



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**TRABAJO DE TITULACIÓN DE GRADO PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE GRADO EN LA CARRERA DE
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN INICIAL**

PROYECTO INTEGRADOR

**TEMA: LA GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE MOTIVACIÓN AL
APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN
BÁSICA VISIÓN DEL FUTURO DEL CANTÓN SIMÓN BOLÍVAR.**

Autores:

Granda Jiménez Mellany Denise

Mera Nuñez Joselyn Penélope

Tutor:

MSc. Jenny Fabiola Montes Párraga

Milagro, Marzo 2022

ECUADOR

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado en primer lugar a nuestro creador, por siempre bendecirme y permitirme estar en este momento tan importante para mi formación profesional; a mis padres: José y Yesenia, a mis hermanos Kimberly, John y Sebastián por confiar en mí, pero sobre todo por apoyarme incondicionalmente en cada momento de mi vida.

Mellany Denise Granda Jiménez

Dedico este trabajo de investigación a mis padres Enrique y Mayi, a mis hermanos Cristhian y Andy, quienes con su infinito amor, apoyo y consejos me han permitido cumplir esta meta y a no rendirme en el camino.

A mis hijos Maykell y Richard, por ser ellos mis mayores tesoros y fuente de motivación en la vida.

A mi pareja que a pesar de que seamos polos opuestos en ciertas ocasiones, ha estado conmigo en todos estos años de estudio brindándome su apoyo y motivación para que esta meta fuera posible.

Joselyn Penélope Mera Núñez

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi agradecimiento a todos quienes forman parte de la Universidad Estatal de Milagro, a los miembros de mi facultad, a mis docentes por la enseñanza otorgada que hicieron posible mi formación; a mis amigas, especialmente a mi compañera de proyecto quien con su ayuda logramos desarrollarlo. Finalmente quiero agradecer a una persona importante, que ha estado presente en la realización de este proyecto, mi tutora MSc. Jenny Montes, quien con sus conocimientos guio e hizo posible que el trabajo sea un éxito.

Mellany Denise Granda Jiménez

Agradezco primeramente a Dios por haberme guiado y bendecido a lo largo de mi carrera. A mis padres Enrique y Mayi, por alentarme a seguir con mis estudios e inculcarme buenos valores. A mis familiares que de una u otra manera me han ayudado. Mis amigas Dayanna, Erika, en especial a mi amiga y compañera de proyecto Mellany, que con mucho esfuerzo hemos logrado este gran sueño. También agradezco a la Universidad Estatal de Milagro, a sus docentes, principalmente a mi tutora MSc. Jenny Montes, quien con su asesoramiento brindado se logró la culminación de este proyecto.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
ÍNDICE GENERAL.....	iv
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	2
CAPÍTULO 1.....	3
1.1. INTRODUCCIÓN.....	3
1.2. Planteamiento del problema.....	4
1.3. Formulación del problema.....	6
1.3.1. Pregunta general.....	6
1.3.2. Preguntas específicas.....	6
1.4. Objetivos.....	6
1.4.1. Objetivo General.....	6
1.4.2. Objetivos Específicos.....	6
1.5. Justificación.....	7
1.6. Marco Teórico.....	8
1.7. Fundamentación teórica.....	10
1.7.1. Gamificación.....	10
1.7.2. Motivación en el aprendizaje.....	10
1.7.3. Aprendizaje.....	11
1.8. Estrategias que van a ser aplicadas:.....	12
1.8.1. Quizizz:.....	12
1.8.2. Educaplay.....	12
1.8.3. Liveworksheets:.....	13
1.8.4. Mobbyt.....	14
1.8.5. Word Wall.....	15
1.8.6. Jigsaw Planet.....	16

1.9. Fundamentación legal	17
CAPÍTULO 2	19
2. METODOLOGÍA.....	19
2.1. Tipo de investigación:	19
2.2. Diseño:	19
2.3. Métodos:.....	21
2.4. Población y muestra:	21
2.5. Técnicas:.....	22
2.6. Instrumentos:.....	22
2.7. Análisis de contenido:	22
CAPÍTULO 3	23
3. RESULTADOS (ANÁLISIS O PROPUESTA).....	23
CONCLUSIONES.....	28
RECOMENDACIONES	29
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30
ANEXOS	33

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 (Página de actividades, Quizizz,2021)	12
Ilustración 2 (Página de actividades, Educaplay,2021).....	13
Ilustración 3 (Página de actividades Liveworksheets,2021)	14
Ilustración 4 (Página de actividades, Mobbyt,2021)	14
Ilustración 5 (Página de actividades, WordWall, 2022).....	15
Ilustración 6 (Página de actividades, Jigsaw Planet,2021)	16
Ilustración 7 Evidencia Liveworksheets	34
Ilustración 8 Evidencia Quizizz.....	34
Ilustración 10 Evidencia Mobbyt	34
Ilustración 11 Evidencia Jigsaw Planet	34
Ilustración 12 Evidencia Educaplay	34
Ilustración 9 Entrevista a la docente.....	34

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población y Muestra	22
Tabla 2 Análisis de la entrevista a la Docente	23
Tabla 3 Ficha de Observación aplicada al desarrollo de las clases	26

Título de Trabajo Integración Curricular: LA GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE MOTIVACIÓN AL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA VISIÓN DEL FUTURO DEL CANTÓN SIMÓN BOLÍVAR.

RESUMEN

El proyecto se titula La gamificación como estrategia de motivación al aprendizaje en el nivel inicial; el tema surge con los cambios que generó la pandemia dentro del proceso educativo, cambiando totalmente su modalidad, lo que ha ocasionado algunas interrogantes sobre el aprendizaje en los estudiantes. Para comprender la situación, esta investigación se efectuará en la Escuela Básica Visión del Futuro con el objetivo de aplicar la gamificación como estrategia de motivación hacia el aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años. Los datos adquiridos revelaron que el enfoque del proyecto es cualitativo, considerando el hecho que no hacen falta cálculos para desarrollarlo; en cuanto a diseños, se basó en 7, entre ellos: la investigación de campo y aplicada, basadas a la técnica de observación, otra técnica empleada fue la entrevista. Estas detectaron falta de motivación en el aprendizaje. La población que presenta la institución en el nivel inicial es de 27 alumnos y 2 docentes, de ello, la muestra que se tiene es 23 niños y 1 docente. Como respuesta a la necesidad presentada se llegó a la conclusión de implementar algunas estrategias de gamificación tales como: WordWall, Mobbyt, Livewroksheets, etc. Aquellas herramientas provocaron en los niños mucho interés, logrando afianzar sus conocimientos. De ello resulta necesario mencionar la importancia que tienen estas herramientas en la educación y lo indispensable que es, que los docentes conozcan y estén al tanto de la diversidad de estrategias innovadoras que existen.

PALABRAS CLAVE: Gamificación, Motivación, Estrategias, Aprendizaje.

Título de Trabajo Integración Curricular: GAMIFICATION AS A
TECHNIQUE OF MOTIVATION TO LEARN IN CHILDREN FROM 4 TO 5 YEARS
OF THE SCHOOL OF BASIC EDUCATION VISION OF THE FUTURE OF THE
SIMÓN BOLÍVAR CANTON.

ABSTRACT

The project is entitled Gamification as a motivation strategy for learning at the initial level; the issue arises with the changes generated by the pandemic within the educational process, totally changing its modality, which has caused some questions about learning in students. To understand the situation, this research will be carried out at the Vision of the Future Basic School with the aim of applying gamification as a motivation strategy towards learning in children from 4 to 5 years old. The data acquired revealed that the approach of the project is qualitative, considering the fact that no calculations are needed to develop it; in terms of designs, it was based on 7, among them: field and applied research, based on the observation technique, another technique used was the interview. These detected a lack of motivation in learning. The population that presents the institution at the initial level is 27 students and 2 teachers, of this, the sample that is 23 children and 1 teacher. In response to the need presented, it was concluded to implement some gamification strategies such as: WordWall, Mobbyt, Livewroksheets, etc. Those tools provoked a lot of interest in the children, managing to strengthen their knowledge. It is necessary to mention the importance of these tools in education and how indispensable it is, that teachers know and are aware of the diversity of innovative strategies that exist.

