



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL REDISEÑADA



DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL

PROBLEMA:

GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA “UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO HUERTA RENDÓN”

AUTORA:

TRUJILLO MORENO MAYERLY SULEY

TUTORA:

MSc. ZUÑIGA ANDALUZ VICTORIA

BABAHOYO - 2023

INDICE GENERAL

INDICE DE TABLAS	IV
INDICE DE GRAFICOS.....	V
RESUMEN	VI
PRIMERA PARTE: CONTEXTUALIZACION	1
1.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
2.- JUSTIFICACIÓN	3
3.- OBJETIVOS.....	4
3.1. Objetivo general.....	4
3.2. Objetivos específicos.....	4
4.- Línea de investigación	5
SEGUNDA PARTE: DESARROLLO	6
5.- MARCO CONCEPTUAL	6
6.- MARCO METODOLÓGICO.....	13
6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	13
6.2. MÉTODOS.....	14
6.3. Técnicas de recolección de datos	14
6.4. Población y muestra de investigación	15
7.- RESULTADOS.....	16

8.- DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	29
TERCERA PARTE: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	32
9.- CONCLUSIONES	32
10.- RECOMENDACIONES	33
CUARTA PARTE: REFERENCIAS Y ANEXOS.....	34
REFERENCIAS.....	34
ANEXOS	37

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población y muestra	15
Tabla 2 ¿Utiliza técnicas de gamificación en sus clases para el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años?	16
Tabla 3 ¿Consideras que la gamificación ayuda a mejorar el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años?	17
Tabla 4 ¿Recomendaría el uso de la gamificación en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años?	18
Tabla 5 ¿Considera que la gamificación facilita el aprendizaje de nuevos conceptos y habilidades en los niños de 4 a 5 años?	19
Tabla 6 ¿Cree que la gamificación mejora la retención de información y el recuerdo de conceptos en los niños de 4 a 5 años?	20
Tabla 7 ¿Considera que la gamificación fomenta la motivación y el interés por aprender en los niños de 4 a 5 años?	21
Tabla 8 ¿Opina que la gamificación promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, como el pensamiento lógico y la resolución de problemas, en los niños de 4 a 5 años?	23
Tabla 9 ¿Considera que la gamificación facilita la adquisición de nuevos conocimientos en los niños de 4 a 5 años?	24
Tabla 10 ¿Cree que la gamificación estimula la creatividad y la imaginación en los niños de 4 a 5 años?	26
Tabla 11 ¿Considera que la gamificación es una estrategia efectiva para enseñar conceptos complejos a los niños de 4 a 5 años?	27
Tabla 12 Resultados de la ficha de observación	30

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1 Gamificación para el desarrollo cognitivo.....	16
Gráfico 2 a Gamificación como ayuda para el desarrollo cognitivo.....	17
Gráfico 3 Recomendaría el uso de la gamificación	18
Gráfico 4 La gamificación como facilitadora de aprendizaje	19
Gráfico 5 Uso de la gamificación para mejorar la retención de información	21
Gráfico 6 Motivación y el interés por aprender.	22
Gráfico 7 Desarrollo de habilidades cognitivas	23
Gráfico 8 Adquisición de nuevos conocimientos.....	24
Gráfico 9 Estimulación de la creatividad y la imaginación	26
Gráfico 10 La gamificación como una estrategia efectiva.....	27

RESUMEN

La gamificación es el uso de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación. Su objetivo es fomentar la participación, la motivación y el aprendizaje mediante la inclusión de elementos como puntos, niveles, recompensas y competiciones. El problema planteado es la baja participación y falta de interés de los niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, lo cual puede tener un impacto negativo en su desarrollo cognitivo y en su proceso de aprendizaje. Es por ello que el objetivo de esta investigación es determinar la gamificación en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón. Se plantea implementar estrategias de gamificación en las actividades y metodologías de enseñanza para motivar a los niños de 4 a 5 años y aumentar su participación en el aula. Se realizó una investigación no experimental a una población conformada por 155 personas tomando como muestra de investigación 5 docentes y 30 padres de familia. Los resultados de esta investigación respaldan la adopción de enfoques gamificados en el entorno educativo lo cual contribuye a mejorar la calidad de la educación en general. Como conclusión se determinó que la implementación de la gamificación en el ambiente educativo propicia un aumento significativo en la participación y el interés de los niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón lo cual es clave para un efectivo desarrollo cognitivo.

Palabras clave: Gamificación, desarrollo cognitivo, ambiente educativo, estrategias, aprendizaje.

ABSTRACT

Gamification is the use of game elements and mechanics in non-gaming contexts, such as education. Its goal is to encourage participation, motivation and learning by including elements such as points, levels, rewards and competitions. The problem raised is the low participation and lack of interest of children aged 4 to 5 years in the Francisco Huerta Rendón Educational Unit, which can have a negative impact on their cognitive development and learning process. That is why the objective of this research is to determine gamification in the cognitive development of children aged 4 to 5 years from the Francisco Huerta Rendón Educational Unit. It is proposed to implement gamification strategies in teaching activities and methodologies to motivate children aged 4 to 5 years and increase their participation in the classroom. A non-experimental investigation was carried out on a population made up of 155 people, taking 5 teachers and 30 parents as a research sample. The results of this research support the adoption of gamified approaches in the educational environment, which contributes to improving the quality of education in general. In conclusion, it was determined that the implementation of gamification in the educational environment leads to a significant increase in the participation and interest of children aged 4 to 5 years in the Francisco Huerta Rendón Educational Unit, which is key to effective cognitive development.

Keywords: Gamification, cognitive development, educational environment, strategies, learning.

PRIMERA PARTE: CONTEXTUALIZACION

1.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La baja participación y falta de interés de los niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón en la ciudad de Babahoyo ha generado la necesidad de investigar sobre la implementación de la gamificación en el desarrollo cognitivo de estos niños. El problema radica en que, a pesar de los esfuerzos por parte de los docentes, los niños muestran dificultades para mantenerse comprometidos y motivados en las actividades educativas tradicionales. Esto ha llevado a un bajo rendimiento académico y limitado desarrollo cognitivo en esta etapa crucial de su educación.

La gamificación se plantea como una posible solución, ya que involucra el uso de elementos lúdicos y juegos para fomentar el aprendizaje y la participación activa de los niños. Sin embargo, se desconoce si esta estrategia puede realmente mejorar el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años. Por lo tanto, es necesario investigar cómo la implementación de la gamificación puede influir positivamente en el desarrollo cognitivo de estos niños, considerando factores como el nivel de motivación, atención, memoria y resolución de problemas.

