEMA	- 18 -
1.1. CONTEXTO DEL OBJETO ESTUDIO	- 18 -
1.2. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	- 19 -
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	- 20 -
<i>1.3.1. Problema general.....</i>	<i>- 20 -</i>
<i>1.3.2. Problemas específicos</i>	<i>- 20 -</i>
1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	- 20 -
<i>1.4.1. General.....</i>	<i>- 20 -</i>
<i>1.4.2. Específicos.....</i>	<i>- 20 -</i>
CAPÍTULO II: DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO	- 23 -
2.1. ENFOQUES DIAGNÓSTICOS.....	- 23 -
<i>2.1.1. Antecedentes de la investigación:</i>	<i>- 23 -</i>
2.2. ANÁLISIS DEL PROBLEMA, MATRICES DE CONSISTENCIA Y DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	- 25 -
2.3. ANTECEDENTES TEÓRICOS	- 26 -
2.3.1. La Gamificación.....	- 28 -
<i>2.3.1.1. Definición.....</i>	<i>- 28 -</i>
<i>2.3.1.2. Elementos de la gamificación.</i>	<i>- 30 -</i>
<i>2.3.1.3. Beneficios en el ámbito educativo</i>	<i>- 31 -</i>
<i>2.3.1.4. El juego</i>	<i>- 34 -</i>
2.3.2. Habilidades sociales.....	- 40 -
<i>2.3.2.1. Definición.....</i>	<i>- 40 -</i>
<i>2.3.2.2. Aportes Teóricos</i>	<i>- 41 -</i>
<i>2.3.2.3 Ventajas</i>	<i>- 43 -</i>
<i>2.3.2.4. Tipos de Habilidades Sociales.</i>	<i>- 45 -</i>

2.3.2.5. <i>Característica</i>	- 47 -
2.3.2.6. <i>Factores que influyen en las habilidades sociales</i>	- 50 -
2.4. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DIAGNÓSTICO	- 52 -
2.4.1. <i>Nivel de investigación</i>	- 52 -
2.4.2. <i>Diseño de investigación</i>	- 52 -
2.4.3. <i>Población y muestra</i>	- 52 -
2.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	- 53 -
2.6. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS	- 53 -
2.6.1. <i>Análisis de la información estadística</i>	- 53 -
CAPÍTULO III. PROPUESTA INTEGRADORA.	- 73 -
3.1. INTRODUCCIÓN	- 73 -
3.2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	- 74 -
3.3. OBJETIVO DE LA PROPUESTA.	- 76 -
3.3.1. <i>Objetivo general.</i>	- 76 -
3.3.2. <i>Objetivos específicos.</i>	- 76 -
3.4. FASES DE IMPLEMENTACIÓN	- 87 -
3.4.1. <i>Fase de construcción.</i>	- 87 -
3.4.2. <i>Fase de socialización.</i>	- 88 -
3.5. RECURSOS LOGÍSTICOS.	- 89 -
CAPÍTULO IV: VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD	- 90 -
4.1. ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN TÉCNICA	- 90 -
4.2. ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN ECONÓMICA.	- 90 -
4.3. ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN SOCIAL.	- 91 -
4.4. ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN AMBIENTAL.	- 91 -
4.5. CONCLUSIÓN	- 92 -
4.6. RECOMENDACIONES	- 93 -
BIBLIOGRAFÍA	- 94 -
ANEXOS	- 101 -
ANEXO 2. INSTRUMENTO: ENCUESTA A LOS DOCENTES DE PREPARATORIA	- 102 -

ANEXO 3. INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA LOS DOCENTES DE PREPARATORIA.....	- 105 -
ANEXO 4. INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA PARA LOS NIÑOS.....	- 107 -

INDICE DE TABLAS

**TABLA 1. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES. ¡ERROR!
MARCADOR NO DEFINIDO.**

TABLA 2. *MATRIZ DE CONSISTENCIA* - 25 -

TABLA 3. POBLACIÓN DOCENTE Y ESTUDIANTES DE PREPARATORIA- 53 -

TABLA 4. GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA ESTUDIANTES - 55 -

**TABLA 5. GUÍA DE OBSERVACIÓN DE DOCENTES SOBRE LA
GAMIFICACIÓN - 64 -**

**TABLA 6. GUÍA DE OBSERVACIÓN DE DOCENTES ACORDE A LAS
HABILIDADES SOCIALES - 69 -**

TABLA 8. *RECURSOS LOGÍSTICOS PARA LA PROPUESTA* - 89 -

**TABLA 9. DIMENSIÓN FINANCIERA SOBRE LOS ELEMENTOS PARA LA
PROPUESTA - 91 -**

INDICE DE FIGURAS

FIGURA 1. <i>GUÍA DE OBSERVACIÓN A LOS ESTUDIANTES</i>	- 56 -
FIGURA 2. <i>GUÍA DE OBSERVACIÓN DE DOCENTES SOBRE LA GAMIFICACIÓN</i>	- 65 -
FIGURA 3. <i>GUÍA DE OBSERVACIÓN DE DOCENTES ACORDE A LAS HABILIDADES SOCIALES</i>	- 69 -

RESUMEN

La presente investigación surge gracias a la problemática encontrada dentro del proceso de prácticas pre profesionales en una escuela de la ciudad de Machala, donde se pudo observar que en las aulas de preparatoria los docentes imparten las clases de manera tradicionalista, desconociendo técnicas como la gamificación, necesarias para el desarrollo de habilidades sociales en este subnivel. Es por ello que, para desarrollar este trabajo se planteó el objetivo general, el cual es “Determinar la relación de la gamificación en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de preparatoria.”, la cual llevó a cabo una investigación de enfoque cuantitativo, con un alcance correlacional y un diseño no experimental. Para la recopilación de datos se aplicó tres instrumentos, una guía de observación para los docentes de preparatoria que consta con quince ítems que fue aplicada en tres momentos diferentes, de la misma manera se aplicó una segunda guía de observación dirigida a los niños con un total de quince ítems, por último se ejecutó una encuesta con trece preguntas a los docentes, relacionadas con las dos variables, estos instrumentos fueron aplicados a una población de 131 niños y una muestra de 62, además a 4 docentes. A través del análisis de los instrumentos, se demostró que existen dos problemáticas, la primera que es la falta de aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje por parte de los docentes y la segunda un escaso desarrollo de habilidades sociales en los niños de preparatoria. Luego de la indagación realizada se considera que hay un desconocimiento sobre la teórica de esta técnica y el proceso de aplicación, es por ello que se propone un taller de capacitación dirigido a los docentes de preparatoria.

Palabras Claves: Gamificación, niños, habilidades sociales, aprendizaje, técnica.

ABSTRACT

The present investigation arises thanks to the problems found within the process of pre-professional practices in a school in the city of Machala, where it was observed that in high school classrooms teachers teach classes in a traditionalist manner, ignoring techniques such as gamification, necessary for the development of social skills at this sublevel. That is why, to develop this work, the general objective was set, which is “Determine the relationship of gamification in the development of social skills in high school children.”, which carried out a quantitative approach research, with a correlational scope and a non-experimental design. For data collection, three instruments were applied, an observation guide for high school teachers consisting of fifteen articles that were applied at three different times, in the same way a second observation guide was applied aimed at children with a total of fifteen items, finally a survey was carried out with three questions to the teachers, related to the two variables, these instruments were applied to a population of 131 children and a sample of 62, in addition to 4 teachers. Through the analysis of the instruments, it is shown that there are two problems, the first is the lack of application of gamification in the teaching and learning process by teachers and the second is a poor development of social skills in children. After the investigation carried out, it is considered that there is a lack of knowledge about the theory of this technique and the application process, which is why a training workshop aimed at high school teachers is proposed.

Keywords: Gamification, children, social skills, learning, technique.

INTRODUCCIÓN

La educación en la actualidad está en constantes cambios, de tal manera surge la necesidad de actualizar las diferentes técnicas educativas que beneficien la labor docente y el proceso de formación del niño, es por ello necesario que conozcan sobre técnicas innovadoras como la gamificación en la práctica educativa. Por consiguiente, en el desarrollo de esta investigación se menciona la importancia y beneficios que tiene esta técnica en los niños de preparatoria.

Por tanto, este estudio se titula “La gamificación y el desarrollo de habilidades sociales en niños de preparatoria en Machala, 2023.” El cual cuenta con un objetivo general que es “Determinar la relación de la gamificación en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de preparatoria.” Posteriormente se desglosa en tres objetivos específicos, el primero es “Fundamentar la importancia de la gamificación en la formación del niño de preparatoria.” El segundo “Reconocer la técnica de la gamificación como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en niños de preparatoria.” El tercero es “Proponer un taller de capacitación sobre el uso de la gamificación para el desarrollo de habilidades sociales en niños de preparatoria.” Por consiguiente, este trabajo cuenta con varios capítulos donde encontramos:

El primer capítulo se detalla el contexto de objeto de estudio, donde se especifica un breve antecedente de la escuela seleccionada y las diferentes investigaciones sobre la gamificación en diversas partes del mundo, además se señala la delimitación del problema, la cual se centra en la falta de aplicación de la gamificación en las aulas del subnivel de preparatoria. Acorde a ello se describe el problema y los objetivos generales y específicos, finalmente el capítulo cierra con la justificación donde se describe por qué se realiza la presente investigación.

El segundo capítulo es titulado diagnóstico del objeto de estudio, donde están los antecedentes nacionales e internacionales relacionados con la investigación, asimismo se encuentra las matrices de consistencia y de operacionalización de variables, el marco teórico de acuerdo a lo que expresan varios autores sobre la gamificación y las habilidades

sociales, de tal manera para el cierre de este capítulo se señala el diseño de investigación no experimental con un nivel de tipo cuantitativo. Igualmente, se establece la población y muestra de la escuela a trabajar y las técnicas e instrumentos aplicados.

Por otro lado, el tercer capítulo titulado propuesta integradora, se detalla la implementación de la propuesta para lo cual se realizó la introducción, la descripción de la propuesta, para ello se elaboró un taller de capacitación con el tema “Uso de la gamificación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje” dirigido a docentes de este subnivel, por tal razón se detalla el cronograma y los temas a impartir dentro del taller, de la misma forma para cerrar el capítulo se describe las fases de implementación y los recursos logísticos.

En cuanto al cuarto capítulo titulado valoración de la factibilidad, en el cual se pudo corroborar la viabilidad de la propuesta en las cuatro dimensiones; técnica, económica, social y ambiental. De igual manera se describen las conclusiones y recomendaciones las cuales se realizaron con base a los objetivos planteados dentro de esta investigación y para cerrar el capítulo se agregará las referencias bibliográficas que fundamentan nuestra investigación y los anexos necesarios para este trabajo de indagación.

CAPÍTULO I: PROBLEMA

1.1. Contexto del objeto estudio

Para realizar esta indagación sobre el problema de la falta de aplicación de la gamificación en las habilidades sociales en los niños del subnivel de preparatoria, en la Escuela de Educación Básica “Bolivia Benítez” ubicada en la ciudad de Machala de la provincia de El Oro, la cual cuenta con cuatro aulas de preparatoria con un total de 131 niños y niñas, además del nivel de Educación General Básica. De tal manera se llevó a cabo una investigación a nivel mundial, continental y nacional, cuya información fue extraída por trabajos de titulación de tercer nivel y artículos científicos, en donde se pudo verificar que existen investigaciones que respalden esta problemática, la cual fue de gran ayuda para el desarrollo de este estudio.

A nivel mundial, en la universidad de Valladolid de España, la autora Pinilla (2020) realizó una investigación titulada “La gamificación como metodología de aprendizaje de las ciencias en educación infantil” dirigida a los estudiantes del centro educativo de la provincia de Valladolid en el nivel educación infantil, en el cual plantea a la gamificación como una metodología innovadora, está propuesta surge debido a la necesidad de enseñar a los estudiantes de una forma que manera se sientan motivados y atraídos por los contenidos.

Por otro lado, a nivel de Latinoamérica, la gamificación en el ámbito educativo es una estrategia esencial debido a los beneficios que aporta al infante. De acuerdo a Iquice y Rivera (2020) con su investigación titulada “La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje” llevada a cabo en las instituciones públicas y privadas de la ciudad de Lima perteneciente a Perú, con su objetivo “analizar la importancia de la gamificación en los métodos de enseñanza y aprendizaje”. El método utilizado fue la revisión documental y la investigación cualitativa.

De tal manera, la aplicación de dicha estrategia en la educación cumple un papel esencial debido a que permite desarrollar diversas habilidades como las sociales y cognitivas.

Además, la implementación de esta metodología contribuye a la motivación del infante al momento de adquirir nuevos aprendizajes.

A nivel nacional, en la ciudad de Guayaquil-Ecuador, en el trabajo titulado “La gamificación en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 a 6 años. Guía para docentes” de la autora Franco (2022) cuyo objetivo es “Determinar la influencia de la gamificación en el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos de preparatoria de la Escuela Particular Camino al Espacio”. Esta investigación se llevó a cabo ya que los infantes mostraron dificultades en el desarrollo de las habilidades sociales.

Por tal razón, la incorporación de esta estrategia en el ámbito educativo es un medio que permite al estudiante desarrollar habilidades sociales, esto se debe, porque a través del juego se ejecuta el trabajo cooperativo o en equipo, fortaleciendo así dicha área desde la perspectiva constructivista, desde la interacción social y la motivación que genera un aprendizaje significativo.

1.2. Delimitación del problema

Para este estudio, se eligió la Escuela de Educación Básica “Bolivia Benítez” localizada en la ciudad de Machala de la provincia de El Oro, la cual cuenta con estudiantes de 5 a 6 años del subnivel de preparatoria, siendo esta la que permitió describir sobre la aplicación de esta técnica como estrategia de aprendizaje activo y significativo, tomando en cuenta que la gamificación favorece el desarrollo de destrezas y habilidades a partir de la interacción y motivación como inicio al proceso de aprendizaje en los niños de esta edad.

La falta de aplicación de la gamificación como estrategia didáctica conlleva varias causas: desconocimientos sobre la gamificación, falta de interés por aplicar técnicas actualizadas y la falta de desarrollo de las habilidades socioafectivas. En cuanto a la primera causa, se evidencia que la aplicación de esta técnica no se ejecuta de manera adecuada siguiendo el procedimiento de su práctica oportuna, provocando que los estudiantes se vean afectados durante su proceso de aprendizaje (Bañados et al., 2020).

Con relación a los efectos que genera la falta de aplicación sobre la gamificación encontramos: desactualización de las innovaciones curriculares, práctica de la metodología tradicional y dificultades al momento de socializar. La falta de aplicación de esta técnica en la institución educativa donde se investigó, es lo que motivó a desarrollar esta indagación para generar espacios entre los docentes a través de un taller de capacitación que permita conocer detalladamente esta técnica actualizada y necesaria para trabajar con los niños de esta edad.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Existe relación entre la aplicación de la gamificación y el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños de preparatoria?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿Cuáles son los fundamentos de la gamificación en preparatoria?
- ¿Cuál es la relación de la técnica de la gamificación como estrategia para desarrollar habilidades sociales en los niños de preparatoria?
- ¿Qué aspectos se deben tener en cuenta en la aplicación de la gamificación que contribuya en las habilidades sociales de los niños de preparatoria en el taller de capacitación?

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. General

- Determinar la relación de la gamificación en el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños del subnivel de preparatoria.

1.4.2. Específicos

- Fundamentar la importancia de la gamificación en la formación del niño de preparatoria.
- Describir la técnica de la gamificación como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en niños de preparatoria.
- Proponer un taller de capacitación sobre el uso de la gamificación para el desarrollo de habilidades sociales en niños de preparatoria.

1.5. Justificación.

En el ámbito educativo a nivel de preparatoria es necesario que los docentes implementen estrategias innovadoras que permitan fortalecer la atención, el trabajo en equipo y la motivación de los infantes, de tal manera, se pudo evidenciar que existe una falta de aplicación por parte de los docentes referente a la gamificación, que provocará dificultades en área social de los estudiantes, siendo esta una de las áreas más importante de desarrollar durante los primeros años de vida, debido a que el pleno fortalecimiento de dicha habilidad aporta de manera satisfactoria en su fase de aprendizaje.

Actualmente, la educación debe contar con estrategias innovadoras que permitan que los estudiantes sientan interés por adquirir nuevos conocimientos. De tal manera, según Bañados et al. (2020) expone que el desconocimiento del uso de la gamificación como una estrategia innovadora en el nivel educativo, incide que los maestros no logren llevar a cabo una buena ejecución de la actividad planteada en el aula de clases, por lo tanto, genera dificultades en el logro de los objetivos planteados, del mismo modo este problema ocasiona que no haya el impacto esperado en los estudiantes, debido a la inadecuada aplicación de dicha estrategia, dando como origen una metodología tradicionalista, perdiendo su objetivo central.

La presente investigación relacionada con la gamificación como estrategia para el desarrollar las habilidades sociales se considera viable, debido a que existen pocos estudios iguales, el mismo que pretende aportar información útil a la sociedad. Este estudio se puede llevar a cabo gracias a que se dispone de los recursos necesarios como son: los económicos, humanos y materiales, así mismo se pudo detectar la problemática en una institución educativa la cual se tiene el acceso para el análisis de esta investigación, por otro lado, se cuenta con fuentes bibliográficas confiables que permiten el desarrollo de esta investigación.

En el ámbito educativo, la identificación de la problemática sobre la gamificación en el área de docente, se debe a una falta de aplicación de la estrategia mencionada, teniendo

en cuenta que su objetivo es mejorar el uso de la gamificación dentro del aula, permitiendo a los docentes desarrollar las clases de manera interactiva e interesante para el alumnado, cumpliendo con los objetivos planteados y beneficiando a los estudiantes en su proceso de aprendizaje y desarrollo de habilidades y destrezas.

El presente trabajo trae consigo varios beneficios metodológicos, dado que puede ser un tema de investigaciones futuras, a través de este estudio se va a permitir indagar sobre el aprovechamiento de esta técnica usada por el docente, para promover la interacción y la motivación en los niños de esta edad, teniendo en cuenta que durante la emergencia sanitaria que atravesó el mundo, los niños pasaron inactivos y muchos de ellos sin un entorno adecuado, de tal manera, la gamificación permite que los niños interactúen, con reglas, normas y órdenes, lo que ayuda al desarrollo de conductas y comportamientos propias de un infante de esta edad. Es por ello que esta investigación posibilita el análisis y comparación con futuros trabajos.

En cuanto a los aspectos personales, nos ayuda a tener una formación teórica científica de nuestro tema de investigación, además la gamificación es una técnica completa que permite la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje. Por otro lado, en el aspecto profesional ayudará a desarrollar esta metodología de forma correcta para obtener resultados favorables en el desempeño como docentes. En cuanto a los aspectos disciplinarios, procura colaborar con los estudios relacionados al nivel nacional, específicamente en la ciudad Machala, sobre la gamificación como técnica para desarrollar las habilidades sociales, teniendo como resultado una mejora en la calidad educativa.

CAPÍTULO II: DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

2.1. Enfoques diagnósticos.

2.1.1. Antecedentes de la investigación:

A nivel nacional, la gamificación se ha convertido en una de las estrategias más novedosas, debido a que convierte las clases tradicionales en divertidas. De acuerdo a la autora Mejillón (2022) realizó su investigación denominada “Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años” en la parroquia La Libertad, perteneciente a Santa Elena, con su objetivo “Analizar la importancia de la gamificación en el aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de edad en Educación Inicial” dirigidos a niños y docentes de educación inicial, en esta investigación se aplicó la investigación cualitativa, con el método inductivo, donde se aplicó varios instrumentos como la entrevista, grupo focal y registro anecdótico, en conclusión se dio como resultado que existe por parte del docente un desconocimiento sobre esta estrategia educativa.

De tal manera, la autora Vera (2022) en su investigación realizada en Duran-Guayaquil, titulada “La gamificación en el proceso de enseñanza- aprendizaje en niños con altas capacidades de 4 a 5 años. Guía didáctica para docentes”, con su objetivo “Implementar la Gamificación con el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante estrategias pedagógicas para la educación en niños con altas capacidades de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Mixta Víctor Murillo Soto.” Utilizando el método aplicativo, explicativo y experimental, y la aplicación de instrumentos como la encuesta y entrevista. En esta investigación se pudo concluir que la gamificación es considerada una estrategia para desarrollar la motivación con el fin de generar un cambio positivo dentro del contexto familiar, social y educativo del niño, favoreciendo su nivel educativo.

Codena y Merelo (2022) en su trabajo de investigación titulada “La gamificación en la adquisición de la clasificación en niños de 4 a 5 años. Guía para docentes” la cual se llevó a cabo mediante un enfoque mixto, con una análisis de datos cualitativos y cuantitativos,

lo cual concluyeron que las técnicas utilizadas por las docentes no generan motivación en los niños para adquirir los conocimientos de clasificación, es por ello que recomiendan la implementación de la gamificación como una herramienta pedagógica.

Alvarado (2021) en su trabajo de investigación denominado “La Técnica de Gamificación en el desempeño docente del nivel inicial del distrito de Morropón, 2021.” Con su respectivo objetivo “Determinar la influencia de la técnica de Gamificación en el desempeño de las docentes del nivel inicial del distrito de Morropón.”. El método aplicado fue descriptivo y explicativo con el uso del cuestionario como instrumento de investigación, encontrando como resultados de las encuestas que el 76,7% de las docentes utilizan frecuentemente la técnica de la gamificación dentro de sus actividades laborales.

La educación preescolar es una de las etapas más importante en los niños, es por ello necesario proponer actividades que tengan un impacto significativo en los alumnos. De tal manera, los autores Gill y Prieto (2020) con el tema de investigación “La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles” con el propósito de conocer la concepción que tiene los maestros y los estudiantes acerca de la gamificación, la muestra de esta investigación se basó en docentes y estudiantes de cinco instituciones de España, mediante la aplicación de un método mixto, dando como resultado que alguno de los docentes conocen y muestran interés sobre la gamificación, pero pesar de eso algunos desconocen sobre esta metodología, produciendo una enseñanza tradicionalista.

En educación infantil el uso del juego es un medio de aprendizaje de tal manera Cano (2018) manifiesta en su trabajo de investigación titulada “Aspectos básicos de la gamificación en educación infantil” con su objetivo general “Categorizar la información sobre Gamificación en la educación, y de un modo más exhaustivo, en Educación Infantil, a través de la revisión documental desde diversas fuentes y herramientas” el cual cuenta con una metodología cualitativa mediante una revisión documental. Para ello se concluyó, que el uso de la gamificación en el ámbito educativo es una herramienta educativa para los docentes, teniendo en cuenta los objetivos que se desea lograr en los niños.

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

Tabla 1. Matriz de consistencia

Tema: La gamificación			
Título: La gamificación y el desarrollo de habilidades sociales en niños del subnivel II en Machala,2023.			
Planteamiento del Problema:	Objetivos	Hipótesis	Variables
<p>Problemas General</p> <p>¿Existe relación entre la aplicación de la gamificación y el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños de preparatoria?</p>	<p>Objetivo General</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Determinar la relación de la gamificación en el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños del subnivel de preparatoria. 	<p>Hipótesis general</p> <p>Existe relación entre la gamificación y el desarrollo de las habilidades y destrezas en los niños de preparatoria</p>	<p>Variable 1</p> <p>Gamificación</p>
<p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cuáles son los fundamentos de la gamificación en preparatoria? ● ¿Cuál es la relación de la técnica de la gamificación como estrategia para desarrollar habilidades sociales en los niños? ● ¿Qué aspectos se deben tener en cuenta en la aplicación de la gamificación que contribuya en las habilidades sociales de los niños de preparatoria en la capacitación? 	<p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fundamentar la importancia del desarrollo de las habilidades sociales en la formación del niño de preparatoria ● Describir la técnica de la gamificación como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en niños de preparatoria. ● Proponer una capacitación sobre el uso de la gamificación para el desarrollo de habilidades sociales en niños de preparatoria 	<p>Hipótesis específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Existe relación entre el desarrollo de las habilidades sociales y la gamificación en los niños de preparatoria ● Existe relación entre la técnica de la gamificación como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de preparatoria. ● Es necesario una capacitación sobre el uso de la gamificación a los docentes para el desarrollo de habilidades sociales en niños de preparatoria. 	<p>Variable 2</p> <p>Habilidades sociales</p>

Tabla 2. Matriz de operacionalización de las variables.