KEY WORDS: Gamification, Motivation, Strategies, Learning.

CAPÍTULO 1

1.1. INTRODUCCIÓN

La gamificación hoy en día cumple un papel de gran relevancia en las instituciones educativas, debido a que los últimos dos años, el país ha presentado grandes dificultades dentro del proceso educativo a causa de la pandemia, esto ha generado grandes cambios para toda la comunidad educativa. Es por ello que el presente trabajo de titulación tiene como propósito, dar a conocer el uso de la tecnología e innovaciones, generando en los docentes y alumnos interés y motivación en el proceso de escolarización.

Su importancia radica en la necesidad que presenta la educación actual, por eso es necesario que los docentes durante sus clases, apliquen como estrategia didáctica la gamificación basado en juegos virtuales, herramientas, aplicaciones que favorezcan el aprendizaje y bienestar de los niños, ya que ellos llegan a alcanzar un gran nivel de aprendizaje cuando se encuentran motivados; a través de la gamificación los estudiantes van adquiriendo habilidades y conocimientos que enriquecen su aprendizaje para garantizar un buen rendimiento académico.

Actualmente la educación ha dado un giro inesperado pasando de lo presencial a lo virtual, cambiando los métodos de enseñanza – aprendizaje. Por ende, los docentes deben prepararse con nuevas estrategias que motiven y transmitan valores, conocimientos y hábitos a través de la adaptación digital ya que son ellos el principal gestor de conocimientos y deben estar preparados para los retos que presentan hoy en día en la educación.

Esta investigación se divide en tres capítulos los cuales darán a conocer sobre la gamificación como motivación en la enseñanza y aprendizaje que en la actualidad se vive

en las Instituciones Educativas. Mediante la investigación de campo se ha demostrado la importancia de la gamificación como motivación que hoy en día se requiere en los estudiantes obteniendo un buen desempeño académico en los alumnos de Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Visión del Futuro. Se darán a conocer las diferentes plataformas y herramientas educativas tanto al docente como a sus estudiantes, con estos elementos se estimula y potencia el esfuerzo de ellos.

1.2. Planteamiento del problema

En el presente Proyecto de Titulación se abordará la problemática del uso de la gamificación en la que se hace alusión a la metodología con la que se maneja la educación actual; si bien es cierto la enseñanza tradicional que existía ha ido cambiando constantemente gracias a los avances tecnológicos, pero es ahora donde la tecnología se vuelve imprescindible, formando parte del contexto educativo. Por ello, considerando al juego como eje principal en la educación se estima a las herramientas de gamificación, las cuales (Saucedo , Cedeño , y Hurtado , 2020), las denomina: “herramientas tecnológicas que mediante estrategias de técnica de juego apunta al incentivar la motivación y el aprendizaje en línea” (p.89); este método innovador representa sin duda alguna un aprendizaje constructivista.

Con el cambio a la educación virtual, fue necesario que las autoridades competentes se pronunciaran al respecto, esto con el afán de guiar y respaldar el trabajo que el docente debe desarrollar para continuar con el proceso educativo, es así, que se afirma lo siguiente:

El Ministerio de Educación y la Subsecretaría de Educación Especializada e Inclusiva, a través de la Dirección Nacional de Educación Inicial y Básica, ha elaborado estos lineamientos para orientar a la comunidad educativa y a las autoridades nacionales, zonales y distritales en el ejercicio del derecho ciudadano a elegir el servicio educativo extraordinario de Educación en Casa para sus hijos e

hijas, de acuerdo con sus principios, creencias y valores. (Ministerio de Educación, 2020, p. 6)

Debido a este hecho, es preciso reconocer la incidencia que esto provoca en los educadores e instituciones para continuar con el quehacer educativo desde la modalidad online. Con la aplicación del plan nacional la educación debía continuar, con la mano de representantes quienes serían factores fundamentales dentro de este proceso. La educación se mantuvo así dos años seguidos es decir, dos periodos lectivos (2020 – 2021) (2021 – 2022) durante estos periodos el rol del docente ha estado inmerso en la tecnología e innovación en busca de un mejor desempeño académico; no obstante, pese a las metodologías aplicadas desde que inicio el plan se han manifestado algunas dificultades no solo por parte de los estudiantes, sino también, padres de familia y docentes, quienes presenciaron un cambio drástico en el sistema educativo, adaptándose al instante sin conocimientos previos.

La problemática en la que se basa el proyecto está en uno de los inconvenientes que ha traído el plan y es el de la desmotivación que presentan algunos o la mayor parte de los estudiantes frente a una enseñanza online, como es de conocer, la modalidad fue repentina, lo que generó preocupaciones, miedos e intrigas a algo nuevo que era para todos. Por esta razón, la aplicación de la gamificación en la educación resulta novedosa e interesante, pues trae consigo juegos y contenidos significativos para divertirse y aprender.

Por ello, este Proyecto Integrador será desarrollado en la Escuela De Educación Básica Particular “Visión Del Futuro” situado en la Parroquia Lorenzo de Garaicoa del Cantón Simón Bolívar, Provincia del Guayas; para llevar a cabo una nueva técnica de enseñanza – aprendizaje a las aulas de la institución de quien está a cargo la directora MSc.

Ninfa Macías Burgos, quien permitió desarrollar el proyecto al área de inicial, específicamente al aula de inicial 2.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Pregunta general

- ¿Cómo la gamificación se convierte en estrategia de motivación hacia el aprendizaje?

1.3.2. Preguntas específicas

- ¿Qué herramientas innovadoras se utilizan en inicial 2?
- ¿Qué estrategias de motivación aplicar en los niños?
- ¿Qué herramientas de la gamificación emplear para lograr un aprendizaje significativo?

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

- Establecer la incidencia entre la gamificación como estrategia de motivación y el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años de edad de la Escuela de Educación Básica “Visión del Futuro” del cantón Simón Bolívar.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Teorizar sobre los fundamentos relacionados a la gamificación y aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años de edad.
- Determinar las herramientas de gamificación innovadoras que actualmente usan los docentes en sus clases en estudiantes de 4 a 5 años de edad.
- Seleccionar algunas estrategias de gamificación como estrategia de motivación hacia el aprendizaje en los niños de 4 a 5 años de edad.

1.5. Justificación

El tema del proyecto va direccionado a una educación de calidad, es decir, se plantea una enseñanza constructivista en la que el estudiante forme parte de su propio conocimiento; evidentemente este modelo educativo es el que ha tomado la educación cuando se dejó atrás el modelo tradicional, sin embargo, la realidad es otra. Con el plan ya mencionado la enseñanza de una u otra manera se ha visto afectada, es por ello que surge la necesidad de aplicar la gamificación dentro de las aulas de clase, para apoyar al docente y despertar en los estudiantes el interés de aprender.

Debido a la virtualidad fueron varias las plataformas usadas para continuar con las clases, entre ellas Google meet, Skype, Zoom, etc. Esta última plataforma llamada zoom, fue aquella que la Escuela Visión del Futuro acopló para que sus docentes puedan impartir sus lecciones diariamente. La escuela actuó oportunamente junto a los representantes y alumnos, logrando involucrarse de manera rápida a la nueva modalidad; pese a los cambios, la enseñanza no era igual, no era lo mismo estar en un salón de clases con materiales concretos y espacio físico suficiente para explorar, que una sala de zoom, en la que los niños deban estar sentados frente a un dispositivo.

