

Geovanna Yescenia Romero-López; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.793>

## **Gamificación y Psicomotricidad: Un aprendizaje divertido**

### **Gamification and Psychomotricity: Fun learning**

Geovanna Yescenia Romero-López  
[geovanna.romero@psg.ucacue.edu.ec](mailto:geovanna.romero@psg.ucacue.edu.ec)  
Universidad Católica de Cuenca, Azogues  
Ecuador  
<https://orcid.org/0000-0002-1660-9836>

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

Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno  
[cfguevarav@ucacue.edu.ec](mailto:cfguevarav@ucacue.edu.ec)  
Universidad Católica de Cuenca, Cuenca  
Ecuador  
<https://orcid.org/0000-0001-6813-8100>

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

Recibido: 26 de abril de 2020  
Revisado: 21 de mayo de 2020  
Aprobado: 15 de junio de 2020  
Publicado: 29 de junio de 2020

## RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo determinar la actitud de los docentes hacia la gamificación como estrategia en el desarrollo psicomotriz y buscar alternativas que permitan solventes su inserción en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños. Metodológicamente es de tipo descriptiva con diseño no experimental transversal, los datos se recolectaron en una sola cohorte de tiempo. Los resultados obtenidos demuestran que los docentes tienen una actitud negativa hacia la gamificación como desarrollo de la psicomotricidad por lo cual se deja como recomendación el realizar un taller de motivación para los docentes a fin de que utilicen la gamificación como herramienta metodológica en el desarrollo divertido de la psicomotricidad.

**Descriptor:** Juego educativo; educación de la primera infancia; formación de docentes de preescolar; aprendizaje activo. (Palabras tomadas del Tesoro UNESCO).

## ABSTRACT

The objective of this research is to determine the teachers' attitude towards gamification as a strategy in psychomotor development and to look for alternatives that allow their insertion in the teaching-learning process of children. Methodologically, it is descriptive with a non-experimental cross-sectional design, the data was collected in a single time cohort. The results obtained show that teachers have a negative attitude towards gamification as a development of psychomotricity, therefore, it is recommended that a Motivation workshop for teachers to use gamification as a methodological tool in the fun development of psychomotricity.

**Descriptors:** Educational games; early childhood education; preschool teacher education; activity learning. (Words taken from the UNESCO Thesaurus).

## INTRODUCCIÓN

Durante los últimos años se han estado incorporando al currículo, nuevas técnicas de enseñanza entre las que se tiene la gamificación, que de manera general trata de llevar a las aulas metodologías de enseñanza lúdicas para facilitar la asimilación de conocimientos a través de una mayor implicación por parte de los alumnos en

Geovanna Yescenia Romero-López; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

contextos de aprendizaje divertidos debido a que los juegos empleados de manera correcta, además de ser una diversión, constituyen una valiosa herramienta para el proceso educativo; concretamente el juego didáctico es una excelente estrategia metodológica para desarrollar la psicomotricidad en los niños de nivel inicial (Bello, 2019).

Cabe resaltar que el nivel inicial aun cuando no está pautado como obligatorio en la Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador; se considera esencial para el desarrollo humano y social de los niños lo cual es apreciado por la mayoría de los padres quienes además reconocen la importancia de este nivel como proceso introductorio a la educación formal y para el desarrollo psicomotriz de sus niños quienes están justo en la edad apropiada para que se pueda lograr con mayor facilidad.

Precisando de una vez, en los niños es muy importante la psicomotricidad debido a que involucra un desarrollo motor que le accede a la dominación de los movimientos de su cuerpo; sin embargo, la mayoría de las veces, las actividades que se utilizan para desarrollarla son aburridas o poco prácticas. Son actividades tales como: desplazamientos, saltos de todo tipo, ejercicios de oposición con el compañero y otros movimientos que se realizan como dinámicas propias de cultura física y que pretenden desarrollar la psicomotricidad en los niños, pero que en algunos casos los niños no prestan atención a las indicaciones que se les imparten, demostrando poco interés (Caicedo-Coello, Vallejo-Valdivieso & Moya-Martínez, 2020).