Operacionalización de variables					
Definición conceptual	Definición operacional	Variables	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e instrumentos
<p>La Gamificación es una técnica de aprendizaje que permite el desarrollo de diversas habilidades, su propósito es motivar y captar la atención de los estudiantes, generando así un aprendizaje significativo.</p>	<p>Gamificación En su operacionalización se define las dimensiones de la variable de la siguiente manera: Beneficios en el ámbito educativo, estructura de la gamificación y tipos de Juego.</p>	<p>Gamificación</p>	Fundamentación	Definición	<p>Observación Directa / Guía de observación</p> <p>Cuestionario/ Encuesta</p>
				Elementos	
			Beneficios en el ámbito educativo	Motivación	
				Cooperación	
				Aprendizaje Significativo	
				Desarrollo de Áreas	
			El juego	Definición	
				Fundamentación teórica	
				Importancia	
				Tipos de Juegos	
<p>Habilidades sociales</p> <p>Acosta, Hernández y Onofre. (2020) afirman que “las habilidades sociales son diferentes tipos de conductas o actitudes que nos permiten determinar varias situaciones sociales, estableciendo</p>	<p>Habilidades sociales</p> <p>Para su operacionalización se define las dimensiones de la variable de la siguiente manera: Componentes, beneficios y tipos de habilidades sociales.</p>	<p>Habilidades sociales</p>	Fundamentación	Definiciones	
				Aportes Teóricos	
				Ventajas	
			Características	Empatía	
				Asertividad	
				Comunicación	
				Cooperación	
			Factores que influyen en las habilidades sociales	Familia	
				Escuela	
			Tipos de habilidades sociales	Habilidades sociales básicas	
Habilidades sociales avanzadas					

vínculos adecuados para poder dar solución a los conflictos que se presenten en la vida cotidiana”(p.4 33) de tal manera son necesarias para poder relacionarnos con nuestro entorno.				Habilidades afectivas	
				Habilidades alternativas a la agresión	

2.3. Antecedentes teóricos

2.3.1. La Gamificación

2.3.1.1. Definición.

La gamificación es considerada una de las técnicas de aprendizaje que permite el desarrollo integral del niño. Es por ello que Deterding et al. (2011, como se citó en Manzano et al., 2020) considera que la gamificación en el ámbito educativo es una técnica que se basa en el uso de varios elementos del juego o videojuego, tales como su esencia, su dinámica y su mecánica, las cuales son llevadas a las aulas de clases con el objetivo de tener una interacción dinámica entre docente y estudiante, dando como resultado un aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades.

Los autores definen a la gamificación como una técnica que nos permite adaptarla de acuerdo a sus elementos, ya que se la puede utilizar en varios campos y una de ellos es la educación. Lo cual nos ayuda a tener un acercamiento directo con el estudiante debido a la interacción dinámica que existe al momento de usarla, produciendo interés y motivación.

De acuerdo con Gamboa et al. (2020) menciona que la aplicación de la gamificación en la educación permite generar un cambio significativo, puesto que convierte al proceso de enseñanza tradicionalista en una más dinámica y motivadora, en el cual se centra en dar prioridad al juego como una forma de enseñanza, siendo así el proceso de aprendizaje espontáneo y natural, donde el estudiante pueda desarrollar sus potencialidades a través del descubrimiento dejando a un lado el aprendizaje mecánico.

Por tal motivo, es necesario que los docentes puedan dar un cambio significativo en la educación, partiendo con el uso del juego, donde el estudiante no se sienta obligado a cumplir horas de estudio, sino más bien se muestra motivado o interesado para adquirir nuevos conocimientos, procurando que su proceso de aprendizaje sea espontáneo, favoreciendo así su desarrollo.

Es importante recalcar que para llevar a cabo la gamificación u otro tipo de actividad educativa es fundamental el rol del docente, puesto que será de guía de lo planificado, de lo contrario no habrá efecto en el estudiante, de tal manera es responsable de crear dinamismo y creatividad en el alumno lo que a su vez permitirá que muestre interés y pueda adquirir un papel activo, donde sean capaces de generar su propio conocimiento a través de las dinámicas del juego propuesto por el docente, para desarrollar habilidades y destrezas que favorece en la obtención de conocimientos significativos. De lo contrario, las actividades no captarán la atención del infante, convirtiendo la jornada educativa en algo no placentera (Aguilera et al., 2020).

De tal manera, es elemental que las actividades sean aplicadas con el docente, ya que su ausencia causa un deficiente logro de objetivos, a su vez es primordial que se caracterice por ser dinámico y creativo, para que así el estudiante se interese en participar ocupando un rol activo, es decir que no solo sea el receptor de información sino también sea parte de la construcción de su propio aprendizaje, lo cual va a generar que sea significativo.

Por otra parte, el autor Holguín et al. (2020, como se citó en Castillo et al., 2022) considera que la gamificación en la educación, ayuda a desarrollar diversas habilidades y destrezas, es por ello, es considerada una de las herramientas pedagógicas más recomendadas en el ámbito educativo, de igual manera se ha comprobado que las mecánicas de esta técnica, ha desarrollado logros evidentes en los estudiantes, de este modo, algunas instituciones educativas ya cuentan con varios elementos de la gamificación como son los puntos, la retroalimentación y la compensación, cabe mencionar que para la aplicación de esta técnica es importante tener en cuenta cada uno de los elementos que la caracterizan.

Es decir, que la aplicación de la gamificación ha generado grandes beneficios dentro de la educación como es la motivación, comprensión de los contenidos, entre otros. Es por ello que ha sido una de las herramientas más utilizadas, en donde los docentes son los principales precursores de la gamificación en el aula, teniendo en cuenta lo sustancial de

los elementos de esta técnica, como son la dinámica, estética y mecánica, para su buena aplicación dentro del aula.

2.3.1.2. Elementos de la gamificación.

Para aplicar la gamificación en clase se debe tener en cuenta los elementos que la componen. Es por ello que Werbach y Hunter (2012, como se citó en Aguilera et al., 2020) mencionan que existen tres los elementos de la gamificación que cumplen un papel esencial al momento de efectuarlo, debido a que influye en el proceso de enseñanza del estudiante, ya que tiene como objetivo, recoger algunos elementos del juego y emplearlos en el proceso de esta técnica, de tal manera a continuación se menciona los tres elementos esenciales:

- **Mecánica:** consiste en las reglas del juego que se va a realizar, las mismas que serán creadas por la docente de forma clara, teniendo en cuenta que la finalidad de esta es propiciar una experiencia única y divertida. Las técnicas más utilizadas son: reglas, misión, niveles, recompensas, puntos e insignias.
- **Dinámica:** son las acciones que se dan cuando los estudiantes usan las mecánicas y su objetivo principal es llamar la atención y motivarlos a participar en dicha actividad, en esta se encuentra: los retos, emociones, competencia, socialización y aprendizaje. Por lo tanto, es uno de los elementos primordiales debido a que está vinculado a la motivación del infante, lo cual permite lograr el objetivo deseado, puesto que si existe carencia de esta, el infante mostrará desinterés por el juego, por tal motivo el docente deberá ejecutar las mecánicas mencionadas para incentivar al estudiante.
- **Estética:** es el diseño visual que el docente otorga para entender de manera rápida las reglas de la actividad, es decir, esta se puede presentar a través de imágenes llamativas para que así haya una mejor comprensión, además permite expresar las fantasías, sensaciones y experiencias del estudiante al realizarla. Es importante que el docente tenga en cuenta la elaboración de las imágenes o el material que vaya a usar, dado que deberán ser grandes y claros para que los estudiantes puedan comprender la ejecución del juego.

Acorde a lo mencionado, la gamificación consta de tres elementos como: la mecánica, dinámica y estética, necesarios para efectuar esta técnica, de tal manera es importante que los docentes antes de emplearla conozcan cada una de ellas para una mejor aplicación, debido a que la buena ejecución de sus elementos permitirá que el docente cumpla con el logro de objetivos, a su vez beneficiará el desarrollo del estudiante.

2.3.1.3. Beneficios en el ámbito educativo

Los autores Delgado et al. (2022) mencionan que la aplicación de la gamificación en ámbito educativo trae consigo diversos beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje, potenciando diferentes áreas y habilidades del estudiante, como la motivación, concentración, el trabajo grupal e individual, lo cual logra resultados enriquecedores en el desarrollo integral, es por ello su importancia, ya que a su vez le facilita al docente abordar los contenidos educativos de forma interesante que comúnmente puede aburrir al alumnado.

Por consiguiente, en la actualidad la gamificación es considerada una técnica para el aprendizaje debido a sus elementos que la conforman y a su vez su manera dinámica y motivadora al momento de emplearla, por consiguiente su uso en el ámbito educativo ha demostrado diversos beneficios que aporta en el desarrollo del infante, de tal manera a continuación se enmarca algunos de ellos:

2.3.1.3.1. Motivación

La motivación consiste en las ganas que tiene una persona de realizar alguna cosa o actividad. Es por ello que Castillo et al. (2022) afirma que los estudiantes que tienen motivación, suelen participar de manera libre y voluntaria, además realizan sus actividades con ánimos, pero lo más importante es que hacen de su aprendizaje una manera activa de aprender, siendo el juego su mayor fortaleza. Por otra parte, se relaciona la motivación con la enseñanza, donde la persona se dispone altitudinalmente para el aprendizaje, la cual se produce debido a un factor externo, como los estímulos

pedagógicos durante la enseñanza (Diccionario Akal de Pedagogía, 2001, como se citó en Asencio, 2020).

Es decir, la motivación es la acción que realiza la persona para conseguir algo determinado, siendo este uno de los beneficios que trae consigo el uso la gamificación en la educación debido a su método lúdico y dinámico, dando la libertad a los estudiantes de divertirse al momento de realizar las actividades, por lo tanto provoca un ambiente agradable para el desenvolvimiento educativo del niño, de tal manera es indispensable que los docentes generen espacios interactivos donde el estudiante muestre interés y motivación.

2.3.1.3.2. Cooperación

La cooperación se basa en realizar una actividad donde existe la ayuda de dos o varios individuos que comparten un mismo objetivo. De tal manera, Pozo et al. (2020, como se citó en Pérez y Gértrudix, 2021) considera que las actividades gamificadas permiten el desarrollo de la cooperación, por consiguiente, fomenta las interacciones con los demás, dado que es necesario la relación con sus pares para lograr la meta deseada y fomenta la resolución de problemas desde diferentes perspectivas. Es decir, que el uso de esta técnica en el ámbito educativo fomenta el desarrollo de las habilidades sociales, mejorando así el trabajo en grupo.

Una de las formas para llevar a cabo la cooperación en los infantes es a través del juego, de tal manera uno de los beneficios que nos aporta la gamificación en los infantes es el desarrollo de la cooperación, donde los estudiantes son capaces de trabajar con sus pares a través del trabajo en equipo para lograr un objetivo en común, lo cual promueve la resolución de problemas y el desarrollo de las habilidades sociales.

2.3.1.3.3. Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo, según Ausubel (2002, como se citó en Garcés et al., 2018) considera que se requiere de los contenidos previos para que los nuevos contenidos sean guardados en la estructura cognitiva, donde el docente tiene la posibilidad de planificar

tareas o actividades donde el niño construya sus propios conocimientos, además afirma que este aprendizaje es lo opuesto al aprendizaje memorístico, ya que en este el niño no hace ningún esfuerzo por asociar ambos conocimientos.

Es decir, que este aprendizaje se puede considerar un proceso cognitivo en donde el niño relaciona los contenidos que le ha dado un gran significado con los anteriores, permitiendo así que el niño logre tener un aprendizaje a corto y largo plazo, con ello su desarrollo integral.

El aprendizaje significativo, según Carneros (2018, como se citó en Baque y Portilla, 2021) promueve un conocimiento donde el niño sigue un proceso que consiste en la selección, recolección y el análisis de información que obtuvo durante la clase, relacionando la información con sus conocimientos previos y las experiencias.

Por lo tanto, el aprendizaje significativo en el niño se relaciona con los conocimientos anteriormente adquiridos, lo cual permite que sean esas experiencias las que propicien un sistema de andamiaje para conseguir el aprendizaje para la vida.

De la misma manera, el autor Moreira (2020) menciona que el aprendizaje significativo es una forma de adquirir conocimiento con comprensión, con un significado, en el cual el niño tiene la capacidad de explicar y describir los nuevos conocimientos. Las principales características de este tipo de aprendizaje es la interacción cognitiva entre los conocimientos nuevos y los anteriores, y unos de los puntos claves para que se desarrolle esta, es el uso de materiales adecuados y organizados, de la misma manera la docente debe tener dominio del tema.

El aprendizaje significativo se caracteriza por asociar los nuevos contenidos con los anteriores, de la misma forma estos contenidos deben ser planificados por la docente, tomando en cuenta dos puntos importantes como es la organización de los materiales que se utilizaran en la clase y el segundo es que la docente tenga conocimientos previos de los contenidos a dar, permitiendo así el desarrollo de este tipo de aprendizaje.

2.3.1.3.4. Desarrollo de Áreas

De acuerdo con los autores Lozada y Betancur (2017, como se citó en Curay y Ramón, 2021) quienes afirman que en los últimos años se ha observado que existe un alto nivel de estudiantes que no tiene motivación, ni interés por aprender, es por ello que mencionan a Lee y Hammer los mismos que aportaron que la gamificación desarrolla tres áreas importantes en el niño, las cuales son las siguientes:

- **Cognoscitiva:** Permite reconocer las reglas del juego por medio de la exploración y el descubrimiento.
- **Emocional:** Por medio del juego van a experimentar diversas emociones, experiencias significativas, además aprenden a perder y a ganar.
- **Social:** Debido a que en el juego se debe interactuar al momento de escoger sus roles o juegos que quieran realizar.

Por lo tanto, gracias a la aplicación de la gamificación se podrá desarrollar diversas áreas en el niño, siendo estas el área cognoscitiva, emocional y social las mismas que permitirá el desarrollo integral, de tal manera las actividades planteadas con esta técnica sean aplicadas de forma correcta, para así lograr cumplir el objetivo propuesto por la docente.

2.3.1.4. El juego

2.3.1.4.1. Definición del juego

El juego es una de las actividades más importantes durante la primera infancia, esto se debe a su naturalidad y espontaneidad, por tal razón Andrade (2020) manifiesta que el juego es una actividad innata en los niños, dado que, desde su nacimiento están en un constante movimiento, siendo así, una acción placentera para el mismo, de tal manera toma importancia en el ámbito educativo convirtiéndose en una estrategia necesarias para que el docente lleve a cabo en la formación del niño de manera eficaz, favoreciendo el desarrollo de la autonomía e independencia del infante.

Por otro lado, el mismo autor nos manifiesta que el juego se puede ejecutar de dos formas: grupal e individual, aportando en los niños la facilidad de crear, observar, interactuar y explorar su entorno como parte de su experiencia. Por consiguiente, el juego es considerado una actividad innata debido a la naturalidad que este brinda al momento de realizarlo, debido a estas características es considerado como uno de los elementos cruciales dentro de la educación porque facilita la adquisición de nuevos conocimientos, convirtiéndose en un proceso divertido y agradable para el alumnado, logrando consigo diversos beneficios en el desarrollo integral.

De la misma forma, Minerva (2002) afirma que el juego en el sistema educativo toma relevancia gracias a que facilita el proceso de aprendizaje, de tal forma, el docente cumple un rol indispensable dado que es el encargado de elaborar y ejecutar una correcta planificación, donde plasmará actividades dinámicas, creativas y armónicas, donde se fomenten valores, autoconfianza, intercambio de conocimientos y la relación entre compañeros, lo cual ayuda al estudiante a poder adquirir conocimientos de forma significativa y no de manera memorística. En consecuencia, la aplicación del juego en el aula de clases favorece en el crecimiento biológico, emocional y social del individuo, por el cual aporta en el desarrollo integral.

Dicho de otro modo, el docente en la educación cumple el papel de guía actuando de manera indirecta, donde es responsable de llevar a cabo una correcta planificación mediante la preparación de actividades relacionadas con el juego, que favorezcan el desarrollo integral del infante, del mismo modo, deberá de brindar materiales, espacio y tiempo adecuado para que el individuo pueda generar nuevos conocimientos con base a su experiencia, dando así un aprendizaje significativo.

2.3.1.4.2 Teorías del juego

- Teoría de Jean Piaget

De acuerdo a Piaget (1956, como se citó en Cuellar et al., 2018) afirma que el uso del juego es una vía estratégica para llegar a la inteligencia del niño, de tal manera propone

la teoría del desarrollo por etapas, en el cual se basa en las funciones cognitivas con relación a la edad del infante, a su vez plantea diferentes tipos de juego acorde a su nivel de desarrollo, esta división se caracterizan por ser diferentes a la anterior o la siguiente, sin embargo, el avance de una a otra etapa se puede incorporar elementos de las anteriores.

Además, menciona que el juego disminuye acorde al crecimiento del niño, esto se debe a la adquisición de las capacidades intelectuales adquiridas que le permite comprender su entorno. De tal manera, el uso del juego en la primera infancia es uno de los factores primordiales del infante debido a que a través de este, el niño adquiere conocimientos, lo cual le ayuda a entender su entorno, sin embargo, es importante tener en cuenta su etapa de desarrollo, es decir, es necesario que el tipo de juego que se use sea acorde a su edad.

- Teoría de Lev Vygotsky

Según Vygotsky (1924, como se citó en Cuellar et al., 2018) considera que el juego se produce debido a que el individuo tiene la necesidad de generar una interacción con los demás, de tal manera menciona que el juego se caracteriza por tener una naturaleza del tipo social, debido a la relación que tiene con sus pares y adultos, logrando la representación de diferentes roles, por ende genera la construcción de su propio aprendizaje, además, a través de esta actividad logra construir su propia realidad, proporcionando el desarrollo de la creatividad y la adquisición de nueva información.

Por consiguiente, el hombre desde que nace es un ser social donde busca a través del juego la interacción, siendo así el juego una vía indispensable en la primera infancia, ya que mediante su espontaneidad el niño construye su propio aprendizaje, permitiendo la interacción con sus pares, igualmente ayuda a la comprensión de la realidad social de su entorno, de tal manera es importante generar espacios recreativos que permitan al infante jugar de manera natural con sus semejantes a través de la exploración y observación.

2.3.1.4.3. Importancia juego infantil

En educación inicial se lleva a cabo la metodología de juego trabajo, convirtiéndose así el juego uno de los factores primordiales dentro de esta etapa, por tal razón Vásquez

(2016, como se citó en Cedeño y Calle, 2020) afirman que es una de las actividades necesarias que se debe llevar a cabo en la primera infancia, esto se debe, que el juego es una vía donde el niño puede explorar, observar y adquirir conocimientos sobre su entorno, de tal manera lo considera como una necesidad vital, por otro lado, la implementación del juego tiene un impacto significativo en los niños, ya que favorece la parte cognitiva, social y lingüística, por consiguiente es indispensable que los docentes le den prioridad al juego creando espacios donde el infante pueda explorar de manera libre.

El papel del docente cumple un rol imprescindible en el ámbito educativo, puesto que es el encargado de crear espacios donde el infante pueda sentirse motivado para realizar las diferentes actividades que estén encaminadas a la exploración y observación, de manera que pueda aprender de su entorno, es por ello, que el niño debe tener un papel activo para que pueda adquirir sus propios conocimientos, dejando a un lado el aprendizaje mecánico o memorístico.

2.3.1.4.4. Tipos de juego

El juego aporta de manera significativa en el desarrollo integral de los infantes, de tal manera es considerado como una herramienta educativa para el proceso de aprendizaje. Por ende, Mujica (2004, como se citó en Cedeño y Calle, 2020) mencionan que el juego es una acción que se realiza de forma espontánea y libre, acorde a las características que tiene, se clasifica en dos tipos: los juegos individuales y colectivos:

- **Juegos individuales:** este tipo de juego se lleva a cabo con un solo participante, tiene como finalidad satisfacer sus intereses y necesidades. Este juego consiste en que los niños jueguen solos sin interacción y sin la presencia de sus pares, es decir que el estudiante desarrollará habilidades como la imaginación, concentración y se enfocara en su juego, de la misma manera existe el juego paralelo, el cual es más visto en los centros educativos, se caracteriza por el juego individual pero con la presencia y la interacción con los demás niños.

- Juego colectivos: Son los juegos que se caracterizan por haber la participación de dos o más personas, en donde el objetivo principal es fomentar la interacción entre los individuos, mediante un estímulo externo, ya sea por competencia o por imitación, logrando así el trabajo cooperativo donde los niños respeten las opiniones de los demás para el logro de objetivos.

De tal manera, los juegos individuales y colectivos tienen una finalidad significativa en el infante, con respecto al primero, el niño puede explorar de manera independiente acorde a lo que desean y así lograr el objetivo deseado, mientras que el juego colectivo favorece el desarrollo de las habilidades sociales debido a que hay una interacción continua con todos los miembros del grupo, de tal manera ayuda a respetar y entender las ideas los demás, para así cumplir con su meta.

Por otro lado, Piaget propone una clasificación sobre los tipos de juego fundamentada en el desarrollo del niño, es decir, basándose en su progreso cognoscitivo, donde se lleva a cabo de forma jerarquizada a la edad del infante: juego simbólico, juego de construcción y juego de reglas, a continuación se detalla cada uno de los tipos.

- Juego simbólico

El juego simbólico es una actividad espontánea en los niños, gracias a sus conocimientos básicos ellos son capaces de crear ambientes u objetos para su entretenimiento. De acuerdo con el autor Duchi (2015, como se citó en González et al., 2022) indican que en este tipo de juego los niños son totalmente libres, es decir que en este espacio los niños inventan situaciones ya sean reales o imaginarias, es decir imitaran todas las cosas que más llamen su atención, además es importante mencionar que gracias a este juego el niño desarrolla su lenguaje, creatividad e imaginación. Además, menciona que este juego tiene diversas etapas de evolución, dando inicio al juego simbólico individual y posteriormente al grupal.

Se puede concluir, que el juego simbólico es una actividad que ayuda al niño a desarrollar diversas destrezas, a su vez el niño aprende y conocer acerca del mundo real, de la misma

forma fomenta el desarrollo de la creatividad e imaginación, al momento de querer imitar a alguien o algo, siendo un motivo más para que el niño aprenda nuevas palabras ampliando y mejorando su vocabulario.

- Juego de reglas

Este tipo de juego se caracteriza por seguir un patrón de reglas para poder realizar la acción, de tal manera el autor López (2010) menciona que el juego de reglas se refleja en los niños de manera gradual durante los 4 a 7 años, sin embargo, este se muestra de forma confusa debido a que el niño durante esta etapa todavía no ha desarrollado las habilidades necesarias para la comprensión del juego, por lo cual se deberá de llevar un proceso hasta su comprensión, de tal manera afirma que el entorno donde se desenvuelve el niño debe ser capaz de proporcionar diversos materiales que permita la sensibilización hacia el juego mencionado.

Es decir, los juegos de reglas, como hace mención su nombre, es la creación de reglas para llevar a cabo el juego, estas pueden ser elaboradas por la docente o incluso por los propios estudiantes. Para la ejecución de este juego es necesario que los niños sean capaces de comprender y seguir las reglas del juego, de tal forma se sugiere brindar los materiales necesarios al infante para fomentar este tipo de juego.

- Juego de construcción

Según López (2010) menciona que al juego de construcción es la parte intermedia de los niveles de juego, donde se caracteriza por el montaje de diferentes elementos con diversas formas, permitiendo que el infante tenga la posibilidad de explorar y manipular las distintas propiedades y así combinarlas, tomando en cuenta que la construcción del objeto evoluciona acorde a la etapa del niño. Este tipo de juego facilita la invención y creatividad mediante la combinación de objetos, expresando sus pensamientos a través de los elementos que construye.

