

Martha Cecilia Peñas-Moreno; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.798>

Gamificación en Centros de Desarrollo Infantil

Gamification in Child Development Centers

Martha Cecilia Peñas-Moreno

martha.penas@psg.ucacue.edu.ec

Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0001-9364-4857>

Darwin Gabriel Garcia-Herrera

dggarciah@ucacue.edu.ec

Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0001-6813-8100>

Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno

cfquevarav@ucacue.edu.ec

Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0001-6813-8100>

Juan Carlos Erazo-Álvarez

jcerazo@ucacue.edu.ec

Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0001-6480-2270>

Recibido: 25 de abril de 2020

Revisado: 26 de mayo de 2020

Aprobado: 14 de junio de 2020

Publicado: 30 de junio de 2020

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación es conocer cómo influye la Gamificación en los niños de educación inicial en entornos lúdicos para el fortalecimiento de la psicomotricidad como instrumento metodológico dentro de un aprendizaje divertido en los Centros de Desarrollo Infantil de la ciudad de Azogues. Metodológicamente se basó en un tipo descriptiva correlacional transversal con cálculo de Chi cuadrado de Pearson. Se evidenció que el uso de la Gamificación y el desarrollo de actividades motrices, dentro de los entornos lúdicos potencia las habilidades y destrezas de los niños; en tal sentido se sugiere que las educadoras apliquen con más frecuencia actividades que contribuyan a un desarrollo eficaz, sobre todo cuando se trabaja en edades tempranas, puesto que se ha comprobado que el actuar a tiempo, fortalece el intelecto, la psicomotricidad y el lenguaje.

Descriptores: Desarrollo del niño; desarrollo motor; experimento educacional; innovación educacional. (Palabras tomadas del Tesoro UNESCO).

ABSTRACT

The objective of the present investigation is to know how the Gamification influences in the children of initial education in playful environments for the strengthening of psychomotricity as a methodological instrument within a fun learning in the Child Development Centers of the city of Azogues. Methodologically, it was based on a cross-sectional correlational descriptive type with Pearson's Chi-square calculation. It was evidenced that the use of Gamification and the development of motor activities, within playful environments, enhances the abilities and skills of children; In this sense, it is suggested that educators apply activities that contribute to effective development more frequently, especially when working at an early age, since it has been proven that acting on time strengthens the intellect, psychomotricity and language.

Descriptors: Child development; motor development; educational experiments; educational innovations. (Words taken from the UNESCO Thesaurus).

INTRODUCCIÓN

La presente investigación parte de la necesidad de ejecutar actividades innovadoras, creativas que ayuden a los niños a desarrollar las destrezas y habilidades en el área psicomotriz, a través de la gamificación; la estimulación en edades tempranas juega un papel fundamental en el crecimiento y fortalecimiento de los músculos de los niños, en especial cuando se trabaja con niños menores de cinco años, pues en estas edades están en pleno desarrollo, a la vez permite tener una mayor y mejor interiorización de aprendizajes nuevos, aprovechando las bondades de la tecnología; en este sentido (Cordero & Núñez, 2018), indica que, el aprendizaje basado en juegos, proporciona al docente oportunidades para un proceso de enseñanza- aprendizaje activo, ya que promueve la motivación, así la clase se vuelve amena y divertida.

La psicomotricidad es favorecida cuando se incrementa la interacción entre la madre y el niño, y esta a su vez se combina con el tiempo que pasa en los centros de desarrollo infantil, tomando en cuenta que su permanencia es mayor que el que pasa en el hogar; allí se da la oportunidad de socializar, permite la movilidad de una manera libre, sin tener la necesidad de tenerlo en los brazos, como muchas de las veces sucede en los hogares, impidiendo un desarrollo psicomotriz óptimo; es necesario promover juegos adecuados que favorezcan al desarrollo integral del niño.

Por otro lado, (Bedford, Pickles, & Lord, 2016) argumenta que el hecho de que el niño camine juega un papel importante, puesto que ya es un avance en su desarrollo, e interactúa con todo aquello que lo rodea, teniendo así la posibilidad de descubrirlo, se ha observado que esta destreza está estrechamente relacionada con las habilidades motoras que interviene en el desarrollo sociocognitivo; por consiguiente, el niño va logrando un aprendizaje importante. La posibilidad de poder caminar, luego de haber permanecido sentado, marca un hito importante en su desarrollo motor, como también sociocognitivo porque va relacionado con el aumento del lenguaje, se ve forzado a vocalizar, emitiendo gesto, y así dándose cambios emocionales; es menester que las educadoras de los centros infantiles planifiquen actividades lúdicas, mismas que permiten a los infantes a actuar a tiempo, en el momento indicado, para evitar en lo posterior

Martha Cecilia Peñas-Moreno; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

problemas de complejidad; cabe mencionar que en estas cortas edades se puede detectar algún déficit en su desarrollo, y así tratarlo a tiempo.

