



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Resolución: *RPC-SO-01-No.014-2021*

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGÍSTER

Título del proyecto:
ESTRATEGIA DIDÁCTICA CON HERRAMIENTAS VIRTUALES DE GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA
Línea de Investigación:
Artes y humanidades para una sociedad sostenible
Campo amplio de conocimiento:
Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo
Autor/a:
Yadira del Cisne Merino Jiménez
Tutor/a:
Mg. Mayra Alejandra Bustillos Peña

Quito – Ecuador

2022

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, PhD. Mayra Alejandra Bustillos Peña. con C.I:0963618939 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: Estrategia Didáctica Con Herramientas Virtuales De Gamificación Para Fortalecer El Desarrollo De La Motricidad Gruesa.

Elaborado por: Yadira del Cisne Merino Jiménez, de C.I: 1104147812, estudiante de la Maestría: en Educación Inicial, de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustentados con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 09 de septiembre de 2022

Firma

DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE



Yo, Yadira del Cisne Merino Jiménez con C.I: 1104147812, autor/a del proyecto de titulación denominado: Estrategia Didáctica Con Herramientas Virtuales De Gamificación Para Fortalecer El Desarrollo De La Motricidad Gruesa. Previo a la obtención del título de Magister en Educación Inicial.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene las instituciones de educación superior de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar el respectivo trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Tecnológica Israel los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor@ del trabajo de titulación, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital como parte del acervo bibliográfico de la Universidad Tecnológica Israel.
3. Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Quito D.M., 9 de septiembre de 2022

FIRMA

Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	iii
INFORMACIÓN GENERAL	1
Contextualización del tema.....	1
Problema de investigación	2
Objetivo general.....	3
Objetivos específicos.....	3
Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos	3
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	5
1.1. Contextualización general del estado del arte.....	5
1.1.1. Antecedentes de la Investigación	5
1.1.2. Investigaciones Internacionales	5
1.1.3. Investigaciones Nacionales	6
1.1.2. Marco Conceptual	6
1.2. Proceso investigativo metodológico.....	9
1.2.1. Enfoque de la investigación.....	9
1.2.2. Tipo de Investigación	9
1.2.3. Población y muestra.....	10
1.2.4. Métodos, técnicas e instrumentos.....	10
1.3. Análisis de resultados	11
CAPÍTULO II: PROPUESTA	23
2.1. Nombre de la estrategia didáctica	23
2.2. Sustentación Teórica de la Estrategia	23
2.2.1. Descripción de la propuesta	24
2.2.2. Objetivos didácticos.....	24
2.3. Ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje.....	25
2.3.1. Caracterización de los ejes de aprendizaje	25
2.4. Etapas de la estrategia.....	25
2.4.1. Diagnóstico.....	25
2.4.2. Planificación	26
2.4.3. Planificación didáctica de la experiencia de aprendizaje	27
2.5. Conclusiones de la Estrategia	29

2.6. Valoración de la propuesta.....	29
CONCLUSIONES.....	30
RECOMENDACIONES.....	31
BIBLIOGRAFÍA.....	32
ANEXO 1 Valoración de expertos	34

Índice de tablas

Tabla 1.- Planeación didáctica de la experiencia de aprendizaje	28
Tabla 2. Valoración de expertos	29

Índice de figuras

Figura 1 Rango Etario de la muestra de estudio	12
Figura 2 Título de tercer nivel que poseen los (as) docentes.....	12
Figura 3 Títulos de cuarto nivel de los docentes.....	13
Figura 4 Tipo de institución en la que laboran los docentes	13
Figura 5 Nombre de la institución donde laboran los docentes	14
Figura 6 Años de experiencia de los docentes encuestados	14
Figura 7 Subnivel en el que laboran los docentes.....	15
Figura 8 Plataformas virtuales más utilizadas.....	15
Figura 9 Plataformas de videoconferencia empleadas por los docentes	16
Figura 10 Herramientas virtuales empleadas para la evaluación	16
Figura 11 Estrategias utilizadas para el incremento de las destrezas de motrices gruesa	17
Figura 12 Herramientas virtuales empleadas para motricidad gruesa por los docentes	17
Figura 13 Herramientas utilizadas para trabajar la motricidad gruesa	18
Figura 14 Pertinencia del empleo de herramientas virtuales en el desarrollo de la motricidad gruesa	18
Figura 15 Factibilidad del empleo de herramientas virtuales en el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa	19
Figura 16 Importancia de la gamificación en educación inicial.....	20
Figura 17 Apreciación del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, durante la pandemia	20
Figura 18 Limitaciones de la herramienta virtual para habilidades de motricidad gruesa	21
Figura 19 Ventajas de las herramientas virtuales en el desarrollo de habilidades motoras gruesas	21

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

Actualmente el uso de la tecnología está presente en todos los ámbitos de nuestra vida y la educación no es la excepción, frente a un mundo cada vez más competente, tecnológico y globalizado

La llegada de la tecnología ha permitido el desarrollo de los recursos educativos digitales (RED), que se convierten en instrumentos utilizados durante el proceso de enseñanza, cuyo objetivo es simplificar la adquisición de conocimientos generando una educación flexible mediante la diversidad de información que poseen tales recursos (Matosas et al.,2021)

Por consiguiente, es importante utilizar estrategias para mejorar la práctica educativa como lo es la gamificación. Al gamificar un sistema se utilizan elementos del juego para diseñar ambientes lúdicos, mejorando de esta forma el desarrollo académico y alcanzar objetivos de aprendizaje (Contreras & Gómez, 2017).