Por lo tanto, el juego de construcción posibilita al niño crear lo que piensa a través de objetos de diversas formas, en el cual construye cada uno de ellos acorde a su creatividad,

uno de los beneficios que aporta este tipo de juego es el fortalecimiento la creatividad e imaginación a través de la manipulación de diversos objetos, por ende es esencial que la familia y la escuela brinde los elementos necesarios para que el niño pueda crear y explorar acorde a sus ideas.

2.3.2. Habilidades sociales

2.3.2.1. Definición

Con el paso del tiempo, diversos autores se preocupan por dar una definición sobre las habilidades sociales; sin embargo, en la actualidad no existe un acuerdo sobre su concepto, no obstante las definiciones muestran tener características similares, la cual define a las habilidades sociales como una serie de conductas o comportamientos adquiridas por el entorno de cada individuo, que le permite expresar sus ideas y sentimientos, a través de una conversación respetando las opiniones de los demás (Pacheco y Osorno, 2021). Es importante tener en cuenta que el respeto es uno de los valores esenciales para el desarrollo de dicha habilidad, puesto que, permite que la interacción con el entorno sea adecuada, evitando conflictos o malos entendidos.

Además, las habilidades sociales es la capacidad de interacción que poseen los individuos para poder relacionarse con las personas que lo rodean. De tal manera, Acosta et al. (2020) menciona que son las diversas conductas o actitudes que se presentan al momento de interactuar con otras personas, la cual permite establecer una relación social estable para la resolución de problemas de cualquier tipo, además manifiesta que estas conductas se ven reflejadas desde los primeros años debido a que los niños muestran vínculos de afectivos con personas cercanas, lo cual genera seguridad para comunicar sus sentimientos y emociones, de tal manera es importante en el ámbito educativo se genere herramientas necesarias para trabajar las habilidades sociales.

Acorde a lo mencionado, el desarrollo de las habilidades sociales en el infante cumple un factor esencial, debido a que esta capacidad le permite tener un acercamiento a las personas que lo rodean y a su vez crear lazos afectivos generando una convivencia sana con sus pares a través de la comunicación y la expresión, por lo tanto, dicha habilidad

ayuda que el niño pueda expresarse de manera satisfactoria con su entorno lo cual favorece a la resolución de problemas de su diario vivir.

La primera infancia es considerada como uno de los periodos fundamentales del ser humano debido al desarrollo de las diversas áreas, entre ellas la social, de tal manera, los centros educativos cumplen un rol importante para el desarrollo de dicha habilidad, puesto que se inicia la interacción con sus pares y adultos, dejando a un lado el entorno familiar, por lo tanto, el docente debe ser capaz de crear diversas actividades y situaciones que ayuden a fomentar las relaciones entre pares, como por ejemplo, el juego siendo esta una herramienta eficaz debido a que brinda diversión y disfrute de manera espontánea entre los infantes logrando la socialización y el aprendizaje de manera natural (Secadas et al., 2000, como se citó en Guzmán, 2019).

Por tal motivo, después del entorno familiar, la escuela es uno de los ambientes fundamentales para el fomento de las habilidades sociales del infante, esto se debe a que el niño se enfrenta a un nuevo medio, por ello, es necesario brindar un ambiente agradable y armónico para que el niño pueda relacionarse con sus pares de manera satisfactoria favoreciendo así su interacción con su entorno.

2.3.2.2. Aportes Teóricos

En cuanto a las teorías de las habilidades sociales se hace mención a Lev Vygotsky (1978, como se citó en Mota y Villalobos, 2007) que en su teoría sociocultural menciona que el aprendizaje parte especialmente de lo social, es por ello que por la experiencia social, las personas adquieren diversas formas de pensar e interpretar el mundo o situaciones, donde el lenguaje tiene un papel importante en la mente que fue formada socialmente, debido a que es la primera vía de contacto mental y de comunicación con otros.

Del mismo modo, considera que toda actividad mental de orden superior, es construida con base a los contextos sociales y culturales, siendo las mismas compartidas por todas las personas que conforman su contexto, debido a que estos procesos mentales pueden ser modificados, conduciendo los conocimientos y destrezas, para desenvolverse de manera

adecuada dentro de una cultura en particular. Dentro de su teoría sociocultural, hace mención que los nuevos conocimientos en los niños se desarrollan durante la colaboración de un adulto o compañeros más sobresaliente, llamando a este proceso, zona de desarrollo próximo ZDP, en otros términos esta consiste en que una persona con mayor conocimiento va a guiar la actividad de una la otra persona, durante el desarrollo de diversas actividades, ambas personas comienzan a compartirse información e ideas que permita la resolución de problemas y la interacción de ambos ayudándolo adquirir nuevos conocimientos.

De igual manera afirma que la aplicación de actividades grupales promueve el nivel de desarrollo, es aquí donde indica que los límites de aprendiz se dividen en dos; zona de desarrollo real, la cual es la capacidad que el niño tiene de realizar actividades sin ayuda alguna y la zona de desarrollo potencial, es lo que puede realizar cuando trabaja con sus pares. En cuanto al andamiaje, Lev Vygotsky considera que el contexto sociocultural que tiene el infante es el andamio que necesita para que él, pueda seguir construyendo nuevas experiencias y conocimientos, es aquí donde el niño comprende que el lenguaje es una herramienta que le permite controlar sus propias acciones.

De acuerdo con lo anteriormente mencionado, la teoría sociocultural, consiste en que, el aprendizaje se va construyendo desde los primeros años de vida y mediante su contexto social y la interacción, con la cual va desarrollando y mejorando diversas habilidades, así mismo hace relevancia que mediante el trabajo colaborativo, con sus compañeros o adultos, ayuda al aprendizaje individual e inclusive considera que el lenguaje es el papel más importante dentro del aprendizaje, ya que es por donde va a poder comunicarse e interactuar con los demás.

De la misma manera, los autores Rodríguez y Cantero (2020) hace mención a la teoría del aprendizaje social del psicólogo Albert Bandura el cual centra sus estudios en la relación que existe entre el infante y su entorno social, dando a conocer que el factor cognitivo y social son los elementos más importantes en el proceso de aprendizaje del infante. Es así que el autor considera que el contexto social tiene un papel influyente en

la conducta, el aprendizaje y en la personalidad de las personas, en donde señaló que el infante aprende y modifica actitudes y comportamientos a través de la observación.

De acuerdo con el autor, Rivière (1992, como se citó en Rodríguez y Cantero, 2020) menciona que el proceso, que es conocido como aprendizaje modelado, fue estructurado por Bandura, clasificándose en cuatro fases: La atención; donde afirma que no se puede adquirir conocimiento a través de la observación si el niño no presta atención, debido a que esta depende que el infante entienda el comportamiento que observa. También es importante que el modelo que quiere seguir o imitar llame su interés, en cuanto al ámbito educativo los modelos que más captan el interés del niño suelen ser los docentes, la familia, los compañeros e incluso los personajes de las películas.

La retención; Este dependerá de la metodología que utiliza el docente en las clases y en la manera que se comunique el docente con el infante. En cuanto a la reproducción motriz; el infante debe tener ciertas aptitudes que son importantes para que pueda imitar dicho comportamiento o conducta observada y finalmente la motivación; esta ayuda a la repetición de la conducta ya observada.

Es decir que la teoría de Albert Bandura se basa en el aprendizaje observado o modelado, el cual se basa en un contexto social, en donde existe el modelo, que es la persona que va a realizar una conducta, en este caso del contexto educativo, el modelo sería el docente y sus compañeros o alguna persona que llame el interés del niño y el sujeto, que es la persona que va a observar la conducta anteriormente producida, la misma que va a determinar el aprendizaje del infante. Pero para que este aprendizaje se genere de manera adecuada, se debe tener en cuenta las cuatro fases, propuestas por el psicólogo Albert Bandura las cuales son; la atención, la retención, la reproducción motriz y la motivación.

2.3.2.3 Ventajas

La habilidad social en los primeros años de vida cumple un papel esencial, debido a que durante esta etapa se forman las primeras bases de aprendizaje, siendo esta necesaria para su desarrollo, debido a que se encarga de que el infante pueda expresar sus ideas de manera adecuada y a su vez poder comprender y relacionarse con otros.

Dentro de las ventajas de las habilidades sociales se menciona el rendimiento académico, por ello, Ander (2014, como se citó en Torres et al., 2020) es el nivel de logro del niño, alcanzado en las actividades escolares, el cual es medido a través de evaluaciones que permiten establecer lo que han alcanzado, en relación con los objetivos planteados por la docente, cabe mencionar que todo esto necesita de un análisis profundo que abarca desde los docentes hasta los padres de familia, los mismos que son factores principales en el desarrollo del rendimiento académico del niño.

En cuanto a la autora Núñez et al. (2018, como se citó en Torres et al., 2020) en su estudio hace mención que las habilidades sociales inciden en el nivel de rendimiento académico, puesto que el niño, a través de la interacción, desarrolla la capacidad para proponer soluciones a los problemas que se le presenten en su vida diaria o en el contexto escolar, desarrollando así diversas habilidades como la innovación, la creatividad y la autonomía, dando como resultado un buen desarrollo en el ámbito educativo.

Es decir, que las habilidades sociales y el rendimiento académico tiene una relación, debido a la interacción permitirá que el niño se desenvuelva de manera adecuada dentro del centro educativo, de la misma manera fomentará la capacidad crítica y la toma de decisiones, además logrará que el infante tenga una buena comunicación con sus docentes y sus compañeros, es por ello la importancia durante las primeras edades se realice actividades que permita el desarrollo de la interacción.

El desarrollo integral del niño es otra de las ventajas que implica las habilidades sociales, es por ello que el autor Figueroa (2021, como se citó en Castillo y Sandoval, 2022) afirma que la interacción social es elemental durante los primeros años del infante, siendo así el ámbito educativo uno de los ambientes con mayor influencia debido a la interacción entre estudiantes y docentes lo cual favorece el desarrollo del niño, esto se debe a la socialización, al juego, a la comunicación y la imaginación que se da en el aula de clases.

De tal manera, es necesario que el docente brinde un ambiente adecuado, ya que mediante este el infante obtiene importantes refuerzos sociales que ayuda a su adaptación.

2.3.2.4. Tipos de Habilidades Sociales.

Según la autora Viqueira (2019) las habilidades sociales son consideradas un conjunto de comportamientos que sirven para poder interactuar con otras personas, es decir, es la manera en que las personas muestran sus sentimientos, opiniones, decisiones y actitudes, cabe mencionar que estas habilidades son adquiridas, observables y aprendidas, por ende estas son modificables. De la misma manera, hay que tener en cuenta que dichas habilidades suelen ser culturales, es decir, que cada cultura tiene sus normas, las mismas que se deben respetar.

Es por ello que los niños que tengan desarrollado las habilidades sociales, se les facilita tener una conversación, expresar lo que sienten o tomar decisiones, por ende estos infantes no suelen tener problemas interpersonales, dando como resultado una buena interacción con su entorno. Según Goldstein (1989, como se citó en Viqueira, 2019) en su estudio clasificó a las habilidades sociales de la siguiente manera.

- **Habilidades sociales básicas o primeras habilidades:** hace referencia a las primeras acciones que hace el infante para interactuar con el entorno, dentro de esta se encuentran las siguientes destrezas: Escuchar; es la capacidad del niño de poner atención al mensaje que está recibiendo. Iniciar una conversación; es cuando busca conversar o interactuar con alguien y mantener esta conversación por un lapso de tiempo. Formular preguntas; Realiza preguntas que nacen de una duda que tiene el niño. Dar las gracias; expresa las gracias hacia una persona que lo ayudo o lo apoya. Presentarse; los niños suelen presentarse para comenzar una conversación fluida o poder jugar. Hacer cumplidos; expresar halagos a otra persona sobre su apariencia o algún objeto de esa persona.

- **Habilidades sociales avanzadas:** Una vez que el infante ha desarrollado las habilidades sociales básicas, están listos para trabajar las habilidades sociales avanzadas, donde se encuentran las siguientes destrezas; Pedir ayuda; El niño solicita ayuda a una persona cuando tenga algún problema o dificultad. Participar; el niño busca la forma de ser partícipe de alguna actividad o conversación. Dar instrucciones; Explica con facilidad como se debe realizar alguna actividad o juego. Seguir Instrucciones; Capacidad para seguir instrucciones dadas por otros niños o docentes, aunque en ocasiones piden explicaciones. Disculparse: Pide perdón de manera oral cuando comete algún error y por último convencer a los demás; el niño intenta convencer a sus pares de algún determinado tema o idea.
- **Habilidades relacionadas con los sentimientos;** se destaca diversas destrezas como: conocer los propios sentimientos; el niño reconoce cómo se siente acerca de algo para así poder manejarlos, Expresar los sentimientos; manifiesta de manera verbal o no verbal su agrado o disgusto, comprender los sentimientos de los demás, demuestra empatía por los demás acerca de algo en específico, enfrentarse con el enfado de otro; interviene a través de la comunicación para regular el enfado, expresa afecto, resuelve el miedo y autorrecompensarse; cuando la persona expresa estímulos positivos así misma.
- **Habilidades alternativas a la agresión;** En cuando a este tipo de habilidad se caracterizan por desarrollar destrezas como: pedir permiso; solicitar autorización para realizar una acción; compartir algo, brindar lo que tenemos a los demás. Ayudar a los demás: es la acción que se realiza para brindar apoyo a otras personas. Negociar: es la facilidad que tiene el individuo para llegar a un acuerdo. Empezar el autocontrol: es la habilidad de poder regular nuestras emociones y pensamientos. Defender sus derechos. Evitar los problemas: procura ser comprensivo para no generar conflictos. No entrar en peleas.

2.3.2.5. Característica

Para el desarrollar dicha habilidad, los infantes deben desarrollar diversas destrezas. Es por ello que el autor Tortosa (2018) menciona que dicha habilidad implica algunos aspectos que son vinculadas con las habilidades interpersonales que son importantes tenerlas en cuenta al momento de relacionarnos con nuestro entorno, entre ellas encontramos;

2.3.1.5.1 Empatía

Tortosa (2018) define a la empatía como la capacidad de poder comprender los sentimientos de los demás, es decir, colocarse en el lugar del otro, con la finalidad de comprender la situación por la cual este pasando el otro individuo, además mediante esta se consigue identificar el estado de ánimo lo que ayuda establecer una interacción respetuosa y adecuada. Por otro lado, el desarrollo de esta capacidad ayuda a generar vínculos afectivos con los demás, favoreciendo la parte social. En cuanto a Eisenberg (2002, como se citó en Zabala et al., 2018) mencionan que la empatía es una respuesta del estado emocional, puesto que el individuo muestra su capacidad empática a través de la comprensión ya sea emocional o mental hacia la otra persona sobre su situación, lo cual le permite generar un vínculo.

Por consiguiente, la empatía es una de las capacidades que está relacionada con las habilidades sociales debido a la comprensión que tiene el individuo hacia el otro, lo cual permite entender por lo que está sucediendo, involucrando su parte emocional, por esta razón, genera un vínculo significativo entre las personas, lo cual favorecer su interacción.

2.3.1.5.2 Comunicación

Tortosa (2018) menciona que la comunicación es la acción que se produce cuando una persona intercambia información sobre algo en específico a otro individuo. Siendo así una herramienta necesaria para manifestar los sentimientos o pensamientos sobre un tema en particular, convirtiéndose así esta acción en un vínculo necesario para desarrollar las habilidades sociales. La comunicación puede ser afectada debido a diversos obstáculos

que puede alterar una correcta comunicación, entre ellas podemos encontrar; personales o ambientales.

Por lo tanto, la comunicación es considerada como una herramienta eficaz para desarrollar las habilidades interpersonales, esto se debe, al intercambio de información que existe entre el emisor y el receptor, ya sea de opiniones y sentimientos o de lo que deseamos saber, lo cual favorece el desarrollo de la expresión verbal y no verbal, consideradas como las bases necesarias durante los primeros años de vida.

Al igual, el autor Hernández et al. (2019) hace referencia a la comunicación como una de las maneras que tienen las personas de interactuar y conversar en el proceso de sus actividades diarias, es decir, la comunicación es el intercambio de información, siendo una necesidad que permite al ser humano expresar sus ideas, sentimientos y pensamientos hacia las demás personas. Para tener una comunicación adecuada es importante tener en cuenta las funciones que la caracterizan, las mismas que son las expresiones que transmite el emisor frente al proceso comunicativo.

Con lo mencionado por el autor se puede decir que la comunicación es una habilidad que tienen las personas para comunicarse, es por ello que existen diversas maneras de comunicarse, de forma verbal o escrita, entre otros, con el único fin de transmitir la información deseada a los demás.

2.3.1.5.3 Asertividad

Hinostroza (2017, como se citó en Quiñonez y Bajaña, 2021) mencionan que la asertividad es la capacidad que tienen los individuos para poder expresar y defender sus propios derechos y opiniones sin dudar de sí mismo, teniendo en cuenta el respeto hacia los demás sobre las diferentes ideas. Por otro lado, Elionzo (1999, como se citó en Bernal et al., 2022) definen a la asertividad como aquella que permite al sujeto expresar sus ideas y percepciones, además menciona que es la forma en cómo se expresa y reacciona de forma respetuosa, sin agredir a nadie, dándole valor a sus propias opiniones, con el fin de favorecer la autoestima y su autoconfianza, expresándose con seguridad ante los demás.

Por consiguiente, la asertividad en las habilidades sociales es fundamental, ya que permite que los infantes tengan una interacción social armoniosa y sin conflictos, teniendo en cuenta el respeto por las opiniones de los demás y la validación de sus opiniones, por lo tanto, es necesario que durante los primeros años del niño se fortalezca estos aspectos que propicien en los niños una comunicación estable y sin inconvenientes con los de su entorno.

2.2.1.5.4 Cooperación

La cooperación es una habilidad que consiste en trabajar con un grupo de personas, con un fin determinado. Es por ello que Hinojosa (2017, como se citó en Quiñonez y Bajaña, 2021) aseguran que es la capacidad de poder contribuir de forma positiva con un grupo de personas con el fin de lograr un propósito en común, en donde todos se benefician. De tal manera, es un aspecto esencial para el desarrollo de las habilidades sociales, debido a que el infante debe trabajar de manera grupal para favorecer el proceso de interacción.

Por lo tanto, es importante que en todos los niveles educativos se fomente el trabajo cooperativo, mediante actividades que permitan promover el intercambio de opiniones e ideas de diferentes personas, respetando cada una de ellas, dando como resultado cumplir con el propósito planteado, de igual manera, este beneficiara a la resolución de problemas, a la comprensión de sus compañeros de modo que sus relaciones sociales sean sanas y productivas.

2.2.1.5.5 Autoestima

La autoestima es la capacidad que tiene el infante, de sentir el valor por sí mismo. De acuerdo con Villanueva (2019, como se citó en Perales, 2021) en su artículo menciona que la autoestima es construido de las percepciones, sentimientos y pensamientos que se tiene de sí mismo, es por ello que una baja autoestima puede afectar la manera de relacionarse con las demás personas, ya que mostrará desánimo al momento de interactuar o incluso es posible que no haya una interacción, lo cual se ve afectado la manera de actuar y de pensar de aquella persona, en otras palabras, una persona con baja autoestima muestra características como desinterés, no tiene entusiasmo por realizar las cosas, por

tal razón, el mismo autor manifiesta que la primera infancia es esencial para promover la autoestima en los niños.

Es decir que la autoestima es la manera en que el infante se valora a sí mismo, es decir, son los pensamientos y sentimientos que siente por sí mismo, también aquí se ve la capacidad que siente el niño de lograr las cosas que quiere. Es importante tener en cuenta que la autoestima se debe trabajar desde muy pequeños, ya que desde tempranas edades es donde van formando las bases de su autoestima, es por ello necesario tener en cuenta que esta capacidad no solo depende del valor que se dé así misma, sino a las opiniones que dan las personas más cercanas a él, como es el docente, la familia y sus compañeros.

2.3.2.6. Factores que influyen en las habilidades sociales

Las habilidades sociales son conductas adquiridas por medio del entorno, de tal manera uno de los factores que intervienen en el desarrollo de dicha habilidad es la familia, siendo el primer núcleo y posteriormente la escuela, siempre y cuando estos ambientes puedan brindar experiencias significativas y positivas, para la adquisición de las normas sociales y culturales, teniendo en cuenta que los niños aprenden por la observación, experimentación e imitación, por consiguiente estos entornos cumplen un papel fundamental para el desarrollo integral del infante.

2.3.2.6.1 La familia

El núcleo familiar es el primer entorno social del infante donde se desenvuelve y adquiere aprendizajes básicos para su desarrollo, por lo tanto, Franco et al. (2017, como se citó en Suarez y Vélez, 2018) mencionan que la familia es un factor primordial durante el desarrollo de la infancia y adolescencia porque contribuye en la formación de las habilidades sociales, siendo estas esenciales para que el individuo pueda desenvolverse sin ningún inconveniente, por consiguiente este entorno tiene mayor pertinencia en el desarrollo de dicha habilidad, teniendo en cuenta que es el primer espacio donde crea lazos afectivos que le permiten interactuar con otros, es importante recalcar que el entorno deberá de ser armonioso, puesto que el niño adquiere el aprendizaje a través de la observación y en consecuencia imita.

Desde la perspectiva de Flaquer (1998, como se citó en Suarez y Vélez, 2018) afirma que en el núcleo familiar es el entorno que contribuye en gran medida en el proceso del desarrollo del individuo, dado que durante los primeros años del ser humano empieza la construcción de aprendizajes esenciales para su desarrollo, en otras palabras, el niño inicia el proceso de adquirir conductas adecuadas para la vida en sociedad, el cual sigue diferentes pautas necesarias para formación de comportamientos como persona. Además, el seno familiar cumple la función del fortalecimiento de principios, valores y de conductas, que serán las bases fundamentales para que el individuo pueda relacionarse con su comunidad de manera armónica.

Por consiguiente, el núcleo familiar en el desarrollo de los primeros años de vida del individuo tiene gran influencia en su crecimiento, debido a que es el primer espacio donde se desenvuelve, además es el encargado de enseñar los principios básicos necesarios para interactuar en sociedad, siendo estas las bases esenciales para su desarrollo, de tal manera, es indispensable que el ambiente familiar en donde crezca el infante sea sano, además, de brindar los recursos esenciales que promueva el desarrollo personal y social del niño.

2.3.2.6.2 La escuela

Después del entorno familiar, la escuela se convierte en uno de los ambientes esenciales durante el proceso de desarrollo del individuo, ya que fortalece los aprendizajes adquiridos en el núcleo familiar, a través de normas de convivencia y espacios elegidos para la aplicación de estrategias metodológicas, por consiguiente es importante que el maestro proporcione las herramientas necesarias para el desenvolvimiento del infante, asimismo la creación de espacios llamativos donde el infante tenga la libertad de explorar, experimentar de manera natural su entorno, lo cual permite la interacción con sus semejantes (Yagual y Zambrano, 2016, como se citó en Jaramillo y Guzmán, 2019).

En consecuencia, el ámbito educativo se convierte parte del desarrollo del individuo en el cual el docente es responsable de generar experiencias significativas que fomenten la adquisición de aprendizajes a través de ambientes agradables donde el niño se sienta cómodo y libre, es necesario que se realice actividades creativas y colaborativas que le

permitan al estudiante interactuar con sus pares, asimismo es crucial que el docente refuerce los valores para generar un entorno armonioso entre los infantes. Por consiguiente, es necesario que la escuela y la familia estén vinculadas en la formación de los estudiantes, dado que ambos entornos tienen gran influencia, ya que ayuda en la creación de nuevos aprendizajes.

2.4. Descripción del proceso diagnóstico

2.4.1. Nivel de investigación

El presente estudio se enmarca en el tipo de investigación cuantitativa, según Sarduy (2007, como se citó en Jiménez, 2020) quien afirma que esta investigación se caracteriza por la recolección de datos numéricos a partir del fenómeno de estudio, es decir, que la información obtenida se demostrara de manera estadística, para así llevar a cabo el análisis o interpretación de manera objetiva. Por otro lado, en la investigación se aplicará el nivel relacional que consiste en mostrar la dependencia estadística de los fenómenos de estudio, es decir, que no se llevará a cabo un estudio de causa y efecto (Supo, 2012). Para ello se hará una descripción de cada una de las variables a través de la búsqueda bibliográfica.