Es así como, la gamificación como recurso didáctico incide favorablemente en el desarrollo integral, este debe ser utilizado como estrategia metodológica en un proceso de constante aprendizaje; la creatividad, e innovación por parte de las educadoras o cuidadoras del niño son parte fundamental en la elaboración de las actividades pedagógicas; en tal sentido en la (Asamblea Nacional Constituyente, 2008), se encuentran reconocidos y garantizados los derechos de los niños/as, mismos que resaltan su importancia en el desarrollo integral, y el acceso mismo a la educación desde tempranas edades con una educación no escolarizada.

Del mismo modo podemos verificar que en él (Asamblea Nacional Costituyente, 2013) se encuentran establecidos los diversos proyectos que mantiene el Estado, como son los Centros de desarrollo Infantil, antes llamados Centros Infantiles de Buen Vivir, mismos que deberán ser de calidad y brindar una atención basada en el afecto, a través de la Gamificación como recurso didáctico en su crecimiento, madurez, y despliegue del intelecto; en tal virtud es preciso proporcionar actividades de estimulación efectivas que potencien sus destrezas, de acuerdo a sus características físicas y psicológicas; que como se ha visto la gamificación como recurso didáctico, es conocida de una manera parcial; en tal sentido, el objetivo de la presente investigación es conocer cómo influye la Gamificación en los niños del sub inicial 1 en entornos lúdicos para el fortalecimiento de la motricidad gruesa como instrumento metodológico dentro de un aprendizaje divertido en los Centros de Desarrollo Infantil de la ciudad de Azogues.

Referencial teórico

La importancia de una estimulación temprana en los primeros años de vida del niño es fundamental, en especial en los primeros años; muchos investigadores como (Albornoz-Zamora & Guzmán, 2016) expresan que el 90% del cerebro se desarrolla en estas edades; no se deja de lado el afecto, pues es primordial para la seguridad y confianza en sí mismo; la alimentación, el entorno social, las atenciones que el niño desde su

Martha Cecilia Peñas-Moreno; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

nacimiento debe recibir son básicas; es su derecho, los padres tienen la obligación de garantizarlos, mismos que están consagrados en la constitución. El niño no llega solo, se requiere de la presencia del adulto, que se le brinde actividades con las que pueda interactuar, haciendo énfasis en el área motriz, los masajes en los músculos le da la posibilidad de poder moverse y así desplazarse, para que el niño tenga contacto con todo aquello que le rodea; en tanto va desarrollando la coordinación, lateralidad; entendidas como procesos evolutivos propios de su desarrollo, que con una estimulación adecuada se obtendrán excelentes resultados.

(Gil-Quintana & Prieto-Jurado, 2019) refiere que el juego como recurso educativo, son actividades que permite al niño recrearse y divertirse, en los más pequeños son naturales, espontáneos, e innatos, no requieren de un aprendizaje anterior; conforme el niño crece, el juego será reglamentado, con normas, que requieren un inicio y un fin. Se indica que el juego posibilita el desarrollo físico, habilidades, técnicas, propias de los juegos; conlleva al niño a tener sus propias vivencias, comprender todo aquello que lo rodea; aprende experiencias distintas como ganar, perder, conocer y por último aceptar las limitaciones.

En este sentido y evidenciando la importancia del juego en el desarrollo del niño, (Gil-Quintana & Prieto-Jurado, 2019) expone que el juego y la gamificación, innova el área educativa, se requiere conocer las características de los juegos con el fin de que el niño participe de forma divertida, espontánea y competitiva, conllevando a que el aprendizaje sea ameno y muy dinámico, dentro de un entorno digital; en este sentido el docente requiere de metodologías activas, con la intención de motivar a los estudiantes para que exploren, creen, e inventen.

En complemento, (Manzano-León, et al., 2020), dan a conocer que la gamificación como técnica educativa estimula al estudiante para desarrollar competencias cognitivas, promueve un aprendizaje, posibilita la resolución de problemas, empodera su trabajo, logrando hacer de su tarea una actividad más atractiva; del (Del Pozo-Serrano, García-Vita, Zolá-Pacochá, & Astorga-Acevedo, 2018), agrega que las tecnologías de la información y la comunicación en los centros educativos de todos los niveles, son medios

Martha Cecilia Peñas-Moreno; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

necesarios para potenciar la formación de las nuevas generaciones; el impacto del internet ocupa un espacio importante dentro del área educativa, lo interesante es buscar herramientas de aprendizaje apropiadas, que coadyuven al desarrollo de los niños.