Además, la falta de integración de la gamificación en el plan de estudios y objetivos de aprendizaje de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón puede limitar su impacto a corto y largo plazo en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años. Es importante que los educadores comprendan cómo la gamificación puede mejorar el aprendizaje y cómo se puede integrar efectivamente en las lecciones diarias para maximizar su impacto. La falta de una estrategia clara para integrar la gamificación en el plan de estudios también puede dificultar la medición del progreso y el desempeño de los niños, lo que limita la capacidad de los educadores para hacer

ajustes necesarios y mejorar aún más su efectividad. Por lo tanto, es importante abordar estos desafíos para mejorar el desarrollo cognitivo de los niños y garantizar que reciban una educación completa y efectiva.

2.- JUSTIFICACIÓN

El aprendizaje es un componente de vital importancia para el correcto desarrollo del individuo, es por ello, se aplican diversas estrategias y recursos para lograr un óptimo aprendizaje, en los niños de 4 a 5 años. El infante entiende el método de aprendizaje de una manera diferente que el adulto, es decir, jugar es aprender y en el juego es punto de partida que más adelante le permitirá entender y asimilar aprendizajes más elaborados. Por lo tanto, las actividades poco lúdicas se le dificultaran mientras que las actividades divertidas y que lo inciten a seguir adelante se le facilitaran y así continuara el deseo genuino de realizarlas mientras tenga una mejor motivación de los docentes y padres.

La Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón ha experimentado varios problemas educativos, uno de ellos la falta de aplicación de la Gamificación ya que es una técnica de aprendizaje que mueve el mecanismo de los juegos a un campo educativo; debido a la falta de estimulación y del desarrollo cognitivo del infante, por la falta de estrategias por parte del docente para llamar la atención del niño y mejorar su concentración y así poder lograr mejores resultados, mejorar las habilidad de los niños.

La gamificación es una estrategia educativa innovadora que se ha demostrado efectiva para mejorar el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los niños en edad preescolar. En la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, la implementación de la gamificación en el aula puede ser una herramienta valiosa para mejorar el aprendizaje y el rendimiento académico de los niños de 4 a 5 años. Además, la gamificación también puede mejorar la motivación y el compromiso de los niños con la educación, lo que puede tener un impacto positivo en su desarrollo cognitivo y socioemocional. Por lo tanto, es importante incluir la implementación de la gamificación en el plan de estudios y objetivos de aprendizaje de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón para

garantizar que los niños reciban una educación completa e integral. Al incluir esta estrategia innovadora en el proyecto educativo, se puede mejorar significativamente el desarrollo cognitivo y las habilidades académicas de los niños.

3.- OBJETIVOS

3.1. Objetivo general

- Determinar la Gamificación en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años de la “Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón”

3.2. Objetivos específicos

- Identificar los beneficios de la gamificación en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años.
- Analizar el tipo de estrategia que utiliza el docente para el desarrollo cognitivo de los niños.
- Establecer el nivel de desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial.

4.- Línea de investigación

Este trabajo titulado "Gamificación en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón" de la provincia de Los Ríos, ubicada en el cantón Babahoyo, analizando cómo la gamificación puede impactar en el desarrollo cognitivo de los niños en esa ubicación de delimita de la siguiente manera:

Línea de Investigación de la Universidad: Educación Y Desarrollo Social.

Línea de Investigación de la Facultad: Talento Humano Educación y Docencia.

Línea de Investigación de la Carrera de Educación Inicial: Motivación y autorregulación en contextos educativos.

Sublínea de Investigación: El juego como constructo y la psicomotricidad.

Delimitación Temporal: Mayo- septiembre 2023

Delimitación Espacial: Unidad Educativa "Francisco Huerta Rendón"

Delimitación Demográfica: Docentes – Padres de familia – Niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Francisco Huerta Rendón"

SEGUNDA PARTE: DESARROLLO

5.- MARCO CONCEPTUAL

Gamificación

La gamificación es el concepto de aplicar la mecánica de los juegos y las técnicas de diseño de juegos en otro contexto (por ejemplo, en el aprendizaje electrónico). El objetivo es motivar a las personas y recompensar el compromiso de los alumnos en el curso, independientemente del puntaje de créditos obtenidos (World Health Organization, 2015).

Briceño (2021) resalta que:

La gamificación es la revolución de las tecnologías de información, que toca prácticamente todos los ámbitos del quehacer humano, ha provocado cambios drásticos en los estilos de vida, códigos de comunicación y plataformas para el intercambio de información. Esto ha acelerado el ensanchamiento de la brecha generacional con respecto a las tradicionales estrategias de enseñanza-aprendizaje en el aula. La gamificación, entonces, aparece como una de las herramientas innovadoras que ayudarán a la reconexión de los educadores, con los estudiantes. Esta estrategia se caracteriza por la incorporación de elementos propios del juego, como metas, retos, recompensas, etc., para promover el interés, la creatividad, la colaboración y la sana competencia entre los participantes.

Según los autores la gamificación es una estrategia innovadora que ha surgido como resultado de la revolución de las tecnologías de información, y que busca motivar y comprometer a los estudiantes en el aprendizaje a través de elementos propios del juego.

Esta estrategia puede ser útil para reconectar a los educadores con los estudiantes, promover la creatividad, la colaboración y la competencia sana entre los participantes.

Desarrollo cognitivo

Según Hernandez (2006), la cognición es la capacidad de pensar, sentir, actuar, expresar mediante funciones de movimiento como lenguaje, lenguaje corporal y Movimiento general; en el proceso conciencia y estímulo, emoción, percepción, Juzga y aprende. (p. 70)

Por otro lado, De Piaget, (2007) señala que, el desarrollo cognitivo se entiende como una serie de transformaciones en las características y habilidades del pensamiento a lo largo de la vida, especialmente durante los períodos de desarrollo, a través de las cuales se incrementan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y gestionarse a uno mismo.

Ambos autores coinciden en que la cognición abarca diversas funciones mentales y físicas que nos permiten pensar, sentir, actuar y expresarnos. Además, destacan que el desarrollo cognitivo implica un proceso de transformación en las habilidades y conocimientos del pensamiento a lo largo de la vida. Esto incluye la capacidad de percibir, comprender y autogestionarse de manera más efectiva

Etapas Cognoscitivas

Los teóricos de Piaget dividieron el desarrollo cognitivo en cuatro etapas principales: etapa sensoriomotora, etapa preoperacional, etapa de las operaciones concretas y etapa de las operaciones formales. En cada etapa creen que el niño piensa diferente a los demás. Piaget creía

que el crecimiento del conocimiento no es sólo un cambio directo en hechos y habilidades, sino también un cambio fundamental en la creación de conocimiento. Una vez que un niño comienza, nunca vuelve a sus antiguas formas de pensar y comportarse. Piaget creía que el desarrollo cognitivo sigue un patrón constante. Es decir, todos los niños pasan por estas cuatro etapas en el mismo orden. (De Piaget, 2007)

Etapas Sensoriomotora

Según Herrero (2020) esta etapa se trata de que, durante los primeros tres años de vida, los niños adquieren un control cada vez mayor sobre sus cuerpos mediante la maduración de su sistema nervioso y las condiciones ambientales necesarias. El impulso de moverse, simplemente el placer de moverse, es lo que te impulsa a explorar el espacio. El niño busca cosas divertidas que pueda hacer y cosas que le ayuden a encontrar un nuevo entorno. Esto significa que está muy alejado de que se asocie con una actividad emocionalmente nutritiva. A través del conocimiento que obtuvo de su cuerpo en movimiento, amplió su autoconciencia y su poder. Estas emociones son cinestésicas, vestibulares y posturales.