El interés por la clase se iba perdiendo con cada movimiento, conversación o ruido que había a su alrededor, sin duda alguna para los niños era algo tedioso. De ahí el afán de generar interés en los estudiantes, de aprovechar al máximo los juegos y la tecnología que existe, mejorando y garantizando calidad educativa.

La sociedad posee un papel fundamental dentro de la comunidad educativa, por ende, debe estar preparado para hacer frente a la realidad con la que se maneja el país y esto se da mediante charlas o acompañamiento a los padres enfocándose a la necesidad educativa; así como para los docentes, los padres de familia también formaron parte del impacto que tuvo

la educación; al igual que los niños, los padres van aprendiendo a manejar la tecnología, aún más con las estrategias de gamificación que les permitirá explorar y experimentar recursos innovadores creando nuevas interacciones y conocimientos porque son ellos los encargados de direccionar el aprendizaje desde casa.

1.6. Marco Teórico

La tesis realizada por Gianella Alejandra Carrión Salinas, en España – 2017, titulada “Gamificación en Educación Primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas”, el cual su objetivo fue analizar las posibilidades de aplicación de la gamificación como técnica para la enseñanza y el aprendizaje, con el objeto de ofrecer una propuesta innovadora de gamificación en educación primaria. El trabajo expuso estrategias para incluir la gamificación en la educación, donde una de la más importante era aprovechar la disponibilidad tanto de los docentes como de los estudiantes en el proceso, para así poder incluir a la gamificación en la planificación curricular. A lo largo del trabajo se considera a la gamificación como algo motivador, entretenido, divertido y a la vez trabajo con ejercicios atractivos. Una técnica llamativa y que supone no caer en lo clásico, ni en la monotonía, sino más bien, vivir la experiencia única que se obtiene al alcanzar el objetivo.

La gamificación es la implementación de mecánicas y estrategias que se las utiliza en los juegos que buscan motivar y alcanzar resultados significativos que permiten a los alumnos adquirir y mejorar sus conocimientos y habilidades donde su objetivo principal es el aprendizaje.

En otro trabajo elaborado por Ortiz, Jordán y Agredal en Brasil el 2018, titulado “Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión”, investigaron sobre la gamificación y su implementación en diferentes ámbitos, por lo que su objetivo es hacer una revisión sobre la incidencia y efectividad en el área educativa, debido a la

aportación que presenta en el diseño curricular, lo que ha ayudado a mantener el interés en el alumnado. Su abordaje se basa en investigaciones científicas, optando solo por las más destacadas para llevarlas a cabo. Esta fue aplicada en ambientes escolares y universitarios, formando 2 grupos para la actividad; un grupo con la herramienta de gamificación y el otro de manera tradicional. Su eficacia fue notable; pese a las pequeñas diferencias, las opiniones del alumnado generaron interés, señalaron el dinamismo que hubo al sentirse involucrados en su propio aprendizaje.

Como otro antecedente se encuentra la tesis de (Núñez Sánchez , 2021) titulada “Actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del nivel inicial”, este autor investigó sobre la tecnología en la educación y los recursos didácticos como lo es la gamificación. Con la pandemia, el docente ha tenido que prepararse e involucrarse en herramientas online proporcionando actividades interactivas a sus estudiantes. En base a eso, su objetivo consiste en exponer la visión docente en torno a las actividades, herramientas o medios utilizados en el nivel inicial de la Unidad Educativa El Oro; para ello se realizó encuesta a docentes con el fin de recopilar datos de sus vivencias en cuanto al tema ya mencionado; de esto, se obtuvo que los recursos empleados son Zoom, Teams, WhatsApp y para presentaciones Power Point.

El análisis fue a través de fichas de observación, en los cuales se pudo evidenciar que no se hacía uso de herramientas online y no se trabajaba de manera óptima la expresión verbal; con ello se pudo demostrar que existen herramientas prácticas que contribuyen a una buena enseñanza. Después de evaluar los resultados se decidió que la gamificación si aporta en los niños de inicial.

1.7. Fundamentación teórica

1.7.1. Gamificación

Es una técnica, método y estrategia de enseñanza que se basa en elementos de juegos que contribuye de manera positiva en la educación con el fin de mejorar habilidades y obtener conocimientos dentro de una actividad o tarea. La gamificación es una de las nuevas estrategias que tiene como fin potenciar la motivación, concentración y esfuerzo de los estudiantes, actualmente este método está abriendo nuevos horizontes a la enseñanza y aprendizaje con actividades dinámicas y divertidas propias del juego, que va desde los niños hasta los adultos.

Este método de enseñanza consigue motivar a los alumnos por su carácter lúdico. Es un tipo de aprendizaje que hace referencia al propio estudiante en seguir jugando y así alcanzar su objetivo e incentiva el ánimo de superación, ya que es una manera divertida de aprender y genera una experiencia agradable en el alumno.

1.7.2. Motivación en el aprendizaje

La motivación en el aprendizaje es uno de los componentes más fundamentales en el desarrollo integral de los niños, ya que este elemento permite alcanzar de una mejor manera los conocimientos que se imparten en las instituciones educativas siempre y cuando exista este estímulo como motor dentro de las aulas de clases. Una actitud motivadora favorece positivamente en el aprendizaje de los estudiantes, no obstante, no solo es un trabajo del docente, también lo es de los padres de familia, para así obtener mejores resultados en el rendimiento académico.

Es importante conocer que la motivación es primordial en el aprendizaje de los estudiantes, porque de esta manera se crea en ellos hábitos y habilidades en las primeras

etapas del aprendizaje. Sin lugar a duda, si el docente presenta una actitud motivadora dentro del aula de clases hará que los estudiantes tengan una conducta participativa en las diferentes actividades que se propongan, estarán motivados a experimentar, investigar y aprender, perfeccionando en ellos su confianza y autoestima.

¿Cómo motivar a los estudiantes?

Una buena manera de motivar a los estudiantes es estableciendo puntos positivos desde sus primeras etapas favoreciéndolos en el aprendizaje. Motivar a los estudiantes debe implicar:

- **Refuerzo positivo.** Apoyarlos mediante actitudes positivas, de este modo se está motivando al estudiante a seguir intentándolo y vencer el fracaso.
- **Utilizar diferentes metodologías.** Se conoce que cada alumno es un mundo, es por eso que se debe realizar diferentes actividades para que todos puedan disfrutar en lo que más les gusta.
- **No tener miedo a innovar.** Aplicar la gamificación en el aula de clases, adoptándola a las diferentes necesidades de los estudiantes, de esta manera se los motiva a que sigan aprendiendo y divirtiéndose.
- **Ser creativo.** De vez en cuando cambiar el aula de clases por los diferentes espacios de haya en la escuela, ya sea el patio o parque.
- **Buscar lo que les apasiona.** Trata de buscar actividades o juegos que llamen la atención de los estudiantes y despierten en ellos el interés por aprender.

1.7.3. Aprendizaje

Hace referencia a la asimilación o adquisición de nueva información que se da mediante experiencias; esta acción permite nuevas adaptaciones a la persona. Cabe recalcar

que el aprendizaje nunca debe ser forzado, este proceso se da de manera espontánea, dado que cada persona posee su propio ritmo, de ahí la importancia de brindar experiencias representativas que faciliten un buen aprendizaje.