Los niños con escaso desarrollo psicomotriz pueden tener serias dificultades llamadas apraxias que pueden ser: 1. Bucofacial que es la dificultad en controlar las articulaciones como la lengua y la boca. 2. Ideatoria: incapacidad para ordenar de manera correcta una serie de movimientos o acciones que conducen a un plan. 3. Ideomotora: incapacidad para realizar habilidades motoras por errores en la secuencia. (Ardila, 2015)

Sin embargo, como se indicó en párrafos anteriores, en la actualidad existen varias estrategias para lograr la motivación del niño, en cuanto a la realización de las actividades motoras, entre las cuales se cuenta con la Gamificación que involucra el uso de estrategias, dinámicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos

Geovanna Yescenia Romero-López; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación y la diversión (Gallego, Molina, & Llorens, 2014).

Son pocos los trabajos que se tienen sobre la gamificación debido a que es un término un poco reciente, de hecho, (Jiménez-Torres & García-Lázaro, 2015), indican que el término como tal nació en el año 2008 y se popularizó en la segunda mitad del 2010. En 2011 la consultora Gartner lo incluyó en su Ciclo de sobre expectativa, un estudio que representa la relevancia de las tecnologías emergentes.

Al respecto (De Puy & Miguelena, 2017), manifiestan que la gamificación es una tendencia que involucra el uso de juegos en actividades no lúdicas y que se utiliza con la finalidad de inducir a las personas a las que va dirigido. Concretamente en educación, se pueden encontrar elementos de juego como recompensas a las actividades realizadas y a la evaluación alcanzada.

Por otra lado, (Landers & Auer, 2018) manifiestan que existen diferentes definiciones de gamificación que se encuentran en la literatura popular, siendo particularmente resaltante la que contradice la importancia de la gamificación como tal e indica que es sólo una retórica de algunos investigadores de juegos y no la conciben como una empresa legítima sino como una práctica comercial, sin embargo, (Gallego, Molina, & Llorens, 2014), afirman que la gamificación es una técnica que parte del conocimiento científico de los elementos que hacen atractivos los juegos en un entorno de no-juego con el fin de identificar a los usuarios con un contenido específico, de manera significativa y motivadora. Además, se tiene un trabajo de investigación documental realizado por (Cano-García J. , 2018) en el cual concluye que la gamificación es una poderosa herramienta de la cual pueden disponer los docentes para motivar a los estudiantes en la adquisición de sus conocimientos. No obstante, delimita esta herramienta a la manera en la cual el docente determine los objetivos que se desean alcanzar.

Igualmente, (Jiménez-Torres & García-Lázaro, 2015), manifiestan que la motivación es la palabra clave en el proceso de gamificación y por supuesto para ello se debe contar con una actitud positiva por parte del docente ya que la meta es aplicar un aprendizaje constructivista donde el estudiante aprenda a aprender y se enganche al

Geovanna Yescenia Romero-López; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

aprendizaje como lo hace con cualquier juego o videojuego. La gamificación le da al niño y al joven cualidades firmes de confianza, autoestima positiva y criterios de colaboración, lo cual no es posible con la educación tradicionalista en la cual no se asignan actividades de responsabilidad o de criterios hasta no llegar a la etapa adulta, lo contrario a la educación con gamificación, sin embargo, según estos autores, se debe pasar por cuatro periodos importantes en el proceso de gamificación: a) responder a las preguntas importantes, bases del aprendizaje. b) responder a las preguntas de la práctica o la realidad. c) diseñar un sistema de valoración y de clasificación y d) jugar al juego.

Empero, aunque son pocas y a veces contradictorias las investigaciones sobre la gamificación; son numerosas las investigaciones que se han ocupado de explicar el juego/el juego didáctico y la psicomotricidad. En principio se tienen trabajos bastante interesantes sobre el aprendizaje ligado al juego, trabajos como el de (Da Silva de Goncalves, 2003) quien indica que ya en el siglo IV se hablaba de los juegos didácticos debido a que tanto Platón como Aristóteles así lo manifestaban. Ambos consideraban que la educación debía ser impartida en un lugar agradable, cómodo, donde el juego fuera un medio pedagógico primordial y, (Núñez-Hernández & Pabón-Fonseca, 2013) quienes expresan que el juego era algo natural para el hombre y se presentaban juegos en espectáculos y fiestas sagradas.