Hoy en día se dispone de un ecosistema digital atractivo como son los videos, textos, gráficos, sonidos, simulaciones; posibilitando a que los niños interactúen y así tengan una estimulación temprana diferente, misma que debe ser adecuada de acuerdo a su edad; en este sentido se requiere de una mediación entre la tecnología y el educador, puesto que no se podrá mutilar la socialización entre compañeros, más bien deberá servir para construir nuevos escenarios educativos, aprovechando las bondades que ofrece la tecnología multimedia.

Al haber realizado un estudio exhaustivo de la importancia de Gamificación como recurso pedagógico dentro de las actividades lúdicas en los Centro Infantil; (Ruiz-Dávila, Díaz-Tejero, & Montero Pascual, 2010) señala que, la Gamificación como instrumento metodológico, permite estimular a los niños, para que participe en todas las actividades planificadas por las educadoras de los Centros Infantiles; conllevando a los niños a potenciar sus habilidades de forma divertida, espontánea y competitiva, así que el aprendizaje e interiorización de nuevos conocimientos se vuelven a menos, dinámicos; puesto que de por medio existe una premiación o recompensa, lo que permitirá alcanzar el objetivo trazado.

Las actividades lúdicas no se realizan al azar, son aplicadas con base a las características de los niños del sub inicial 1; (Bedford, Pickles, & Lord, 2016) expresa que una manera correcta sin alterar su normal desarrollo, es una adecuada estimulación, misma que da paso a las conexiones en el cerebro, basándose en una constante repetición; por ejemplo, en el área motora gruesa, cuando un niño comienza a gatear requiere una coordinación de las extremidades superiores e inferiores que con la repetición constante se logra una perfección; así también se da un desarrollo neuronal óptimo, las habilidades motoras; al ser constantes y progresivas van mejorando conforme el niño crece; la motricidad fina permite el desenvolvimiento de los músculos pequeños del cuerpo como son los músculos de las manos y dedos, el desarrollo de esta área fina

Martha Cecilia Peñas-Moreno; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

está íntimamente ligado a los elementos anatómicos, fisiológicos, como también sociales, todo aquello ayuda al niño a desarrollarse como un ser funcional dentro de una sociedad. Por consiguiente, (Medina-Alva, Kahn, Huerta, & Sánchez, 2015), nos da conocer que también el desarrollo psicomotor grueso del niño se produce en un sentido cefalocaudal; éste se refiere a los cambios en el cuerpo, como la capacidad de tener control de la cabeza, así también la posibilidad de sentarse, gatear, saltar, caminar, correr, subir y bajar entre otras varias actividades; y al referirse al desarrollo motor fino se da en sentido próximo distal relacionado con el control del cuerpo, como de las manos, para ello se requiere coordinación óculo manual para las actividades de tomar objetos, manipularlos, tapar, destapar, enroscar, desenroscar, y otros.

En este sentido la importancia del desarrollo motor en los niños menores de cinco años, es necesario mencionar algunas actividades que ayudan a las educadoras, para potencializar estas destrezas, mismas que son ejecutadas luego de que el niño haya superado su habilidad de moverse, gatear, caminar, correr, saltar; ante lo (Del Pozo-Serrano, García-Vita, Zolá-Pacochá, & Astorga-Acevedo, 2018), señala que el niño desde los 2 años ya sigue instrucciones, que son dadas por la persona responsable de su cuidado, siempre y cuando exista una estimulación adecuada de por medio, ayudándose de juguetes de colores, y sonidos.

Estas son varias de las actividades que los niños de estas edades pueden realizar cuando tienen una adecuada estimulación; mismas que de acuerdo a su madurez cognitiva y motriz va progresando, para luego realizar actividades con mayor complejidad como lo es: Jugar bolos, lanzar objetos a un punto determinado, caminar sobre puentes de diferentes tamaños, repta por debajo de túneles, pararse en un solo pie, saltar de una determinada altura y muchas otras actividades; por lo tanto la gamificación facilita el desarrollo de la motricidad gruesa como instrumento metodológico dentro de un proceso de enseñanza - aprendizaje.

Así pues, la psicomotricidad tanto fina como gruesa es de mucha importancia, ya que, se pone de manifiesto el control y movimiento del cuerpo en sí, como son los brazos y las piernas, permitiendo desplazarse para explorar y descubrir el mundo que le rodea; según

Martha Cecilia Peñas-Moreno; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

(Bedford, Pickles, & Lord, 2016) nos da conocer que el desarrollo de esta área que va estructurada desde el nacimiento del niño, y éste se irá consolidando hasta los 12 y 15 años; en el estudio de estas áreas de desarrollo posibilita a que las educadoras de los centros de desarrollo infantil tengan un amplio conocimiento de su importancia, y así se logre realizar actividades apropiadas, enmarcadas en el modelo pedagógico como lo es la Gamificación, que como se ha visto genera grandes beneficios en los niños.