En base a lo citado, la exploración y el movimiento son esenciales para el desarrollo infantil, ya que a través de estas experiencias los niños adquieren conciencia corporal y habilidades motoras. Además, estas experiencias están relacionadas con emociones que se derivan del movimiento y la postura del cuerpo.

Etapas preoperacional

El período de 2 a 7 años es también la segunda etapa de Piaget, que es más obvia que el pensamiento sensoriomotor, aunque no incluye pensamiento fuerte, es egocéntrico y consciente,

ilógico y es una buena forma para que los niños desarrollen el comportamiento. tiempo. Esto fue gracias a su nueva habilidad para usar símbolos como palabras para representar personas, lugares y cosas. En este momento pueden pensar en cosas que no están frente a ellos, hacer cosas que no pueden ver, aprender números y usar el lenguaje; crear los sistemas de símbolos más asombrosos de la manera más difícil; comienzan a comprender que algunas cosas son las mismas. Lo mismo, aunque parezca diferente, y entienden la relación entre dos eventos, como encender un interruptor y encender una luz. (Villegas, 2015)

Según lo citado, durante la etapa preoperacional (2-7 años), los niños adquieren la habilidad de usar símbolos, como palabras, para representar personas, lugares y cosas. Aunque su pensamiento es egocéntrico y limitado en lógica, comienzan a comprender la representación simbólica y a entender algunas relaciones causales simples. Esta etapa es fundamental para el desarrollo del lenguaje y el comportamiento en los niños.

Etapa de las operaciones concretas

De acuerdo con Coronel (2015) describe lo siguiente:

La primera etapa (de 2 a 7 años), llamada operaciones concretas, se incluye porque el bebé tiene una idea de algo estable, es decir, aprende a interpretar la realidad sin trabajo y conocimientos. El comienzo del concepto. Además, esta etapa se llama así porque el orgullo es la forma de pensar del niño, y ésta disminuye y desaparece a medida que su pensamiento cambia de cara a la meta real. Por su parte, la etapa de las operaciones concretas (7 a 11 años) se caracteriza, principalmente, porque el niño empieza a usar su razón en el discernimiento de las nociones concretas y

físicas de los objetos, mientras que durante la etapa de las operaciones formales (once años en adelante) el sujeto desarrolla su capacidad de razonamiento abstracto y de pensamiento hipotético. (p.36)

Etapas de las operaciones formales

De acuerdo a Piaget (1975) citado en Batanero (2013) el período activo es la etapa final del desarrollo cognitivo y de la adquisición de habilidades cognitivas y sociales. Las relaciones entre adjetivos pueden cambiar, se pueden formar hipótesis y se pueden definir oraciones. El significado de migración es entender el significado literal sin mencionar el significado específico. Las características del pensamiento tradicional son: (a) Realidad vista como parte de la posibilidad; (b) Despegue multiplicado por despegue; (c) Pensamiento crítico mejorado; (d) Énfasis en la diferencia entre razón e imaginación; (e) Comunicación La cantidad y calidad de las metodologías continúan mejorando; (f) se desarrollan y validan análisis críticos basados en una perspectiva global; (g) se establecen procedimientos de evaluación y formas sistemáticas; (h) el entendimiento mutuo continúa desarrollándose.

Tipos de estrategias que utiliza el docente para el desarrollo cognitivo de los niños

Perez (2021) describe que el juego es una actividad fundamental en el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que les permite desarrollar su imaginación, explorar su entorno, expresar su visión única del mundo y expresarla a través de la creatividad verbal y física, y el desarrollo de habilidades socioemocionales y psicomotrices.

Según Agudelo & Pulgarin,(2017) una de las estrategias aplicadas es que, los estudiantes se dividen en 5 grupos. Cada grupo juega un juego de rompecabezas y usa diferentes colores para hacer figuras geométricas. La primera persona que complete el juego recibirá una recompensa

(dulces), por lo que la energía aquí es relativamente fuerte, motricidad fina y estabilidad. Después de todos los personajes y cada imagen de cada grupo, los estudiantes muestran cómo aprendieron lo que vieron antes, nombran la imagen que tenían que poner y luego todos los del grupo salen del grupo. Escribe en la pizarra sin mirar los dibujos, sólo mirando los dibujos dentro de sus dibujos, mostrando así el número de lecciones según el juego realizado.

De acuerdo con Libero (2019) otra estrategia utilizadas por los docentes se trata de:

Los Videojuegos Educativos se consideran como juegos estructurados. Estos se basan en los videojuegos tradicionales, añadiéndosele componentes educativos, de tal manera que el niño, adquiera conocimientos y desarrolle habilidades. Los videojuegos ayudan a mejorar las prácticas pedagógicas, desarrollan habilidades. Para diseñar una clase con uso de juegos es necesario elegir un juego según los resultados de aprendizaje, durante la clase es necesario contextualizar a los estudiantes, especificar las reglas y el tiempo a utilizar, crear sistemas de recompensa y posteriormente retroalimentar los resultados. Algunas aplicaciones y software que potencian la gamificación en Educación inicial son: Cerebriti, Kahoot, utilizados para sistema de respuesta inmediata, duolingo para enseñanza de idioma, entre otros.

Las estrategias mencionadas por Pérez, Agudelo & Pulgarín, y Libero muestran cómo los juegos y videojuegos pueden ser herramientas efectivas para el aprendizaje y desarrollo de habilidades en los niños, y cómo los docentes pueden utilizarlos de manera efectiva en el aula a través de la contextualización, reglas claras, sistemas de recompensa y retroalimentación

Proceso de enseñanza aprendizaje

De acuerdo a Osorio (2021) este proceso “se concibe como un sistema de comunicación deliberado que involucra la implementación de estrategias pedagógicas con el fin de propiciar aprendizajes” es la forma en la cual se comparten los saberes hacia el educando haciendo uso de estrategias, de líneas de comunicación adecuadas, de la experiencia e interacción con la sociedad, debido a que el aprendizaje es una cadena que nos deja abiertas las posibilidades a crear otros contenidos e imaginar lo que es difícil de verlo en la realidad inmediata, aquello es lo que más hacen los niños en la infancia, porque tienen el deseo de conocer y contarle a sus familiares los detalles de lo que aprenden.