Así, se pretende hacer frente al desconocimiento de las nuevas tecnologías relacionadas a los diferentes modos de aprender, ritmos de aprendizaje, desarrollo de habilidades y competencias que deben ser impartidas, especialmente en los primeros años de vida estudiantil, pues esto le servirá al individuo durante toda su trayectoria en las aulas.

Este desarrollo tecnológico educativo, fue acelerado por la actual pandemia provocada por el COVID-19, en donde las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs), fueron un factor clave para mantener un proceso educativo activo en todos los niveles, actualmente estas herramientas informáticas han permitido que las prácticas tradicionales en la educación, se haya superado, abriendo las puertas a nuevas modalidades de estudio. Sin embargo, al ser un sistema relativamente complejo ha tenido ciertas repercusiones en la población infantil, específicamente en los preescolares debido a que, en este sector estudiantil, se requiere desarrollar ciertas destrezas en los ámbitos de identidad y autonomía, convivencia, relaciones con el medio natural y cultural, relaciones lógico-matemáticas, comprensión y expresión del lenguaje, expresión artística y motricidad (Ministerio de Educación, 2014).

En el Ecuador, según Hermida & Barragán (2017), se establece que el desarrollo de las destrezas físicas y cognitivas en los bebés y niños en edad preescolar, no se ha podido potenciar, debido a factores socio económicos y de inclusión social (p.10).

Lo anteriormente expuesto ha tenido una afectación aún mayor, al haberse presentado la Pandemia, pues al recurrir a la educación virtual estas habilidades motoras no se pudieron trabajar de una manera óptima, ya que son destrezas que en su mayoría se adquieren mediante la práctica y que requieren de un facilitador que guíe dichas actividades, en especial las de motricidad que a futuro son las que regirán el desarrollo de las inteligencias múltiples, especialmente la corporal -cinestésica, espacial, interpersonal y espacial (Gardner, 1983).

La presente investigación se realizará en la IE. Dr. José Ricardo Chiriboga Villagómez de la ciudad de Quito, que posee una oferta educativa en los niveles Inicial I - II y preparatoria; donde existe la necesidad de diseñar una estrategia didáctica con herramientas virtuales de gamificación para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa del nivel Inicial II del año lectivo 2022

Las mismas que serán elaboradas para que los estudiantes de este nivel aprendan de forma amena e interactiva.

Problema de investigación

La Institución Educativa Dr. José Ricardo Chiriboga Villagómez, ubicada en Quito, posee dentro su oferta educativa, un programa de educación Inicial II de la jornada matutina, donde cuentan con un aproximado de 50 infantes quienes se encuentran en estos niveles de formación, en donde el estrato socio económico se enmarca dentro de las estadísticas antes citadas, lo cual refleja a su vez la problemática que existe dentro de la institución, en lo referente a la necesidad de medios tecnológicos que garanticen a este grupo infantil, el acceso a una educación de calidad que permita impulsar de manera adecuada sus destrezas motoras, especialmente la motricidad gruesa, que es la base para el desarrollo muscular y coordinación en los niños.

Con la emergencia sanitaria provocada por el COVID-19, se tuvo que recurrir a medios tecnológicos para continuar con las actividades escolares de manera, sin embargo, en el ámbito de la educación inicial (3 a 5 años), es importante la interacción y supervisión de las actividades por parte de un docente, especialmente aquellas actividades relacionadas con el desarrollo de la motricidad, debido a que muchas de las veces los infantes se distraen fácilmente lo que puede provocar que no se alcancen las competencias y destrezas propuestas en su totalidad.

Estas circunstancias, han generado varias dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje, así como en el progreso de las habilidades de motricidad gruesa lo cual puede generar problemas a futuro, en funciones de coordinación, concentración y demás destrezas físicas que son necesarias para el normal desenvolvimiento de las personas.

Otro punto a considerar dentro de la problemática, es la desactualización de los docentes en la aplicación de medios de educación virtual para párvulos mediante la incorporación de la lúdica o gamificación, ya que de esta manera los infantes prestarán mayor atención a las actividades que se propongan en el entorno virtual, tendrán una mayor motivación y se generará en los mismos el gusto por la educación desde edades tempranas.

Considerando estos antecedentes se ha formulado la siguiente pregunta de investigación: ¿Implementando una estrategia didáctica con herramientas virtuales de gamificación se logrará fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de la IE? Dr. José Ricardo Chiriboga en el año lectivo 2022.?

Objetivo general

Implementar una estrategia didáctica con herramientas virtuales de gamificación para el fortalecimiento del desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de la IE. Dr. José Ricardo Chiriboga en la ciudad de Quito- Ecuador en el año lectivo 2022.

Objetivos específicos

1 Contextualizar los fundamentos teóricos sobre motricidad gruesa, gamificación y TICs aplicadas a la educación inicial, a fin de tener una base teórica para el desarrollo de la investigación.

2 Diagnosticar el nivel de motricidad utilizando herramientas de recopilación de información para obtener los datos de la población que permitan fundamentar y elaborar técnicamente las actividades de fortalecimiento de la motricidad gruesa mediante la gamificación.

3 Diseñar la estrategia didáctica con herramientas virtuales de gamificación apropiadas para el desarrollo de la motricidad gruesa.

4 Valorar a través de criterios de especialistas en educación inicial, la viabilidad de la estrategia didáctica con herramientas de gamificación para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años.

Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:

La ejecución del presente proyecto de investigación tiene un enfoque social, directamente en el ámbito educativo, ya que aportará significativamente al mejoramiento de la educación inicial, enfocada hacia el desarrollo de la motricidad gruesa, especialmente dentro de los centros infantiles públicos a fin de elevar la calidad educativa de estos, por medio de la aplicación de

estrategias didácticas con herramientas virtuales relacionadas con la lúdica; en este caso por medio de la gamificación.

Para lo cual, se elaborarán contenidos interactivos, mediante programas digitales enfocados a la educación inicial, de tal manera que la población infantil en edades tempranas potencie sus destrezas y habilidades psicomotrices, que, según investigadores como Piaget, Vygotsky, Gallahue, entre otros, es la base fundamental para el correcto desarrollo integral de los niños y que a futuro evitarán ciertas limitaciones físicas y mentales provocadas por la carencia de las mismas.

En lo que se refiere al aporte a la sociedad, se puede destacar la disminución a mediano plazo de personas con déficit psicomotor, así como en el mejoramiento del rendimiento escolar en niños que cruzan la educación básica. Otro punto a favor del proyecto es el aporte al desarrollo integral infantil, propuesto por el Ministerio de Educación del Ecuador, en lo referente al eje de expresión y comunicación, donde se establece que para el subnivel Inicial 1, se debe trabajar en la exploración del cuerpo y motricidad. Para el subnivel Inicial 2, se deben potenciar los ámbitos de comprensión y exploración de lenguaje, expresión artística y expresión corporal y motricidad (Ministerio de Educación, 2014).

El proyecto en desarrollo contribuye a la formación académica de los infantes del nivel inicial, de manera que se complemente con nuevas metodologías, el correcto desenvolvimiento de sus actividades psicomotoras; así como también a estudiantes, profesores e investigadores de carrera de educación inicial quienes tendrán una fuente de consulta sobre estrategias didácticas con herramientas de gamificación para mejorar las habilidades motoras gruesas y su posterior implementación.

Los beneficiarios directos son, los estudiantes de la Institución Educativa Dr. José Ricardo Chiriboga Villagómez, ya que en ellos se evaluará la aplicación de la herramienta virtual propuesta. Los padres de familia se convierten también en beneficiarios, pues contarán con una herramienta que complementa el proceso de enseñanza-aprendizaje que reciben sus hijos; además de los docentes de la institución educativa donde se va implementar la herramienta ya que ellos contarán con este instrumento para planificar las actividades a desarrollar con los estudiantes. Finalmente, se beneficia la autora, pues la realización del presente proyecto permitirá fortalecer sus conocimientos como profesional, además que proporciona una experiencia positiva en busca de nuevos retos que vayan de la mano con los avances en las metodologías aplicadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de este nivel de educación.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización general del estado del arte

1.1.1. Antecedentes de la Investigación

En los últimos años se han sumado innovadoras estrategias de enseñanza-aprendizaje, junto con la era moderna, dichas estrategias se desarrollan sobre todo dentro de un ámbito tecnológico, donde se reconoce los avances de esta área como complemento importante en el ámbito escolar. La gamificación, específicamente, consiste en implementar en el salón de actividades procesos pedagógicos a través del juego, que faciliten instruir por medio de una participación activa del estudiante en situaciones de enseñanza amena ya que, si utilizamos el juego adecuadamente, se transforman en estrategia innovadora que ayuden a estimular la psicomotricidad en los pequeños. (Bello, 2019.)

Dentro de la educación impartida en el Estado Ecuatoriano, se considera al nivel de educación inicial como una base fundamental en el desenvolvimiento integral del ser humano, nivel reconocido por padres de familia y docentes como un proceso de introducción que fortalece tanto el aprendizaje como el desarrollo psicomotriz de los niños ya que se encuentran en una edad apropiada para desarrollo de estas capacidades.

En tal virtud y con el objetivo de sustentar el presente trabajo de manera técnica, así como establecer las bases científicas del mismo, se consideraron las siguientes investigaciones en el ámbito internacional y nacional, en relación con los objetivos planteados, entre los que se encuentran:

1.1.2. Investigaciones Internacionales

Integración de la tecnología con la gamificación en la educación, realizada por los investigadores Dervis, Bora y Huseyin (2016), quienes establecen que el sistema educativo juega un papel crucial en el desarrollo de las naciones y el impacto de la educación inicial potencia la adquisición de conocimientos. En esta investigación, se utiliza el aprendizaje de un segundo idioma (inglés) asistido por tecnología en un contexto de paz para revelar el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el aprendizaje. El estudio se realizó en preescolares de 5 años, representando 4 clases con un promedio de 17 alumnos en cada una, y el total de 60 alumnos de la muestra. La adquisición de conocimientos y las pruebas se realizan con capacitación en gamificación en clase.

Las pruebas se llevan a cabo primero mediante una evaluación escrita, luego se realizan con una actividad de gamificación asistida por tecnología. Los resultados revelaron que la enseñanza del idioma con TIC junto con el contexto de gamificación mejoró significativamente la adquisición del idioma y la conciencia del concepto de paz. Además, las observaciones muestran que el aprendizaje asistido por tecnología también minimiza la distracción de los niños y aumenta la curva de aprendizaje.

1.1.3. Investigaciones Nacionales

Otra investigación que se ha tomado como antecedente, es la realizada por Peñas & Garcia (2020), quienes establecen la influencia positiva de la Gamificación en los niños de educación inicial en entornos lúdicos para el fortalecimiento de la psicomotricidad como instrumento metodológico dentro de un aprendizaje divertido en los Centros de Desarrollo Infantil de la ciudad de Azogues, Ecuador. Durante el desarrollo de la investigación se determinó que el uso de la gamificación y proceso de actividades motrices, consolida las habilidades y destrezas de los niños; en tal virtud, se recomienda que el personal docente aplique reiteradamente actividades que contribuyan a un desarrollo pleno, sobre todo cuando se trabaja en edades tempranas, ya que esto fortalece el intelecto, la psicomotricidad y el lenguaje.