2.4.2. Diseño de investigación

Sousa et al. (2007) afirman que en el diseño de investigación no experimental no hay una intervención directa con el investigador, es decir, que el fenómeno de estudio observa de manera natural y por ende las variables de estudio no son manipuladas o alteradas. De tal manera, acorde al objetivo de estudio, se llevará a cabo un diseño no experimental, es decir, se observa el fenómeno sin la participación del mismo. Sin embargo, se describiría cada una de las variables mediante la búsqueda bibliográfica.

2.4.3. Población y muestra

Para llevar a cabo la presente indagación se seleccionó dos técnicas; la observación directa y la encuesta estructurada. Con la elaboración de instrumentos como ; dos guías de observación que se aplicará a los estudiantes y docentes del subnivel de preparatoria, mientras que el cuestionario de preguntas estará dirigido a los docentes. Para ello, la población elegida para este estudio es la Escuela de Educación Básica “Bolivia Benítez”

situada en la ciudad de Machala, quien cuenta con el subnivel de preparatoria, siendo esta la población de estudio, posteriormente de acuerdo a la población se extrajo una muestra de 4 docentes y 63 niños, teniendo un total de 67. Con el fin de obtener información precisa sobre el tema investigado.

Tabla 3. Población docente y estudiantes de preparatoria

Unidades de Observación	Población	Muestra	Porcentaje
Docentes	4	4	5,97
Estudiantes	131	63	94,03
Total	135	67	100

Nota: Tabla de la población y muestra para la aplicación de los instrumentos.

2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Hernández y Duana (2020) menciona que las técnicas de investigación permiten obtener información más relevante sobre el fenómeno de estudio, el cual dará respuesta al problema, de tal manera las técnicas seleccionadas para el desarrollo de la presente indagación deberán de ser útil y precisa para la recolección de información, de tal manera los instrumentos seleccionados fueron la encuesta estructurada que consiste en la elaboración de una serie de preguntas que se aplicará a los docentes de preparatoria, con el objetivo de recabar información necesaria para ejecutar el estudio, así mismo se aplicó la guía de observación no participativa a los alumnos y docentes de este subnivel.

2.6. Procesamiento y análisis de Datos

2.6.1. Análisis de la información estadística.

Guía a los estudiantes de preparatoria

Para llevar a cabo este estudio se aplicó una guía de observación a los alumnos de preparatoria de los paralelos A, B, C y D durante tres días diferentes con el propósito de adquirir información sobre el desarrollo de las habilidades sociales, dando los siguientes datos obtenidos:

Tabla 4. Guía de observación para estudiantes

N.º	Indicadores	Siempre		A veces		Nunca	
		f	%	f	%	f	%
1	Coopera con dos o tres niños durante una actividad	54	28,57	104	55,02	31	16,40
2	Incrementa su campo de interacción con mayor facilidad.	60	31,75	98	51,85	31	16,40
3	Pide permiso para usar objetos que pertenecen a otro, la mayoría de las veces.	21	11,11	75	39,68	93	49,20
4	Sigue las reglas durante los juegos grupales	47	24,86	94	49,73	48	25,40
5	Demuestra actitudes, de empatía ante diversas situaciones.	25	13,23	93	49,21	71	37,57
6	Respeto normas de convivencia.	59	31,22	94	49,73	36	19,05
7	Explica las reglas de juego a sus compañeros/as.	17	8,98	91	48,15	81	42,86
8	Mantiene una conversación durante la hora de lunch.	69	36,51	83	43,91	37	19,58
9	Calma a sus compañeros de juego cuando están frustrados.	15	7,94	53	28,04	121	64,02
10	Respeto los criterios y opiniones de los demás.	45	23,81	114	60,32	30	15,87
11	Formula preguntas acorde a las actividades realizadas.	33	17,46	75	39,68	81	42,86
12	Dice las palabras mágicas (gracias, permiso, disculpa).	18	9,52	64	33,86	107	56,61
13	Participa en actividades cooperativas	72	38,09	86	45,50	31	16,40
14	Tiene autocontrol sobre emociones y pensamientos.	42	22,22	109	57,67	38	20,10
15	Identifica el papel que cumplen las instituciones y la familia.	130	68,78	53	28,04	6	3,17
Total		707	24,94	1,286	45,36	842	29,70

Nota. Datos obtenidos durante las tres observaciones.

Figura 1. Guía de observación a los estudiantes



Nota. Resultados sobre la variable de las habilidades sociales

Como parte de este estudio se procedió la aplicación de una guía de observación dirigida a los estudiantes de preparatoria, este instrumento fue aplicado durante tres días diferentes con el propósito de recabar información de manera general, acuerdo al gráfico correspondiente sobre las habilidades sociales en los niños, se pudo determinar que el ítem **siempre** se obtuvo un menor porcentaje dando un total de 24,94% , mientras que **a veces** fue el más marcado dando un 45,36% y en **nunca** un 28,79%. Lo cual indica que los niños no han desarrollado totalmente las habilidades sociales, por ende es importante aplicar estrategias necesarias para el fortalecimiento de esta área. Para una mejor comprensión a continuación se detallan los indicadores individualmente.

Indicador 1.

De acuerdo con el indicador “Coopera con dos o tres niños durante la actividad” se muestra un mayor porcentaje en a veces, teniendo un total de 55,02% en las tres observaciones, lo que refleja que no es muy frecuente que los estudiantes cooperen en estas actividades, mostrando dificultades al momento de hacerlo.

Indicador 2.

Incrementa su campo de interacción con mayor facilidad, se obtuvo un mayor porcentaje en el ítem de a veces teniendo un resultado de 51,85%, lo cual se concluye que los estudiantes de vez en cuando tienen dificultades para interactuar con sus compañeros de clases.

Indicador 3.

Pide permiso para usar objetos que pertenecen a otro, la mayoría de veces, se evidencia mayor porcentaje en nunca teniendo un total de 49,20% , es decir que los estudiantes no muestran estas actitudes respeto hacia los objetos ajenos.

Indicador 4.

De acuerdo con el indicador “Sigue las reglas durante los juegos grupales” se puede observar que existe un mayor porcentaje en el ítem, **a veces** teniendo un total de 49,73%, lo cual se entiende que los estudiantes de vez en cuando cumplen con las reglas de los juegos o actividades grupales propuestos por los docentes.

Indicador 5

Según el indicador “Demuestra actitudes, de empatía ante diversas situaciones”, se mostró un alto porcentaje en el ítem, **a veces** con un porcentaje de 49,21, lo cual indica que la mayoría de los estudiantes de repente son empáticos con sus pares por ende se puede concluir que todos los niños necesitan reforzar este valor.

Indicador 6

En cuanto al sexto indicador relacionado con “Respeto normas de convivencia”, se puede observar que existe un mayor porcentaje en el ítem **a veces** con un total de 49,73%, de tal manera se puede concluir que de vez en cuando los estudiantes respetan las normas de convivencia, lo cual afectará el desarrollo de clase y la convivencia con sus compañeros.

Indicador 7

Acorde a este indicador “Explica las reglas de juego a sus compañeros/ as” se muestra un alto porcentaje en el ítem **a veces** con un total de 48,15%, es decir que los estudiantes en pocas ocasiones ayudan a sus compañeros cuando no entienden las reglas de un juego.

Indicador 8

De acuerdo al indicador “Mantiene una conversación durante la hora de lunch”, donde se observa que el mayor porcentaje se encuentra en el ítem **a veces** con un total de 43,92 %, la misma que indica que durante las tres observaciones sí existió por lo menos una conversación en la hora de lunch.

Indicador 9

En este indicador, corresponde a “Calma a sus compañeros de juego cuando están frustrados “se mostró que tiene un alto porcentaje en el ítem **nunca** con un total de 64,02%, de tal manera se puede concluir que la mayoría de los estudiantes no ayudan a sus compañeros cuando se encuentran frustrando, lo cual puede afectar al desarrollo de las habilidades sociales.

Indicador 10

En el indicador “Respetar los criterios y opiniones de los demás.” Se pudo evidenciar que existe un mayor porcentaje en el ítem **a veces** con un total de 60,32 %, el que indica que de vez en cuando los estudiantes respetaban las opiniones de sus compañeros y docentes, debido a que los niños priorizan sus intereses.

Indicador 11

En “Fórmula preguntas acorde a las actividades realizadas “se mostró que existe un mayor porcentaje en el ítem **nunca** con un total de 42,86%, es decir que la mayoría de los estudiantes no realizan preguntas relacionadas con las actividades que se realizan, lo cual se puede deducir que los niños tienen vergüenza o temor de preguntar.

Indicador 12

De acuerdo con el indicador “Dice las palabras mágicas (gracias, permiso, disculpa)”, se puede observar que existe un alto porcentaje en el ítem **nunca** con un total de 56,61%, la misma que indica que los estudiantes no utilizan las palabras mágicas como gracias, por favor o disculpa, es decir que los docentes deben reforzar constantemente estas palabras para que las utilicen.

Indicador 13

Según el indicador “Participa en actividades cooperativas”, se encontró un elevado porcentaje en el ítem, **a veces** con un total de 45,50%, de acuerdo a esta se puede concluir que los estudiantes de repente participan adecuadamente dentro de las actividades cooperativas que los docentes realizan, cabe mencionar que durante las observaciones se pudo evidenciar que la mayoría de las docentes no trabajan mucho las actividades en grupo.

Indicador 14

En el indicador “Tiene autocontrol sobre emociones y pensamientos.” Se mostró que existe un alto porcentaje en el ítem **a veces** con un total de 57,67%, lo que indica que los estudiantes algunas de las veces pueden dominar sus emociones y pensamientos, para poder reforzarlos se necesita trabajar tanto en el hogar como en la escuela.

Indicador 15

Acorde al indicador “Identifica el papel que cumplen las instituciones y la familia.”, se pudo evidenciar que el ítem **siempre** tiene un alto porcentaje con un total de 68,78%, demostrando que la mayoría de los estudiantes sí se conocen cuál es su papel en la escuela y en su familia.

Análisis de la encuesta a los docentes de preparatoria

Como parte de la investigación se aplicó una encuesta cerrada a todas las docentes de preparatoria sobre el uso de la gamificación y el desarrollo de habilidades sociales, la misma que consta de 13 preguntas estructuradas, con el fin de recoger las opiniones personales. Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

Pregunta 1.- ¿Conoce usted sobre la gamificación?

Los resultados nos indican que 3 de las docentes encuestadas tienen conocimiento acerca de la gamificación, por otro lado, una sola docente es la cual mencionó que no conoce esta técnica. Sin embargo, al pedir que explique qué entiende por esta técnica, se puede evidenciar que tiene poco conocimiento sobre aquella. De acuerdo con Manzano et al., (2020) quien conceptualiza la gamificación en el ámbito escolar como una técnica de aprendizaje que utiliza los elementos del juego, como su dinámica, mecánica y estética, una buena aplicación de esta técnica genera en el estudiante un aprendizaje significativo.

Pregunta 2. ¿Considera usted que los docentes del subnivel de preparatoria deberían aplicar la gamificación dentro de las aulas?

De acuerdo con los resultados obtenidos, se puede observar que el 100% de los docentes, consideran que se debe aplicar la gamificación en educación inicial, es decir, que los docentes conocen los beneficios que trae consigo la aplicación de aquella técnica. Como hace mención Castillo et al. (2022) la aplicación de la gamificación tiene diversos beneficios, entre los más relevantes están, la mejora del rendimiento académico, la motivación al realizar actividades, ayuda a establecer relaciones personales y a fomentar el trabajo en equipo, logrando consigo un buen desarrollo integral de los estudiantes.

Pregunta 3.- ¿Cree usted que la gamificación es una técnica de aprendizaje?

De los resultados obtenidos se pudo evidenciar que 3 docentes consideran a la gamificación como una técnica de aprendizaje y una docente piensa lo contrario, es decir que la mayoría docente conocen sobre la gamificación, cabe mencionar que esta es considerada una técnica debido a que son una serie de actividades (herramientas) que tiene como meta principal que el estudiante adquiera nuevos conocimientos.

Pregunta 4.- Señale cuáles son los beneficios que aporta el uso de la gamificación en clases.

De acuerdo con las cuatro docentes encuestadas, sólo una respondió acertadamente las dos opciones, mientras que las otras tres docentes respondieron de manera incorrecta. Es decir, que una sola docente, conoce que los beneficios de la gamificación son la motivación, cooperación y el aprendizaje significativo.

Pregunta 5.- ¿Cree usted que el uso de la gamificación ayuda al desarrollo de la motivación y la cooperación?

Según los resultados, las cuatro docentes encuestadas consideran que la gamificación ayuda en el desarrollo de la motivación y cooperación, de tal manera esta técnica, cuando se la aplica correctamente, por su forma lúdica, logra motivar al estudiante en la participación de actividades, en cuanto a la cooperación, de acuerdo con Pozo et al., (2020, como se citó en Pérez y Gértrudix, 2021) hace mención que esta técnica contribuye a desarrollar la cooperación y la interacción con los demás, mediante las actividades o juegos propuestos por la docente.

Pregunta 6.- Señale cuál cree usted que son los elementos de la gamificación.

Acorde a los resultados se pudo observar que tres docentes marcaron la respuesta incorrecta sobre los elementos de la gamificación y una sola docente marco la respuesta correcta, la cual es: **Dinámica - Estática – Mecánica**, lo cual señala que la mayoría de los docentes desconocen los elementos de esta técnica. Es por ello que el autor Werbach y Hunter (2012, como se citó en Meza et al., 2020) remarca que la gamificación consta de tres elementos, la dinámica; son las reglas – niveles –puntos, la mecánica: son los retos - emociones y la estética, es el diseño visual que otorga la docente sobre las reglas del juego.

Pregunta 7.- Señale usted qué tipos de juegos aplica en el aula de clase, según la gamificación.

Según los resultados obtenidos se pudo evidenciar que las cuatro docentes marcaron la respuesta incorrecta sobre tipo de juegos que aplica según la gamificación, donde la

respuesta correcta, es: juego individual, colectivo, simbólico, construcción y de reglas. De tal manera se puede concluir que las docentes no conocen en profundidad esta técnica.

Pregunta 8.- ¿Cree usted que es importante el desarrollo de las habilidades sociales en los niños?

Conforme los resultados obtenidos, las cuatro docentes encuestadas consideran que el desarrollo de las habilidades sociales es fundamental, es decir, conocen los beneficios de fomentar estas habilidades dentro del aula de clase, es por ello que el autor Figueroa (2021, como se citó en Castillo y Sandoval, 2022) menciona que la escuela es uno de los escenarios donde el niño va a desarrollar dicha habilidad debido a que va a existir una interacción con sus pares, docentes, lo cual favorece el desarrollo integral del niño.

Pregunta 9.- Señale Cuáles son las características de las habilidades sociales.

De acuerdo con los resultados se puede observar que, de las cuatro docentes encuestadas, ninguna responde de manera correcta las tres opciones. Es decir, que a las docentes les falta conocimiento acerca de las características de las habilidades sociales como son; empatía, asertividad, comunicación y cooperación.

Pregunta 10.-Señale cuáles son los factores que influyen en las habilidades sociales en los niños.

En cuanto a esta pregunta, según los resultados obtenidos, 2 de las docentes marcaron las 3 opciones correctas, mientras que las otras dos respondieron de manera incorrecta, de tal manera las docentes aún desconocen cuáles son los factores que influyen en el desarrollo de las habilidades sociales.

Pregunta 11.-Señale cuáles son los beneficios del desarrollo de las habilidades sociales

En esta pregunta, se pudo observar que dos de las docentes encuestadas marcaron correctamente las cuatro opciones, mientras que las otras dos docentes respondieron de manera incompleta, lo cual podemos concluir que la mitad de las docentes conocen que la gamificación ayuda al crecimiento integral del infante.

Pregunta 12.- Señale los tipos de habilidades sociales que usted conoce:

Según los datos obtenidos se puede concluir que ninguna de las cuatro docentes encuestadas conoce los tipos de habilidades sociales. De acuerdo con el autor Goldstein (1989, como se citó en Viqueira, 2019) quien mencionó que existen varios tipos de habilidades sociales, entre las cuales encontramos; habilidades sociales básicas, avanzadas, afectivas y habilidades alternativas a la agresión, las mismas que son de suma importancia que la docente las conozca para que fomente el desarrollo de las mismas dentro del aula de clases.

Pregunta 13.- ¿Usted realiza actividades para el desarrollo de las habilidades sociales?

Según los resultados obtenidos, las cuatro docentes marcaron que, si realizan actividades para desarrollar las habilidades sociales, cabe mencionar que dentro de esta pregunta se les preguntó cuáles son estas actividades donde nombraron las siguientes; juegos cooperativos, canciones, juegos en el patio, bailes entre otros, es decir que todas las docentes fomentan esta habilidad dentro o fuera del aula de clases con diversas técnicas, estrategias y actividades.

De acuerdo con el análisis realizado individualmente se pudo concluir que en la primera variable (gamificación) la mayoría de los docentes conocen esta técnica, sin embargo, en las demás preguntas se pudo evidenciar que existe un desconocimiento sobre los beneficios y los elementos de esta técnica, en cuanto a la segunda variable (habilidades sociales) las docentes consideran que es importante desarrollarla dentro de sus clases, de igual manera al momento de contestar las demás preguntas se pudo observar que no conocían a profundidad dicha habilidad, Es decir que las si conocen superficialmente ambas variables, e incluso suelen aplicarla, pero sin conocer tanto los beneficios, elementos, características y factores de estas variables.

Análisis de la guía de observación dirigida a las docentes de preparatoria

Con el propósito de obtener información sobre la gamificación y las habilidades sociales se aplicó una guía de observación con 15 indicadores, este instrumento fue aplicado a cuatro docentes de preparatoria durante tres momentos diferentes con la finalidad de recabar los datos necesarios para la presente investigación, a continuación los datos obtenidos:

Tabla 5. Guía de observación de docentes sobre la gamificación

Indicadores	Observación					
	Siempre		A veces		Nunca	
	f	%	f	%	f	%
Realiza actividades utilizando los elementos de la gamificación.	1	8,33	8	66,67	3	25
Da instrucciones y reglas precisas en las actividades acorde a la edad del niño.	8	66,67	4	33,33	0	0
Entrega recompensas por los logros, aciertos y progresos obtenidos	1	8,33	6	50	5	41,67
Propone experiencias emocionales mediante el juego.	2	16,67	7	58,33	3	25
Utiliza un diseño visual para una mejor comprensión de las reglas.	1	8,33	5	41,67	6	50
Realiza actividades cooperativas entre los niños.	0	0	3	25	9	75
Utiliza el juego como estrategia durante la clase.	0	0	5	41,67	7	58,33
Utiliza los tipos de juego (reglas, simbólico, construcción)	1	8,33	10	83,33	1	8,33
Total	14	14,58	48	50	34	35,42

Nota. Datos obtenidos de la guía de observación durante tres momentos diferentes

Figura 2. Guía de observación de docentes sobre la gamificación



Nota. Datos obtenidos de la guía de observación sobre la gamificación

Conforme a la gráfica, se muestra el total de las tres observaciones acorde a la primera variable correspondiente a la gamificación, la cual se muestra que en siempre existe un menor porcentaje, dando un total de 14,58%, mientras que en a veces un 50% y en nunca un 35,42% lo cual indica que la técnica de la gamificación no es frecuente en las aulas de clases, a continuación se muestra los datos obtenidos de cada indicador.

Indicador. 1

Con respecto al primer indicador “realiza actividades utilizando los elementos de la gamificación” se refleja que en **siempre** existe un 8,33%, que solo aplica los elementos de la gamificación al momento de realizar actividades, sin embargo, existe un gran porcentaje de docentes que lo utiliza **a veces** teniendo un total del 66,67%, es decir que al momento de llevar a cabo su clase utiliza ciertos elementos, y un 25% **nunca**. Los autores **Werbach y Hunter (2012, como se citó en Aguilera et al., 2020)** mencionan que para llevar a cabo el uso de la gamificación, se debe tomar en cuenta sus elementos: la mecánica, la dinámica y la estética, los cuales son esenciales para poder ejecutar las actividades. Se puede concluir que los docentes utilizan ciertos elementos de la

gamificación a veces, lo que implica que no se lleva a cabo esta técnica de manera adecuada, lo cual no se cumpliría con el objetivo deseado.

Indicador. 2

Para el indicador “Da instrucciones y reglas precisas en las actividades acorde a la edad del niño”, se extrajo que de los docentes un “66,67%” **siempre** usan uno de los elementos de la gamificación, no obstante, al momento de usarlo no lo aplica como parte de la gamificación, de la misma manera, se presenta un 33,33% en **a veces** y un 0% en **nunca**. De acuerdo a **Werbach y Hunter (2012, como se citó en Aguilera et al., 2020)** señala que existen tres elementos de la gamificación, entre ellos encontramos la mecánica, la cual hace referencia a las reglas, las misiones o los niveles, siendo estas importantes al momento de aplicarlo, dando como resultado una mejor comprensión del juego. Se concluye que un gran porcentaje de las docentes utilizan este elemento, sin embargo, no lo usan como parte del juego sino como una forma de dar indicaciones para las actividades diarias.

Indicador 3.

De acuerdo al indicador “Entrega recompensas por los logros, aciertos y progresos obtenidos” se pudo determinar que entre todos los docentes solo un “8,33%” **siempre** aplica este elemento, por otro lado, el 50% de las docentes **a veces** y un “41,67%” **nunca**. **Werbach y Hunter (2012, como se citó en Aguilera et al., 2020)** señalan que dentro del elemento de la mecánica también se aborda las recompensas, puntos e insignias, lo cual se usan para motivar al niño para participar dentro de las actividades. Se concluye que la mitad de las docentes lo aplica a veces durante su jornada educativa, por lo tanto, no es una técnica muy común para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje.

Indicador 4.

Con relación al indicador “Propone experiencias emocionales mediante el juego” se obtuvo que en **siempre** existe un 16,67% de las docentes, por otro lado, se muestra que el 58,33% **a veces** se lleva a cabo estas experiencias emocionales, y un 25% **nunca**. **Werbach y Hunter (2012, como se citó en Aguilera et al., 2020)** afirman que existen tres elementos necesarios para poder ejecutar la gamificación, entre ellas la dinámica, la

cual hacer referencia a los retos, las emociones, la competencia, entre otros, siendo esta necesaria para llevar a cabo las actividades gamificadas debido a que ayuda al estudiante a interesarse por participar en el juego.

Indicador 4.

En torno al indicador “Utiliza un diseño visual para una mejor comprensión de las reglas”, de todos los docentes se mostró que sólo un 8,33% de ellos **siempre** lo usan, mientras que el 41,67% a veces; sin embargo, se evidenció que el 50% nunca. **Werbach y Hunter (2012, como se citó en Aguilera et al., 2020)** manifiestan que unos de los elementos de la gamificación es la estética, la cual abarca al diseño visual que elabora y utiliza la docente para una mejor comprensión de las reglas del juego, teniendo en cuenta que estas deberán de ser visibles para los estudiantes. Se puede concluir que la mitad de las docentes no usan este elemento, lo cual puede que no haya una buena comprensión por parte de los estudiantes sobre las reglas del juego.

Indicador 5.

Con respecto al indicador “Realiza actividades cooperativas entre los niños”, se reflejó que de todas las docentes ninguna mostró un **siempre**, lo cual corresponde a un “0%”, sin embargo, solo el “25%” **a veces** realizan estas actividades, y un 75% de **nunca**, mostrando carencias en estas actividades. **Pozo et al., (2020, como se citó en Pérez y Gértrudix, 2021)** mencionan que las actividades cooperativas a través del juego tienen como finalidad alcanzar un objetivo deseado para el grupo de personas, lo cual beneficia a las interacciones sociales de los infantes. Tomando en cuenta el porcentaje obtenido indica que existen carencias en actividades cooperativas, lo que conlleva que los estudiantes tengan dificultades al momento de trabajar con más personas.