1.8. Estrategias que van a ser aplicadas:

1.8.1. Quizizz:

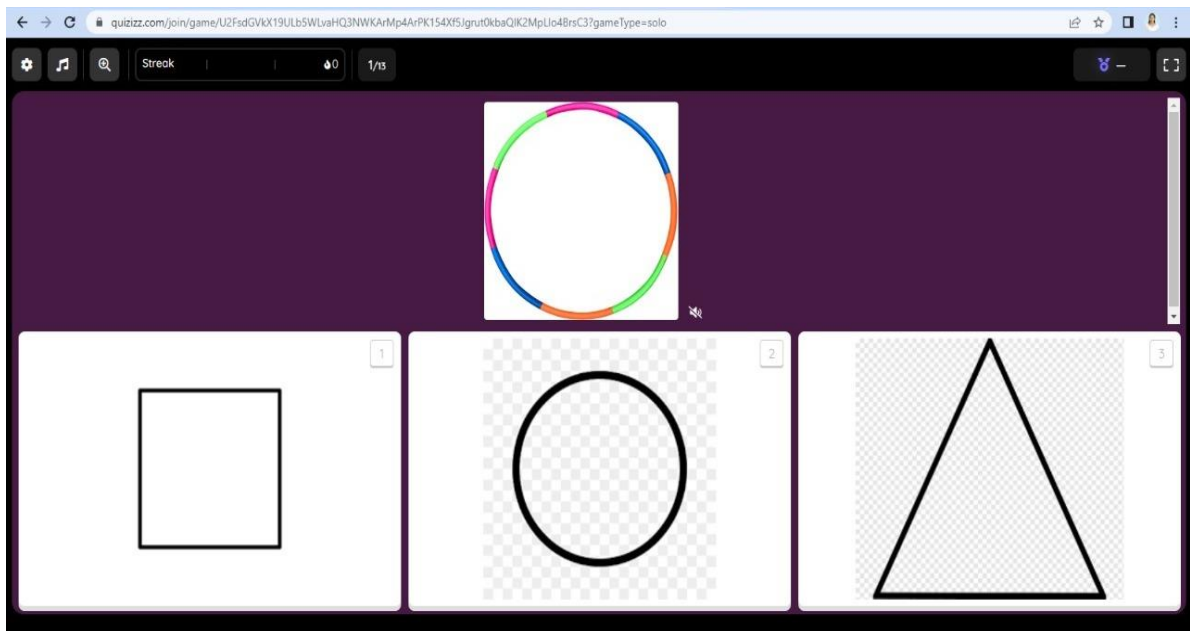


Ilustración 1 (Página de actividades, Quizizz,2021)

Es una web/app gratuita que permite crear cuestionarios online de manera lúdica y divertida, en la que los estudiantes puedan responder a través de un juego. Además, esta herramienta puede ser adaptada y usada en todos los niveles educativos.

Consiste en desarrollar actividades de diferentes áreas o temas, a través de preguntas y respuestas; cada Quizizz cuenta con una plantilla, estas permiten introducir diferentes tipos de respuestas. Lo mejor de todo es que se puede agregar imágenes tanto en preguntas como respuestas, volviéndolo viable para niños de 4 años en adelante. (Zavala, 2021,p. 19-22).

1.8.2. Educaplay

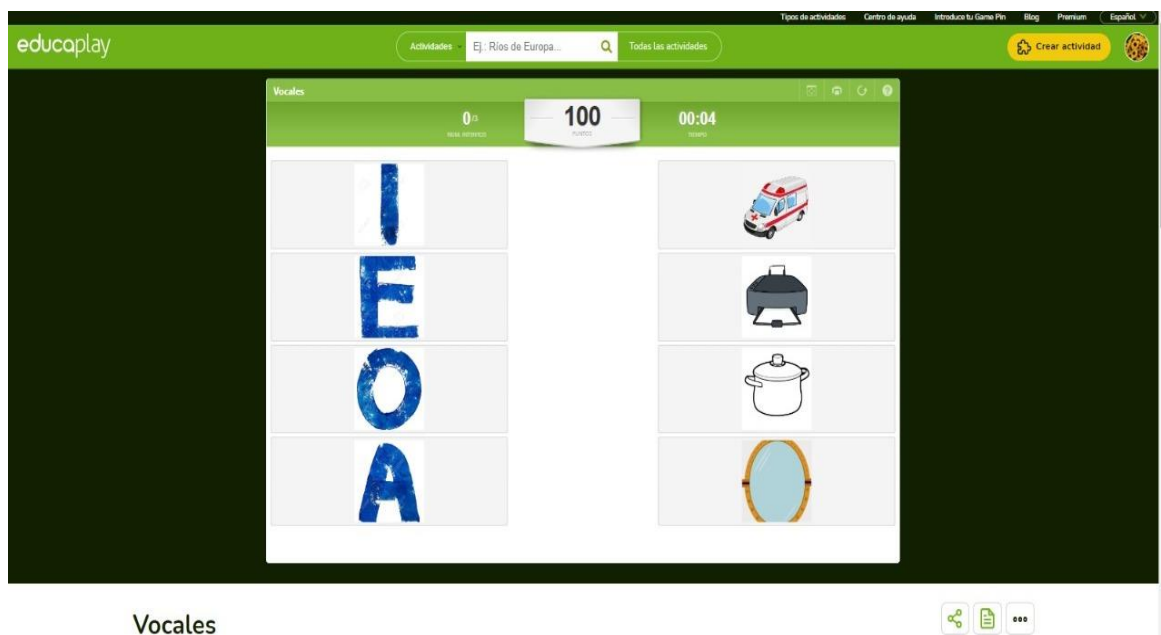


Ilustración 2 (Página de actividades, Educaplay,2021)

Se trata de una plataforma web gratuita en la que se llevan a cabo diversas actividades multimedia, mediante diferentes escenarios, generando así, nuevas participaciones en clase. Su orientación va dirigida hacia usuarios que deseen aprender y enseñar divirtiéndose, posibilitando espacios educativos online.

El uso de Educaplay es sencillo y fácil de manejar; cuenta con diversas actividades educativas, cada una posee un video tutorial en la que explican detalladamente como diseñarlo. Esta herramienta es funcional debido a sus características, pues, para el nivel inicial puede ser empleada la actividad de relacionar, esta es a base de imágenes lo que facilita el acceso a niños de nivel inicial. (Ministerio de Educación Pública Costa Rica, 2020, p. 3-5).

1.8.3. Liveworksheets:

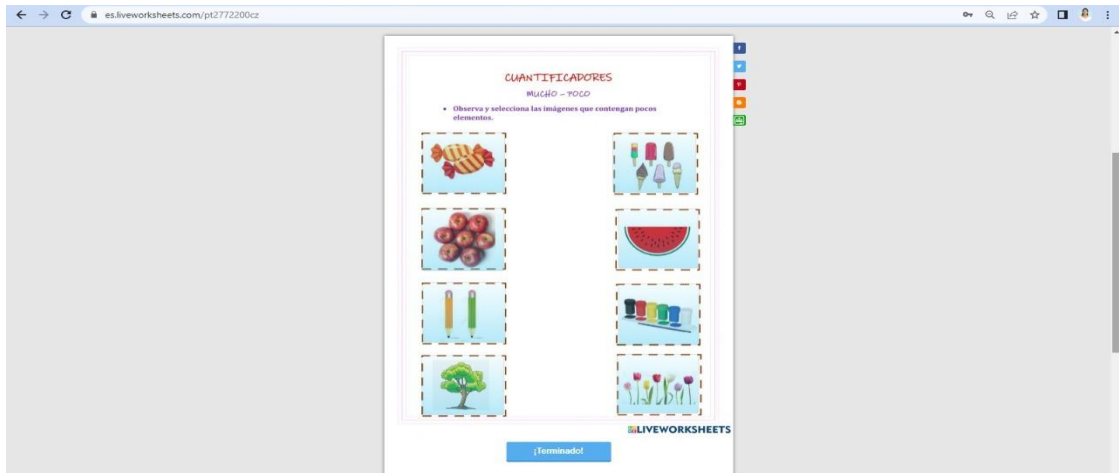


Ilustración 3 (Página de actividades Liveworksheets,2021)