En otro contexto y sobre la psicomotricidad en especial se tiene que el término se remonta a 1905 y fue acuñado por el neurólogo Dupré quien, al observar las características de algunos niños débiles mentales, puso en el tapete las relaciones entre las anomalías neurológicas y psíquicas con las motrices, según lo cual el niño que es débil mental, es débil en cuanto a su motricidad y de allí que la psicomotricidad ocupa un lugar resaltante en la educación inicial (IPNM, 2010).

Además, están los estudios realizados por (Muñoz-Oyarce & Almonacid-Fierro, 2017) quienes manifiestan que el hombre tiene un aparato perceptual y por esto puede interpretar los fenómenos que envuelven sus sentidos y su memoria, postulando conceptos sobre el mundo que lo rodea y de allí se obtiene el comportamiento y la cognición que hacen posible el aprendizaje que implica la unión del “cerebelo, la memoria, la percepción espacial, el lenguaje, la atención, la emoción, las claves no

Geovanna Yescenia Romero-López; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

verbales e incluso la toma de decisiones, cuestión que implica con fuerza el movimiento y el juego”. Por su parte, (Berruezo, 2008) manifiesta que por medio de la psicomotricidad se desarrolla y comprende el movimiento del cuerpo, ya que es una disciplina de prácticas y técnicas.

Entre los antecedentes más recientes, se tiene el de (Castillo-Vivas, 2015) quien realizó un trabajo titulado “Estrategias que se utilizarán para fortalecer la madurez en el desarrollo psicomotriz de los párvulos del Centro de Educación Inicial "Niños del Nuevo Milenio" de la parroquia Tonsupa”. Fue una investigación de tipo descriptiva-propositiva y de campo, donde se concluyó que la educación inicial es sumamente importante en el proceso educativo y se requiere de docentes capacitados en el desarrollo psicomotriz de los párvulos para fortalecer su madurez cognitiva. Además, se determina el juego como una herramienta importante para lograr los objetivos educativos y psicomotrices.

Otro trabajo resaltante es el de (Maya-Zapata, 2017) quien realizó una investigación sobre “El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del esquema corporal en los niños y niñas del nivel transición del Centro Infantil Casita de Cuentos”. En este Centro se detectaron diversas dificultades en cuanto al desarrollo psicomotor de los niños y niñas y por esto se realizó un estudio sobre esta anomalía. Fue una investigación de índole cualitativa y de campo, donde se aplicaron las técnicas de observación directa y el diario de campo. Los resultados permitieron determinar que el juego es una estrategia que desarrolla la psicomotricidad del niño.

Asimismo, (Mamani-Ticona, 2017) realizó una tesis titulada “Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial”. Este trabajo tuvo como propósito el conocer los significados que los docentes le asignan al desarrollo de las habilidades psicomotrices por medio de los juegos didácticos. Se realizaron encuestas para conocer el significado pedagógico que asignan los docentes del nivel inicial al juego en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de la Unidad Educativa “General José de San Martín” de la ciudad de La Paz, (Bolivia), y los datos arrojaron que el juego es un elemento necesario para el desarrollo psicomotriz, de niños de nivel inicial.

Geovanna Yescenia Romero-López; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

En resumen, la gamificación puede ser importante en el desarrollo psicomotriz de los niños, sin embargo, existen docentes reacios a los cambios y que aún no utilizan esta metodología y por ello se plantea la presente investigación, con el objetivo de determinar la actitud de los docentes hacia la gamificación como estrategia en el desarrollo psicomotriz de los niños y hacer notar la importancia de esta herramienta como una nueva manera para que los niños realicen las actividades psicomotrices de forma divertida, lo cual redundaría en beneficio del niño quien podrá realizar sus movimientos de manera normal y, a la vez en beneficio del docente a quien le será más fácil llevar a cabo su labor en el aula.

## **MÉTODO**

El tipo de investigación es descriptiva con diseño no experimental transversal, los datos se recolectaron en una sola cohorte de tiempo. Por otra parte, la población objeto de estudio la cual representó el total de las personas en estudio y de donde se obtuvieron los datos primarios para la investigación, fueron las docentes de los Centros de Desarrollo Infantil (CDI), antes llamados Centros Infantiles de Buen Vivir (CIBV); Lolita Andrade, de las provincias de Azogues, Cañar, Pancho Negro y Manuel J. Calle. En total 22 docentes (Sarmiento-Arévalo, Erazo-Álvarez, Narváez-Zurita, & Moreno, 2020).