Indicador 6

En lo que se refiere al indicador “Utiliza el juego como estrategia durante la clase”, se observó un nulo porcentaje en **siempre**, lo que corresponde a “0%”, por otra parte, se reflejó un 41,67% en **a veces** y un “58,33%” en **nunca**. Minerva (2002) afirma que el juego en el ámbito educativo tiene gran importancia debido a que se puede abordar

contenidos educativos, lo que facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, además recalca el rol de los docentes, ya que son los encargados de planificar para así poder abordarlo con un objetivo deseado. Se concluye que más de la mitad de las docentes no usan el juego como una estrategia educativa, lo cual produce que los estudiantes solo realicen actividades tradicionalistas.

Indicador 7.

En cuanto a “Utiliza los tipos de juego (reglas, simbólico, construcción)” se vio solo un 8,33% de las docentes **siempre** lo aplican, sin embargo, se obtuvo mayor porcentaje en **a veces** dando un 83,33% , mientras que en **nunca** un 8,33%. Piaget (1956, como se citó en Cuellar et al., 2018) hace mención que el juego durante los primeros años es sustancial, por tanto, en el ámbito educativo toma importancia cumpliendo un papel fundamental debido a que se convierte en una forma de llegar a la inteligencia del niño, es decir que a través de este el niño aprende de manera dinámica y divertida, por esta razón plantea los tipos de juego acorde a su edad de desarrollo. Tomando en cuenta los resultados, se concluye que el juego en las aulas de clases no es una estrategia muy frecuente para llevar a cabo el proceso de enseñanza, por lo que los estudiantes muestran desinterés por los contenidos educativos.

Tabla 6. Guía de observación de docentes acorde a las habilidades sociales

Indicadores	Siempre		A veces		Nunca	
	f	%	f	%	f	%
Crea espacios de interacción.	4	33,33	6	50	2	16,67
Genera conversaciones con los niños acorde a las actividades ejecutadas.	8	66,67	3	25	1	8,33
Permite que el niño exprese sus ideas, sentimientos y emociones	8	66,67	4	33,33	0	0
Es respetuosa y empática con los niños.	7	58,33	5	41,67	0	0
Fomenta el trabajo cooperativo.	0	00,00	5	41,67	7	58,33
Brinda seguridad y confianza en los niños	6	50	6	50	0	0
Motiva a la participación de todos los niños durante las actividades.	7	58,33	4	33,33	1	8,33
Total	40	47,62	33	39,28	11	13,09

Nota. Resultados de la guía de observación sobre las habilidades sociales.

Figura 3. Guía de observación de docentes acorde a las habilidades sociales



Nota. Resultados de la guía de observación sobre las habilidades sociales

Acorde a la gráfica, se muestra un resultado que se obtuvo durante las tres observaciones dirigidas a las docentes acorde a la variable de las habilidades sociales, en el cual se mostró que 47,62% en siempre, seguidamente de un 39,28% en a veces y un 13,09% en nunca, lo que indica que una parte de las docentes si promueven el desarrollo de esta habilidad, mientras que el restante a veces, lo que indica que no es muy frecuente. A continuación se detalla cada uno de los indicadores.

Indicador 8.

Se demostró en el indicador “Crea espacios de interacción” existe un “33,33%” en **siempre**, por otra parte, se obtuvo un 50% **a veces** y un mínimo porcentaje en **nunca** con “16,67%”. Según Secadas et al., (2000, como se citó en Guzmán, 2019) mencionan que el docente en el ámbito educativo es la persona encargada de crear y proporcionar espacios de interacción para poder abordar las habilidades sociales, además de crear actividades o juegos para beneficio de la relación entre pares.

Indicador 10.

De acuerdo con el indicador “Genera conversaciones con los niños acordes a las actividades ejecutadas”, se obtuvo un total del 66,67% en **siempre**, mientras que **a veces** un 25% y un 8,33% nunca. Acosta et al., (2020) afirman que las habilidades sociales corresponden a las diferentes conductas o comportamientos que se generan al momento de intercambiar información de interés con otro individuo. Se concluye que un gran porcentaje de las docentes interactúan con los estudiantes sobre las temáticas educativas, lo cual ayuda a que el estudiante pueda desenvolverse con facilidad con otros individuos.

Indicador 11.

Con respecto al indicador “Permite que el niño exprese sus ideas, sentimientos y emociones” se obtuvo los siguientes resultados: el 66,67% evidencia que **siempre**, mientras que un 33,33% **a veces** y un 0% en **nunca**. Pacheco y Osorno (2021) mencionan que las habilidades sociales es la interacción que existe entre dos o más personas, donde se puede manifestar ideas y sentimientos mediante una conversación, respetando el

criterio propio y el de los demás. De tal manera, se concluye que más de la mitad de las docentes sí generan conversaciones con los estudiantes, lo cual ayuda a que el infante pueda expresar sus ideas o inquietudes.

Indicador 12

“Es respetuosa y empática con los niños”, con respecto a este indicador se obtuvo que el 58,33% de las docentes **siempre** tienen estas actitudes, mientras que un 41,67% **a veces** y un nulo porcentaje en **nunca**. Tortosa (2018) señala que la empatía es la capacidad que posee una persona para comprender sus sentimientos o el estado de ánimo de otra persona, algo que ayuda a generar un vínculo entre ambos individuos. De tal manera, se muestra que hay mayor porcentaje en siempre, lo que indica que las docentes muestran empatía, siendo esta importante para que se genere un vínculo de docente a estudiante.

Indicador 13.

De acuerdo a “Fomenta el trabajo cooperativo” se pudo extraer los siguientes datos: en **siempre** se obtuvo un nulo porcentaje, lo cual equivale a un 0%, mientras que en **a veces** se muestra 41,67% y en **nunca** 58,33%. Hinostriza (2017, como se citó en Quiñonez y Bajaña, 2021) expresan que el trabajo cooperativo favorece en el desarrollo de las habilidades, debido a que el niño debe interactuar y llegar a acuerdos con todos los participantes para lograr el objetivo.

Indicador 14.

Acorde al indicador “Brinda seguridad y confianza en los niños” acorde a este indicador se muestra que existe un 50% en **siempre** y un 50% **a veces**, nulo porcentaje en **nunca**. Esto implica que la mitad de las docentes proporciona seguridad y confianza en los estudiantes, mientras que la otra mitad a veces, lo que puede generar dudas al estudiante cuando quiera manifestar algo.

Indicador 15.

“Motiva a la participación de todos los niños durante las actividades”, se refleja que en su mayoría de docentes siempre promueven la motivación participativa, teniendo un 58,33 en **siempre**, mientras que en **a veces** un 33,33% y una minoría en nunca con 8,33%. Se concluye que todavía existe una parte de las docentes que genera la motivación participativa entre los estudiantes durante las clases, lo cual indica que los estudiantes participan de manera voluntaria durante su jornada educativa

CAPÍTULO III. PROPUESTA INTEGRADORA.

3.1. Introducción

En cuanto a la construcción de la propuesta integradora, esta surge acorde a los datos obtenidos de las guías de observación no participativa, que fueron aplicados a los docentes y estudiantes de preparatoria, y una encuesta dirigida a los docentes, debido a la falta de aplicación de la gamificación en dentro de las aulas, de tal manera se dio la necesidad de proponer un taller de capacitación con información necesaria para que los docentes conozcan sobre la fundamentación y aplicación de esta técnica, la misma que fortalecen diferentes habilidades y destrezas en los niños.

En consecuencia, la propuesta de este estudio consiste en dar a conocer a los docentes de preparatoria sobre la importancia de la gamificación como una nueva técnica de enseñanza aprendizaje, la cual ayudará en la motivación, cooperación y en el desarrollo de habilidades de los estudiantes, para ello en el taller se abordará desde la conceptualización, la fundamentación y la importancia de esta técnica. Además, se proporcionarán modelos de actividades gamificadas para una mejor comprensión, de modo que los docentes conozcan nuevas formas de enseñanzas que ayuden a mejorar su desempeño.

Para ello, en el presente capítulo se abordará el procedimiento de la elaboración del taller de capacitación, partiendo de los análisis de información estadística la cual se extrajo a través de los instrumentos aplicados, datos que nos permitió llevar a cabo esta investigación, posteriormente se abordará la descripción de la propuesta donde se menciona las teorías que fundamentan nuestra investigación, seguidamente se mencionan los objetivos generales y específicos, además de las fases de implementación, construcción y socialización, y para culminar se encontrará los recursos logísticos.

3.2. Descripción de la propuesta

La propuesta de este estudio se basa en realizar un taller de capacitación con el tema el “Uso de la gamificación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje” dirigida a los maestros de preparatoria de una institución de la ciudad de Machala, Provincia El Oro, en la cual se expondrá temas esenciales, tales como la definición, los beneficios y tipos de actividades gamificadas de acuerdo con la edad del niño (5 a 6 años), combinando de esta manera la teoría con la práctica, dando así una solución a la problemática encontrada en la aplicación de los instrumentos, la cual es la falta de conocimiento por parte de las docentes sobre el uso adecuado de la gamificación dentro de clases de primero de educación general básica, debido a que la mayoría de los docentes aún imparten las clases de manera tradicional, afectando así al desarrollo de diversas habilidades en los niños. Es por ello que esta propuesta se va a tomar en cuenta los siguientes aportes teóricos:

La gamificación en el ámbito educativo permite al niño satisfacer sus necesidades y deseos, tomando en cuenta algunos elementos de la gamificación como la dinámica y mecánica, es por ello que los autores Castellón y Jaramillo (2012, como se citó en Ortiz et al. 2018) mencionan que es fundamental que exista coordinación entre los retos que se le ofrece al niño y la capacidad de ellos poseen para desarrollarlos, puesto que si se le ofrece retos no acordes a su edad, si el reto que ofrece la docente es fácil el niño se podría aburrir fácilmente, de la misma forma pasa cuando el reto es complejo, el niño suele enojarse por no poder desarrollarlo y cuando ocurren estas situaciones es donde el niño pierde el interés para desarrollar cualquier actividad, por ende afecta el medio de aprendizaje.

De acuerdo a lo mencionado por el autor, se puede dar cuenta que es importante que la docente planifique las actividades de acuerdo a los elementos de la gamificación, para impulsar a los niños a que aprendan de manera interactiva, es por ello que una de las estrategias más recomendadas dentro de esta técnica es la recompensa, por lo general los docentes de preparatoria utilizan las “caritas felices” como únicas motivaciones y recompensas, la cual es una acción que se debería cambiar o variar.

La gamificación es considerada una técnica de aprendizaje que ha sido utilizada para motivar a los niños dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. De acuerdo con Edutrens (2016, como se citó en Banoy y Castillo, 2021) que indica que la gamificación influye en la confianza y la participación de los estudiantes a cualquier actividad realizada por la docente, además, mejora su rendimiento académico y se convierte en un niño más independiente, a través de la construcción de su propio aprendizaje, de la misma forma esta técnica en el ámbito educativo permite al niño que desarrolle sus habilidades sociales a través del trabajo colaborativo.

Esta técnica se la puede desarrollar en cualquier ambiente educativo, la cual trae consigo diversos beneficios como lo menciona el autor Liberio (2019, como se citó en Gómez y Ávila, 2021) menciona que la aplicación de la gamificación dentro de las aulas donde existan estudiantes que presenten cualquier tipo de necesidades educativas, permite llamar la atención y generar diversas emociones positivas en ellos, es decir que se sienten motivados al momento de realizar las actividades, desarrollando la curiosidad y autonomía por lograr la meta propuesta por la docente, es ahí donde los niños a través de la diversión y el juego va adquiriendo nuevos aprendizajes. Es decir, que la gamificación en los primeros años de vida consigue beneficios en el proceso de aprendizaje a partir de los retos propuestos por la docente, dependiendo de la individualidad de los niños.

Con las investigaciones mencionadas, se puede concluir que los docentes necesitan desarrollar la gamificación como técnica de aprendizaje, la cual despertará el interés, motivación en los niños, además desarrollaran diversas habilidades y destrezas, es por ello la importancia de que los docentes conozcan la técnica para aplicarla en el proceso de enseñanza aprendizaje.

3.3. Objetivo de la propuesta.

3.3.1. Objetivo general.

- Proponer un taller de capacitación a las docentes de preparatoria sobre el uso de la gamificación para el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 5 a 6 años.

3.3.2. *Objetivos específicos.*

- Describir la importancia del uso de la técnica de la gamificación para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de preparatoria.
- Elaborar un taller de capacitación a los docentes de preparatoria con actividades que permita la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Socializar la propuesta “Uso de la gamificación dentro de las aulas de clases” a los docentes del nivel de preparatoria.

PRIMERA SESIÓN	
Ponentes: Vanessa Tatiana Inga Aray y Andrea Nicole Quichimbo Sánchez	
Correo: vinga2@utmachala.edu.ec - aquichimb2@utmachala.edu.ec	
Modalidad: Presencial	
Tema: La Gamificación	Tiempo: 3 horas
Objetivo: Fundamentar a la gamificación a través de una capacitación a docentes de preparatoria para su aplicación en la práctica educativa.	
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> • Definición • Elementos • Rol docente 	
Recursos	
<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Diapositivas • Tarjetas 	
Actividades	Tiempo
Saludo y bienvenida. <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de ponentes • Indicaciones sobre la ejecución del taller (horarios) • Explicación sobre la técnica de la gamificación y las habilidades sociales 	20 minutos

<p>La gamificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción al tema: una lluvia de ideas sobre la gamificación Dinámica • Explicación sobre su definición • Elementos <ul style="list-style-type: none"> *Mecánica *Dinámica * Estética 	1 hora
Receso	10min
<ul style="list-style-type: none"> • Importancia del rol docente • Actividad. Creación de una dinámica con los tres elementos de la gamificación y ejecutarlo. 	1 hora
<p>Preguntas y respuestas</p> <p>Actividad: Responde la interrogante</p> <p>Reglas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. No deben de tirar el objeto 2. Todos deberán de participar 3. En caso de que sepa la respuesta, pero usted no fue mencionado, no decirlo. <p>Para esta actividad, se hará la entrega de un objeto a un participante para dar inicio al juego “pato, pato, pato, ganso”, la persona que queda deberá de decir un número del 1 al 5, posteriormente se sacará la tarjeta con el número mencionado, el participante deberá de responder a la pregunta, en caso de que no sepa la respuesta deberá de pedir ayuda a un participante de la sala. Los participantes que hayan respondido a las interrogantes de manera correcta se le entregará una recompensa.</p>	20min
Conclusiones del tema	10min
<p>Recursos académicos:</p> <p>https://doi.org/10.21071/edmetec.v9i1.12067 (Definición)</p> <p>https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i3.2083 (Elementos)</p> <p>https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i3.2083 (Rol docente)</p>	

SEGUNDA SESIÓN	
Ponentes: Vanessa Tatiana Inga Aray y Andrea Nicole Quichimbo Sánchez	
Correo: vinga2@utmachala.edu.ec - aquichimb2@utmachala.edu.ec	
Modalidad: Presencial	
Tema: Beneficios de la gamificación	Tiempo: 2h:40min
Objetivo: Exponer la técnica de la gamificación a través de material digital para la comprensión de los beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje.	
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> • Beneficios • Juego 	
Recursos	
<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Parlantes • Diapositivas • Preguntas • Pizarra y marcador 	
Actividades	Tiempo
Saludo y bienvenida. <ul style="list-style-type: none"> • Retroalimentación • Orientaciones sobre los temas a tratar • Presentación de las diapositivas Beneficios de la gamificación <ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Cooperación • Aprendizaje significativo • Desarrollo de áreas 	1 hora

Receso	10min
<ul style="list-style-type: none"> • Juego: definición e importancia Teorías del juego <ul style="list-style-type: none"> • Jean Piaget • Lev Vygotsky Tipos de Juego <ul style="list-style-type: none"> • Individuales o colectivo • Simbólico • Reglas • Construcción Actividad: proponer un juego acorde a los tipos.	1 hora
Preguntas y respuestas. Actividad: tres en rayas Reglas: no soplar las respuestas. <ol style="list-style-type: none"> 1. En la pizarra se dibuja la estructura del juego de tres en rayas 2. se realizarán dos grupos (O y X), de cada grupo saldrá una persona, posteriormente se dirá la pregunta, para saber qué persona responde deberán de jugar piedra, papel o tijera, la persona que gane que responda correctamente, podrá la ficha donde guste, luego deberán de salir dos participantes más, y así sucesivamente hasta que se forme las tres en rayas, el grupo ganador se llevara una recompensa. 	20min
Conclusiones del tema	10min
Recursos académicos: https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/3133/29 (Motivación) https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/4741 (Cooperación) https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/anales/article/view/1871/1769 (Aprendizaje significativo) https://doi.org/10.5281/zenodo.5512910 (Desarrollo de áreas) https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf (juego) http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020&lng=es&tlng=e (Lev Vygotsky y Jean Piaget) https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7408905 (importancia) https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7408905 (juego colectivo o individual) https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3682 (juego simbólico) https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf (juego de construcción y juego de reglas)	

TERCERA SESIÓN	
Ponentes: Vanessa Tatiana Inga Aray y Andrea Nicole Quichimbo Sánchez	
Correo: vinga2@utmachala.edu.ec - aquichimb2@utmachala.edu.ec	
Modalidad: Presencial	
Tema: Habilidades sociales en niños de 5 a 6 años	Tiempo: 2h:40min
Objetivo: Fundamentar las habilidades sociales a través de los aportes teóricos para una mejor aplicación en el ámbito educativo	
Contenidos	
Habilidades sociales <ul style="list-style-type: none"> • Concepto • Aportes teóricos • Ventajas • Características 	
Recursos	
<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Parlantes • Diapositivas • Hojas con los números • Preguntas 	
Actividades	Tiempo
Saludo y bienvenida. Orientaciones sobre las actividades <ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas sobre las habilidades sociales • Presentación de las diapositivas Definiciones Aportes teóricos	1 hora

<ul style="list-style-type: none"> • Teoría sociocultural de Lev Vygotsky • Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura 	
Receso	10 min
Ventajas <ul style="list-style-type: none"> • Esquema de interacción • Desarrollo integral Características Empatía Cooperación Asertividad Comunicación Autoestima	1 hora
Preguntas y respuestas. Actividad: El juego injusto <ol style="list-style-type: none"> 1. Formar dos grupos, a cada grupo se le entregará una hoja con números del 1 al 6 cada número será una pregunta, el primer grupo deberá de elegir cualquier número, el exponente le leerá la pregunta, si responde de manera correcta elegirá si quedarse con los puntos o dárselo al otro grupo, pero si la respuesta es incorrecta el otro grupo elige qué sucede con los puntos, el grupo ganador será el que tenga +puntos. 	20 min
Conclusiones del tema	10 min
Recursos académicos: https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1132 (concepto) http://ve.scielo.org/pdf/edu/v11n38/art05.pdf (Teoría sociocultural de Lev Vygotsky) https://doi.org/10.14422/pym.i384.y2020.011 (Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura) https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2233 (esquema de interacción) https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/3133/29 (desarrollo integral) https://www.redalyc.org/journal/5746/574660908013/574660908013.pdf (empatía y comunicación) http://45.238.216.13/ojs/index.php/mikarimin/article/view/2840/2194 (cooperación) .https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8482994 (asertividad) https://www.scielo.org.mx/pdf/dilemas/v8nspe4/2007-7890-dilemas-8-spe4-00068.pdf (autoestima)	

CUARTA SESIÓN	
Ponentes: Vanessa Tatiana Inga Aray y Andrea Nicole Quichimbo Sánchez	
Correo: vinga2@utmachala.edu.ec - aquichimb2@utmachala.edu.ec	
Modalidad: Presencial	
Tema: Habilidades sociales	Tiempo: 2h:45 min
Objetivo: Analizar los factores que influyen en las habilidades sociales y sus tipos a través de material digital.	
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> • Factores que influyen en las habilidades sociales • Tipos de habilidades sociales 	
Recursos	
<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Parlantes • Diapositivas • Sombrero • Preguntas • Canción 	
Actividades	Tiempo
<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y bienvenida. • Retroalimentación • Orientaciones • Presentación de diapositivas <p>Factores que influyen en las habilidades sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Familia • Escuela 	40 min

Receso	10min
Tipos de habilidades sociales <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales básicas • Habilidades sociales avanzadas • Habilidades afectivas • Habilidades alternativas a la agresión • Actividad: Creación de un juego que favorezca el desarrollo de las habilidades sociales 	1:30 h
Preguntas y respuestas Actividad: sombrero loco El juego consiste en que los participantes deberán de estar sentados en un círculo, se hará la entrega del sombrero loco, luego empezará una música, los participantes deberán de ponerse el sombrero y luego pasarlo a la siguiente persona, cuando la música se pausa, la persona que esté con el sombrero deberá de escoger un papel del sombrero y posteriormente responder la pregunta. Las personas que respondan correctamente ganaran un premio.	15min
Conclusiones del tema	10min
Recursos académicos: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6573534 (familia) https://doi.org/10.21501/25907565.3263 (escuela) https://books.google.com.ec/books?id=csSKDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Promocion+de+la+autonomia+personal&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=fal (tipos de habilidades sociales)	

QUINTA SESIÓN

Ponentes: Vanessa Tatiana Inga Aray y Andrea Nicole Quichimbo Sánchez

Correo: vinga2@utmachala.edu.ec - aquichimb2@utmachala.edu.ec

Modalidad: Presencial

Tema: Actividades gamificadas

Tiempo: 2 horas

Objetivo: Analizar las actividades gamificadas a través de ejemplos para un mejor desarrollo de las habilidades sociales.

Contenidos

- Actividades gamificadas

Recursos

- Tablas de bingo con las partes del cuerpo
- Caja con las figuras de las partes del cuerpo
- Colores
- música
- parlante
- Objetos del entorno

Actividades

Tiempo

Saludo y bienvenida.

40 min

Orientaciones

Explicación de las actividades mediante el uso de la gamificación para niños de preparatoria acorde al currículo de preparatoria.

Actividades

Experiencia de aprendizaje: Reconocer las partes del cuerpo

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Identidad y autonomía

Destrezas con criterios de desempeño a evaluar.

<p>CN.1.1.1. Explorar y describir las partes principales de su cuerpo y su funcionamiento, en forma global y parcial, y diferenciarlas con respecto a aquellas de las personas que le rodean.</p> <p>Actividad. Bingo</p> <p>Reglas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes solo deben de colorear la parte del cuerpo que la docente menciona. • El ganador será el que haya coloreado una fila (horizontal o vertical) de las partes del cuerpo • El estudiante que haya completado la fila deberá de gritar bingo. • En caso de que haya gritado bingo y no haya completado la fila, le juego seguirá. <p>Desarrollo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se hará entrega a cada estudiante las tablas y los colores • La docente saca de la caja una imagen con una parte del cuerpo. • Los estudiantes deberán buscar y colorear la parte del cuerpo mencionado. • Cuando un estudiante tenga coloreado una fila, dirá ¡bingo! • Se comprobará si está de manera correcta. <p>Actividad: Crear un juego que tenga los elementos de la gamificación para el desarrollo de las habilidades sociales, dirigido a los niños de preparatoria, la actividad deberá de ser acorde a un ámbito y una destreza con criterio de desempeño.</p>	
Receso	10 min
<p>Experiencia de aprendizaje: figuras geométricas Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Relaciones Lógico Matemático Destreza con criterio de desempeño: M.1.4.21. Reconocer figuras geométricas (cuadrado) en objetos del entorno. (Ref. M.1.4.21.) Actividad: Veo veo</p>	1 hora

<p>Reglas del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • No deberán de empujarse • Todos los miembros del equipo deberán de participar • Cuando la música termine los niños deberán dejar de buscar. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se formarán 3 grupos, cada grupo deberán de buscar objetos que tengan forma acorde a la figura geométrica (cuadrado). • Cuando suene la música todos empezarán a buscar, una vez que la música termine deberán alzar las manos. • El grupo ganador será el que tenga más objetos. 	
<p>Conclusiones del tema</p>	<p>10 min</p>

3.4. Fases de implementación

Para poder resolver el problema encontrado en la Escuela de Educación Básica “Bolivia Benítez” que fue detectado mediante la aplicación de los instrumentos, se determinó que el problema es la falta de aplicación de la gamificación por parte de los docentes de preparatoria, es por ello que se ha propuesto un taller de capacitación dirigido a los docentes. La fase de implementación está estructurada por dos fases: la de construcción en la cual se describirán los pasos para elaborar la propuesta y la fase de socialización que es donde se desarrollará el taller y se evaluará al mismo.