Es una página web gratuita, que hace posible convertir un archivo en pdf o png a una ficha interactiva. Además, cuenta con distintos modelos al momento de crear fichas. La página posee una colección en la que se pueden encontrar fichas de otros docentes con diferentes temas y niveles a los cuales puedes acceder. También dispone de algunos controles para modificar los ejercicios, algunos de ellos son: arrastrar y soltar – unir con líneas - etc. Para poder realizarlos esta herramienta proporciona videos tutoriales que ayuden a desarrollarlo. Y al añadir imágenes a los ejercicios facilita la interacción de los estudiantes. (Ojeda Gallardo, 2021, p. 2-5)

1.8.4. Mobbyt



Ilustración 4 (Página de actividades, Mobbyt,2021)

Es una plataforma online, que consta de un portal de videojuegos educativos gratuitos, y está diseñado para que los usuarios (docentes) cuenten con la posibilidad de crear diversos de tipos de juego, haciendo uso de plantillas prediseñadas.

Su uso es accesible y seguro, la actividad seleccionada es tarjetas de memoria. Esta plataforma se caracteriza por integrar imágenes, favoreciendo así, el acceso a estudiantes. Con esto Mobbyt resulta ser un recurso educativo lúdico, debido a sus videojuegos sencillos que promueven el aprendizaje desde niveles simples hasta más complejos. (Ramírez y Machín , 2019, p. 2-12)

1.8.5. Word Wall

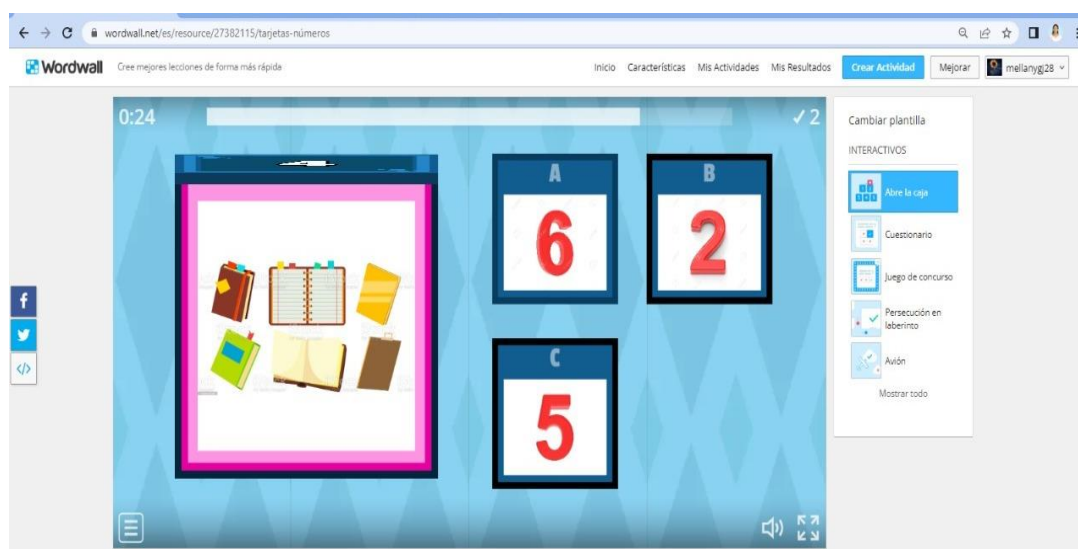


Ilustración 5 (Página de actividades, WordWall, 2022)

Se trata de un sitio web gratuito, que sirve para crear tus propias actividades interactivas, así como también acceder a una actividad ya creada; estos pueden ser ejecutados de manera virtual a través de cualquier dispositivo. Esta herramienta se caracteriza por ser sencilla y a la vez atractiva lo que genera interés en las clases online.

Al iniciar se muestran ejemplos de lo que se puede realizar, considerando las plantillas existentes; algunas de las actividades son: rueda del azar – abre la caja – pares iguales – etc. La actividad realizada es: abre la caja, cabe destacar que cuenta con la función

de cambiar temas y sonidos a cada actividad, con el fin de hacerlo más entretenido y accesible. (Gobierno de Formosa , 2020, p. 1-3)

1.8.6. Jigsaw Planet

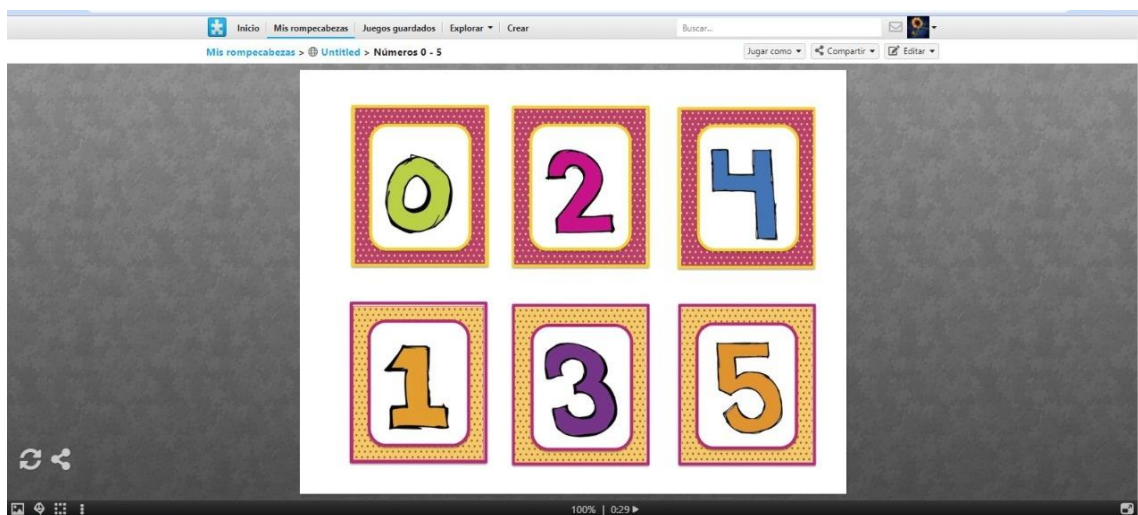


Ilustración 6 (Página de actividades, Jigsaw Planet,2021)

Es una herramienta gratuita, también llamada (planeta de rompecabezas) que permite crear como su nombre lo indica rompecabezas online, a partir de fotos e imágenes de la web; también cuenta con un portal en el que se encuentran varios rompecabezas a los cuales se puede acceder gratuitamente. Debido a su función y características esto puede ser aplicado al ámbito educativo, beneficiando el aprendizaje de los estudiantes.

La página es de fácil acceso y puede ser ejecutado desde cualquier dispositivo. Además de ser atractiva, es novedoso para los estudiantes aprender nuevos contenidos mediante esta actividad, que a pesar de parecer sencilla posee ciertos grados de dificultad como lo son el número de piezas y las formas de ellas, lo que facilita el desarrollo a estudiantes desde el nivel inicial. (Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, 2021, p. 4)

1.9. Fundamentación legal

Como parte de la fundamentación legal, en la Constitución Política del Ecuador, se acentúa el derecho que tienen sus ciudadanos con respecto a la educación, esto se evidencia en los artículos a continuación:

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. **Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional. (Asamblea Constituyente, 2008, p. 7).

Así mismo, es importante citar lo que menciona el Código de la Niñez y Adolescencia (2003) en el artículo 37, resaltando la importancia y garantías que tiene la educación en los niños, niñas y adolescentes:

Art. 37.- Derecho a la educación. – Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda a un sistema educativo que: [...] 4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. (p. 7).