Así mismo, (León-Díaz, Martínez-Muñoz, & Santos-Pastor, 2019) señala que el desarrollo de la psicomotricidad requiere de nuevas experiencias, auténticas, relevantes en la vida del niño, por lo que se requiere de procesos de enseñanza- aprendizaje progresivos y significativos, apoyados en metodologías activas, con un carácter lúdico, tomando como eje el juego, trasladado a gamificación como potente herramienta para aprender competencias, trabajar los contenidos educativos, integrar las dinámicas y mecánicas de los videojuegos para incrementar su participación; conllevando a retos, individuales o colectivos, destacando las habilidades motrices en el aspecto de formación educativa.

Cabe mencionar que en los Centros de Desarrollo Infantil se han diseñado rincones de aprendizajes, enfocados a llamar la atención de los niños; son espacios en los que permite desarrollar sus destrezas, que con una correcta orientación de la educadora se sacará el mejor provecho de estas áreas; (Villarreal-Dávila, 2015) manifiesta que en dichos rincones, se proporcionan materiales, que brindan la posibilidad de construir, leer, dramatizar diversas acciones del hogar, como también los niños juegan de una manera libre y espontánea, dando paso a desarrollar la imaginación, sus habilidades cognitivas, motrices, socio afectiva y lenguaje; por lo tanto, las educadoras de los centros de desarrollo infantil deberán poseer las competencias necesarias para trabajar con niños de edades tempranas.

Dentro del currículo de educación inicial del Ministerio de Educación se resalta la importancia de incidir en los tres ejes fundamentales que dan lugar a un desarrollo integral como son: descubrimiento de medio natural y cultural, desarrollo personal y social, y por último expresión y comunicación; estos ejes se fusionan para ser trabajados de una manera organizada y secuencial, todos estos dentro del subnivel inicial 1, y utilizando

Martha Cecilia Peñas-Moreno; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

como metodología en el proceso de enseñanza - aprendizaje “el juego” esencial para el bienestar emocional de las niñas y los niños; el (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014) establece actividades que favorezcan estas áreas, mismas que serán aplicadas en las planificaciones pedagógicas como recursos metodológicos innovadores; tomando en cuenta que el desarrollo de la expresión del esquema corporal posibilita la coordinación, disociación de movimientos, equilibrio dinámico, orientación espacial, se efectúa una serie de ejercicios que dan lugar a desarrollar estas destrezas.

En este sentido, el utilizar Gamificación como recurso didáctico, innovador, creativo para los más chiquitos; mejora su desempeño dentro del ámbito del desarrollo integral, de igual modo, (Parra & Torres, 2018) señala que, la Gamificación permite la creación de una atmósfera relajada y a la vez divertida, posibilita una competencia entre compañeros, o realizar actividades individuales, que conlleva a un aprendizaje significativo, puesto que pone en marcha la utilidad práctica de juego, evitando sentimientos de pérdida; con llevando así a un aprendizaje diferente, con la intención de conseguir mejores resultados.

MÉTODO

La presente investigación mantiene una metodología cuantitativa descriptiva correlacional no experimental con corte transversal, mediante cálculo de Chi-cuadrado de Pearson (Erazo & Narváez, 2020); para el análisis de esta; el instrumento que se utilizó fue una encuesta que se aplicó a 20 educadoras que laboran en los Centros de Desarrollo Infantil del Ministerio de Inclusión Económica y Social de la ciudad de Azogues, para ello se ha validado con el alfa de Cronbach cuyo valor fue de 0,799 de confiabilidad; así también se ha correlacionado con información científica bibliográfica documental.

Refiero a la autora (Gómez-Díaz, 2018), afirman que el uso de la gamificación genera beneficios importantes, puesto que, es una metodología natural y nos sirve como herramienta de aprendizaje en la adquisición de habilidades, ya que es placentera, motivante en la que se premia por conseguir objetivos, superar retos trazados; razón por la cual, las educadoras de los centros infantiles utilizan la Gamificación por su gran importancia dentro del contexto educativo.

Martha Cecilia Peñas-Moreno; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaino; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Diversos estudios señalan la importancia de la Gamificación como recurso didáctico, (Abril-Iza, 2020), señala que el mundo está en constante transformación, la educación no es ajena a los cambios, aquello exige maestras innovadoras, creativas, capaces de transformar los modelos de enseñanza – aprendizaje tradicionales, donde se consideraba que los Centros Infantiles eran solo para que los niños permanezcan allí, mientras sus padres trabajaban; hemos visto que hoy en día no es así, se requiere de perfiles para mencionados Centros, donde se potencia habilidades y destrezas de los niños, razón por la cual, se requiere de maestras que fomenten estrategias que evolucionan como la Gamificación, que contiene elementos de juego, que utiliza incentivos, narración, y muchas estrategias (Cordero-Naspud, Erazo-Álvarez, Narváez-Zurita, & Cordero-Guzmán, 2020).