6.- MARCO METODOLÓGICO

Los métodos de investigación son necesarios para el desarrollo del trabajo investigativo porque organizan la información y le dan significado, es por ello que la base de este estudio es el análisis descriptivo con un diseño no experimental el cual pueden definirse como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente las variables, es decir, se trata de una investigación donde no se modifican de forma intencional las variables independientes. La investigación no experimental se orienta en observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos. En este sentido, esta investigación se considera no experimental, pues se observan cómo se dan los procesos actualmente para proponer un diseño que le dé solución al problema presente sin modificar las variables independientes (Agudelo, 2018).

6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

En este proyecto de investigación realizo un estudio de tipo etnográfico, el cual lo caracterizamos por ser un estudio de escenario pequeño y geográficamente limitado.

La presente investigación guarda las siguientes características:

- Investigación de Campo porque el diagnóstico, el levantamiento de la información y las características del problema a estudiarse se realizó en la “Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon”
- Investigación bibliográfica para buscar información en libros, la biblioteca virtual, libros electrónicos que se encuentran en Internet, incluido en la bibliografía.

Cualitativo: Porque el juicio, la reflexión y la argumentación se basan en la causa y el impacto del problema encontrado, la opinión se considera observaciones de niños, profesores e investigadores. Respecto a las características del elemento, con el fin de lograr una comprensión del elemento conceptos y problemas.

Cuantitativo: Se utilizo herramientas como encuestas, a través de cuestionarios estructurados para mejorar Información, la misma información será procesada, tabulada y graficada como un porcentaje. Para analizar y explicar, finalmente se establece la conclusión

6.2. MÉTODOS

Los resultados obtenidos en esta investigación necesitaron de la aplicación de una serie de métodos y técnicas que facilitaron la obtención y comprensión de la información que se ha detallado anteriormente, los métodos teóricos se detallan a continuación:

Método inductivo: Este método nos permite abordar de lo particular a lo general, permitió obtener datos a través de la observación a los estudiantes la “Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón” para posteriormente analizarlos y formar una conclusión general sobre la importancia de la creatividad al momento de impartir una clase.

Método deductivo: Este método nos permitió jerarquizar los diferentes conceptos que se establecieron en el marco teórico sobre los ambientes de aprendizaje y el proceso académico, de tal manera que se investiga desde el tema general a casos particulares, por lo tanto, también permitió obtener nuevos conocimientos a partir de conocimientos anteriores.

6.3. Técnicas de recolección de datos

Encuesta: Se aplicó una encuesta a cinco docentes “Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón” esta percepción también nos permite conocer la relación del docente con el alumnado.

Muestreo: La presente investigación se realiza en la escuela “Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón” ubicada en el cantón Babahoyo, tomando en cuenta personal docente y representantes de los niños.

6.4. Población y muestra de investigación

La población derivada en este presente proyecto de investigación está conformada por todos los niños de educación inicial del subnivel 2 de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” de la ciudad de Babahoyo los cuales son el centro de estudio. La muestra que se determinó por medio de un muestreo no probabilístico corresponde a la rectora y docentes de la presente institución.

Tabla 1 Población y muestra

Población		Muestra	
Estudiantes	150	Estudiantes	30
Docentes	5	Docentes	5
Total	155	Total	35

Fuente: Elaboración propia

7.- RESULTADOS

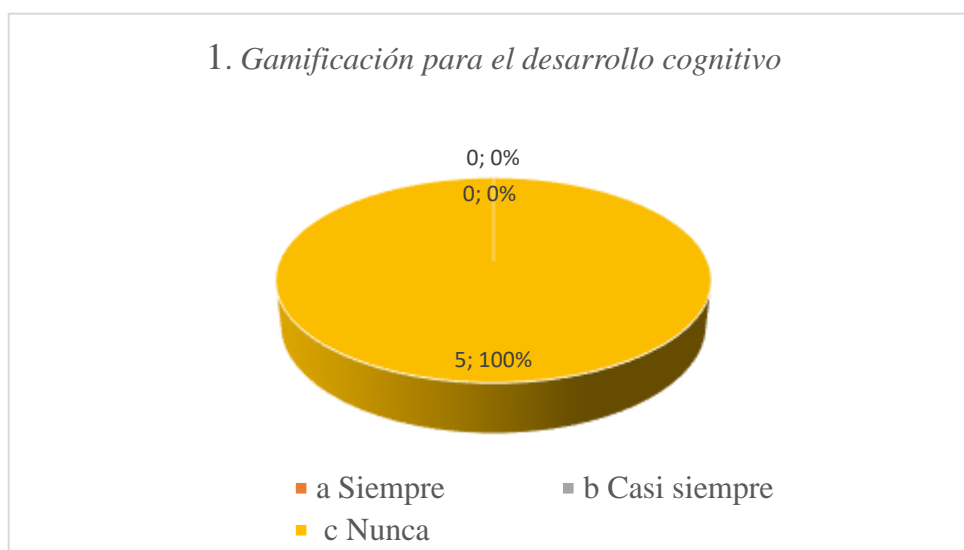
1. ¿Utiliza técnicas de gamificación en sus clases para el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años?

Tabla 2 ¿Utiliza técnicas de gamificación en sus clases para el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
Nunca	5	100%
Total	5	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 1 Gamificación para el desarrollo cognitivo



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación: En la primera pregunta de la encuesta realizada a los docentes, donde se menciona si ellos utilizan la gamificación para el desarrollo cognitivo de los niños, con las alternativas "siempre " y "casi siempre " tenemos un 0%, y en la alternativa "nuca " tenemos un

100%. Esto nos indica que no son utilizadas técnicas de gamificación para aumentar la motivación por el aprendizaje en los niños de 4 y 5 años de edad.

2. ¿Consideras que la gamificación ayuda a mejorar el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años?

Tabla 3 ¿Consideras que la gamificación ayuda a mejorar el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	40%
Casi siempre	3	60%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 2 a Gamificación como ayuda para el desarrollo cognitivo



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación: Basado en los resultados realizados en la segunda pregunta de la encuesta, 2 de los docentes lo que corresponden al 40% respondieron "siempre" y 3 lo que

corresponde al 60 % "casi siempre ". No hubo respuesta de nunca. Estos resultados sugieren que la gamificación puede tener un impacto positivo en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años, sin embargo, si se considera que siempre o casi siempre la gamificación servirá de ayuda para los niños porque no la aplican.