Estos centros de atención infantil aseguran el desarrollo integral de la niñez en primera infancia y dependen de la prefectura de la Provincia, en convenio con el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES). Para la selección de la muestra se hizo de manera aleatoria simple porque el universo es pequeño y se tiene poca dispersión geográfica. En concreto, la muestra fue de tipo censal ya que por lo pequeña de la población se utilizó toda como muestra.

Con respecto a las técnicas empleadas para recolectar la información se utilizó la encuesta y como instrumento, una escala de Likert, con diez preguntas contrastantes, cuyo análisis de fiabilidad por medio del Alfa de Cronbach produjo un resultado de 0,772 lo cual demuestra un porcentaje bastante significativo.

Para la aplicación del instrumento se consideraron los fundamentos éticos de informar debidamente al encuestado sobre la finalidad de la información que se le estaba

Geovanna Yescenia Romero-López; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

solicitando y ofrecer la confidencialidad pertinente. Por último, para la codificación de los datos, se utilizó el software SPSS.

## RESULTADOS

**Tabla 1**

Medidas de tendencia central y variabilidad

		Las técnicas de enseñanza modernas son complicadas en su ejecución	La gamificación es una metodología que distorsiona el proceso de enseñanza	La psicomotricidad trabajada por medio de juegos dificulta la concentración de los niños
N	Válido	22	22	22
	Perdidos	0	0	0
Media		3,95	3,91	4,09
Mediana		4,00	4,00	4,00
Moda		4	4	4
Desv. Desviación		0,785	0,294	0,426
Varianza		0,617	0,087	0,182

**Fuente:** Elaboración propia

La categoría que más se repitió fue 4 (de acuerdo). Cincuenta por ciento de los individuos está por encima del valor 4 y el restante 50% se sitúa por debajo de este valor (mediana). En promedio los participantes se ubican en 3,95; 3,91 y 4,09 respectivamente. Así mismo, se desvían de la media, en promedio (desviación estándar), 0,785; 0,294 y 0,426 unidades de la escala respectivamente.

**Tabla 2**

Las técnicas de enseñanza modernas son complicadas en su ejecución

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	1	4,5	4,5	4,5
	Indiferente	1	4,5	4,5	9,1
	De acuerdo	17	77,3	77,3	86,4
	Muy de acuerdo	3	13,6	13,6	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

**Fuente:** Elaboración propia



Geovanna Yescenia Romero-López; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

La tabla 2, indica que 77,3% de la muestra está de acuerdo con que las técnicas de enseñanza modernas son complicadas y unido a muy de acuerdo con un 13.6%, hace un total de 90.9% que consideran una complicación las técnicas de enseñanza modernas.

### Tabla 3

La gamificación es una metodología que distorsiona el proceso de enseñanza

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Indiferente	2	9,1	9,1	9,1
	De acuerdo	20	90,9	90,9	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 3, se visualiza que el 90,9 de la muestra considera que la gamificación es una metodología que distorsiona el proceso de enseñanza. El resto de los encuestados, es decir, el 9,1% ha sido indiferente ante esta variable.

### Tabla 4

La psicomotricidad trabajada por medio de juegos dificulta la concentración de los niños

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Indiferente	1	4,5	4,5	4,5
	De acuerdo	18	81,8	81,8	86,4
	Muy de acuerdo	3	13,6	13,6	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

La tabla 4, indica que el 81,8% de los encuestados está de acuerdo en que la psicomotricidad trabajada por medio de juegos dificulta la concentración de los niños y unido al 13,6% de los que están muy de acuerdo sería un 95.4% de los docentes encuestados que consideran que los juegos dificultan la concentración de los niños.

Geovanna Yescenia Romero-López; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

En este contexto, la presente investigación nos indica que la gamificación no es recomendable en el desarrollo de la psicomotricidad, sin embargo, distintos trabajos nos indican lo contrario, trabajos como el de (Ferrer-Planchart, 2018), quien utilizó videojuegos como una experiencia educativa, desde la configuración de la gamificación como supuesto metodológico, en estudiantes de sexto grado de educación básica primaria. Consideró que las nuevas tendencias educativas, ofrecen algunas posibilidades para innovar en el trabajo y entre ellas la gamificación puede aportar al desarrollo educativo y psicomotriz de los estudiantes.