A la par, esta metodología facilita el aprendizaje significativo en los niños, ya que, al ser actividades interactivas, se captará la atención de los infantes por más tiempo, de tal manera que el docente podrá observar el comportamiento de estos, a fin de evaluar las habilidades y objetivos planteados dentro del currículo.

Zumba & García (2020), afirman dentro de su investigación, que la educación, tecnología y psicomotricidad constituyen un reto para los docentes, sin embargo, en la actualidad, con el desarrollo tecnológico alcanzado, se ha logrado implementar herramientas enfocadas hacia el empleo en varios ámbitos de la educación inicial por medio de la capacitación docente sobre esa nueva tecnología. El objetivo de la investigación es analizar la relación entre las competencias docentes relacionadas a la tecnología y la motricidad, para lo cual los autores emplearon una investigación descriptiva. Obteniendo como resultado que el 70.9% de educadores poseen un escaso conocimiento del uso de la tecnología; concluyendo así que el uso de herramientas tecnológicas por parte de educadores del nivel inicial se encuentra direccionado a conocimientos teóricos y no al fortalecimiento de habilidades motrices.

1.1.2. Marco Conceptual

1.1.2.1. Psicomotricidad

Si mencionamos psicomotricidad nos referimos a la psicología del movimiento, en donde entran en contacto cuerpo, mente y emociones. Cuando se habla específicamente de psicomotricidad infantil, se trata como está relacionado con el pensamiento y las emociones cualquier acción realiza por el niño.

El desarrollo de la psicomotricidad permite controlar de mejor manera los movimientos e impulsos emocionales en el infante, así como una mejor adaptación e integración en el entorno social, familiar y escolar.

La psicomotricidad se clasifica en dos grandes ramas: la una hace referencia a movimientos grandes y corrección postural (psicomotricidad gruesa); mientras que la otra trabaja con movimientos más específicos (psicomotricidad fina).

1.1.2.2. Psicomotricidad Gruesa

Es la habilidad para realizar movimientos amplios de forma armónica y sincronizada, donde intervienen grandes masas musculares. Esta coordinación y armonía se la realiza en actividades cotidianas como correr, caminar, saltar, trepar, lanzar objetos, rodar, bailar, etc. (Ardanaz, 2009). Para Albarracín (2020), el área motora gruesa se refiere a los cambios de posición y capacidad de mantener el equilibrio del cuerpo donde implica grandes grupos musculares.

Incluyendo grupos de músculos: cabeza, tronco extremidades superiores e inferiores. Consintiendo así: desplazamientos, ponerse en pie, girar, caminar, equilibrio, elevar cabeza, etc.

1.1.2.3. Dimensiones psicomotricidad gruesa

a) Dominio corporal dinámico: Habilidad para lograr el dominio armónico de las partes del cuerpo la cabeza, tronco, miembros superiores e inferiores. Cuando ejecutamos de forma voluntaria un movimiento u orden expresa, permitiendo contrastar movimientos salvando obstáculos en un espacio. (Comellas & Perpinya, 2003).

b) El desplazamiento es la habilidad que posee un niño para movilizarse de un lugar a otro, sigue un proceso que no se puede volver significativo o que habrían de seguir todos los niños. Están factores que facilitan o dificultan la aparición de estas diferentes situaciones: el peso, la madurez ósea, el ritmo de actividad del niño, la motivación, los hermanos u otros compañeros (Semino, 2018).

1.1.2.4. Gamificación

Gamificación es un término anglo que se deriva de la palabra Gamification, conceptualizada en el texto Gamification by Design: paso o habilidad para razonar durante el juego para incluir a los consumidores y solucionar dificultades aplicada de manera llana, estimulando la motivación, interés y conducta humana (Zichermann. & Cunningham, 2018.)

Cuando gamificamos ocupamos el pensamiento y elementos del juego en ambientes no lúdicos llamando la atención del niño de manera entretenida; afirmándose en herramientas como:

- Mecanismos del juego (no juegos terminados).
- Medios tecnológicos y tradicionales
- Evaluación de las destrezas y competencias adquiridas

1.1.2.5. Gamificación en la educación

Para Krajger I. et al. (2018)., la gamificación en los estudiantes aporta en una diversidad de aptitudes y si se sienten satisfechos, pueden crear un mayor beneficio en el campo, debido al interés creado en los alumnos por medio del juego.

Swacha, J. et al. (2019), en su investigación concluye, “aunque existen numerosos informes sobre la aplicación de la gamificación a la educación inicial, no hay recursos abiertos disponibles o plataformas dedicadas que puedan ser utilizadas por los maestros de programación para gamificar sus cursos” (p. 70), esto acarrió a 4 instituciones europeas a un consorcio para desarrollar actividades de programación y materiales de apoyo gamificados.

1.1.2.6. Teorías de Psicomotricidad y Desarrollo Infantil

Piaget (1974-1976) realizó varios aportes que contribuyeron significativamente al estudio de la psicomotricidad, al exponer que los movimientos motores se encuentran ligados con las etapas de funciones cognitivas. El movimiento permite al niño explorar y construir los esquemas del pensamiento.