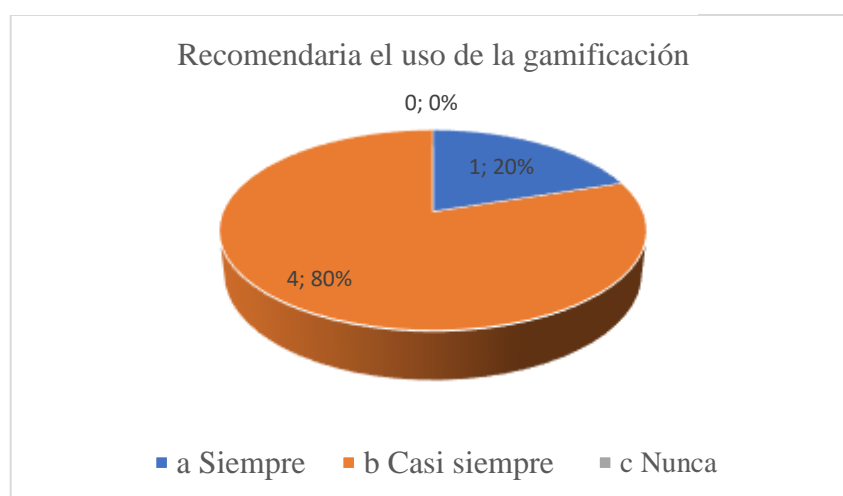
3. ¿Recomendaría el uso de la gamificación en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años?

Tabla 4 ¿Recomendaría el uso de la gamificación en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	20%
Casi siempre	4	80%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 3 Recomendaría el uso de la gamificación



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación: El 20% de los encuestados afirma que "siempre" recomendarían el uso de la gamificación en el aula para el desarrollo cognitivo en los niños, mientras que un 80% "casi siempre" la recomendaría. No hubo respuesta de nunca. Los resultados proporcionan que los docentes en duda de recomendar la gamificación para motivar el aprendizaje por lo tanto también dudan en aplicarla.

4. ¿Considera que la gamificación facilita el aprendizaje de nuevos conceptos y habilidades en los niños de 4 a 5 años?

Tabla 5 ¿Considera que la gamificación facilita el aprendizaje de nuevos conceptos y habilidades en los niños de 4 a 5 años?

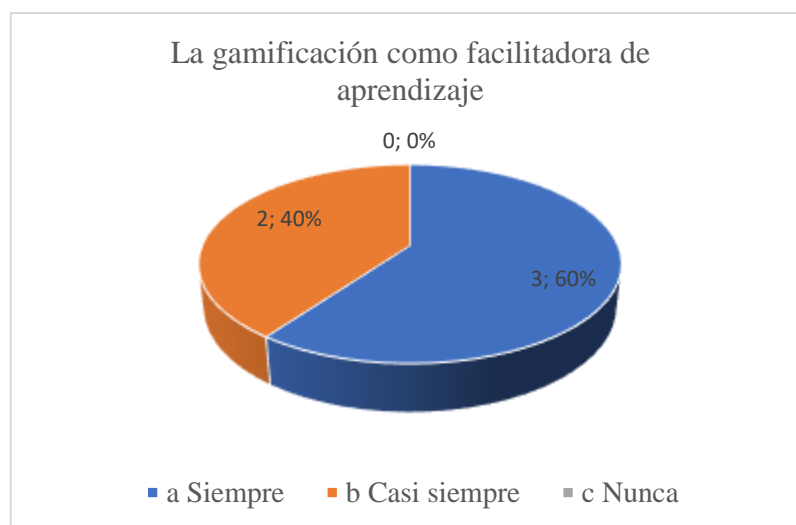
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	60%%
Casi siempre	2	40%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Fuente:

Elaboración

propia

Gráfico 4 La gamificación como facilitadora de aprendizaje



Fuente: *Elaboración propia*

Análisis e interpretación: Según los resultados de la encuesta, el 60% de los docentes considera que la gamificación siempre facilita el aprendizaje en niños de 4 a 5 años, mientras que el 40% piensa que casi siempre lo hace. Ningún docente respondió que nunca facilita el aprendizaje. Esto sugiere que la mayoría de los docentes ven beneficios en la gamificación para el desarrollo de conceptos y habilidades en niños de esa edad.

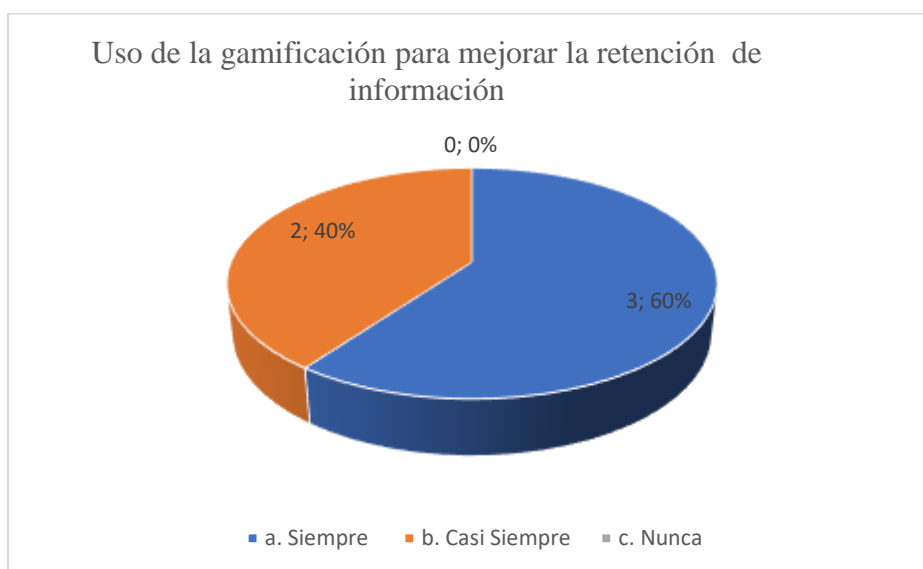
5. ¿Cree que la gamificación mejora la retención de información y el recuerdo de conceptos en los niños de 4 a 5 años?

Tabla 6 ¿Cree que la gamificación mejora la retención de información y el recuerdo de conceptos en los niños de 4 a 5 años?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	60%
Casi siempre	2	40%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Fuente: *Elaboración propia*

Gráfico 5 Uso de la gamificación para mejorar la retención de información



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación: Según los resultados de la encuesta realizada a 5 docentes, el 60% respondió que "siempre" creen que la gamificación mejora la retención de información y el recuerdo de conceptos en niños de 4 a 5 años, mientras que el 40% respondió "casi siempre". No se obtuvo ninguna respuesta negativa. Estos resultados sugieren que existe una percepción positiva por parte de los docentes respecto al impacto positivo de la gamificación en el desarrollo cognitivo de los niños en esa edad específica.

6. ¿Considera que la gamificación fomenta la motivación y el interés por aprender en los niños de 4 a 5 años?