RESULTADOS

Tabla 1

Relación entre las variables Gamificación e Importancia de innovar conocimientos

			Considera importante innovar sus conocimientos en Gamificación			Total
			Muy Poco	Poco	Mucho	
		Nada	1	0	0	1
Conoce	que	es Muy Poco	1	4	0	5
Gamificación		Poco	0	2	4	6
		Mucho	0	1	7	8
Total			2	7	11	20
Pruebas de chi-cuadrado						
			Valor	Gl	Sig. asintótica (bilateral)	
Chi-cuadrado de Pearson			14.908 ^a	4	0.002	
Razón de verosimilitudes			19.949	4	0.001	
Asociación lineal por lineal			3.567	1	0.059	
N de casos válidos			20			

a. 5 casillas (55.6%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es .06.

Fuente: Elaboración propia.

Martha Cecilia Peñas-Moreno; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Los resultados obtenidos en el análisis de la relación que existe entre Gamificación y la importancia de innovar conocimientos, de acuerdo a la prueba chi cuadrado tenemos que la significación bilateral es inferior de 0,05, demostrando así una asociación entre estas variables y dejando entrever que es muy importante que las educadoras del Centro de Desarrollo Infantil de MIES de la ciudad de Azogues innoven sus conocimientos, así como también se evidencia que conocen a cerca de Gamificación, saben lo importante que es renovar; puesto que es una metodología que influye de una manera positiva en el desarrollo del niño se enmarcado en un proceso de constante aprendizaje, con la finalidad de obtener mejores resultados, aprovechando la tecnología que la tenemos a nuestro alcance.

Tabla 2
 Trabaja la psicomotricidad utilizando la Gamificación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy Poco	2	10,0	10,0
	Poco	8	40,0	50,0
	Mucho	10	50,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0
Pruebas de chi-cuadrado				
		Valor	Gl	Sig. asintótica (bilateral)
	Chi-cuadrado de Pearson	16.908 ^a	4	0.003
	Razón de verosimilitudes	19.949	4	0.001
	Asociación lineal por lineal	3.567	1	0.059
	N de casos válidos	20		

a. 5 casillas (55.6%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es .06.

Fuente: Elaboración propia.

Para el análisis de la variable sobre si trabaja la psicomotricidad utilizando Gamificación, se utilizó el análisis estadístico descriptivo; tabla de frecuencia, obteniendo el mayor porcentaje, es decir las educadoras del Centro de Desarrollo Infantil si trabajan la motricidad gruesa utilizando gamificación.

Martha Cecilia Peñas-Moreno; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaino; Juan Carlos Erazo-Álvarez

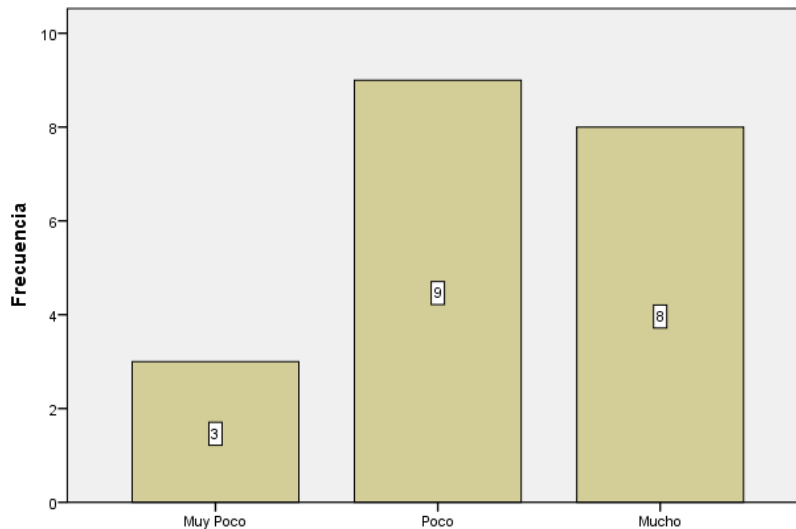


Figura 1. La Gamificación favorece las habilidades y destrezas en los niños. Fuente: Elaboración propia.

Al analizar la variable sobre si conocen que la Gamificación favorece las habilidades y destrezas en los niños, se evidencia que existe un conocimiento parcial sobre este recurso importante; puesto que así lo califican varias investigaciones, por cuanto motiva al niño a superarse a sí mismo. Finalmente si comparamos los resultados obtenidos en el presente estudio con respecto a otros trabajos investigativos se obtiene que:

Así mismo, (Cañete-Ortega, 2019) señala que la Gamificación es un recurso metodológico que beneficia el ámbito educativo, más aún cuando se aplica en los centros de Desarrollo Infantil Integral, por lo que está enmarcado de actividades lúdicas; razón por lo cual, es necesario que se conozca los beneficios de esta metodología, como también se ponga en práctica, fomentando el hábito de utilizar estrategias, métodos, nivel con el fin de conseguir mejores resultados.