1.1.2.8. Teoría de Desarrollo Motriz Infantil

Gallahue (1982), menciona que el ser humano experimenta fases en su desarrollo motriz que afloran en determinadas etapas que atraviesa el individuo, apareciendo en instantes específicos de su existencia.

Estas etapas son:

- Movimientos reflejos, inicia en la etapa prenatal hasta el primer año de vida, donde se puede observar el desarrollo de las habilidades de capacitación y procesamiento de la información.
- Movimientos rudimentarios, incluye la etapa del nacimiento hasta los dos años, formando el estadio de inhibición, así como el estadio pre-control motriz. Sobresale la etapa de habilidades motrices básicas, establecido a infantes de 2 a 3 años nivel inicial, de 4 a 5 años básica o elemental y chicos de 6 a 7 años madura (Semino, 2018, p.17).

1.2. Proceso investigativo metodológico

1.2.1. Enfoque de la investigación

La presente investigación tiene un enfoque mixto, puesto que, para cumplir con el objetivo general, se requiere recopilar, analizar e integrar tanto investigación cuantitativa como cualitativa a través métodos y técnicas para obtener información y comprensión del problema o de la situación problemática que se presenta en torno al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años.

Dentro del enfoque cualitativo, se requiere analizar la perspectiva y la apreciación que tienen los docentes y padres de familia, respecto a la utilidad y beneficio de las plataformas virtuales de enseñanza. Por otro lado, se debe realizar una ficha de observación a los niños a fin de verificar la progresión de los mismos mediante una prueba piloto, en donde a un grupo se refuerce las actividades de motricidad gruesa mediante la plataforma y a otro grupo se lo mantenga únicamente con las actividades realizadas en clases, de esta manera se podrá establecer la eficiencia de la propuesta planteada.

En lo referente a la parte cuantitativa, se requiere aplicar encuestas a los representantes de la población de estudio para determinar factores que permitan determinar la causa del problema de investigación, mediante el análisis de datos estadísticos que midan los niveles socio-económicos, el acceso a la tecnología, las dificultades de los niños de la institución relacionados con el progreso de motricidad y la demanda que tendría la incorporación de las herramientas virtuales de gamificación.

1.2.2. Tipo de Investigación

Respecto a su propósito la presente investigación, se clasifica como aplicada, debido a que la finalidad que se persigue es resolver de manera práctica, la problemática derivada del desarrollo inadecuado de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años.

También se puede considerar como de carácter exploratorio secuencial, pues el diseño, la recopilación y el análisis de datos cualitativos van seguidos por la recopilación y el análisis de datos cuantitativos. En este caso, se da prioridad al aspecto cualitativo del estudio y las conclusiones se integrarán durante la fase de interpretación del estudio.

1.2.3. Población y muestra

Para determinar la población, se debe considerar que la presente investigación se referirá a tres aspectos bien marcados: la importancia del desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años, los beneficios de la gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje y las nuevas tecnologías aplicadas a la educación como herramientas de apoyo escolar.

Tomando en cuenta estos factores y a sabiendas que la población según Baena (2014): “Es el estudio de la población total de un fenómeno dado: un país, una fábrica, una escuela o un partido político, etc.” (p.103). En esta investigación se establece como población a los niños de 4 a 5 años de la IE. Dr. José Ricardo Chiriboga, en la ciudad de Quito, a la par se debe considerar a los docentes y padres de familia de este grupo humano, para complementar el estudio.

En lo referente a la muestra, al ser una población finita se ha considerado como marco muestral a un total de 35 niños, 35 padres de familia y/o representantes legales y 02 docentes que tienen como alumnos a niños del grupo etario referido. Para establecer la muestra se ha recurrido a la forma no probabilística a conveniencia (De Angelo, 2020).

1.2.4. Métodos, técnicas e instrumentos

1.2.4.1. Método de la investigación

En la presente investigación se utilizó el método inductivo mediante la observación, recolección y análisis de datos al grupo de estudiantes del nivel Inicial 2 para posteriormente diseñar la estrategia didáctica y fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa.

1.2.4.2. Técnicas

Como técnicas de recolección de información de datos cuantitativos, se aplicará una encuesta dirigida a docentes y padres de familia, con el objetivo de medir aspectos de carácter socio –

económico, conocimientos tecnológicos y técnicos sobre educación inicial, para de esta manera obtener un índice estadístico que permita y guíe el desarrollo de la propuesta, enfocada a las necesidades de la población de estudio.

Para la información tipo cualitativa, se diseñará y aplicará un fichaje de observación, a fin de establecer los principales problemas relacionados con el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la I.E Dr. José Ricardo Chiriboga, de esta manera se podrán diseñar las actividades que permitan compensar estos problemas.

1.2.4.3. Instrumentos

Como se mencionó anteriormente los instrumentos que se van a emplear dentro del proyecto son los siguientes:

a) Ficha de observación:

Su objetivo principal es analizar el comportamiento de los individuos sin intervenir en el entorno, a fin de recopilar la mayor cantidad de información y registrarla para luego aplicar el análisis. Para lo cual se ha diseñado una ficha de observación (Anexo A)

b) La entrevista:

Con esta técnica se puede formular preguntas de forma directa al objeto o los objetos de estudio. En este caso la entrevista (Anexo B), será aplicada a los docentes de Educación Inicial de la Institución.

c) Encuesta

La encuesta (Anexo C), será aplicada a padres de familia con el objetivo de medir la situación socio económica de los hogares de los niños, así como para determinar la utilidad de las herramientas virtuales de gamificación