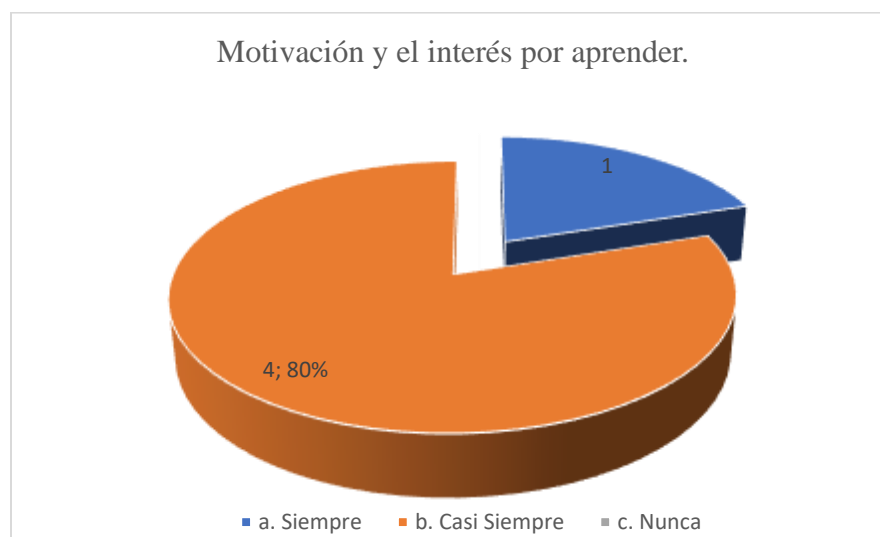
Tabla 7 ¿Considera que la gamificación fomenta la motivación y el interés por aprender en los niños de 4 a 5 años?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	20%
Casi siempre	4	80%

Nunca	0	0%
Total	5	100%

Fuente: *Elaboración propia*

Gráfico 6 Motivación y el interés por aprender.



Fuente: *Elaboración propia*

Análisis e interpretación: El 80% de los docentes encuestados afirmaron que la gamificación casi siempre fomenta la motivación, mientras que el 20% restante consideró que siempre lo hace. No hubo ninguna persona que indicara que la gamificación nunca fomenta la motivación. Esto sugiere que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para promover el aprendizaje en los niños.

7. **¿Opina que la gamificación promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, como el pensamiento lógico y la resolución de problemas, en los niños de 4 a 5 años?**

Tabla 8 ¿Opina que la gamificación promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, como el pensamiento lógico y la resolución de problemas, en los niños de 4 a 5 años?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	5	100%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Fuente: *Elaboración propia*

Gráfico 7 Desarrollo de habilidades cognitivas



Fuente: *Elaboración propia*

Análisis e interpretación: Según los datos proporcionados, los docentes opinan que la gamificación promueve el desarrollo de habilidades cognitivas con pensamiento lógico y resolución de problemas en niños de cuatro a cinco años casi siempre (100%), siempre obtuvo un 0% y nunca un 0%.

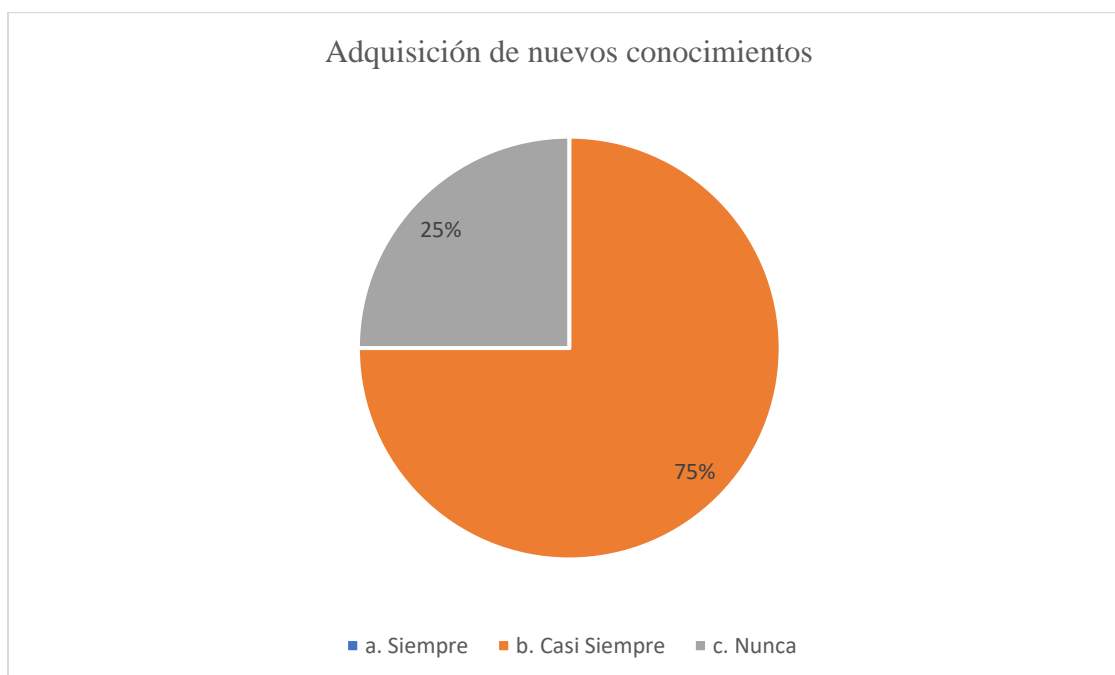
8. ¿Considera que la gamificación facilita la adquisición de nuevos conocimientos en los niños de 4 a 5 años?

Tabla 9 ¿Considera que la gamificación facilita la adquisición de nuevos conocimientos en los niños de 4 a 5 años?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	20%%
Casi siempre	3	60%
Nunca	1	20%
Total	5	100%

Fuente: *Elaboración propia*

Gráfico 8 Adquisición de nuevos conocimientos



Fuente: *Elaboración propia*

Análisis e interpretación: Basándonos en los resultados de la encuesta, podemos concluir que el 20% de los docentes considera que la gamificación siempre facilita la adquisición de nuevos conocimientos en niños de 4 a 5 años, mientras que el 60% cree que casi siempre lo hace. Además, el 20% restante indicó que la gamificación no tiene ese efecto. Esto sugiere una tendencia positiva hacia el uso de la gamificación como una herramienta que puede facilitar la adquisición de nuevos conocimientos en niños de esa edad, aunque hay una minoría que no percibe este beneficio.

9. ¿Cree que la gamificación estimula la creatividad y la imaginación en los niños de 4 a 5 años?

Tabla 10 ¿Cree que la gamificación estimula la creatividad y la imaginación en los niños de 4 a 5 años?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	5	100%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Fuente: *Elaboración propia*

Gráfico 9 Estimulación de la creatividad y la imaginación



Fuente: *Elaboración propia*

Análisis e interpretación: Según las respuestas de los docentes, el 100% considera que la gamificación casi siempre estimula la creatividad y la imaginación en las niñas, ningún docente piensa que siempre tiene ese efecto y ninguno piensa que nunca lo tiene.