Otro trabajo bastante interesante y que refuerza la importancia de la gamificación es la actividad realizada por (Arufe-Giráldez, 2015) quien elaboró algunos juegos en dos materias importantes para la enseñanza de la cultura física en educación inicial y que se basaron en una serie de Netflix, la Casa del Papel. Desarrolló una narración ficticia donde los niños fueron trabajando competencias y objetivos de una manera lúdica y motivadora. Se concluyó que el proyecto ejecutado contribuyó a una mejora del rendimiento en los niños de educación inicial.

Por otra parte (Marín-Díaz, 2015), realizó un trabajo monográfico analizando diversos trabajos sobre la gamificación y allí se demostró la motivación de los estudiantes cuando se usa gamificación y de allí que se consideró la importancia que tiene la gamificación y por ello recomiendan su uso en las aulas de manera abierta.

Así mismo, se tiene el trabajo de (Cano-García, 2018), quien realizó una investigación documental desde diferentes fuentes y herramientas y concluyó que la gamificación es una herramienta bastante interesante que disponen los docentes pero que necesita de un análisis y diseño constante en consecuencia con el nivel de los estudiantes y concretamente en educación inicial se considera para el desarrollo de la psicomotricidad.

Además (Ortíz-Colón, Jordán & Agreda, 2018), llevaron a cabo un trabajo donde demostraron los beneficios del uso de la gamificación en contextos educativos. Se realizó una investigación en diferentes sectores de la sociedad, tales como el sector educación, recursos humanos y otros que se consideraron pertinente y en lo respecta en concreto a la educación se verificó los beneficios que aporta al currículo ya que ayuda a mantener el interés y evita que el proceso de enseñanza/aprendizaje sea

Geovanna Yescenia Romero-López; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

aburrido, disminuyendo de esta manera la deserción escolar, favoreciendo la integración y adquisición de competencias.

## PROPUESTA

Debido a los resultados obtenidos en la investigación realizada para determinar la actitud de los docentes hacia la gamificación como estrategia en el desarrollo psicomotriz y constatar que tienen una actitud negativa al respecto. Se planteó una propuesta con el fin de motivar a los docentes hacia esta estrategia metodológica por la importancia que implica, la misma se detalla a continuación:

**Título:** Taller motivacional docente “El placer de la gamificación”

**Objetivo:** Motivar a los docentes hacia el uso de la gamificación como estrategia en el desarrollo psicomotriz de los niños.

**Tiempo total:** seis horas.

**Metodología:** La propuesta se sustenta metodológicamente en cuatro estrategias didácticas que se consideran importantes, que son: observación, identificación, plan de acción y puesta en marcha.



**Figura 1.** El placer de la Gamificación. Fuente: Elaboración propia

Geovanna Yescenia Romero-López; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

1. Observación: se observará de manera continua la forma en la cual los docentes realizan las actividades durante el desarrollo del taller y se les prestará toda la atención requerida.
2. Identificación: se identificarán las debilidades y fortalezas de cada docente a fin de desarrollar las fortalezas y revertir las debilidades.
3. Plan de acción: se seguirá según las observaciones obtenidas y se podrán realizar modificaciones de ser necesarias.
4. Puesta en marcha (ejecución): se utilizará una metodología activa, comunicativa y participativa en el cual se pretende consolidar el objetivo propuesto.

## Tabla 5

Plan de acción gamificación y psicomotricidad

### Sesión 1

<b>Tiempo</b>	1 hora
<b>Objetivos</b>	Presentar los participantes e integración del grupo
<b>Recursos</b>	Cartulinas, gafete, marcadores
<b>Actividades</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se le solicitará a uno de los participantes que se presente y luego se deberá presentar el que tiene al lado a mano derecha. El segundo participante deberá decir su nombre y el nombre de quien lo antecede. El tercer participante deberá decir su nombre y el nombre de los dos que lo anteceden de no recordarlo el facilitador o facilitadora, deberá decir alguna palabra o frase jocosa que lo guíe y así sucesivamente hasta lograr que el último diga el nombre suyo y el de todos los participantes. Se permite que sean los mismos participantes quienes ayuden a quien se le haya olvidado algún nombre.</li> <li>2. A cada participante se le entregará un gafete con una pequeña cartulina en donde colocará su nombre, hobby y signo zodiacal, con letra grande, visible.</li> <li>3. Cada participante se unirá en pareja con aquel que tenga su mismo hobby o signo zodiacal y hablarán sobre el tema.</li> </ol>