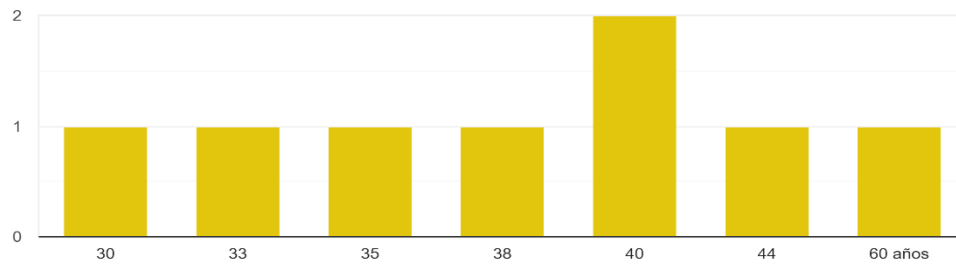
1.3. Análisis de resultados

Una vez aplicada la encuesta a la población establecida para el estudio se han obtenido los siguientes resultados:

Pregunta 1: Rango etario de la muestra

Figura 1 Rango Etario de la muestra de estudio

Edad:
8 respuestas

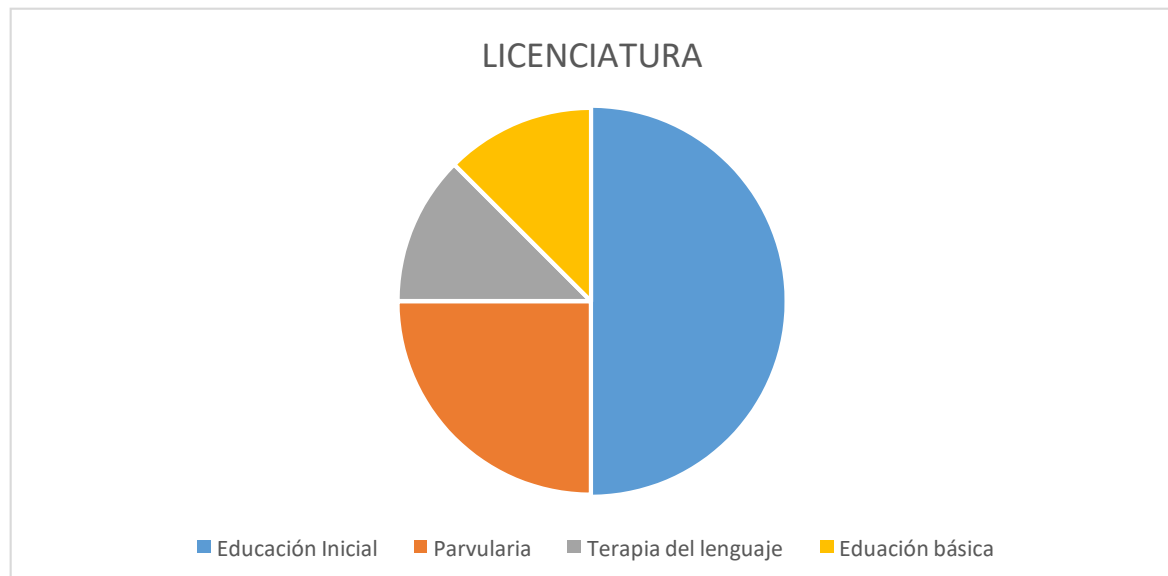


Nota: elaboración propia

De la pregunta uno se puede determinar que los docentes se encuentran en un rango de edad comprendido de los 30 a los 60 años, lo cual puede dar una pauta para establecer a futuro la relación de la edad de los mismos con el manejo de las tecnologías educativas.

Pregunta 2: Título de tercer nivel que posee el docente

Figura 2 Título de tercer nivel que poseen los (as) docentes

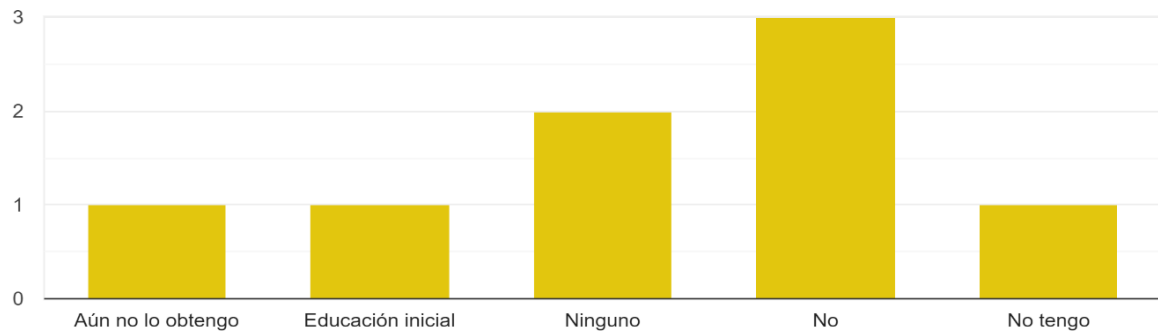


Nota: Elaboración propia

En lo referente a esta pregunta, se establece que hay 04 docentes con el título de licenciados en ciencias de la educación mención educación inicial, 02 con el título de parvularia, 01 docente con licenciatura en terapia del lenguaje y 01 docente con el título de licenciatura en educación básica.