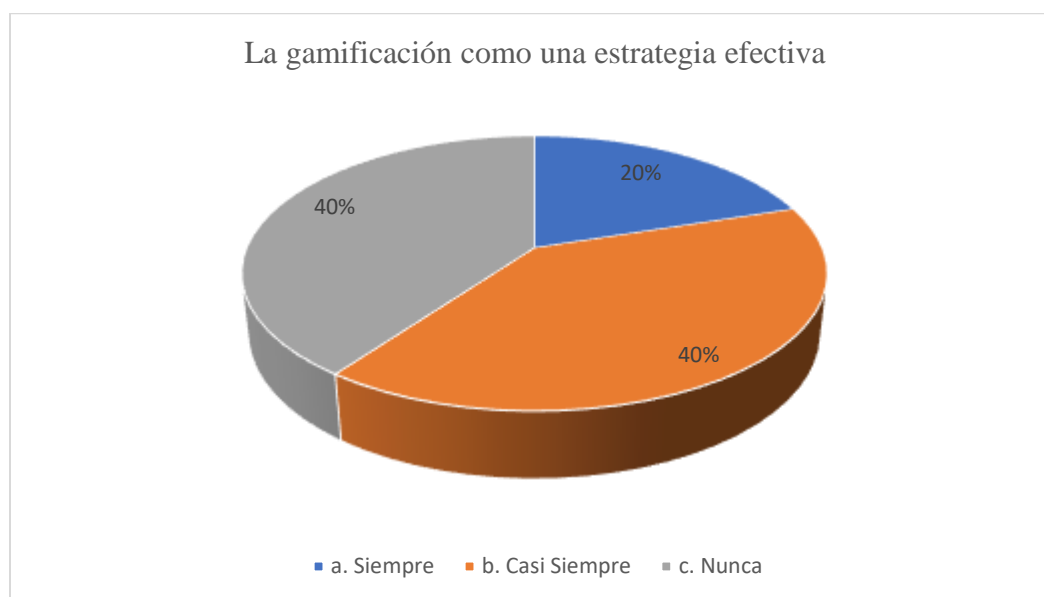
10. ¿Considera que la gamificación es una estrategia efectiva para enseñar conceptos complejos a los niños de 4 a 5 años?

Tabla 11 ¿Considera que la gamificación es una estrategia efectiva para enseñar conceptos complejos a los niños de 4 a 5 años?

11. Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	20%
Casi siempre	2	40%
Nunca	2	40%
Total	5	100%

Fuente: *Elaboración propia*

Gráfico 10 La gamificación como una estrategia efectiva



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación: Según los datos recopilados de cinco docentes, el 20% considera que la gamificación es efectiva siempre, el 40% considera que es efectiva casi siempre y el 40% nunca la considera efectiva. Esto indica una división de opiniones entre los docentes sobre la efectividad de la gamificación para enseñar conceptos complejos a niños de 4 o 5 años.

8.- DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En resumen, los resultados de la encuesta indican que no se utilizan técnicas de gamificación en las clases para el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años, basándonos en las respuestas de la encuesta, se puede concluir que un porcentaje significativo de los encuestados, el 80% percibe que la gamificación tiene un impacto positivo en el desarrollo cognitivo de los niños, lo cual respalda la idea de que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para fomentar el desarrollo cognitivo en edades tempranas. Sin embargo, la mayoría de los docentes considera que la gamificación puede ayudar a mejorar el desarrollo cognitivo, facilitar el aprendizaje de nuevos conceptos y habilidades, mejorar la retención de información y el recuerdo de conceptos, fomentar la motivación y el interés por aprender, promover el desarrollo de habilidades cognitivas como el pensamiento lógico y la resolución de problemas, y facilitar la adquisición de nuevos conocimientos en los niños de esa edad específica.

Sin embargo, también existe un 20% de los docentes que no considera que la gamificación sea efectiva para enseñar conceptos complejos a los niños de 4 a 5 años. Esto indica una división de opiniones en cuanto a la efectividad de esta estrategia.

En general, los resultados sugieren que existe potencial en el uso de la gamificación como herramienta para el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años, aunque su implementación aún es limitada en las clases. Esto puede ser una oportunidad para explorar más a fondo los beneficios de la gamificación en este grupo de edad y promover su uso en el ámbito educativo.

RESULTADOS

Resultados de la ficha de observación realizada los niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Tabla 12 Resultados de la ficha de observación

Aspecto a observar		Siempre	Casi Siempre	Nunca	Total
¿El niño se mantiene motivado durante las actividades en clase?	Nº Estudiantes	10	15	5	30
	Porcentaje	33%	50%	17%	100%
¿El niño es participativo en clase?	Nº Estudiantes	7	12	11	30
	Porcentaje	23%	40%	37%	100%
¿Qué grado de interacción presentan entre compañeros?	Nº Estudiantes	15	10	5	30
	Porcentaje	50%	33%	17%	100%
Capacidad para seguir instrucciones y resolver problemas	Nº Estudiantes	4	11	15	30
	Porcentaje	13%	37%	50%	100%
Nivel comprensión y retención de información	Nº Estudiantes	8	12	10	30
	Porcentaje	27%	40%	33%	100%

Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación: En cuanto a la motivación durante las actividades en clase, la mayoría de los estudiantes (50%) muestran un nivel medio de motivación, mientras que un tercio (33%) se mantiene motivado siempre y un 17% nunca se mantiene motivado. En términos de participación en clase, hay un equilibrio, con un 40% de los estudiantes siendo participativos casi siempre, un 37% nunca siendo participativos y un 23% siendo participativos siempre.

En cuanto a la interacción entre compañeros, la mitad de los estudiantes (50%) muestra un grado alto de interacción, mientras que un tercio (33%) muestra un grado medio y un 17% muestra un grado bajo. Alrededor del 50% de los estudiantes presenta dificultades para seguir instrucciones y resolver problemas, mientras que el 37% lo logra casi siempre y el 13% lo logra siempre. - En términos de comprensión y retención de información, hay una distribución equitativa, con aproximadamente un tercio de los estudiantes mostrando dificultades (33%), un tercio con nivel medio (40%) y otro tercio con buen nivel (27%).

Estos datos sugieren que hay áreas de mejora en la motivación, la participación y la capacidad para seguir instrucciones y resolver problemas. Sin embargo, también se observa un buen nivel de interacción entre compañeros y una distribución equitativa en el nivel de comprensión y retención de información.

Además, sería beneficioso considerar la integración de la gamificación como una estrategia para el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años. Al utilizar elementos lúdicos y estructurados, como juegos interactivos y desafíos, se puede fomentar el aprendizaje de manera divertida y motivadora, estimulando habilidades cognitivas como la atención, la memoria y el razonamiento. Esto promoverá un ambiente enriquecedor que ayudará a los niños a desarrollar su potencial de manera lúdica y creativa.

TERCERA PARTE: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.- CONCLUSIONES

A partir de la investigación realizada a cabo para determinar el impacto de la gamificación en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años en la "Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón", se obtuvieron las siguientes conclusiones.