3.4.1. Fase de construcción.

Para la construcción de la propuesta, se parte de los datos obtenidos a través de la aplicación de una encuesta a los maestros y una guía de observación directa a los niños y maestros, donde se pudo demostrar que el problema; la falta de aplicación sobre la gamificación por parte de los docentes de preparatoria.

Debido a esto, se hace una búsqueda de fundamentos teóricos donde encontramos a los siguientes autores como Castellón con Jaramillo, quien da indicaciones de la manera correcta para aplicar la gamificación, en cuanto a los autores Edutrens y Liberio, ellos nos

explican la importancia que tiene la gamificación dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje y los beneficios que trae consigo la aplicación de esta técnica.

Esta investigación cuenta con dos variables, la primera variable es la gamificación y la segunda; las habilidades sociales, para encontrar una relación entre ambas, se realizó un análisis teórico de cada una de las variables que están fundamentadas en la revisión bibliográfica y en los artículos científicos con base a la temática. De tal manera, estos antecedentes ayudaron para la elaboración de la propuesta con el tema “El uso de la gamificación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje”.

3.4.2. Fase de socialización.

El taller de capacitación se socializará a los docentes de preparatoria, la misma que contiene 5 sesiones con diversas temáticas acerca de la gamificación, los beneficios y elementos que la caracterizan, aportes teóricos, y sobre los factores y tipos de habilidades sociales; estos temas se abordarán durante 3 semanas; la cual será realizada de manera presencial.

El taller de capacitación se realizará dos días a la semana desde las 12:30 - 15:30 pm. Con la participación de las docentes del nivel de preparatoria, cuyo taller se abordará de forma teórica y práctica para una mejor comprensión del tema. Para comprobar si se cumplió con el objetivo del taller de capacitación, se aplicará la lista de cotejo, con los siguientes indicadores:

Tabla 7. Lista de cotejo

N°	Indicadores	SI	NO
1	Considera que fue necesario el taller		
2	Cree que la temática del taller ha sido interesante		
3	Las explicaciones fueron claras y precisas.		
4	El lenguaje fue apropiado		
5	El material visual ha sido creativo		
6	Considera que el taller fue interactivo		
7	Se abordó la teoría y la práctica durante el taller		
8	Los ejemplos fueron claros y precisos		
9	El tiempo fue organizado durante el taller		
10	Indica las referencias bibliográficas		

Nota. Lista de cotejo para los docentes de preparatoria

3.5. Recursos logísticos.

Para elaborar y socializar el taller de capacitación dirigida a los docentes de preparatoria sobre “el uso de la gamificación para el desarrollo de habilidades sociales en los niños de preparatoria”, es necesario mencionar los recursos tecnológicos, humanos y financieros, para realizar la propuesta planteada con base a la problemática encontrada:

Tabla 8. Recursos logísticos para la propuesta

Recursos Tecnológicos	Computadora, Proyector, Parlante.
Recursos Humanos	Docentes y Ponentes.
Recursos Financieros	Internet, Papelería.

Nota. Recursos necesarios para ejecutar la propuesta

CAPÍTULO IV: VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

Una vez concluido con la fase de implementación del taller de capacitación sobre la técnica de la gamificación dirigida a los docentes de preparatoria para niños de 5 a 6 años como alternativa ante la problemática encontrada, se hace necesario tomar en cuenta la valoración de la propuesta, la misma que está relacionado con la parte financiera, la cual hace mención al valor de todos aquellos elementos que se usaron para llevar a cabo esta propuesta. De tal manera, a continuación, en el presente capítulo se analizará la dimensión técnica, económica, social y ambiental, las que favorecieron en la factibilidad de la propuesta.

4.1. Análisis de la dimensión técnica

Para llevar a cabo la presente propuesta, se tomó en consideración los análisis de los resultados obtenidos de los instrumentos, siendo estos los siguientes: guías de observación no participativa dirigida para los docentes de preparatoria y a estudiantes de 5 a 6 años y una encuesta para los docentes del subnivel de preparatoria. Las mismas, que nos permitió darle veracidad a la problemática de esta investigación, a partir de aquello se consideró la escasa aplicación de técnicas innovadoras como la gamificación, la cual mejora el proceso de enseñanza aprendizaje del alumnado. Por otra parte, se hace sustancial tomar en cuenta los diferentes elementos necesarios para la validez de la misma; para ello se usaron computadoras, impresoras, internet y recursos didácticos, siendo estos necesarios para poder ejecutar el taller de capacitación. De tal manera, acorde a los elementos mencionados, se establece que la propuesta sí es factible y puede llevarse a cabo.

4.2. Análisis de la dimensión económica.

Para la propuesta del taller de capacitación, se enmarca en la aplicación de la gamificación, se determina los gastos totales para la ejecución de la misma, de tal manera a continuación se detalla los diferentes elementos que fueron necesarios para su ejecución con sus respectivos valores, la cual no genera un valor excesivo para su elaboración, cuyos gastos serán sustentados por las autoras.

Tabla 9. Dimensión financiera sobre los elementos para la propuesta

Materiales	Valor
Computadora	Propiedad de los estudiantes
Impresora	Propiedad de los estudiantes
Internet	\$30
Materiales Didácticos: cartulina, marcadores, hojas de papel bond, colores.	\$30
Parlante	\$10
Alquiler de proyector	\$30
Total	\$100

Nota. Recursos y costos para la elaboración de la propuesta.

4.3. Análisis de la dimensión social.

La socialización de la propuesta de esta investigación, permite a los docentes de preparatoria manejar y aplicar de manera adecuada la técnica de la gamificación, utilizando con ella los elementos que la componen. De tal manera, una buena aplicación de esta técnica ayudará en la fase de enseñanza - aprendizaje, además, la gamificación dentro del ámbito educativo permite que el niño se sienta motivado por aprender, creando con este un aprendizaje significativo, por ende, desarrolla las diversas habilidades.

4.4. Análisis de la dimensión ambiental.

El desarrollo de la propuesta de un taller de capacitación sobre la gamificación en el ámbito educativo, no afecta de ninguna manera al medio ambiente, puesto que para su ejecución se utiliza muy poco materiales tales como; hojas, colores, cartulinas y marcadores, lo cual permitirá que los docentes desarrollen la capacitación de manera dinámica y creativa para una mejor comprensión del tema.

Cabe señalar que la socialización de la propuesta se realizará de manera presencial con el uso de dispositivos electrónicos como; laptop, parlante, impresora, proyector, de la misma forma se utilizará programas como Canva, Google, entre otros, y para informar acerca de la capacitación se realizará un folleto digital, el cual será remitido a las autoridades de la institución de manera digital, ya sea por correo electrónico o por redes sociales, evitando con esta la contaminación ambiental, por el uso excesivo de hoja.

4.5. Conclusión

De acuerdo a la presente investigación, se determinó la relación de la gamificación en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de preparatoria, mediante una fundamentación teórica, de tal manera a continuación se determina las siguientes conclusiones:

- Se determinó, que existe un desconocimiento teórico del proceso de la técnica de la gamificación, lo que ha traído como consecuencia una escasa aplicación en la práctica educativa, es por ello, es importante tener en cuenta su fundamentación ya que permite el desarrollo de habilidades y destrezas como la motivación y la atención, mediante los elementos del juego, siendo este una forma natural y espontánea para llegar estudiantes del subnivel de preparatoria.
- Se concluye en esta investigación que esta técnica, permite a los docentes llevar a cabo los contenidos educativos de manera dinámica e interactiva, donde a través de las actividades cooperativas propuestas por la docente permitirá el desarrollo de las habilidades sociales, lo cual facilita que el estudiante mejore sus relaciones interpersonales y desarrolle actitudes que favorezca una convivencia armónica.
- Con base, a los resultados de los instrumentos, se determinó la falta de aplicación de la gamificación en el subnivel de preparatoria, de tal manera, se propuso la elaboración de un taller de capacitación, con el objetivo de dar a conocer a los docentes cuáles son los elementos y el proceso para aplicar la técnica de manera adecuada, con los niños mediante la construcción de actividades interactivas y dinámicas, de acuerdo a las destrezas del currículo de preparatoria, con la finalidad que sean aplicadas en las aulas de clases.

4.6. Recomendaciones

De acuerdo, al estudio y a los resultados de los instrumentos aplicados, se detalla algunas recomendaciones acorde a las conclusiones mencionadas, para directivos y docentes del subnivel de preparatoria

- Se recomienda a los docentes de preparatoria indagar sobre la importancia de utilizar la gamificación dentro de método de enseñanza, debido a que al aplicar esta técnica se desarrollan varias habilidades como sociales, afectivas y cognitivas. De tal manera, un docente que tenga conocimiento de cómo aplicarla y los beneficios que trae consigo tendrá como resultado una clase más dinámica e interactiva, generando un aprendizaje significativo en el niño.
- Se sugiere a las docentes de preparatoria investigar los elementos que componen a la gamificación con la finalidad de que sea aplicada como una técnica para fortalecer las habilidades sociales ya que permite a los estudiantes realizar actividades cooperativas, fomentando la interacción, la empatía, la comunicación entre otras, necesarios para mejorar las relaciones interpersonales.
- Socialización del taller de capacitación con los directivos y docentes de preparatoria, para dar a conocer temas relevantes de la gamificación como la conceptualización, los elementos y los beneficios, con la finalidad de que puedan aplicarlos de manera correcta dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, generando espacios de expresión y libertad dirigida a partir de la construcción de su propio conocimiento desarrollando un papel activo de su aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

Acosta, D., Hernández, P. y Onofre, V. (2020). Habilidades sociales y su impacto en la educación del individuo. *Magazine De Las Ciencias: Revista De Investigación E Innovación*, 5(CISE), 430-449.

<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1132>

Aguilera, C., Santos, C., Pinargote, B. y Erazo, J. (2020). Gamificación: estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje del primer grado de educación básica. *Revista Cognosis*, 5(2), 51-70.

<https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i3.2083>

Alvarado, J. (2021) *La Técnica de Gamificación en el desempeño docente del nivel inicial del distrito de Morropón, 2021* [Tesis de grado, Universidad Cesar Vallejo].

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/64639>

Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/464>

Asensio, M. (2020). Estudio sobre la motivación en alumnado infantil de español como lengua extranjera y estrategias didácticas. *Psychology, Society & Education*, 12(3), 245-258.

<https://ojs.ual.es/ojs/index.php/psye/article/view/3286/3932>

Banoy, W. y Castillo, J. (2021). Uso de la gamificación como estrategia de enseñanza aprendizaje en educación primaria: una aproximación teórica y reflexiva. *Educación y Ciencia*, 10(56), 87-105.

<http://educacionyciencia.org/index.php/educacionyciencia/article/view/601/456590>

- Bañados , N., Del Valle, N., Rebolledo, Y. y Torres, J. (2020) Gamificación en el aula: una propuesta para la atención a la diversidad [Grado de Licenciada, Universidad de Concepción]. <http://repositorio.udec.cl/handle/11594/4494>
- Baque, G. y Portilla, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(5), 75-86.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7927035>
- Bernal, Á., Cañarte, C., Macias, T. y Ponce, M. (2022). La comunicación asertiva y su aporte en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional* 7(4),682-695.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8482994>
- Castillo, I. y Sandoval, C. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación Inicial. *Revista Andina de Educación*, 5(2), 2-9.
<https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/3133/29>
- Cano García, J.A. (2018) *Aspectos básicos de la gamificación en las aulas de educación infantil* [Trabajo de grado, Universidad de Valladolid].
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/31579>
- Castillo, M., Escobar, M., Barragán, R. y Cárdenas, M. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del conocimiento*, 7(1),686-701.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8331458>
- Cedeño, M. y Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(2), 77-93.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7408905>

- Codena, D. y Merelo, S. (2022) *La gamificación en la adquisición de la clasificación en niños de 4 a 5 años. Guía para docentes* [Trabajo de investigación, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/63753>
- Curay, P. y Ramón, L. (2021). El storytelling en la gamificación: Planificación de una guía didáctica. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 6(2), 101-112. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5512910>
- Cuellar, M., Tenreyro, M. y Castellón, G. (2018). El JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR: FUNDAMENTOS HISTÓRICOS. *Conrado*, 14(62), 117-123. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S199086442018000200020&lng=es&tlng=e
- Delgado, Y., Chancay, L. y Zambrano, J. (2022). La Gamificación como Aprendizaje Innovador en los Estudiantes de Básica Media. *Polo del Conocimiento*, 7(4), 883-899. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8482969>
- Franco Vargas, R. C. (2022) *La gamificación en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 a 6 años. Guía para docentes* [Trabajo de investigación, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/61031>
- Gamboa, G., Porras, J. y Campos, M. (2020). Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(3), 473–487. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1316>
- Garcés, L., Montaluisa, A. y Salas, E. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Anales de la Universidad Central del Ecuador*, 1(376), 231-248. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/anales/article/view/1871/1769>
- Gill, J. y Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-

156. https://perfileseducativos.unam.mx/iisue_pe/index.php/perfiles/article/view/59173/52480

Gómez, L. y Ávila, C. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329-349. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8019920>

González, J., Vele, D., Tapia, D. y Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del Conocimiento*, 7(2), 1815-1825. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3682>

Guzmán, M. (2019). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil cumbaya valley. *Conrado*, 14(64), 153-156. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000400153

Hernández, M., Lluesma, M. y De Veras Olivera, B. (2019). Hacia una comunicación eficaz. *Revista Cubana de Educación Superior*, 38(2). <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v38n2/0257-4314-rces-38-02-e6.pdf>

Iquice, M. y Rivera, L. (2020) *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje* [Trabajo de investigación, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content>

Jaramillo, B. y Guzmán, N. (2019). Las habilidades sociales en los ambientes escolares. *Revista Universidad Católica Luis Amigó*, (3), 151-162. <https://doi.org/10.21501/25907565.3263>

Jiménez, L. (2020). Impacto de la investigación cuantitativa en la actualidad. *Convergence Tech*, 4(IV), 59-68. <https://revista.sudamericano.edu.ec/index.php/convergence/article/view/35>

- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la educación en Extremadura. Autodidacta.* 19-37. <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Manzano, A., Sánchez, M., Trigueros, R., Álvarez, J. y Aguilar, J. (2020). Gamificación y Breakout Edu en Formación Profesional. El programa «Grey Place» en Integración Social. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 9(1), 1-20. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12067>
- Mejillón, E. (2022) *Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años* [Trabajo de grado, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/7573/UPSE-TEI-2022-0073.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, S. y Duana, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico De Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 9(17), 51-53. <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Moreira, M. (2020). Aprendizaje Significativo: la Visión Clásica, otras Visiones e Interés. *Proyecciones*, (14), 23-30. <https://revistas.unlp.edu.ar/proyecciones/article/view/10481/9744>
- Mota, C. y Villalobos, J. (2007). El aspecto socio-cultural del pensamiento y del lenguaje: visión vygotskyana. *EDUCERE*, (38), 411-418. <http://ve.scielo.org/pdf/edu/v11n38/art05.pdf>
- Ortiz, A., Jordan, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação E Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

- Pacheco, M., y Osorno, G.(2021). Incidencia de competencias parentales en el desarrollo de habilidades sociales en hijos únicos. *Interdisciplinaria*, 38(1), 101-116.
<https://www.redalyc.org/journal/180/18065114007/>
- Perales, C. (2021). Aportaciones sobre el autoconcepto y autoestima. Nunca es tarde para aceptarse. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 8(68).
<https://www.scielo.org.mx/pdf/dilemas/v8nspe4/2007-7890-dilemas-8-spe4-00068.pdf>
- Pérez, E., y Gértrudix, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos Educativos. Revista De Educación*, (28), 203–227.
<https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/4741>
- Pinilla, S. (2020) *La gamificación como metodología de aprendizaje de las ciencias en educación infantil* [Trabajo fin de grado, Universidad de Valladolid].
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/42865>
- Quiñonez, M. y Bajaña, I. (2021). Programa de habilidades sociales para mejorar la autoestima en estudiantes de Educación Básica Media. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 8, 27–44. <http://45.238.216.13/ojs/index.php/mikarimin/article/view/2840/2194>
- Rodríguez, R. y Cantero, M. (2020). Albert Bandura: Impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (384), 72-76. <https://doi.org/10.14422/pym.i384.y2020.011>
- Sousa, V., Driessnack, M. y Costa, I. (2007). Revisión de diseños de investigación resaltantes para enfermería. Parte 1: diseños de investigación cuantitativa. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 15(3).
<https://www.scielo.br/j/rlae/a/7zMf8XypC67vGPrXVrVFGdx/?format=pdf&lang=es>
- Suárez, P. y Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Revista Psicoespacios*, 12(20), 153-172.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6573534>
- Supo, J. (2022). Seminarios de Investigación Científica. Docer. <https://docer.com.ar/doc/5cxse>

- Torres, S., Hidalgo, G. y Suarez, K. (2020). Habilidades sociales y rendimiento académico en adolescentes de secundaria. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(5), 267 - 276. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i15.114>
- Tortosa, A. (2018). El aprendizaje de habilidades sociales en el aula. *Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad*, 4(4), 158-165. <https://www.redalyc.org/journal/5746/574660908013/574660908013.pdf>
- Vera, B. (2022). *La gamificación en el proceso de enseñanza- aprendizaje en niños con altas capacidades de 4 a 5 años. Guía didáctica para docentes* [Trabajo de investigación, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/63100>
- Viqueira Garcia, V. (2019). *Promoción de la autonomía personal*. Paraninfo. https://books.google.com.ec/books?id=csSKDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Promocion+de+la+autonomia+personal&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Zabala, L., Richard 's, M., Breccia, F. y López, M. (2018). Relaciones entre empatía y teoría de la mente en niños y adolescentes. *Pensamiento Psicológico*, 16(2), 47-57. <https://www.redalyc.org/journal/801/80156642004/html/>

ANEXOS

Anexo 1 Oficio A: Dirigido al director de la Escuela de Educación Básica “Bolivia Benítez”



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
D.L. NO. 69-04 DE 14 DE ABRIL DE 1969
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Machala, 22 de junio de 2023

Lic. Jhon Fernando Bustamante Egas, Mgs.
DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “BOLIVIA BENÍTEZ”
Ciudad. -

De nuestra consideración:

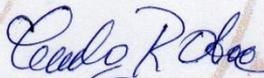
Reciba un cordial saludo y deseándole éxitos en sus funciones diarias, los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Machala, en el proceso de titulación tienen que elaborar una investigación para poder realizar un ensayo.

Por tal motivo, con el debido respeto le solicitamos se digne autorizar el permiso correspondiente a la estudiante **INGA ARAY VANESSA TATIANA** y **QUICHIMBO SANCHEZ ANDREA NICOLE**, para consultar a la docente de Inicial datos importantes que servirá para su trabajo de investigación y que serán ubicados en los instrumentos de investigación (guía de observación y un formulario de preguntas cerradas) y posteriormente aplicarlos en la institución que usted acertadamente dirige.

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

Por la favorable atención, le expresamos nuestro sincero agradecimiento.

Atentamente,


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





Dirección: Promerisima km. 5 1/2 Vía Machala Potosí Telf: 2983361 - 2983362 - 2983363 - 2983364

www.ufmachala.edu.ec

Anexo 2. Instrumento: Encuesta a los docentes de preparatoria

Encuesta

Título: La gamificación y el desarrollo de habilidades sociales en niños de preparatoria en Machala, 2023.

Objetivo: Recopilar información con base a la gamificación y las habilidades sociales a través de una encuesta para los docentes de preparatoria.

Indicaciones: Responder y señalar con una (X) las siguientes preguntas según corresponda.

Dirigido a: Docentes de preparatoria.

Preguntas:

1. ¿Conoce usted sobre la gamificación?

a) Si ____

b) No ____

Menciona una definición

2. ¿Considera usted que los docentes del subnivel de preparatoria deberían aplicar la gamificación dentro de las aulas?

a) Si ____

b) No ____

¿Por qué?

3. ¿Cree usted que la gamificación es una técnica de aprendizaje?

Si __

No__

Fundamente su respuesta

4. Señale cuales son los beneficios que aporta el uso de la gamificación en el aula de clase

a) __ Motivación y cooperación

b) __ Psicomotricidad

c) __ Empatía y asertividad

d) __ Aprendizaje significativo

5. ¿Cree usted que el uso de la gamificación ayuda al desarrollo de la motivación y la cooperación?

- a) ___ Muy en desacuerdo
- b) ___ Desacuerdo
- c) ___ Ni de acuerdo ni desacuerdo
- d) ___ De acuerdo
- e) ___ Muy de acuerdo

6. Señale cuál cree usted que son los elementos de la gamificación.

- a) Dinámica - Estática - Mecánica
- b) Metas-objetivos-recompensas
- c) Reglas- Obstáculos - Estímulos

7.- Señale usted que tipos de juegos aplica en el aula de clase

- a) Juego de reglas
- b) Juegos de mesa
- c) Juegos construcción
- d) Juego simbólico
- e) Juego individual y colectivo
- f) Juego funcional

Otros

Habilidades sociales

8.- ¿Cree usted que es importante el desarrollo de las habilidades sociales en los niños?

- a) Si ___
- b) No ___

9.- Señale Cuáles son las características de las habilidades sociales.

- a) Empatía y Asertividad
- b) Interacción
- c) Comunicación
- d) Cooperación
- e) Respeto

10.- Señale cuales son los factores que influyen en las habilidades sociales en los niños.

- a) Familia
- b) Comunidad
- c) Escuela
- d) Docente

11.- Señale cuáles son los beneficios del desarrollo de las habilidades sociales

- a) Mejora su esquema de interacción

- b) Desarrollo cognitivo
- c) Desarrollo del lenguaje
- d) Desarrollo motriz

12.- Señale los tipos de habilidades sociales que usted conoce:

- a) Habilidades sociales básicas
- b) Habilidades sociales avanzadas**
- c) Habilidades sociales afectivas
- d) Habilidades cognitivas
- e) Habilidades sociales alternativas a la agresión

13.- ¿Usted realiza actividades para el desarrollo de las habilidades sociales?

- a) Si ___
- b) No ___

¿Cuáles son?

Anexo 3. Instrumento: Guía de observación para los docentes de preparatoria

Guía de observación

Título: La gamificación y el desarrollo de habilidades sociales en niños de preparatoria en Machala, 2023.

Objetivo: Observar a las docentes del subnivel de preparatoria sobre el uso de la gamificación para el desarrollo de las habilidades sociales a través de una guía de observación para la recopilación de información.

Fecha:

Dirigido a: Docentes de preparatoria

N°	Indicadores	Siempre	a veces	nunca	Observaciones correcto- incorrecto
	Gamificación				
1	Realiza actividades utilizando los elementos de la gamificación.				
2	Da instrucciones y reglas precisas en las actividades acorde a la edad del niño.				
3	Entrega recompensas por los logros, aciertos y progresos obtenidos.				
4	Utiliza un diseño visual para una mejor comprensión de las reglas.				
5	Realiza actividades cooperativas entre los niños.				
6	Utiliza el juego como estrategia durante la clase.				
7	Utiliza los tipos de juego (reglas, simbólicos y construcción)				
	Habilidades sociales				
8	Crea espacios de interacción				
9	Propone experiencias emocionales mediante el juego.				
10	Resuelve problemas en su jornada educativa.				

11	Genera conversaciones con los niños acorde a las actividades ejecutadas.				
12	Permite que el niño exprese sus ideas, sentimientos y emociones.				
13	Es respetuosa y empática con los niños.				
14	Fomenta el trabajo cooperativo.				
15	Brinda seguridad y confianza en los niños.				
16	Motiva a la participación de todos los niños durante las actividades.				

Anexo 4. Instrumento: Guía de observación dirigida para los niños

Guía de observación

Título: La gamificación y el desarrollo de habilidades sociales en niños de preparatoria en Machala, 2023.