### Sesión 2

<b>Tiempo</b>	1 hora
<b>Objetivos</b>	Desarrollar en el docente la motivación hacia la gamificación
<b>Recursos</b>	Proyector de multimedia, Internet
<b>Actividades</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se les indicará a los docentes que en este momento serán niños y harán actividades como tales.</li> <li>2. Se proyectará el video musical que está en el siguiente enlace: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=n23TOyQtxu4">https://www.youtube.com/watch?v=n23TOyQtxu4</a></li> </ol>

Geovanna Yescenia Romero-López; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

3. Los docentes deberán hacer los bailes que están en el video sobre cabeza, hombros, rodillas y pies.
4. Se discutirá la actividad indicando el facilitador la intención de unir la gamificación con la psicomotricidad, tal cual como se hizo en ese momento y oír las opiniones al respecto.

### Sesión 3

<b>Tiempo</b>	2 horas
<b>Objetivos</b>	Constatar la motivación del docente hacia la gamificación y la psicomotricidad como un aprendizaje divertido
<b>Recursos</b>	Guía de gamificación. (Ferrer-Planchart, La gamificación como herramienta en el trabajo docente del orientador, 2018) <ol style="list-style-type: none"><li>1. Se entregará a cada grupo de estudiantes una guía sobre la gamificación la cual deberán leer y discutir para luego generar sus opiniones sobre el tema.</li></ol>
<b>Actividades</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>2. Se seleccionará un líder de grupo que expondrá las ideas generadas.</li><li>3. Se discutirán las ideas de cada grupo.</li><li>4. El docente debe inducir sobre la importancia de la gamificación en las actividades educativas.</li></ol>

### Sesión 4

<b>Tiempo</b>	2 horas
<b>Objetivos</b>	Realizar actividades de cierre
<b>Recursos</b>	Reproductor de música. Hoja con la canción "Un beso y una flor" <ol style="list-style-type: none"><li>1. Se entregará una hoja con la canción del español Nino Bravo "Un beso y una flor". Se tocará la canción en un reproductor de música para que todos en coro canten la canción y puedan despedirse con propiedad.</li></ol>
<b>Actividades</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>2. Para finalizar el docente debe realizar un cierre donde exponga que todas las actividades se hicieron con la metodología activa de la gamificación y se pudo demostrar la manera tan divertida en la cual se llevaron a cabo las actividades incluyendo las de psicomotricidad que realizaron como si fueran niños.</li></ol>

---

**Fuente:** Elaboración propia

## CONCLUSIONES

En los últimos tiempos se ha destacado que el desarrollo del ser humano se resalta durante los años que van desde el nacimiento hasta los ocho años de edad, donde los niños desarrollan las competencias cognitivas, emocionales, sociales y además se debería formar una buena condición física y mental base para un futuro saludable y por ello en educación inicial el aprendizaje se produce con mayor rapidez y facilidad ya que el niño capta de manera sencilla y espontánea, siendo comúnmente el juego

Geovanna Yescenia Romero-López; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

que prevalece para la motivación del aprendizaje en esta primera etapa de aprendizaje del niño.

Sin embargo, en esta investigación se obtuvo como conclusión que los docentes no están de acuerdo con las técnicas modernas de enseñanza. De hecho, la investigadora ha podido vivenciar como algunos docentes no dejan de utilizar las prácticas tradicionalistas de enseñanza que propone el Ministerio de Educación y no permiten los cambios que exigen las nuevas generaciones y por esto consideran la gamificación como una metodología que distorsiona y no como una herramienta que permite la motivación de los niños.

Además, consideran que la psicomotricidad trabajada por medio de juegos dificulta la concentración de los niños por cuanto se dedican al juego y no al propósito del objetivo que consiste en desarrollar la psicomotricidad como si fuera una obligación y no un gusto porque como se indicó, son personas reacias a los cambios y no comprenden que la generación de nativos digitales quiere dinamismo y agilidad, quiere jugar y aprender.