Con respecto a la aplicación de esta metodología que favorece el desarrollo del niño; el autor (Cañete-Ortega, 2019) aporta que, la gamificación como recurso metodológico promueve el aprendizaje, resuelve problemas, produce y recrea experiencias, sentimientos de motivación y autonomía, posibilitando un desarrollo eficaz; es así, que las educadoras de Desarrollo Infantil saben su importancia, en tal sentido, se deberá garantizar un desarrollo Infantil Integral eficaz; en consecuencia, los datos obtenidos en

Martha Cecilia Peñas-Moreno; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

esta investigación concuerda con el autor ya que denota la importancia de promover un aprendizaje activo, lúdico, y bien estructurado; por lo tanto, es predecible que las educadoras actualicen sus conocimientos.

Como lo menciona también (Gómez-Díaz, 2018) que la gamificación genera beneficios importantes, ya que es una metodología natural y nos sirve como herramienta de aprendizaje en la adquisición de destrezas y habilidades.

Según (Velasquez-Cuervo, 2016) expone que, la motricidad de la persona se divide en dos categorías: la gruesa y la fina, haciendo referencia a que los movimientos coordinados desarrollados en la primera infancia permiten a los niños una coordinación entre los movimientos del cuerpo; ojo- mano, ojo-piernas, ojo-brazos, y ojo-pie, logrando cada vez desarrollar habilidades y destreza; se evidencia que las educadoras conocen sobre el desarrollo del área motriz, más aún cuando son potencializadas estas destrezas en edades tempranas.

PROPUESTA

Luego de haber realizado la investigación sobre Gamificación como instrumento pedagógico en los Centros de Desarrollo Infantil, se evidencia que se utiliza de una manera parcial; por lo tanto, se propone utilizar la Gamificación dentro de las actividades lúdicas, puesto que favorece el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de sub inicial 1; por consiguiente, se realiza una planificación, misma que es ejecutada por las educadoras; control a las educadoras con el fin de conocer si beneficia emplear Gamificación dentro del desarrollo integral de los niños, y por último se evalúa los avances de los niños a través de una ficha de observación.

Martha Cecilia Peñas-Moreno; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaino; Juan Carlos Erazo-Álvarez

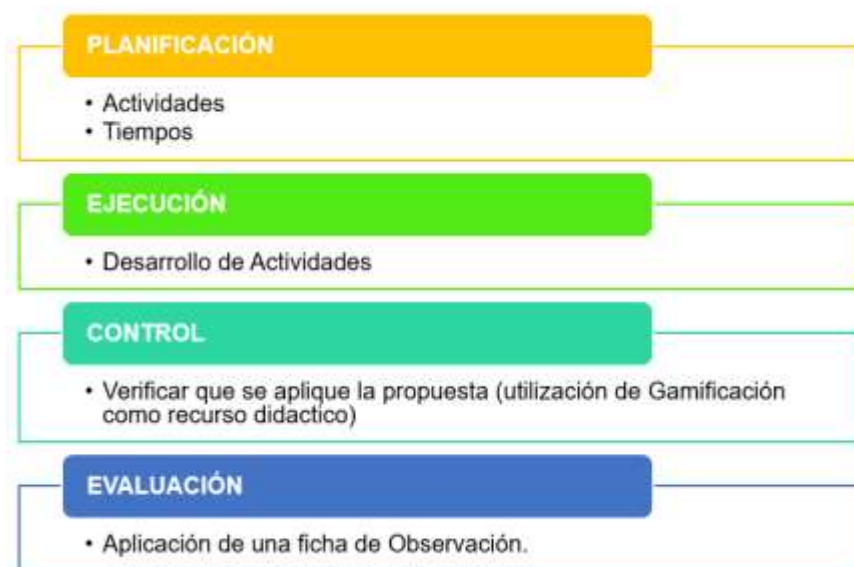


Figura 2. Gamificación en el aula. Fuente: Elaboración propia

Planificación. Es necesario que las actividades estén correctamente planificadas, estructuradas en base a la necesidad de potenciar en los niños habilidades y destrezas en el área de la psicomotricidad, realizando ejercicios de relajación, mismas que se las ejecutarán tres veces por semana en un lapso de 15 a 20 minutos antes de que los niños comiencen el día con sus labores cotidianas; mismas que se las realiza de acuerdo con las características físicas de los niños; que por lo general a estas edades ya poseen la capacidad de dar volteretas, brincar de determinada altura, correr, reptar, subir escaleras, entre otras varias actividades motoras gruesas.