Objetivo: Observar a los niños del subnivel de preparatoria sobre el desarrollo de las habilidades sociales a través de una guía de observación para la recolección de información.

Fecha:

Dirigido a: Estudiantes de preparatoria.

N°	Indicadores	Siempre	a veces	nunca	Observaciones correcto- incorrecto
	Gamificación				
1	Coopera con dos o tres niños durante una actividad.				
2	Incrementa sus campo de interacción con mayor facilidad.				
3	Pide permiso para usar objetos que pertenecen a otro, la mayoría de las veces				
4	Sigue las reglas durante los juegos grupales.				
5	Demuestra actitudes, de empatía ante diversas situaciones.				
6	Respeto normas de convivencia.				
7	Explica las reglas de juego a sus compañeros/as.				
8	Mantiene una conversación durante la hora de comida.				
9	Calma a sus compañeros de juego que están frustrados.				
10	Respeto los criterios y opiniones de los demás.				
11	Formula preguntas acorde a las				

	actividades realizadas.				
12	Dice las palabras mágicas (gracias, permiso y disculpa)				
13	Participa en actividades cooperativas.				
14	Tiene autocontrol sobre sus emociones y pensamientos.				
15	Identifica el papel que cumplen las instituciones y la familia.				

Anexo 5. Artículos empleados en el trabajo final de investigación



[Perfiles educativos](#)

versión impresa ISSN 0185-2698

Perfiles educativos vol.42 no.168 Ciudad de México abr./jun. 2020 Epub 09-Mar-2021

<https://doi.org/10.22201/iiisue.24486167e.2020.168.59173>

CLAVES

La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles

Javier Gil-Quintana*

Elizabeth Prieto Jurado**

Servicios Personalizados
Revista
SciELO Analytics
Artículo
nueva página del texto (beta)
Español (pdf)
Artículo en XML
Referencias del artículo
Como citar este artículo
SciELO Analytics
Traducción automática

Se presenta un estudio cuya finalidad es descubrir la concepción que tienen profesores y alumnos sobre la gamificación y su relación con el desarrollo de procesos de aprendizaje. Se consideró una muestra intencional o de conveniencia de alumnos y profesores de cinco centros educativos de España, cuyos docentes incorporan experiencias de gamificación en sus aulas. Partiendo de un estudio multicaso basado en un método mixto se aplicaron cuestionarios y entrevistas estructuradas y semiestructuradas que permitieron recopilar datos cuantitativos y cualitativos, para después realizar el proceso de triangulación. Verificamos que los profesores y alumnos señalan múltiples ventajas de la gamificación, entre las que destaca el aumento de la participación y la interacción en el aula, la motivación hacia el aprendizaje y la diversión en las experiencias educativas. Con ello se involucran elementos didácticos, entre ellos, los contenidos y los estándares de aprendizaje asignados al correspondiente nivel curricular.



Gamificación y Breakout Edu en Formación Profesional. El programa «Grey Place» en Integración Social¹
Gamification and Breakout Edu in Professional Training. «Grey Place» program in Social Integration

Ana Manzano León², María Sánchez Sánchez³, Rubén Trigueros Ramos⁴, Joaquín Álvarez Hernández⁵, José Manuel Aguilar Parra⁶

Fecha de recepción: 20/06/2019; Fecha de revisión: 05/07/2019; Fecha de aceptación: 25/10/2019

Cómo citar este artículo:

Manzano-León, A., Sánchez-Sánchez, M., Trigueros-Ramos, R., Álvarez-Hernández, J., & Aguilar-Parra, J.M. (2020). Gamificación y Breakout Edu en Formación Profesional. El programa «Grey Place» en Integración Social. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 9(1), 1-20. doi: <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12067>

Autor de Correspondencia: aml570@ual.es

Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011) definen la gamificación como el uso de mecánicas, componentes y dinámicas propias de los juegos en entornos no lúdicos. La gamificación educativa es una técnica que propone dinámicas

asociadas con el diseño de juegos en el entorno educativo, con el fin de estimular y tener una interacción directa del alumnado, que les permita desarrollar de manera significativa sus competencias curriculares, cognitivas y sociales. Kapp (2012) la define como el uso de técnicas para comprometer a

*Gloria Esperanza Gamboa
Caicedo

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2845-1925>

**Javier Porras Álvarez

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5817-7982>

***Mercedes Moraima Campos

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0221-5905>

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y
TECNOLÓGICA DE COLOMBIA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
EXPERIMENTAL LIBERTADOR

GAMIFICACIÓN Y CREATIVIDAD COMO FUNDAMENTOS PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

*GAMIFICATION AND CREATIVITY AS
FOUNDATIONS FOR A MEANINGFUL
LEARNING*

La gamificación, por lo tanto, como forma educativa, abre camino a un sinfín de posibilidades para reestructurar, el método tradicional de enseñanza, puesto que lo fortalece desde sus principios más básicos, porque redescubre el potencial que hay en el juego como primera forma de aprendizaje; lo que implica directamente la espontaneidad natural que se da en el acto educativo y proceso de aprendizaje. Hecho que no se evidencia en la educación actual como espontáneo y natural sino como mecánico, lineal, y cuyos fines aparentemente están limitados al servicio del estado.

Revista Cognosis

Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

ISSN 2588-0578

GAMIFICACIÓN: ESTRATEGIA DIDÁCTICA MOTIVADORA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA MOTIVADORA

AUTORES: Carola Katherine Aguilera Meza¹

Carlina Patricia Santos Loo²

Bernardita Agustina Pinargote Párraga³

José Ricardo Erazo Delgado⁴

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: ckaguilera@utm.edu.ec

Fecha de recepción: 11 - 02 - 2020

Fecha de aceptación: 19 - 04 - 2020

RESUMEN

Es necesario destacar que la gamificación como cualquier otra estrategia educativa, por sí sola, no causará ningún efecto de aporte al conocimiento ni mucho menos la obtención de logros, es importante que el docente ponga en práctica dinamismo y creatividad para abordar el reto cognitivo, tornándola interesante para que los estudiantes participen de forma activa en el proceso de aprendizaje, no tan solo como receptores de conocimiento sino como sujetos generadores del mismo mediante las mecánicas y dinámicas de juego que son beneficio de las nuevas experiencias y hábitos en el desarrollo de habilidades y destrezas como la atención, memoria, coordinación, motivación convirtiendo conocimientos más duraderos y significativos; caso contrario la actividad gamificada puede causar desinterés para el educando y terminará convirtiéndose en desinterés.

Caban (2011) la gamificación no solo hay que utilizarla porque está en voga

Werbach y Hunter (2012) señalan que los elementos de la gamificación son esenciales en el proceso educativo, ya que el objetivo de la gamificación, es tomar los elementos que regularmente operan dentro del entorno del juego y emplearlos de carácter práctico en el mundo real. En el proceso de gamificación por lo general se encuentran tres elementos fundamentales que son:

Mecánicas: aquí justamente se encuentran las reglas de la actividad que se ejecuta basado en las herramientas con las que se cuenta para construir una experiencia educativa y divertida, entre las mecánicas más utilizadas se menciona el mundo, avatar, reglas, misión, niveles, recompensas, progreso, puntos, insignias, ranking, tabla de clasificación, customización, desbloques, regalos, equipo, área social.

Dinámicas: estas se generan a partir de la utilización de las mecánicas, causando interés y motivación al estudiante que está realizando la actividad, y

son: retos, aprendizaje, socialización, emociones, competición, identidad, narrativa.

Estética: es aquel diseño visual que el docente exterioriza para entender de forma rápida las reglas que dan pie al surgimiento de las dinámicas.



La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza

Gamification as a methodological tool in teaching

Gamificação como ferramenta metodológica no ensino

Mónica Janeth Castillo-Mora ^I

monyjane@yahoo.es

<https://orcid.org/0000-0001-7428-4606>

María Guadalupe Escobar-Murillo ^{II}

mescobar@epoch.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-4616-6976>

Rocío de los Ángeles Barragán-Murillo ^{III}

robarragan@epoch.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-1022-1240>

María Yadira Cárdenas-Moyano ^{IV}

yadira.cardenas@epoch.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-9606-3780>

Correspondencia: monyjane@yahoo.es

Primera cita

La gamificación se ha convertido en una herramienta pedagógica comúnmente recomendada y varias mecánicas de diseño de juegos han sido demostradas con éxito en entornos educativos. Las escuelas ya cuentan con varios elementos similares a los juegos, como los puntos (calificaciones), el nivel (curso académico), la retroalimentación (comentarios de los profesores) y la competición (clasificación). (Holguín et al., 2020)

Tercera cita

Con este contexto la motivación de los estudiantes se refleja en su compromiso y contribución al entorno de aprendizaje. Los estudiantes muy motivados suelen participar de forma activa y espontánea en las actividades y encuentran agradable el proceso de aprendizaje sin esperar recompensas externas. Por otro lado, los estudiantes que exhiben bajos niveles de motivación para aprender a menudo dependerán de las recompensas para alentarlos a participar en actividades que pueden no encontrar agradables.



La Gamificación como Aprendizaje Innovador en los Estudiantes de Básica Media

Gamification as Innovative Learning in Middle School Students

Gamificação como Aprendizagem Inovadora em Alunos do Ensino Médio

Yesenia Carolina Delgado-Cedeño ^I
ydelgado7662@utm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-2781-1810>

Leonardo Javier Chancay García ^{II}
leonardo.chancay@utm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-4090-048X>

Jimmy Manuel Zambrano Acosta ^{III}
jimmy.zambrano@utm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-9620-1963>

Correspondencia: ydelgado7662@utm.edu.ec

La gamificación aplicada como técnica significativa, aporta grandes beneficios al proceso de enseñanza – aprendizaje, donde se potenciará la motivación, la concentración, el esfuerzo individual y grupal de los estudiantes, logrando conseguir resultados favorables, transformadores y enriquecedores tanto en conocimientos como en habilidades, de ahí su importancia. El avance de



Estudio sobre la motivación en alumnado infantil de español como lengua extranjera y estrategias didácticas

Margarita Isabel ASENSIO PASTOR

Universidad de Almería

(Recibido el 15 de Marzo de 2020, Aceptado el 21 de Junio de 2020)

RESUMEN

Aproximación al concepto “motivación”

Comenzamos esta aproximación al concepto de motivación valiéndonos de la definición que nos proporciona el *Diccionario de la Real Academia Española* (en línea). Este lo define como el “conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona” (RAE, en línea). Por tanto, se trata de aquello que influye y estimula el interés de alguien para hacer algo, para aprender, etc.

© Psy, Soc, & Educ, 2020, Vol. 12(3)

Por su parte, el *Diccionario Akal de Pedagogía* (2001) define el concepto “motivación” unido al de “enseñanza” y lo entiende como “la activación de la disponibilidad para el aprendizaje y la acción de los alumnos que se produce mediante la interacción de estímulos pedagógicos en la enseñanza y actitudes personales” (p. 121). De ahí que la motivación sea lo que nos mueve a hacer algo y donde su ausencia también es significativa.

Inicio / Archivos /
Núm. 28 (2021): Monográfico: Atención a la alta capacidad matemática (ACM): estrategias de intervención y uso de recursos digitales /
Investigación, estudios, revisión y debate

Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020

Eva Pérez Gallardo

Universidad de Castilla-La Mancha

<http://orcid.org/0000-0002-1421-6916>

Felipe Gértrudix-Barrio

Universidad de Castilla-La Mancha

<http://orcid.org/0000-0001-8093-5698>

DOI: <https://doi.org/10.18172/con.4741>

 PDF

Publicado

09-09-2021

Cómo citar

Pérez Gallardo, E., & Gértrudix-Barrio, F. (2021).
Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación
formal en España. Una revisión bibliográfica en el

las habilidades comunicativas.

Pozo et al. (2020) coinciden en el potencial de las TIC dentro de sistemas gamificados para estimular el aprendizaje cooperativo y las interacciones entre los agentes que intervienen. Asimismo, reconoce la oportunidad que brindan a los estudiantes para abordar los problemas desde distintos puntos de vista y nutrirse de otras perspectivas. No obstante, su efectividad depende del planteamiento metodológico, en este caso siguiendo los principios y directrices de la gamificación (Vergara et al., 2019).

En síntesis, se ha comprobado que las actividades gamificadas fomentan la pre-

El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje

Luis Fernando Garcés Cobos

Secretaría de Educación, Ciencia, Tecnología e Innovación - SENESCYT
fgarces0402@hotmail.com

Ángel Montaluisa Vivas

Universidad Central del Ecuador
aemontaluisa@uce.edu.ec

Edgar Salas Jaramillo

Universidad Central del Ecuador
esalasj2003@yahoo.com.ar

Recibido: 30 – noviembre – 2018 / Aprobado: 21 – diciembre – 2018

El aprendizaje significativo y el modelo de Honey y Mumford

Según Ausubel (2002), el aprendizaje significativo es un proceso cognitivo que desarrolla nuevos conocimientos, para que, sean incorporados a la estructura cognitiva del estudiante, conocimientos que solo pueden surgir si los contenidos tienen un significado, que los relacione con los anteriores, facilitando la interacción y restructuración de la nueva información con la preexistente.

De esta forma, el docente puede organizar estrategias didácticas (tareas y actividades), para que el estudiante construya sus propios conocimientos, lo importante es que -el discente- comprenda la nueva información, activando su memoria corto y



*El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza –
aprendizaje*

Meaningful learning as a didactic strategy for teaching – learning

Aprendizagem significativa como estratégia didática de ensino – aprendizagem

Gabriela Rebeca Baque-Reyes ^I
gabybaque25@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-4200-6967>

Gladys Isabel Portilla-Faican ^{II}
gladysipf@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-8667-895X>

Correspondencia: gabybaque25@hotmail.com

De igual modo, Carneros P. (2018) indica que el aprendizaje significativo promueve un conocimiento en el cual el estudiante parte de la selección, recolección y el análisis de la información obtenida mediante el estudio del contenido, relacionando la información analizada con los conocimientos previos y las experiencias vividas en la vida diaria.

Artículos

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: LA VISIÓN CLÁSICA, OTRAS VISIONES E INTERÉS¹

MEANINGFUL LEARNING: THE CLASSICAL VIEW, OTHER VIEWS AND INTEREST

Marco Antonio Moreira moreira@if.ufrgs.br
Instituto de Física – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

Proyecciones
Universidad Nacional de La Plata, Argentina
ISSN: 1850-6242
ISSN-e: 2618-5474
Periodicidad: Anual
núm. 14, 2020
revistaproyecciones@econo.unlp.edu.ar

Recepción: 05 Septiembre 2020
Aprobación: 09 Octubre 2020

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/373/3731779005/index.html>
DOI: <https://doi.org/10.24215/26185474e010>

Sin embargo, ¿qué es al final aprendizaje significativo? Es aprendizaje con comprensión, con significado, con capacidad de aplicar, transferir, describir, explicar, nuevos conocimientos. Es una incorporación sustantiva, no arbitraria, de nuevos conocimientos en la estructura cognoscitiva de quien aprende.

El storytelling en la gamificación: Planificación de una guía didáctica

Correa, Patricia Curay; Ramón, Luisa Patricia

El storytelling en la gamificación: Planificación de una guía didáctica

Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso), vol. 6, núm. 2, 2021

Universidad Técnica de Manabí, Ecuador

Disponble en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171217008>

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.5512910>



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

La gamificación en los últimos años ha generado gran impacto en el campo educativo; ya que ayuda a los docentes a enfrentar las problemáticas recurrentes como son la falta de motivación y el poco compromiso de los estudiantes para aprender. Según Lee y Hammer, la gamificación aporta a tres áreas: *cognoscitiva*: aquí se identifican las reglas del juego mediante la exploración activa y el descubrimiento; *emocional*: los juegos conllevan varias emociones, experiencias positivas y significativas, también se tiene al fracaso, el cual se puede ver como una oportunidad y no como temor o desmotivación; y, *social*: el juego permite tomar decisiones acorde a sus nuevos roles, además, ayuda a que los jugadores (estudiantes) mantengan un rol activo, obteniendo así un resultado significativo para el aprendizaje (como se citó en Lozada y Betancur, 2017).

Ahora bien, si la gamificación por sí sola es una estrategia con excelentes resultados, integrándola al **Desarrollo de las áreas**

La gamificación en los últimos años ha generado gran impacto en el campo educativo; ya que ayuda a los docentes a enfrentar las problemáticas recurrentes como son la falta de motivación y el poco compromiso de los estudiantes para aprender. Según Lee y Hammer, la gamificación aporta a tres áreas: *cognoscitiva*: aquí se identifican las reglas del juego mediante la exploración activa y el descubrimiento; *emocional*: los juegos conllevan varias emociones, experiencias positivas y significativas, también se tiene al fracaso, el cual se puede ver como una oportunidad y no como temor o desmotivación; y, *social*: el juego permite tomar decisiones acorde a sus nuevos roles, además, ayuda a que los jugadores (estudiantes) mantengan un rol activo, obteniendo así un resultado significativo para el aprendizaje (como se citó en Lozada y Betancur, 2017).

**EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL**
*PLAY AND ITS CULTURAL IMPORTANCE IN THE LEARNING OF
CHILDREN IN EARLY EDUCATION*

<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>

AUTORA: Ana Andrade Carrión^{1*}

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: alac1969@yahoo.es

Fecha de recepción: 30 / 09 / 2019

Fecha de aceptación: 25 / 01 / 2020

RESUMEN.

Los niños necesitan estar en constante movimiento desde que nacen, ahí descubren que la fuente de placer es el juego, siendo una actividad muy satisfactoria, y una de las estrategias más importantes para aprender y adquirir autonomía e independencia. Las niñas y los niños ejecutan juegos ya sea en forma individual o grupalmente, y esto les permite tener la posibilidad de crear, expresar, sentir, observar, explorar, relacionar, representar, construir, resolver, proyectar, dialogar, interactuar y todo será factible a través de los juegos didácticos que pueden ser simbólicos o socializados.



Educere
ISSN: 1316-4910
educere@ula.ve
Universidad de los Andes
Venezuela

Minerva Torres, Carmen
El juego: una estrategia importante
Educere, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, 2002, pp. 289-296
Universidad de los Andes
Mérida, Venezuela

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>

aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional - individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad.

Conrado

versión impresa ISSN 2519-7320 versión On-line ISSN 1990-8644

Conrado vol.14 no.62 Cienfuegos abr.-jun. 2018

ARTÍCULO ORIGINAL

EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR. FUNDAMENTOS HISTÓRICOS

THE GAME IN PRESCHOOL EDUCATION. HISTORICAL FOUNDATIONS

MSc María Elena Cuellar Cartaya, MSc. Miriam Tenreyro Mauriz, MSc. Gisela Castellón León

Universidad de Cienfuegos. Cuba.

Mi SciELO

 Servicios personalizados

Servicios Personalizados

Revista

 SciELO Analytics

Artículo

 Español (pdf)

 Artículo en XML

 Referencias del artículo

 Como citar este artículo

 SciELO Analytics

 Enviar artículo por email

Indicadores

Links relacionados

Compartir



Primera cita

Para Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Segunda cita

Según Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado.

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

Autores:

Efrén Cedeño Zambrano¹
Robertson Calle García²

Dirección para correspondencia: efren8824@hotmail.es

Fecha de recepción: 15 de enero de 2020.

Fecha de aceptación: 22 de abril de 2020.

Fecha de publicación: 2 de mayo de 2020.

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

Primera cita

El juego es la principal actividad escolar, jugar es una necesidad, un impulso vital que motiva al niño a explorar el mundo conocerlo y dominarlo. Los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación afirman la voluntad y perfecciona la paciencia, también logran desarrollar la agudeza visual, táctil y el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del niño. Su importancia educativa es trascendental y vital, por lo tanto, como docentes debemos trabajar esta estrategia en la escuela para recuperar niveles positivos de socialización (Vásquez, 2016, p. 18).

Segunda cita

Los juegos individuales y colectivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje

La caracterización que se constituye en un eje fundamental en esta tesis se orienta hacia los juegos individuales y colectivos. Esta caracterización y posterior clasificación se la retoma en este trabajo de un estudio elaborado por Mujica (2004), quien señala lo siguiente:

- **Juegos Individuales:** Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.
- **Juegos Colectivos:** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emulación y la competencia.



El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños

Symbolic play as a strategy for the psychomotor development of children

O jogo simbólico como estratégia para o desenvolvimento psicomotor de crianças

Jaqueline Lorena González-Villavicencio ^I
jaquelingonzalez147@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-4858-0134>

Digna Mereli Vela-Caymayo ^{II}
dignamerely@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-1229-8559>

Diana Yelitza Tapia-Brito ^{III}
diany92@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-8077-9904>

Patricia Beatriz Salgado-Oviedo ^{IV}
patyalis@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-6841-0135>

hechos reales con hechos imaginativos. Duchi (2015) menciona que este juego consiste en crear situaciones reales o imaginarias, imitando a personajes que no están presentes dentro del juego, este tipo de juego es muy importante, debido a que el desarrollo de lenguaje también está presente en él, ayuda a descubrir y aprender palabras nuevas e introducirlas en su lenguaje, para así desarrollar su comunicación. El juego simbólico transcurre por diversas etapas de maduración, es decir, comienzan de forma individual y poco a poco se transforma en un juego en grupo.



EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA

Irene López Chamorro
Profesora del CP NTRA. SRA. DE LOS SANTOS
(Táliga, Badajoz)

1. EL JUEGO Y EL DESARROLLO INFANTIL

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

ensamblaje o de construcción.

- **Los juegos de reglas.** Aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de infantil situadas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.). El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado. A través de los juegos de reglas, los niños/as desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.



Interdisciplinaria
ISSN: 0325-8203
ISSN: 1668-7027
interdisciplinaria@fibercorp.com.ar
Centro Interamericano de Investigaciones Psicológicas y
Ciencias Afines
Argentina

Pacheco Marimon, Magaly; Osorno Álvarez, Gloria Yanet
Incidencia de competencias parentales en el desarrollo de habilidades sociales en hijos únicos
Interdisciplinaria, vol. 38, núm. 1, 2021, -, pp. 101-116
Centro Interamericano de Investigaciones Psicológicas y Ciencias Afines
Argentina

DOI: <https://doi.org/10.16888/interd.2021.38.1.7>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18065114007>

Habilidades sociales

Dada la importancia de las relaciones sociales en el desarrollo psicoemocional del individuo, el estudio de las habilidades sociales ha cobrado relevancia en las últimas décadas. Sin embargo, no existe unanimidad en el concepto, pues algunas características comunes en su definición establecen que son comportamientos aprendidos del contexto de cada individuo, no son un rasgo de la personalidad y están sujetas a las respuestas específicas del individuo ante situaciones concretas. Son muchos los autores y definiciones de habilidades sociales. Así lo ratifica De Miguel (2014) cuando aduce que:

**HABILIDADES SOCIALES Y SU IMPACTO EN LA
EDUCACIÓN DEL INDIVIDUO.**
*SOCIAL SKILLS AND THEIR IMPACT ON THE INDIVIDUAL'S
EDUCATION.*

Dania Acosta Luis¹

Universidad Técnica de Babahoyo.
dacostal@utb.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-7970-1739>

Peggy Verónica Hernández Jara²

Universidad Técnica de Babahoyo
phernandez@utb.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-2758-4707>

Viviana Del Rocío Onofre Zapata³

Universidad Técnica de Babahoyo
vonofre@utb.edu.ec

solución a los conflictos que se presenten en la vida cotidiana. Estas habilidades empiezan su desarrollo desde la infancia temprana, por lo que los niños van estableciendo vínculos de confianza con las demás personas, esto les ayudaría a que los niños puedan tener una buena comunicación y expresarse adecuadamente con las demás personas, también nos permite sentirnos bien con nosotros mismo ayudándonos a expresar nuestros sentimientos, emociones, actitudes y siempre respetando a los demás. Estas habilidades sociales son muy fundamentales para el desarrollo de adaptaciones de los niños y niñas ya que nos proporciona herramientas para que ellos se puedan desenvolver en un ámbito de convivencia es una clave fundamental para sobrevivir de una manera muy sana también en lo emocional.