Pregunta 3: Título de cuarto nivel que poseen los docentes

Figura 3 Títulos de cuarto nivel de los docentes



Nota: Elaboración propia

En esta pregunta se ha establecido que, de los 08 docentes encuestados, 01 tiene título de 4 nivel en educación inicial y 07 no poseen título de 4to nivel

Pregunta 4: Tipo de institución en la que labora

Figura 4 Tipo de institución en la que laboran los docentes

8 respuestas

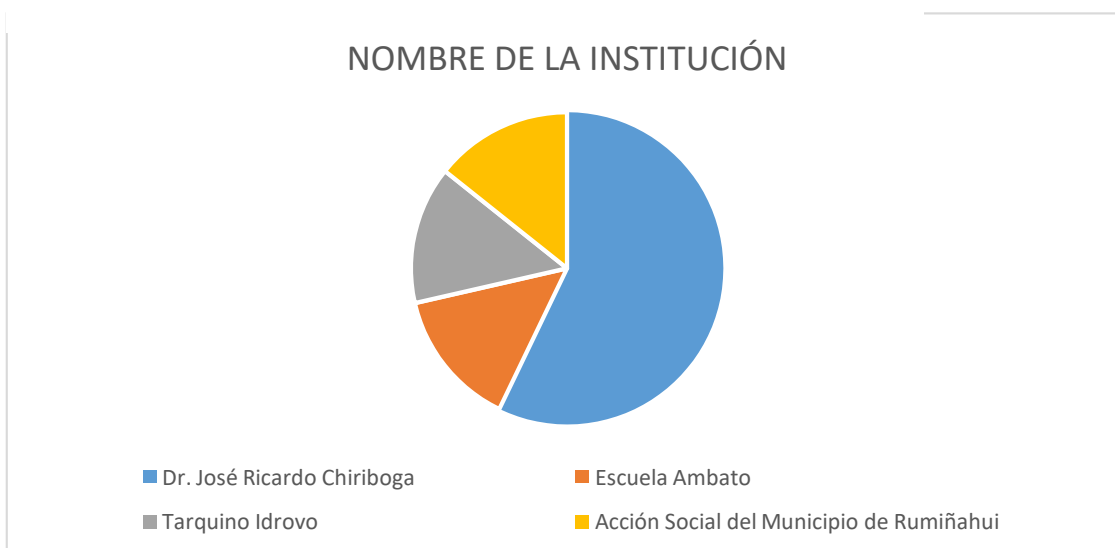


Nota: Elaboración propia

El 100% (08 docentes), trabajan en un centro educativo público

Pregunta 5: Nombre de la Institución en la que labora el docente

Figura 5 Nombre de la institución donde laboran los docentes

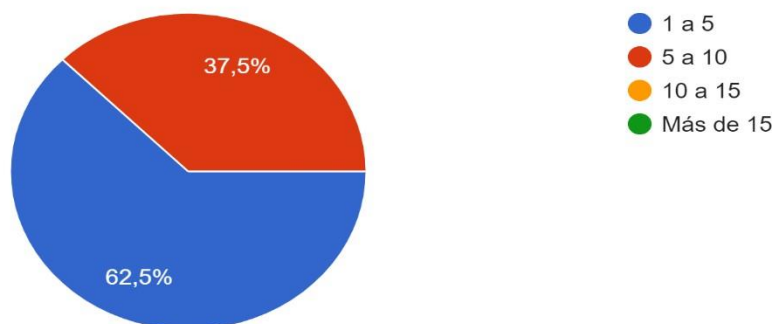


Nota: Elaboración propia

Se ha encuestado el total de la muestra de docentes 05, de la institución donde se ha de aplicar la propuesta Institución Educativa “Dr. José Ricardo Chiriboga”, conforme lo establecido dentro del proceso investigativo. Adicional a ello, se ha encuestado a 3 docentes de otras instituciones educativas, a fin de reforzar los datos.