En este contexto, se tienen algunos trabajos de investigación que confirman la importancia de la gamificación en el desarrollo de la psicomotricidad del niño, por lo cual y según los resultados arrojados y el objetivo de determinar la actitud de los docentes hacia la gamificación como estrategia en el desarrollo psicomotriz de los niños, se puede sintetizar indicando que aun cuando los estudios presentados muestran la importancia de la gamificación.

En general los docentes presentan una actitud negativa por cuanto no están de acuerdo con las técnicas de enseñanza modernas por considerarlas una metodología nueva que no ha sido aún asimilada, por lo cual se hace factible la recomendación de un taller motivacional docente hacia la gamificación como estrategia en el desarrollo psicomotriz de los niños debido a que el juego en educación promueve el solucionar problemas de dispersión e inactividad en el estudiante y además posee múltiples beneficios unidos a las actividades gamificadas ya que le provee al alumno un clima distendido en el cual no existe miedo a cometer errores debido a que tiene el control sobre su aprendizaje.

Geovanna Yescenia Romero-López; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Por lo expuesto y para terminar la exposición, recomiendo a los docentes que consideren el aporte que se quiso transmitir a través de esta investigación y específicamente de esta propuesta que se elaboró con el fin de manifestar la importancia de la gamificación como una herramienta para el desarrollo de la psicomotricidad de una manera motivadora siendo un aprendizaje divertido que los niños en educación inicial necesitan en su proceso de enseñanza, es decir, el artículo en general informa y orienta hacia el concepto de la gamificación como un aprendizaje divertido en el desarrollo de la psicomotricidad debido a que ofrece una metodología basada en pasos sencillos y ofrece muchas dinámicas para ser empleadas en el aula.

## FINANCIAMIENTO

No monetario.

## AGRADECIMIENTO

A los Docentes de la de los Centros de Desarrollo Infantil (CDI), antes llamados Centros Infantiles de Buen Vivir (CIBV); Lolita Andrade, de las provincias de Azogues, Cañar, Pancho Negro y Manuel J. Calle; por apoyar el desarrollo de la investigación.

## REFERENCIAS CONSULTADAS

- Ardila, A. (2015). Historia y clasificación de las apraxias [History and classification of apraxias]. *Revista Neuropsicología, Neuropsiquiatría y Neurociencias*, 15(1), 109-118. Obtenido de <https://n9.cl/q4ix>
- Arufe-Giráldez, V. (2015). *La casa del papel. Un proyecto educativo de innovación y gamificación [The paper house. An educational project of innovation and gamification]*. Obtenido de <https://n9.cl/kw72z>
- Berruezo, P. (2008). El contenido de la Psicomotricidad Reflexiones para la delimitación de su ámbito teórico y práctico [The content of Psychomotricity Reflections for the delimitation of its theoretical and practical scope]. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 62(22), 19-34. Obtenido de <https://n9.cl/igw2c>
- Bello, C. (2019). Comunicación efectiva desde la gerencia educativa. [Effective communication from educational management]. *EPISTEME KOINONIA*, 2(3), 24-40. <http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v2i3.517>

Geovanna Yescenia Romero-López; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