La implementación de la gamificación en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón es una estrategia efectiva para fomentar su participación activa, motivación y rendimiento académico. A través de la incorporación de elementos lúdicos y juegos, se logra estimular habilidades cognitivas clave como la atención, memoria, resolución de problemas y pensamiento crítico.

Se ha observado que las estrategias empleadas por los docentes se centran en métodos tradicionales de enseñanza, los cuales no adoptan enfoques modernos y participativos, por ello la gamificación es una buena opción para fomentar el aprendizaje colaborativo y la participación activa de los niños, fundamentales para un buen desarrollo cognitivo.

Los hallazgos de esta investigación revelan que el desarrollo cognitivo en niños de educación inicial es un proceso altamente individual y variado. Se han observado diferencias significativas en el nivel de desarrollo cognitivo entre los niños, lo que destaca la necesidad de aplicar estrategias para mejorar su desarrollo como es la aplicación de actividades de gamificación.

10.- RECOMENDACIONES

Basándonos en las conclusiones obtenidas, surgen las siguientes recomendaciones:

Es necesario proporcionar capacitación y talleres a los docentes para que comprendan los principios de la gamificación y cómo pueden aplicarlos en su enseñanza. Esto incluye la creación de actividades y juegos que estén alineados con los objetivos de aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los niños.

Las herramientas y recursos gamificados que se empleen deben estar diseñados específicamente de acuerdo a la edad de los infantes. Estos recursos pueden incluir juegos educativos, aplicaciones interactivas y actividades que fomenten la colaboración y la participación.

Reconociendo la variabilidad individual en el desarrollo cognitivo, es importante adaptar las actividades de gamificación para satisfacer las necesidades de cada niño. Esto puede incluir la creación de niveles de dificultad variables o la incorporación de elementos de elección que permitan a los niños avanzar a su propio ritmo.

CUARTA PARTE: REFERENCIAS Y ANEXOS

REFERENCIAS

Agudelo, G. M. (2018). DISEÑOS DE INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL Y NO-EXPERIMENTAL. *Repositorio Institucional Universidad de Antioquia*, 18, 1-46. Obtenido de <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/2622>

Agudelo, L., & Pulgarin, L. (2017). *La Estimulación Sensorial en el Desarrollo*. Obtenido de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/72890/05EstSensDesarCognPrimInf.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Aquae fundación . (15 de Noviembre de 2021). *¿Qué es la gamificación? Definición y objetivos*. Obtenido de <https://www.fundacionaquae.org/wiki/que-es-gamificacion/>

Batanero, C. (2013). *La comprensión de la probabilidad en los niños: ¿ qué podemos aprender de la investigación.* . Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Carmen-Batanero/publication/273456653_LA_COMPRENSION_DE_LA_PROBABILIDAD_EN_LOS_NINOS_QUE_PODEMOS_APRENDER_DE_LA_INVESTIGACION/links/57c2aedc08aeda1ec390b11f/LA-COMPRENSION-DE-LA-PROBABILIDAD-EN-LOS-NINOS-QUE-PODEMOS-AP

Briceño, G. (19 de Abril de 2021). *Gamificación: metodología activa en el aula*. Obtenido de <https://www.aucal.edu/blog/servicios-sociales-comunidad/gamificacion-metodologia-activa-en-el-aula/>

Coronel, Y. (2015). *Relación entre el pensamiento divergente y desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la etapa de las operaciones concretas (6to de básica) de la Unidad*

Educativa Borja. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/23033/1/Tesis.pdf>

De Piaget, T. D. (2007). Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky. Recuperado de http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf, 29.

Hernandez, P. A. (2006). El subsistema cognitivo en la etapa preescolar . pp. 68-77.

Herrero, J. A. (2020). Intervención psicomotriz en el Primer Ciclo de Educación Infantil estimulación de situaciones sensoriomotrices. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado: continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales.*, 87-102.

Libero, A. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Scielo*.

Núñez, J. (2021). *Actividades de Gamificación 3.0 Y la expresiones verbal de niños y niñas del nivel inicial* . Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33413/1/NU%CC%81N%CC%83EZ%20%20S%C3%81NCHEZ%20JE%CC%81SSICA%20MARIELA%20tesis.pdf>

Osorio, L. V. (2021). ELEMENTOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Y SU INTERACCIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO. *Qualitas Unibe Revista Científica*.

Perez, A. (30 de Junio de 2021). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. Obtenido de <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>

Vergara, A. (2020). *Gamificación y enseñanza de lenguaje y literatura una propuesta didáctica para bachillerato general unificado* . Obtenido de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/17396/Tesis.pdf>

Villegas, A. (2015). *La etapa preoperacional y la noción de conservación de cantidad en niños de 3 a 5 años del Colegio San José de la Salle*. Obtenido de (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Lasallista).: http://repository.unilasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/639/1/Etapa_preoperacional_conservacion_ninos_San_Jose_de_la_Salle.pdf

World Health Organization. (15 de septiembre de 2015). *Gamificación*. Obtenido de <https://openwho.org/pages/gamification?locale=es>

ANEXOS

1. ¿Utiliza técnicas de gamificación en sus clases para el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años?

a. Siempre

. b. Casi Siempre

c. Nunca

2. ¿Consideras que la gamificación ayuda a mejorar el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años?

a. Siempre

. b. Casi Siempre

c. Nunca

3. ¿Recomendaría el uso de la gamificación en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años?

a. Siempre

. b. Casi Siempre

c. Nunca

4. ¿Considera que la gamificación facilita el aprendizaje de nuevos conceptos y habilidades en los niños de 4 a 5 años?

. a. Siempre

. b. Casi Siempre

c. Nunca

5. ¿Cree que la gamificación mejora la retención de información y el recuerdo de conceptos en los niños de 4 a 5 años?

a. Siempre

b. Casi Siempre

c. Nunca

6. ¿Considera que la gamificación fomenta la motivación y el interés por aprender en los niños de 4 a 5 años?

a. Siempre

b. Casi Siempre

c. Nunca

7. ¿Opina que la gamificación promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, como el pensamiento lógico y la resolución de problemas, en los niños de 4 a 5 años?

a. Siempre

b. Casi Siempre

c. Nunca

8. ¿Considera que la gamificación facilita la adquisición de nuevos conocimientos en los niños de 4 a 5 años?

a. Siempre

b. Casi Siempre

c. Nunca

9. ¿Considera que la gamificación es una estrategia efectiva para enseñar conceptos complejos a los niños de 4 a 5 años?

a. Siempre

b. Casi Siempre

c. Nunca

10. ¿Considera que la gamificación es una estrategia efectiva para enseñar conceptos complejos a los niños de 4 a 5 años?

a. Siempre

b. Casi Siempre

c. Nunca

ANEXOS

Encuestas docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón





ANEXOS

Ficha de observación en los niños