Por otra parte, para este proyecto se vuelve indispensable hacer mención a los acuerdos generados para poder desarrollar la educación en el ámbito del COVID-19. El Ministerio de Educación (2020), en su acuerdo Nro. Mineduc-Mineduc-2020-00020-A, la Sra. María Monserrat Creamer Guillén Ministra De Educación menciona: “**PRIMERA.** - Durante el periodo de suspensión de clases dispuesto con el presente Acuerdo Ministerial,

las instituciones educativas podrán utilizar las plataformas tecnológicas que el Ministerio de Educación establezca, con el fin de impartir clases de manera virtual y/o a distancia” (p.3).

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

En el presente trabajo se abordó el tema de la gamificación como técnica de motivación al aprendizaje en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Visión del Futuro del cantón Simón Bolívar.

2.1. Tipo de investigación:

El trabajo se fundamentó en la metodología cualitativa, según los autores: (Hernández Sampieri, Fernández Collado, y Baptista Lucio, 2006) esta metodología “utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación" (p. 8). Por lo que, para el desarrollo de este trabajo esa definición se ajustó; dado que al determinar la problemática que presentaban los niños en el nivel inicial, el método que se aplicó no requería de datos numéricos ni experimentos. De acuerdo a las observaciones y entrevista realizada a la docente, fue posible reconocer lo necesario que es implementar en el proceso educativo métodos innovadores pero sobretodo dinámicos, que permitan captar la atención en sus estudiantes al momento de aprender.

2.2. Diseño:

En la investigación se pudo evidenciar que existen algunos diseños que han fusionado bien, lo cual ha proporcionado apreciaciones lógicas en busca de una mejora; por ello empezamos con la Investigación acción; este diseño va direccionado a dar soluciones presentadas dentro de un grupo, los mismos que serán participes del proceso; teniendo en cuenta la referencia, este proyecto se basó en ello, porque al hallar la problemática en el

curso de inicial 2, que es la falta de motivación en el aprendizaje, los niños serán participes en la aplicación de nuevas estrategias de gamificación.

Descriptivo: su objetivo es dar a conocer las características; por ello al estar en contacto con la realidad se puede observar y exponer aspectos importantes que necesitan ser abordados; partiendo desde preguntas básicas tales como: ¿El proceso de enseñanza actual? ¿Qué estrategias aplica? ¿En qué consisten las estrategias de gamificación?

Explicativa: proporciona información detallada, enfatizándose en las causas a las interrogantes presentadas con el fin de conocer a cabalidad la situación, de ahí necesidad de saber cómo surge la necesidad de aplicar estrategias de gamificación.

Aplicada: está orientada a la ejecución, es decir, evalúa y contribuye con la solución. Se sustentó en este diseño porque busca resolver un problema práctico, dando lugar a las observaciones y hechos sucedidos en clase permitiendo llevar a cabo la estrategia que se desea emplear, las cuales son: herramientas de gamificación, las mismas que serán aplicadas en los niños en clase para trabajar cualquier área y favorecer su aprendizaje.

Investigación de campo; hace referencia a la recolección de información, partiendo desde la observación e interacción del entorno. Se ajustó al proyecto porque hubo la oportunidad de presenciar las actividades con los niños en clase; lo que llevó a emplear las técnicas de observación y entrevista.

No experimental; la investigación es no experimental, porque como su nombre lo indica no se realizan experimentos para recabar información; sino que permite tener datos observables a fin de conseguirlos. Así es como por medio de las experiencias adquiridas en clase se comprobó la falta de motivación en los niños al momento de aprender.

Transversal: es observacional, estudia las evidencias captadas dentro de un periodo de tiempo a un grupo predeterminado; lo que hizo ajustarse a la investigación es que el desarrollo del proyecto consistió en proponer estrategias de gamificación al curso de inicial 2, con niños y niñas 4 a 5 años.

2.3. Métodos:

Los métodos utilizados en el proyecto fueron el empírico e inductivo – deductivo; es empírico porque hace referencia a la experimentación del caso, es decir, recolectar información a través de la observación. Esto hizo posible identificar lo que sucedía con el aprendizaje en los niños desde la nueva modalidad; al estar presentes en las clases de zoom con la docente se apreció como era la enseñanza virtual, qué actividades eran realizadas, que estrategias empleaba y como respondían los niños ante esa modalidad. Es inductivo – deductivo, porque se basa tanto en los sucesos ocurridos como la explicación de los mismos; empezando con la determinación del problema hasta su solución. A través de las vivencias adquiridas y el análisis de las dificultades que se presentan en clases se obtuvo como resultado la falta de motivación.

2.4. Población y muestra:

El proyecto será aplicado en la Escuela Básica Visión del Futuro; de manera general en el área de inicial la población de estudiantes es de 27 niños y docentes 2, una docente por cada nivel. En cuanto a la muestra se ha designado el curso de inicial 2 el cual consta de 23 estudiantes y 1 docente.

Tabla 1

Población y Muestra

Participantes	Población	Muestra
Estudiantes	27	23
Docentes	2	1
Total	29	24

Elaborado por Granda y Mera, 2022

2.5. Técnicas:

En el presente proyecto de investigación para la recolección de datos, se utilizó como técnicas la entrevista y la observación, mismas que fueron aplicadas a la docente y alumnos de inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Visión Del Futuro del cantón Simón Bolívar.

2.6. Instrumentos:

El instrumento utilizado en la entrevista fue: el cuestionario, con un total de 6 preguntas dirigida a la docente, mientras que en la observación se utilizó la ficha de observación aplicada a los estudiantes de la Escuela De Educación Básica Visión del Futuro del cantón Simón Bolívar.

2.7. Análisis de contenido:

Para la interpretación de los datos obtenidos en la entrevista se realizó un análisis de contenido, el mismo que se hace analizando las respuestas que provienen de la docente y que sirven para fundamentar lo planteado en la investigación.

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS (ANÁLISIS O PROPUESTA)

Tabla 2

Análisis de la entrevista a la Docente

Pregunta	Respuesta	Interpretación
1. ¿Cree que es necesario actualmente aplicar estrategias que permitan la motivación de la clase? ¿Por qué?	Si, definitivamente; porque los niños en esta nueva modalidad de educación en línea se desconcentran y pierden el interés al estar detrás un dispositivo recibiendo la clase; por ello, creo que es necesario, así se facilitarían la enseñanza y se potenciaría el interés de los estudiantes.	La docente revela lo necesario que es aplicar estrategias para la motivación de la clase, esto es, porque los estudiantes al estar interesados en las actividades, prestarán más atención, querrán ser partícipes de las actividades en clase, lo que posibilitará un aprendizaje
2. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza al impartir su clase?	Además de la plataforma zoom, hago uso de power point, un programa por el cual diseño y realizo las actividades para trabajar y por último WhatsApp, ya que por ese medio les comparto el material y tareas a los padres de familia.	Debido al cambio de modalidad y al desconocimiento de las herramientas digitales educativas, la docente ha hecho uso de los recursos más convencionales que surgieron en la educación, tales como Zoom, PowerPoint y WhatsApp; pero considera que la gamificación es importante hoy en

		día ya que el juego es un eje principal en la educación.
3. ¿Cómo se ha desarrollado la enseñanza en inicial 2 de manera virtual?	Ha sido todo un reto, llevar a cabo la clase mediante zoom ha resultado en los niños algo rutinario; no comprenden la nueva modalidad en la que se trabaja, para ellos fue algo nuevo.	Fue evidente el desafío que hubo en el proceso de enseñanza; sin embargo, los niños pudieron acoplarse al uso de dispositivos electrónicos (celular, Tablet, computadora), lo que les resulto difícil fue adaptarse a una enseñanza desde esos medios. Por consiguiente, las actividades no eran llamativas como para estar pendientes y ser partícipes de ello; por ese motivo la concentración en ellos disminuía en el transcurso de la clase.
4. ¿Conoce usted las siguientes herramientas (Quizizz, Educaplay, Liveworksheets, JigsawPlanet, Mobbyt, Wordwall) o ha sido participe de ellas alguna vez? En	He escuchado y he tenido la oportunidad de realizar una actividad en Quizizz, la verdad fue muy buena la experiencia; es una herramienta divertida e interactiva, que permite jugar y demostrar los conocimientos adquiridos.	De las herramientas mencionadas, la docente manifiesta que solo conoce y ha sido participe de una herramienta, que es, Quizizz la cual le pareció interesante y divertida; una muy buena opción para afianzar el conocimiento en los estudiantes.