Al emplear la Gamificación como instrumento pedagógico, los niños se motivan alcanzando logros, metas, u objetivos que se han trazado, como lo es el potenciar su psicomotricidad para conseguir mejores resultados.

Ejecución. Los niños realizaran sus actividades programadas, cumpliendo específicamente con las tareas que las educadoras solicitan; por ejemplo, los niños colorean un paisaje, previamente son incentivados, a cumplir con sus deberes, ya que de por medio existe un incentivo o una premiación, pues se verán atraídos a culminar sus actividades; así se cumple con el objetivo trazado por la tutora, entrelazando las

Martha Cecilia Peñas-Moreno; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaino; Juan Carlos Erazo-Álvarez

actividades psicomotrices con Gamificación dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje.

Control. Es menester que se realice un control a las educadoras de los Centros de Desarrollo Infantil para conocer si contribuye o no la aplicación de Gamificación como instrumento pedagógico en las actividades que diariamente son orientadas por las educadoras.

Evaluación. La evaluación dentro de todo un proceso educativo sea o no formal, requiere de una evaluación ya esa cuantitativa o cualitativa; con la intención de saber si existe logros que son pretendidos alcanzar; por lo que es muy importante aplicarla a efectos de evidenciar que la propuesta planteada, tiene o no resultados, aplicando gamificación en el área de la motricidad gruesa; ligada a las actividades lúdicas de los niños, mismas que se las puede cuantificar a través de una ficha de observación; con los siguientes ítems:

1. Cumple con las destrezas (ejercicios de relajación)
2. Culmina las actividades del día
3. Muestra interés al participar de las actividades.

CONCLUSIONES

En el desarrollo de esta investigación se aplicó una encuesta a 20 educadoras que laboran en los Centros de Desarrollo Infantil de la ciudad de Azogues; con el propósito de saber si las tutoras de los niños conocen como influye la gamificación como instrumento pedagógico en los niños de inicial 1 en el área de la psicomotricidad; en lo cual que se evidencia que conocen de esta metodología de aprendizaje, saben lo importante que es para su desarrollo; como también existen educadoras que conocen Gamificación de una manera parcial.

La Gamificación como modelo pedagógico, en esta área, aporta grandes beneficios en el desarrollo de los niños; en la que se pretende conseguir mejores resultados, aprovechando las bondades de la tecnología, generando experiencias positivas al obtener recompensas, logros; sumergidos en competencias que favorecen el aprendizaje dentro de un entorno educativo.

Martha Cecilia Peñas-Moreno; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Es necesario de las educadoras que están frente a los niños, apliquen actividades que contribuyen a un desarrollo óptimo, ya que potencia su psicomotricidad; se ha comprobado que el actuar a tiempo, fortalece los músculos de los niños ya que realiza diversas actividades, mismas que se las ejecuta con un enfoque diferente y sobre todo de una manera divertida.

Aprovechando el entorno digital en el que todos estamos cobijados, se pretende alcanzar un aprendizaje significativo, más aún cuando se trabaja en cortas edades; preparando a los niños para una generación altamente digital, en el que nos obliga a utilizar gamificación como una herramienta educativa del siglo XXI; como ya lo han mencionado varios autores, la plasticidad del cerebro del niño permite una interiorización de aprendizajes nuevos; pues están en las edades del descubrimiento, la exploración, la curiosidad; poniendo en marcha todas sus capacidades, de habilidad y destreza; por ende su cuidadora deberá conocer la importancia de Gamificación, y aplicarla, el saber que es un instrumento pedagógico que contribuye a una desarrollo infantil óptimo.

La Gamificación como instrumento pedagógico permite potencializar destrezas y habilidades bien llevadas por parte de las educadoras responsables del desarrollo infantil integral, las actividades muy bien estructuradas permiten a los niños alcanzar logros, metas u objetivos que se han trazado; por consiguiente, en esta investigación de carácter bibliográfico, no experimental, cuantitativo de nota la importancia de aplicar metodologías activas, a través de la Gamificación.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTO

A las educadoras que laboran en los Centros de Desarrollo Infantil de la ciudad de Azogues.