[Conrado](#)

versión impresa ISSN 2519-7320 versión On-line ISSN 1990-8644

Conrado vol.14 no.64 Cienfuegos jul.-set. 2018 Epub 08-Jun-2019

ARTÍCULO ORIGINAL

DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS EN EL CENTRO INFANTIL CUMBAYA VALLEY

DEVELOPMENT OF SOCIAL SKILLS THROUGH PLAY ACTIVITIES IN 3-YEARS-OLD CHILDREN IN THE CUMBAYA VALLEY CHILDREN'S CENTER

Dra. C. Marigina del Carmen Guzmán¹

¹ Universidad Metropolitana. República del Ecuador. E-mail: mariginaguzman@gmail.com

Mi SciELO

 Servicios personalizados

Servicios Personalizados

Revista 

 SciELO Analytics

Artículo 

 Español (pdf)

 Artículo en XML

 Referencias del artículo

 Como citar este artículo

 SciELO Analytics

 Enviar artículo por email

Indicadores 

Links relacionados 

Compartir 

 Otros

Otros

 Permalink

Los primeros años de vida en un niño son considerados como la etapa más importante de su existencia y la ayuda que le proporciona los centros infantiles debido a las características que le acompañan, le permite desarrollar sus habilidades sociales, por medio de variadas actividades y situaciones muy propias que se dan dentro y fuera del aula, siendo el juego una herramienta que tiene la posibilidad valiosa de interacción y aprendizaje para trabajar en este nivel, ya que parte de la motivación, el disfrute, las necesidades e intereses que sienten los niños se puede canalizar por medio de la diversión. Consiguiendo así, que el niño sociabilice y establezca relaciones con quienes les rodean ([Secadas, Román & Sánchez, 2000](#)).

EL ASPECTO SOCIO-CULTURAL DEL PENSAMIENTO Y DEL LENGUAJE: VISIÓN VYGOTSKYANA

CARMEN MOTA DE CABRERA*
rafa@ula.ve
JOSÉ VILLALOBOS**
josesv@ula.ve
Universidad de los Andes.
Escuela de Idiomas Modernos.
Mérida, Edo. Mérida.
Venezuela.

Fecha de recepción: 24 de octubre de 2006
Fecha de aceptación: 16 de marzo de 2007



gada de manera inseparable con otra mentes. De acuerdo con la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), el conocimiento es un fenómeno profundamente social. La experiencia social moldea las formas que el individuo tiene disponibles para pensar e interpretar el mundo, y en esta experiencia, el lenguaje juega un papel fundamental en una mente formada socialmente porque es nuestra primera vía de contacto mental y de comunicación con otros, sirve como el instrumento más importante por medio del cual la experiencia social es representada de manera psicológica

Albert Bandura

Impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje

Rocío Rodríguez-Rey

Universidad Pontificia Comillas
<https://orcid.org/0000-0001-8006-5012>

María Cantero-García

Universidad Europea de Madrid
<https://orcid.org/0000-0002-7716-2257>



DOI: <https://doi.org/10.14422/pym.i384.y2020.011>

 PDF

Palabras clave: Albert Bandura, teoría cognitivosocial del aprendizaje, teoría del aprendizaje social, aprendizaje vicario, aprendizaje por modelos, modelado, autoeficacia

PUBLICADO

2020-12-09

Tal y como hizo Vygotski, Bandura centró sus estudios en la relación del aprendiz con su entorno social, y señala que en todo proceso de aprendizaje están presentes dos elementos: el factor cognitivo y el factor social. Así pues, esta teoría otorga un papel destacado a los "otros", a la influencia de la conducta de otras personas en el aprendizaje, en la personalidad y en la propia conducta.

Con este hallazgo, Bandura, señaló que los niños adquieren y modifican comportamientos y actitudes mediante la observación de los adultos. Además,

El proceso conocido como aprendizaje vicario o "modelado" fue estructurado por Bandura en cuatro fases: atención, retención, reproducción motriz y motivación (Rivière, 1992). En primer lugar, afirma que es imposible aprender por observación si no se presta atención. La atención depende de la complejidad de la tarea, del ajuste a las capacidades cognitivas del observador (es decir, que entiendan el comportamiento observado) y del grado en que el modelo resulte atractivo. Desde el punto de vista educativo, iguales y los personajes de ficción. Continuando con la retención, para que se produzca es importante que las pautas de respuesta hayan sido almacenadas previamente en la memoria a largo plazo. La forma en la que los docentes nos comuniquemos con nuestro alumnado y la metodología empleada en nuestras clases van a contribuir enormemente a la retención. En tercer lugar, Bandura, señala que para que se produzca la reproducción motriz, el individuo debe tener las aptitudes mínimas necesarias para poder imitar. Por último, la motivación favorece todas las fases anteriores contribuyendo en gran medida a la repetición de la conducta observada. En este sentido, los incentivos para imitar comportamientos de otros pueden ser directos (recibir alguna recompensa por ello), vicarios (ver cómo otra persona hace algo y resulta recompensada, lo que lleva a anticipar una recompensa) y autoproducidos (internos, sin necesidad de recibir recompensa externa, como cuando un niño evalúa su propia conducta como adecuada).



Habilidades sociales y rendimiento académico en adolescentes de secundaria

Social skills and academic performance in high school adolescents

Habilidades sociais e desempenho acadêmico em adolescentes do ensino médio

ARTÍCULO ORIGINAL

Silvia Eugenia Torres Díaz
silvitorresd@gmail.com

ORCID: 0000-0001-9992-3400

Universidad Nacional de Loja, Ecuador

Gladys Angélica Hidalgo Apolo
gladyshidalgoapolo@gmail.com

ORCID: 0000 - 0003-1458-2550

Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador

Karla Verónica Suarez Pesántez

karlav.suarez@educacion.gob.ec

ORCID: 0000-0002-5585-8245

Ministerio de Educación, Ecuador

Recibido abril 2020 | Revisado mayo 2020 | Publicado en julio 2020

Primera cita

A su vez, el rendimiento académico o escolar, constituye el nivel de logro alcanzado en las actividades escolares, mismo que es medido con pruebas de evaluación que permiten establecer lo alcanzado por el estudiante, en relación a los objetivos planteados (Ander-Egg, 2014). Todo ello,

Segunda cita

Otro estudio refiere que las habilidades sociales inciden en el nivel de rendimiento académico, pues el adolescente a través de la interacción, propone soluciones a los problemas que surgen en el contexto educativo, mediante innovación, creatividad, autonomía y propositividad (Núñez, et al., 2018).



Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial

Influence of the pandemic on the interaction and play of children in early childhood education

Irene Elvira Castillo Miyasaki^a  , Carmen María Sandoval Figueroa^a  

^a Pontificia Universidad Católica del Perú. Departamento de Educación. Av. Universitaria 1801, San Miguel, código postal 15088, Lima, Perú.

INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO RESUMEN

... y la promoción de aprendizajes y la adquisición de conocimientos en las distintas áreas de su desarrollo. De acuerdo con Figueroa (2021), la interacción social que se produce en la escuela posibilita en el niño la capacidad de pensar y razonar. En el nivel inicial, las interacciones entre docentes y estudiantes, así como entre estos últimos, son fundamentales para el desarrollo integral de los infantes, ya que permiten la socialización, el juego, la comunicación y la imaginación, y acortan brechas en contextos de vulnerabilidad o pobreza.

Las interacciones tempranas facilitan que los niños indaguen prácticas familiares y culturales que les serán útiles para socializar, aprender y adaptarse a su grupo: "A través de la interacción y participación social los niños y niñas logran apropiarse de los conocimientos de su cultura" (Figueroa, 2021, p. 110).

PROMOCIÓN DE LA AUTONOMÍA PERSONAL

Vanessa Viqueira García



Técnico Superior en Integración Social



Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad

ISSN: 2603-9443

ISSN: 2387-0907

antonio.hernandez@ujaen.es

Universidad de Jaén

España

Tortosa Jiménez, Alba
El aprendizaje de habilidades sociales en el aula
Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad, vol. 4, núm. 4, 2018, Octubre-, pp. 158-165
Universidad de Jaén
España

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=574660908013>

3.-Que implican las habilidades sociales.

En este apartado nos vamos a centrar en analizar las habilidades que entran en juego en el intercambio social. Aunque estas se encuentran también entrelazadas con las habilidades interpersonales, relacionadas con uno mismo.

3.1.-La empatía

La empatía es la capacidad de ponerse en el lugar del otro, es decir, la que nos permite identificar el estado de ánimo de otra persona para poder actuar en consonancia y establecer relaciones respetuosas y acordes con las personas.

Es importante conocer los demás, saber sus sentimientos, sus necesidades y su punto de vista.

Es importante tener en cuenta los sentimientos de los demás cuando se trata de personas con dificultades e incapacidades.

3.3.-La comunicación

Es el acto por el cual una persona da o recibe información sobre gustos, deseos, conocimientos, necesidades o estados afectivos.

Pero además no solo es una herramienta para expresarnos, sino que también es un vehículo para desarrollar nuestras habilidades sociales. Por lo que la comunicación constituye una característica y una necesidad de las personas.

Ya que la comunicación es considerada tan importante, es necesario tener en cuenta

Relaciones entre empatía y teoría de la mente en niños y adolescentes

Relation between Empathy and Theory of Mind in Children and Adolescents

Relações entre empatia e teoria da mente em crianças e adolescentes

María Lucía Zabala ² lu_zabala@live.com
Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina

María Marta Richard's ³
Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina

Fermin Breccia ⁴
Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina

Marcela López ⁵
Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina

Relaciones entre empatía y teoría de la mente en niños y adolescentes
Pensamiento Psicológico, vol. 16, núm. 2, pp. 47-57, 2018
Pontificia Universidad Javeriana

y de experimentar efectivamente el sentimiento ajeno (Davis, 1980, 1996). Así, en la actualidad, la capacidad empática se define como una respuesta emocional que procede de la comprensión del estado o de la situación de otra persona, similar a lo que aquella está sintiendo (Eisenberg, 2002). Implica, también, un

ARTÍCULO ORIGINAL

Hacia una comunicación eficaz

Toward an Effective Communication

Miriam Hernández Rosado¹ *

Mileny de la Caridad Lluesma Rojas¹

Belkís De Veras Olivera¹

¹Universidad Agraria de La Habana «Fructuoso Rodríguez Pérez», Cuba.

Mi SciELO

 Servicios personalizados

Servicios Personalizados

Revista

 SciELO Analytics

 Google Scholar H5M5 (2018)

Artículo

 Español (pdf)

 Artículo en XML

 Referencias del artículo

 Como citar este artículo

 SciELO Analytics

 Enviar artículo por email

Indicadores

Links relacionados

Compartir

 Otros

Otros

 Permalink

Todas las sociedades, tanto animales como humanas, funcionan gracias a la comunicación. **Es un acto mediante el cual un individuo establece con otro un contacto que le permite transmitirle una información.** Por ejemplo: el león **Desde tiempos remotos el hombre sintió la necesidad de comunicarse para expresar sus ideas, sentimientos, gestos, opiniones, etcétera. Aprendió a vivir en sociedad para ayudarse mutuamente, intercambiando informaciones para poder conocer el mundo que los rodeaba y desarrollaron las capacidades comunicativas, las cuales no se reducen a la comunicación lingüística, sino también a moderar como personas para integrarse al contexto sociocultural.**

Programa de habilidades sociales para mejorar la autoestima en estudiantes de Educación Básica Media

AUTORES: María José Quiñonez Barahona¹

Inés de La luz Bajaña Mendieta²

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: mariajbar.quinonez@uteq.edu.ec

Fecha de recepción: 03-10-2021

Fecha de aceptación: 07-12-2021

RESUMEN

Hinostroza (2017), señala que las Habilidades sociales básicas para la enseñar y aprender durante la infancia son:

- Apego: Capacidad de establecer lazos afectivos con otras personas.
- Empatía: Capacidad de ponerse en el lugar del otro y entenderle.
- Asertividad: Capacidad de defender los propios derechos y opiniones sin dañar a los demás.

30 Revista Mikarimin. Vol. 8, Año 2022, Edición Especial (septiembre)

- Cooperación: Capacidad de colaborar con los demás para lograr un objetivo común.
- Comunicación: Capacidad de expresar y escuchar. Sentimientos, emociones, ideas, etc.
- Autocontrol: Capacidad de interpretar las creencias y sentimientos propios y controlar los impulsos.
- Comprensión de Situaciones: Capacidad para entender las situaciones sociales y no tomarlas como algo personal, o culparse de determinadas cosas.



La comunicación asertiva y su aporte en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Assertive communication and its contribution to the teaching and learning process

Comunicação assertiva e sua contribuição para o processo de ensino e aprendizagem

Ángel Fortunato Bernal-Álava^I
angel.bernal@unesum.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-9212-1234>

Christian Rogelio Cañarte-Vélez^{II}
Cristhian.cañarte@unesum.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-3621-6300>

Tania Maricela Macias-Parrales^{III}
tania.macias@unesum.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-0154-1186>

Miguel Ángel Ponce-Castillo^{IV}
miguel.ponce@jipijapa.gob.ec
<https://orcid.org/0000-0002-8919-1709>

Correspondencia: angel.bernal@unesum.edu.ec

La comunicación asertiva es la habilidad de expresar tus pensamientos, sentimientos y percepciones, de elegir cómo reaccionar y de hablar por tus derechos cuando es apropiado. Esto con el fin de elevar tu autoestima y de ayudarte a desarrollar tu autoconfianza para expresar tu acuerdo o desacuerdo cuando crees que es importante, e incluso pedir a otros un cambio en su comportamiento ofensivo (Elionzo, 1999).



*Asesorías y Tutorías para la Investigación Científica en la Educación Puig-Salabarría S.C.
José María Pino Suárez 400-2 esq a Lerdo de Tejada, Toluca, Estado de México. 7223894478*

RFC: ATI120618V12

Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.

<http://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/>

Año: VIII

Número: Edición Especial.

Artículo no.:68

Período: Julio, 2021

TÍTULO: Aportaciones sobre el autoconcepto y autoestima. Nunca es tarde para aceptarse.

AUTORA:

1. Máster. Claudia Yadira Perales Garza.

Villanueva (2019) en su artículo "Al rescate de tu autoestima" establece que la autoestima se nutre de las percepciones, los sentimientos, y pensamientos que tenemos sobre nosotros mismos, nuestro carácter y recursos tanto intelectuales como físicos. Del mismo modo, afecta la forma en que nos relacionamos con los demás, nuestra manera de pensar y la de actuar. Aquella persona que sufre

desesperanza, desinterés, falta de entusiasmo es un individuo con baja autoestima. Fayne Esquivel, doctora en la Facultad de Psicología de la UNAM, explica que "manifiestan mucha inseguridad en lo que hacen, se autolimitan, se sienten incapaces de alcanzar sus metas". La autoestima se forja principalmente en la infancia, surgiendo otro tema que es el autoconcepto (Villanueva, 2019 p.2).

El V. 12, N 20 de la revista PSICOESPACIOS se publica de forma anticipada en su versión aceptada y revisada por pares; la definitiva tendrá cambios en corrección, formato y estilo.

**El papel de la familia en el desarrollo social del niño:
una mirada desde la afectividad, la comunicación
familiar y estilos de educación parental¹**

*The role of the family in social development of child: a look from affectivity,
family communication and education*

Paula Andrea Suárez Palacio²
Maribel Vélez Múnera³

Recibido: 01.05.2018 - Arbitrado: 12.06.2018 - Aprobado: 29.06.2018

Resumen

(1998), como “la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones” (p. 8). **La familia juega un importante papel en el fomento de esta habilidad a lo largo de años de infancia y adolescencia, contribuyendo de forma sustancial a la adquisición de habilidades sociales necesarias para un buen desenvolvimiento social de los hijos, siendo un espacio de mayor relevancia para este aprendizaje debido a que dentro de las interrelaciones personales en las que se desenvuelve la familia se viven a diario diversas emociones que expresan posiciones frente a las circunstancias específicas, lo cual requiere de un aprendizaje en cuanto a su manejo con el fin de no afectar el funcionamiento familiar (Franco, Londoño y Restrepo, 2017).**

En este orden de ideas, la comunicación familiar, también se convierte en un eje

La formación de los menores de edad en el núcleo familiar es uno de los factores que más influye en el proceso de desarrollo humano; puesto que, es a temprana edad cuando se inicia el proceso de adoptar conductas y a seguir pautas que poco a poco van forjando el comportamiento de la persona. Sin embargo, hay situaciones que se presentan en el entorno familiar y que son un ejemplo de la necesidad de principios y valores fortalecidos desde el seno familiar ya que es la más influyente en el aprendizaje de valores y de patrones de

Citación del artículo: Suárez, P., Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Revista Psicoespacios*, 12(20): 173- 198, Disponible en <https://doi.org/10.25057/issn.2145-2776>

180

Revisión
20

PSICOESPACIOS, Vol. 12, N

El V. 12, N 20 de la revista PSICOESPACIOS se publica de forma anticipada en su versión aceptada y revisada por pares; la definitiva tendrá cambios en corrección, formato y estilo.

conducta valiosos (Flaquer, 1998). De esta manera es importante que los valores que son

INVESTIGACIÓN

Las habilidades sociales en los ambientes escolares¹

Social skills in school environments

Bairon Jaramillo Valencia*
Natalia Guzmán Atehortúa**

Resumen

El presente artículo demuestra las habilidades sociales que poseen los estudiantes al momento de estar en educación inicial y al cursar posteriormente primer grado de básica primaria, por lo que se hace una relación comparativa entre ambos ambientes escolares. Asimismo, se determinan las características de dichas habilidades, clasificando los comportamientos...

Los ambientes escolares constituyen un factor esencial en este proceso, puesto que son: "espacios de aprendizajes elegidos para la implementación de estrategias metodológicas activas, para ayudar a los niños a que exploren, experimenten y creen con la ayuda y participación de los docentes de una manera autónoma" (Yagual y Zambrano, 2016, p. 14).

IMPACTO DE LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA EN LA ACTUALIDAD

Ledys Lisbeth Jiménez González

Coordinadora de Investigación del Instituto Superior Tecnológico
Particular Sudamericano, Cuenca.
investigacionits@sudamericano.edu.ec
 <https://orcid.org/0000-0001-8743-1206>

Fecha de recepción:

Fecha de aceptación:

RESUMEN

Al asumir el método científico para dar res-

nes se inician en el campo de la investigación, sobre los fundamentos del modelo cuantitativo de la investigación científica, su evolución en el

En este sentido, (Sarduy, 2007) coincide en que la producción bibliográfica cuantitativa se encuentra orientada principalmente al desarrollo de estudios cuyo propósito es la exposición de datos y descripciones de la realidad social, dejando relegados los estudios que promuevan explicaciones sobre esa realidad social.

REVISIÓN DE DISEÑOS DE INVESTIGACIÓN RESALTANTES PARA ENFERMERÍA. PARTE 1: DISEÑOS DE INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA

Valmi D. Sousa¹
Martha Driessnack²
Isabel Amélia Costa Mendes³

Esta serie de tres artículos muestra una breve revisión de los diseños de investigación resaltantes para Enfermería. En el primer artículo de la serie son revisados los diseños de investigación cuantitativa mas utilizados en la actualidad para las investigaciones en esta área del conocimiento. Son indicados los tipos de estrategias que tales diseños utilizan para generar y refinar conocimiento siendo descritos los diseños clasificados como no experimentales y experimentales. A modo de conclusión se resalta sobre la importancia de la práctica basada en evidencia para la profesión, de forma que el cuidado de enfermería sea determinado por resultados de investigación sólida y no de acuerdo con preferencias clínicas o tradicionales.

DESCRIPTORES: *investigación; investigación en enfermería; análisis cuantitativo; metodología; enfermería*

AN OVERVIEW OF RESEARCH DESIGNS RELEVANT TO NURSING: PART 1: QUANTITATIVE RESEARCH DESIGNS

grupos de comparación. El investigador observa lo que ocurre de forma natural, sin intervenir de manera alguna. Existen muchas razones para realizar este tipo de estudio. Primero, un número de características o variables no están sujetas, o no son receptivas a manipulación experimental o randomización. Así como, por consideraciones éticas, algunas variables no pueden o no deben ser manipuladas. En algunos casos, las variables independientes aparecen y no es posible establecer un control sobre ellas.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Data collection techniques and instruments

Sandra Luz Hernández Mendoza^a, Danae Duana Avila^b

Abstract:

When carrying out research work, it is necessary to consider methods, techniques and instruments as those elements that ensure the empirical fact of research, where method represents the way forward in research, techniques constitute the set of instruments in the which method is carried out, while the instrument incorporates the resource or medium that helps to carry out the investigation, in addition the use of information collection techniques is a stage where the data is inspected and transformed with the aim of highlighting useful information, suggesting conclusions and support for decision making.

Por lo que las técnicas de recolección de datos comprenden procedimientos y actividades que le permiten al investigador obtener información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación.

Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión

Gamification in education: an overview on the state of the art

AUTORÍA

SCIMAGO INSTITUTIONS RANKINGS

» Resumen

» ABSTRACT

» Text

Introducción

Marco teórico

Metodología

Resultados

Discusión y conclusiones

Resumen

La sociedad del conocimiento y la tecnología han traído consigo un nuevo mapa en el que los jóvenes sienten inquietudes que la educación no siempre ha sabido satisfacer. Estos nuevos escenarios hacen que los intereses de los alumnos cambien, por lo que los profesores necesitan explorar nuevas estrategias y recursos en sus clases para aumentar la motivación y el compromiso con sus alumnos. El objetivo de este trabajo es hacer una revisión teórica de los beneficios del uso de la gamificación y conocer su aplicación en el contexto educativo. Para ello, se han examinado diversas publicaciones académicas provenientes de bases de datos internacionales presentadas entre 2011 y 2016, relacionadas con la aplicación de la gamificación en educación, la motivación e inmersión, analizando en

mediante las distintas mecánicas y dinámicas del juego, pero como señalan Castellón y Jaramillo (2012), es muy importante que haya una relación controlada entre los retos que se muestran a los alumnos y la capacidad de estos para llevarlos a cabo, pues si un reto es demasiado fácil, provocará aburrimiento en el alumno, mientras que un reto inalcanzable supondrá la frustración, concluyendo ambas opciones en una pérdida de motivación por el aprendizaje, siendo las recompensas un aspecto muy importante de la gamificación. Durante mucho tiempo las únicas recompensas que los alumnos han

Uso de la gamificación como estrategia de enseñanza aprendizaje en educación primaria: una aproximación teórica y reflexiva

Use of gamification as a teaching-learning strategy in primary education: a theoretical and reflective approach

Wilder Banoy-Suárez¹ y Jessica Paola Castillo-Herrera²

¹ Uniminuto CR Zipaquirá, Colombia (profe.wilder@gmail.com) y ² Uniminuto CR Zipaquirá, Colombia (jcastilloh2@uniminuto.edu.co)

Cómo citar este artículo:

Banoy-Suárez, W. y Castillo-Herrera, J. P. (2021). Uso de la gamificación como estrategia de enseñanza aprendizaje en educación primaria: una aproximación teórica y reflexiva. *Educación y Ciencia*, 10(56), 87-105.

Recibido el 14 de diciembre de 2020; aceptado el 01 de noviembre de 2021; publicado el 22 de diciembre de 2021

2009). En segunda instancia, según EduTrends (2016) fomenta la confianza y participación del estudiante; mejorar su progreso y autonomía al involucrarlo en la construcción de su conocimiento. Puede disminuir situaciones de individualismo entre pares, promoviendo el trabajo colaborativo.

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>

Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Gamification as a motivational strategy in the teaching and learning process

Liseth Jacqueline Gómez-Paladines
liseth.gomez@est.ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0003-2784-6703>

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

En cuanto al uso de la gamificación con estudiantes que presentan dislexia y otras necesidades educativas, trae emociones positivas en los estudiantes, les permite mantenerse motivados para realizar sus actividades demostrando más empeño, autonomía y curiosidad por completar cada reto y al mismo tiempo están adquiriendo un aprendizaje significativo (Liberio-Ambuisaca, 2019). A pesar de que existe una amplia