<p>caso de responder si, podría explicar su experiencia.</p>		
<p>5. ¿Qué conoce usted sobre las herramientas de gamificación?</p>	<p>Sé que las herramientas de gamificación son recursos tecnológicos que apoyan al proceso educativo.</p>	<p>Se puede apreciar que la docente tiene noción de lo que son las herramientas de gamificación, aun así, se desconoce en qué consiste y cómo funcionan.</p> <p>Esto generó inconvenientes en el quehacer educativo para la docente, debido a que no estuvo preparada para enfrentarse a la virtualidad.</p>
<p>6. ¿Considera usted que la gamificación es importante? ¿Por qué?</p>	<p>La gamificación es importante porque considera al juego como eje principal en la educación, permitiendo que el niño interactúe dinámicamente, aprenda y se divierta.</p>	<p>La docente hace hincapié en la importancia que representa la gamificación en la educación, porque considera al juego eje parte fundamental para el aprendizaje.</p>

Elaborado por: Granda y Mera, 2022

FICHA DE OBSERVACIÓN

Tabla 3

Ficha de Observación aplicada al desarrollo de las clases

Indicadores	Si	No	Algunas veces
Los estudiantes se sienten motivados en clase		X	
Los estudiantes utilizan las herramientas tecnológicas sin dificultad	X		
Los estudiantes cuentan con espacios recreativos para una retroalimentación sobre los conocimientos adquiridos.		X	
Los estudiantes muestran interés en las actividades			X
Se evidencia en los estudiantes la comprensión de nuevos conocimientos.			X

Elaborado por: Granda y Mera, 2022

Indicador 1. Se observó que en este indicador los estudiantes no presentan motivación, debido a la falta de dinamismo en la clase por parte de la docente.

Indicador 2. Este indicador reveló que los estudiantes no presentan dificultad alguna en el uso de herramientas tecnológicas, esto se debe a que la tecnología forma parte de sus vidas y se han acoplado a ella rápidamente.

Indicador 3. En este indicador se puede apreciar que los estudiantes no cuentan con espacios o situaciones en la que ellos puedan evidenciar una retroalimentación sobre la clase, esto es porque la docente en la sala de zoom no tiene el tiempo suficiente como para hacer preguntas a todos; así como de no emplear alguna estrategia que permita cumplir con este objetivo.

Indicador 4. Se evidenció en este indicador que los estudiantes algunas veces, no siempre presentan interés en las actividades presentadas; esto a causa de actividades rutinarias, sencillas, sin intención de brindar interacciones.

Indicador 5. Para finalizar el último indicador dio a conocer que algunas veces, los estudiantes comprenden los conocimientos trabajados en clase, esto porque los recursos utilizados no son lo suficientemente dinámicos e interactivos para generar o promover el aprendizaje.

CONCLUSIONES

La gamificación influye de una manera significativa en el aprendizaje de los estudiantes mejorando su rendimiento académico, ya que se sale un poco de lo tradicional en lo que la mayoría están acostumbrados, convirtiendo así las actividades en juegos llamativos y dinámicos, motivándolos y despertando su interés por participar en las clases impartidas por su docente.

Dentro del ámbito educativo la motivación es necesaria, porque hace que la enseñanza sea didáctica, su importancia radica en hacer que los alumnos se interesen y animen, involucrándolos en la construcción de sus propios conocimientos, de esta manera el aprendizaje se da espontáneamente y no de manera forzada. En esta nueva modalidad, la educación en línea ha ocasionado en los niños, no en todos; algo de distracción, falta de interés y entusiasmo por las clases; Por lo que es fundamental que los docentes conozcan sobre la gamificación y la pongan en práctica como método de motivación, ya que se ha considerado que el juego es un eje principal en la educación.

El uso de la gamificación como estrategia tiene resultados muy positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje; se ha percibido el afán que trae consigo estas actividades, además se puede evidenciar que los conocimientos diarios pueden ser consolidados a través de la retroalimentación que esta estrategia representa. Resulta útil emplearla en el quehacer educativo porque desarrolla en los niños autonomía, logrando a su vez un aprendizaje óptimo.

RECOMENDACIONES

Que la Escuela de Educación Básica Visión del Futuro del cantón Simón Bolívar, incluya a la gamificación en sus planificaciones curriculares, para mejorar el desempeño educativo de los estudiantes a través de esta estrategia utilizando varias herramientas que sean fáciles de aplicar.

Se recomienda que los docentes sean capacitados, que conozcan nuevas estrategias innovadoras, haciendo uso también de la tecnología; puesto que existen varias herramientas de gamificación (sitios web o plataformas online) las mismas que pueden ser implementadas en clase, adaptadas sobre todo a diferentes áreas.

Que los docentes tengan presentes actividades novedosas e inspiradoras basándose no solo como un apoyo al contexto educativo sino más bien siendo una estrategia que integre a toda la comunidad educativa, con la finalidad de aportar cambios significativos a la formación de sus educandos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. (2021). Tutorial Jigsaw PlanetHerramienta 2.0 que permite crear rompecabezas en línea. Buenos Aires.
- Ojeda Gallardo, D. (2021). *Manual Del Usuario Liveworksheets*. Obtenido de <https://es.calameo.com/books/006492357e32eb3c9eb76>
- Código de la Niñez y Adolescencia. (03 de Enero de 2003). *LIBRO PRIMERO LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES COMO SUJETOS DE DERECHOS*. Obtenido de <https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2014/9503.pdf>
- Constitución de la República del Ecuador. (19 de 12 de 2013). Obtenido de Ministerio de Educación : https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS_CONSTITUCIONALES.pdf
- EDUCACIÓN, M. D. (2020). LINEAMIENTOS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL SERVICIO EDUCATIVO EXTRAORDINARIO “EDUCACIÓN EN CASA”. Quito - Ecuador.
- Educaplay. (2021). *Educaplay*. Obtenido de <https://es.educaplay.com/usuario/5026343-mellany/>
- Gobierno de Formosa . (20 de Mayo de 2020). *Educación Digital Integral Formosa*. Obtenido de http://educacionvirtual.formosa.gob.ar/pluginfile.php/5697/mod_resource/content/1/Tutorial%20de%20Wordwall-.pdf

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hili _ Interamericana.

Liveworksheets. (2021). *Liveworksheets*. Obtenido de <https://es.liveworksheets.com/myworksheets.asp>

Ministerio de Educación. (2020). *ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00020-A*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/04/MINEDUC-MINEDUC-2020-00020-A.pdf>

Ministerio de Educación Pública Costa Rica. (2020). Guía básica de Educaplay. En M. d. Pública, *Guía básica de Educaplay* (págs. 3-5). Costa Rica.