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Abril-Iza, M. F. (2020). *El uso de la gamificación como estrategia didáctica en los niños con TDAH [The use of gamification as a teaching strategy in children with ADHD]*. UTI. Obtenido de <https://n9.cl/61qm>
- Albornoz-Zamora, E. J., & Guzmán, M. d. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años. centro desarrollo infantil nuevos horizontes [Cognitive development through stimulation in 3-year-old children. child development center new horizons]. *Revista Universidad y Sociedad*, 186-192. Obtenido de <https://n9.cl/9juu>
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador [Constitution of the Republic of Ecuador]*. Monte Cristi: Cooperacion de Estudios y Publicaciones. Obtenido de <https://n9.cl/hd0q>
- Asamblea Nacional Costituyente. (2013). *Código Orgánico de la Niñez y de la Adolescencia [Organic code of childhood and adolescence]*. Quito: Ediciones Legales. Obtenido de <https://n9.cl/fokqq>
- Bedford, R., Pickles, A., & Lord, C. (2016). Early Gross Motor Skills Predict the Subsequent Development of Language in Children with Autism Spectrum Disorder [Las habilidades motoras gruesas tempranas predicen el desarrollo posterior del lenguaje en niños con trastorno del espectro autista]. *Walking predicts language in ASD*, 993-997. doi: <https://doi.org/10.1002/aur.1587>
- Cañete-Ortega, P. (2019). *Uso de la gamificación para el diseño de una U.D reconstruyamos notre dame [Using gamification for the design of a U.D Let's reconstruct notre dame]*. Jaén: Universidad de Jaén Centro de Estudios de Postgrado. Obtenido de <https://n9.cl/7olc>
- Cordero, D. B., & Núñez, M. A. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE [Using gamification techniques to stimulate students' language skills in an ILE course]. *Portal de Revistas Académicas*, 269-291. doi:10.15517/RLM.V0I28.34777
- Cordero-Naspud, E. I., Erazo-Álvarez, J. C., Narváez-Zurita, C. I., & Cordero-Guzmán, D. M. (2020). Soluciones corporativas de inteligencia de negocios en las pequeñas y medianas empresas [Corporate business intelligence solutions in small and medium enterprises]. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 483-513. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i10.703>

Martha Cecilia Peñas-Moreno; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaino; Juan Carlos Erazo-Álvarez

- Del Pozo-Serrano, F. J., García-Vita, M. d., Zolá-Pacochá, A. I., & Astorga-Acevedo, C. M. (2018). *Educación social retos para la transformación socioeducativa y para la paz [Social education challenges for socio-educational transformation and for peace]*. Universidad del Norte. Obtenido de <https://n9.cl/svrk>
- Erazo, J. C., & Narváez, C. I. (2020). La gestión del capital intelectual y su impacto en la efectividad organizacional de la industria de cuero y calzado en la Provincia de Tungurahua - Ecuador [The management of intellectual capital and its impact on the] Recuperado de: <https://n9.cl/52li>. *Revista Espacios*, 254-271.
- Gil-Quintana, J., & Prieto-Jurado, E. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio [Play and gamification: Educational innovation in a society in constant change]. *Revista ensayos pedagógicos*, 91-121. doi:<https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>
- Gómez-Díaz, R. y.-R. (2018). Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia de presente con mucho futuro [Libraries, games and gamification: a present trend with a great future]. *Anuario ThinkEPI*, 125-135. doi:<https://doi.org/10.3145/thinkepi.2018.13>
- León-Díaz, Ó., Martínez-Muñoz, L. F., & Santos-Pastor, M. L. (2019). Gamificación en educación física: un análisis sistemático de fuentes documentales [Gamification in physical education: a systematic analysis of documentary sources]. *Revista Iberoamericana de Ciencias Actividad Física y el Deporte*, 110-124. doi:<https://doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5791>
- Manzano-León, A., Sánchez-Sánchez, M., Trigueros-Ramos, R., Álvarez-Hernández, J., & Aguilar-Parra, J. M. (2020). *El programa "grey place" en integración social [The "gray place" program in social integration]*. Obtenido de <https://n9.cl/hvfdm>
- Medina-Alva, M. d., Kahn, I. C., Huerta, P. M., & Sánchez, J. L. (2015). Neurodesarrollo infantil: características normales y signos de alarma en el niño menor de cinco años [Child neurodevelopment: normal characteristics and warning signs in children under five years of age]. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Publica*, 565-573. Obtenido de <https://n9.cl/eoul>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Curriculo de Educación Inicial [Initial Education Curriculum]*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/educacion-inicial/>
- Parra, E., & Torres, M. (2018). *La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño [Gamification as a didactic resource in design education]*. Obtenido de <https://n9.cl/ahbg>

Martha Cecilia Peñas-Moreno; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Ruiz-Dávila, M., Díaz-Tejero, B., & Montero Pascual, E. (2010). Los videojuegos una oportunidad educativa y de diálogo con los jóvenes [Videogames an educational opportunity and dialogue with young people]. *Crítica*, 70-74. Obtenido de <https://n9.cl/goi4>

Velasquez-Cuervo, M. (2016). *Efectos del uso del material educativo digital verb forest en el desarrollo de competencias comunicativas en inglés: un estudio de caso* [Effects of the use of the verb forest digital educational material on the development of communication skills in Eng]. Obtenido de <https://n9.cl/rhl1g>

Villarroel-Dávila, P. (2015). Recorrido metodológico en educación inicial [Methodological journey in initial education]. *Sophia*, 154-170. doi:<https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.07>

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/>).