- Caicedo-Coello, J., Vallejo-Valdivieso, P., & Moya-Martínez, M. (2020). Juegos dirigidos y la motivación en estudiantes del décimo año de Educación General Básica. [Directed games and motivation in students of the tenth year of Basic General Education]. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(9), 189-203. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i9.617>
- Cano-García, J. (2018). *Aspectos básicos de la gamificación en las aulas de educación infantil*. Soria: Universidad de Valladolid.
- Cano-García, J. A. (2018). *Aspectos básicos de la gamificación en las aulas de educación infantil [Basic aspects of gamification in early childhood classrooms]*. Soria: Universidad de Valladolid.
- Castillo-Vivas, C. I. (2015). *Estrategias que se utilizarán para fortalecer la madurez en el desarrollo psicomotriz de los párvulos del Centro de Educación Inicial "Niños del Nuevo Milenio" de la parroquia Tonsupa [Strategies to be used to strengthen maturity in the psychomotor devel]*. Esmeraldas: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Obtenido de <https://n9.cl/xy8h1>
- Da Silva de Goncalves, M. O. (2003). *El juego didáctico "carrera en la historia de Venezuela" como estrategia creativa de enseñanza [The educational game "career in the history of Venezuela" as a creative teaching strategy]*. Valencia (Venezuela): Universidad de Carabobo. Obtenido de <https://n9.cl/gj5u>
- De Puy, M., & Miguelena, R. (2017). Importancia de la gamificación en la educación aplicado en entornos de la investigación [Importance of gamification in applied education in research settings]. *15th LACCEI International Multi-Conference for Engineering, Education, and Technology*, 1-10. Obtenido de <https://n9.cl/89gf>
- Ferrer-Planchart, S. (2018). La gamificación como herramienta en el trabajo docente del orientador [Gamification as a tool in the counselor's teaching work]. *Revista Iberoamericana de Educación*, 78(1), 165-182. doi:<https://doi.org/10.35362/rie7813236>
- Gallego, F., Molina, R., & Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje [Gamify a teaching proposal. Designing positive learning experiences]. *XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática*, 1-2. Obtenido de <https://n9.cl/t50y4>
- IPNM. (2010). *Conceptos básicos de Psicomotricidad [Basic concepts of Psychomotricity]*. Montenegro: Instituto Pedagógico Nacional Monferrico. Obtenido de <https://n9.cl/djmwf>
- Jiménez-Torres, A. I., & García-Lázaro, D. (2015). *El proceso de gamificación en el aula [The gamification process in the classroom]*. Madrid: Grin Verlag. Obtenido de <https://n9.cl/fu1k>



Geovanna Yescenia Romero-López; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

- Jiménez-Torres, A., & García-Lázaro, D. (2015). *El proceso de gamificación en el aula*. Madrid: Grin.
- Landers, R., & Auer, E. (2018). Gamification Science, Its History and Future: Definitions and a Research Agenda [La ciencia de la gamificación, su historia y su futuro: definiciones y una agenda de investigación]. *Simulation & Gaming*, 1-23. doi:<https://doi.org/10.1177/1046878118774385>
- Mamani-Ticona, R. F. (2017). *Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial [Significances of play in the development of psychomotricity in early childhood education]*. La Paz: Universidad Mayor de San Andrés. Obtenido de <https://n9.cl/n6eg>
- Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa [The educational gamification. An alternative to creative teaching]. *DigitalEducation*(27), 1-4. Obtenido de <https://n9.cl/p1qn2>
- Maya-Zapata, C. T. (2017). *El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del esquema corporal en los niños y niñas del nivel transición del Centro Infantil Casita de Cuentos [The game as a didactic strategy for the strengthening of the corporal scheme in the boys and ]*. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Obtenido de <https://n9.cl/a3kg>
- Muñoz-Oyarce, M. F., & Almonacid-Fierro, A. (24 de julio de 2017). Cognición, juego y aprendizaje [Cognition, play and learning]. *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*, 1(1), 162-177. doi:<https://doi.org/10.22370/ieya.2015.1.1.576>
- Núñez-Hernández, B. S., & Pabón-Fonseca, J. A. (2013). *Homo Ludens versus Homo Sapiens en historias de cronopios y de famas [Homo Ludens versus Homo Sapiens in chronopios and fame stories]*. Bucaramanga: Universidad Industrial de Santander. Obtenido de <https://n9.cl/insr>
- Ortíz-Colón, A., Jordán, J., & Agreda, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión [Gamification in education: an overview of the state of affairs]. *Educación Pesqui*, 44, 1-17. Obtenido de <https://n9.cl/io2x>
- Sarmiento-Arévalo, I. E., Erazo-Álvarez, J. C., Narváez-Zurita, C. I., & Moreno, V. P. (2020). Estrategias de inclusión para el sistema financiero popular y solidario [Inclusion strategies for the popular and solidarity financial system]. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 671-701. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i10.709>

**Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA**

Año 2020, Vol V, N°1. Especial Educación

Hecho el depósito de Ley: FA2016000010

ISSN: 2542-3088

FUNDACIÓN KOINONIA (F.K). Santa Ana de Coro. Venezuela.

Geovanna Yescenia Romero-López; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

©2020 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).