Mobbyt. (2021). *Mobbyt* . Obtenido de <https://mobbyt.com/game/index/management>

Núñez Sánchez , J. (2021). ACTIVIDADES DE GAMIFICACION 3.0 Y LA EXPRESION VERBAL DE NINOS Y NINAS DEL NIVEL INICIAL. *Repositorio Universidad Técnica de Ambato*, 12,15,19-20,29,32,32,40-41,47.

Ortiz Colón , A., Jordán , J., & Agredal , M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Brasil Scientific Electronic Library Online* , 1-3-8-9.

Planet, J. (2021). *Jigsaw Planet*. Obtenido de <https://www.jigsawplanet.com/Mellanygj>

Quizizz. (2021). Obtenido de Quizizz - Fotografía: <https://quizizz.com/admin/private>

Ramírez , H., & Machín , D. (2019). *Calameo*. Obtenido de <https://es.calameo.com/read/00596029524fa013e7f74>

Real Academia Española . (s.f.). *Asociación de Academias de la Lengua Español*. Obtenido de <https://dle.rae.es/aplicar>

Saucedo , M. A., Cedeño , G. A., & Hurtado , M. J. (2020). LA GAMIFICACIÓN: ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR. *MAGAZINE DE LAS CIENCIAS REVISTA DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN* , 89 .

WordWall. (2022). *Word Wall*. Obtenido de <https://wordwall.net/es/myactivities>

Zavala Zapata, K. P. (2021). USO DE QUIZZIZ COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS EN LOS ALUMNOS DEL CURSO VIRTUAL DE HISTORIA DE LA CULTURA, INSTITUTO TOULOUSE LAUTREC, LIMA. *Repositorio USMP - Universidad de San Martín de Porres*, 19-22.

ANEXOS



FACULTAD DE EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

ENTREVISTA PARA EL DOCENTE

Objetivo: Recopilar información sobre las estrategias de gamificación en el nivel inicial.

Instrucciones: La entrevista consta de 5 preguntas abiertas, basadas en la gamificación y el aprendizaje de los niños; usar bolígrafo color azul. Responder con sinceridad.

“La información adquirida será plenamente con fines investigativos”.

Docente:

Curso:

1. **¿Cree que es necesario actualmente aplicar estrategias que permitan la motivación de la clase? ¿Por qué?**
2. **¿Qué herramientas tecnológicas utiliza al impartir su clase?**

3 ¿Cómo se ha desarrollado la enseñanza en inicial 2 de manera virtual?

4 ¿Conoce usted las siguientes herramientas (Quizizz, Educaplay, Liveworksheets, JigsawPlanet, Mobyt, Wordwall) o ha sido participe de ellas alguna vez? En caso de responder si, podría explicar su experiencia.

5. ¿Qué conoce usted sobre las herramientas de gamificación?

6. ¿Considera usted que la gamificación es importante? ¿Por qué?

Apreciamos su tiempo brindando. ¡Gracias!



**FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Objetivo: Recopilar información sobre las clases virtuales en el nivel inicial.

Indicadores	Si	No	Algunas veces
Los estudiantes se sienten motivados en clase			
Los estudiantes utilizan las herramientas tecnológicas sin dificultad			
Los estudiantes cuentan con espacios recreativos para una retroalimentación sobre los conocimientos adquiridos.			
Los estudiantes muestran interés en las actividades			
Se evidencia en los estudiantes la comprensión de nuevos conocimientos.			

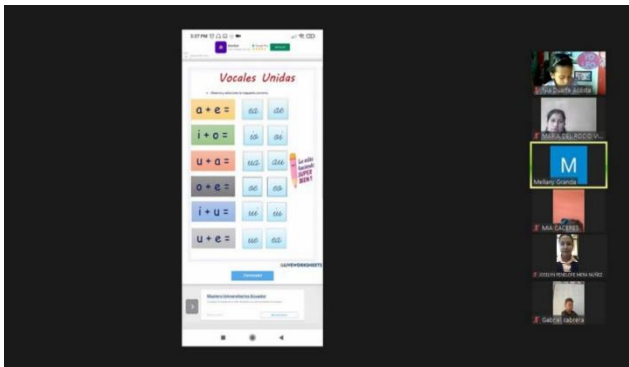


Ilustración 7 Evidencia Liveworksheets

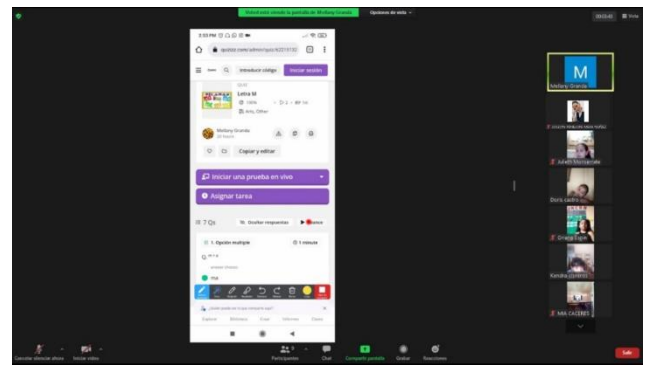


Ilustración 8 Evidencia Quizizz



Ilustración 10 Entrevista a la docente

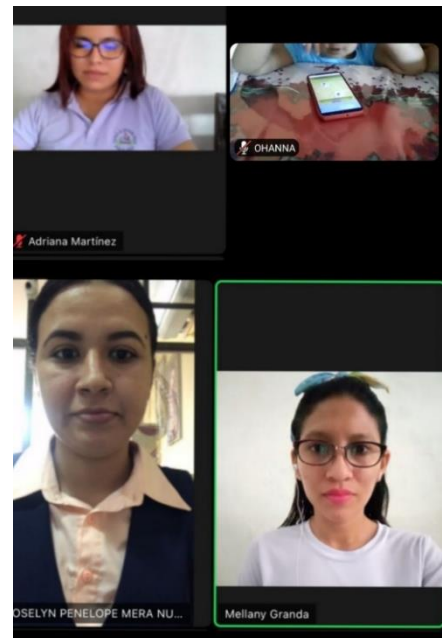


Ilustración 11 Evidencia Mobbyt

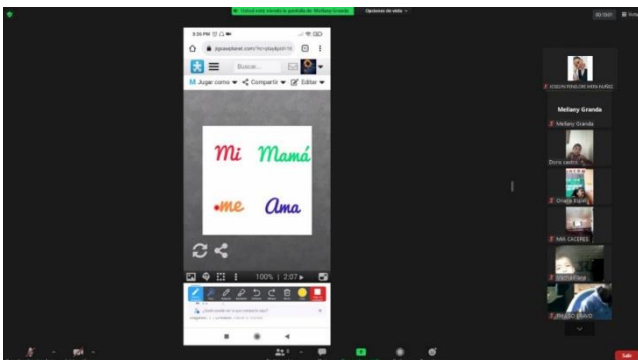


Ilustración 9 Evidencia Jigsaw Planet

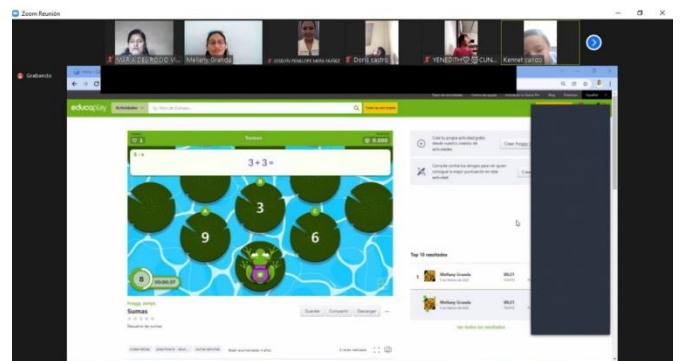


Ilustración 12 Evidencia Educaplay