Pregunta 6: Años de experiencia en Educación Inicial

Figura 6 Años de experiencia de los docentes encuestados

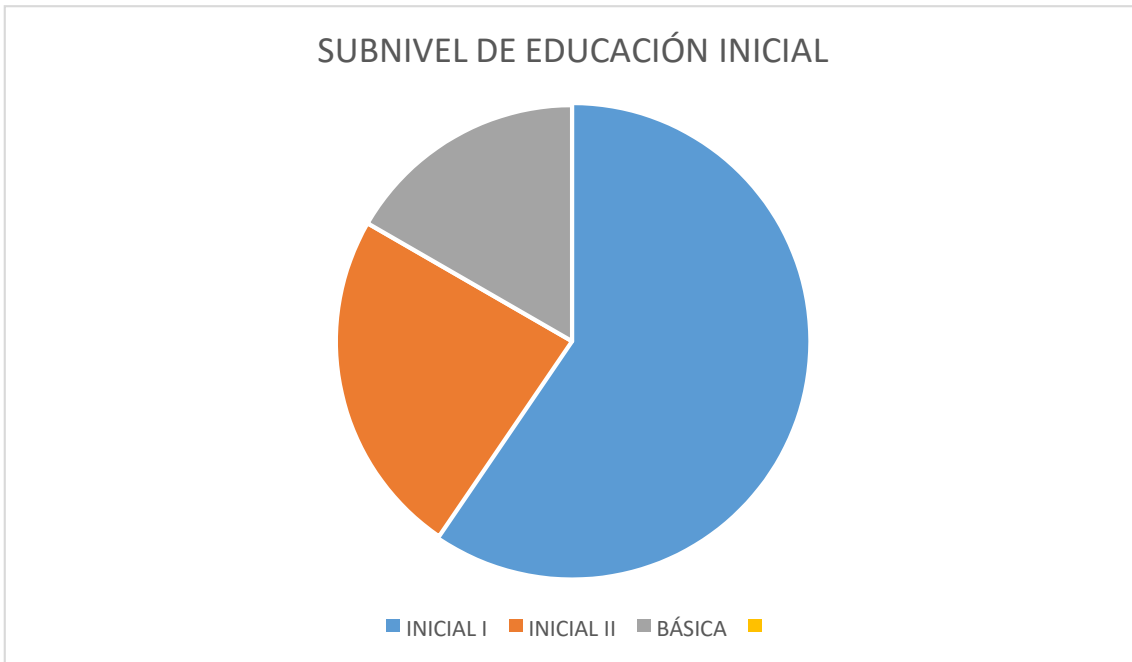


Nota: Elaboración propia

En esta pregunta, se ha determinado que el 62,5 % de los docentes (05), tiene experiencia dentro de la educación inicial entre 1 a 5 años, seguido del 37,5 % (03 docentes), que tienen entre 5 y 10 años laborando en este campo. Lo cual es útil para establecer la apreciación de la utilidad de las herramientas educativas virtuales, de acuerdo al contraste entre la metodología aplicada antes, durante y después de la pandemia, ya que la mayoría de los docentes ha trabajado durante este periodo de tiempo.

Pregunta 7: Subnivel en el que trabajan los docentes

Figura 7 Subnivel en el que laboran los docentes



Nota: Elaboración propia

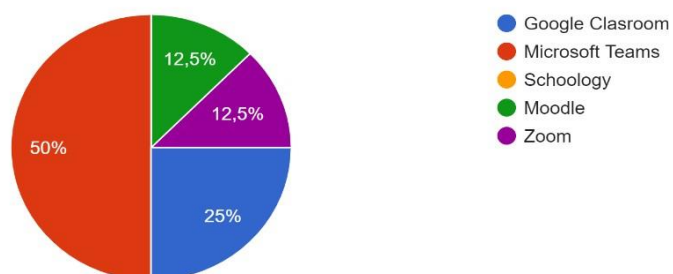
En esta pregunta se ha descartado una respuesta (Educación Básica), ya que no se encuentra dentro de los parámetros de la evaluación. Sin embargo, existen 5 docentes que laboran en el subnivel inicial II y 02 docentes en inicial I.

Preguntas sobre estrategias educativas aplicadas

Pregunta 1: ¿Cuál de las siguientes plataformas empleó durante la pandemia, para impartir las clases?

Figura 8 Plataformas virtuales más utilizadas

8 respuestas



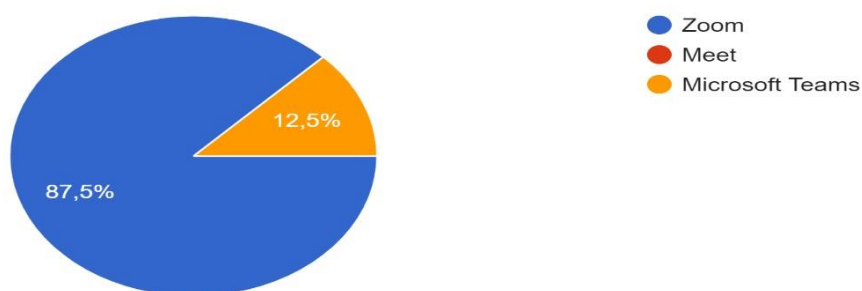
Nota: Elaboración propia

De acuerdo con los resultados obtenidos, se puede determinar que el 50% de los docentes encuestados, se encuentran familiarizados con la plataforma Microsoft Teams, lo cual es una ventaja para el desarrollo de la propuesta de trabajo ya que es precisamente sobre esta plataforma sobre la cual se realizará la virtualización de los contenidos relacionados con el desarrollo de la motricidad gruesa.

Pregunta 2: ¿Cuál de las siguientes herramientas de videoconferencia empleó para impartir sus clases?

Figura 9 Plataformas de videoconferencia empleadas por los docentes

8 respuestas



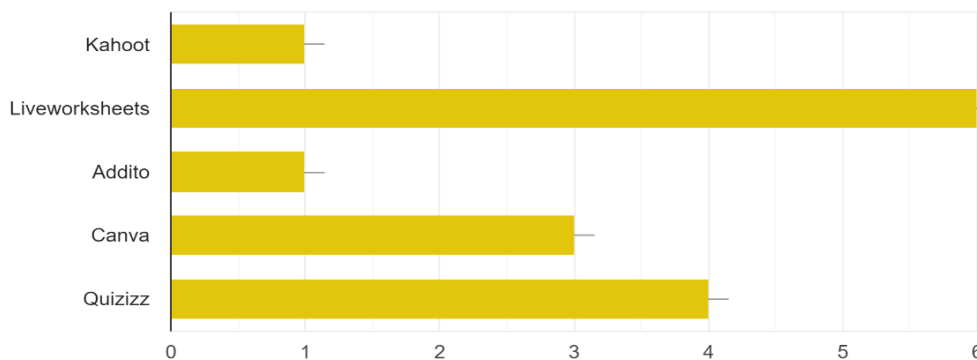
Nota: Elaboración propia

Un 87,5 % de los encuestados (07 docentes), han empleado a Zoom como medio de comunicación con los niños durante sus clases, seguido de 01 docente que ha empleado el componente de Microsoft Teams.

Pregunta 3: ¿Cuál de las siguientes herramientas virtuales empleó para la evaluación de los niños?

Figura 10 Herramientas virtuales empleadas para la evaluación

8 respuestas

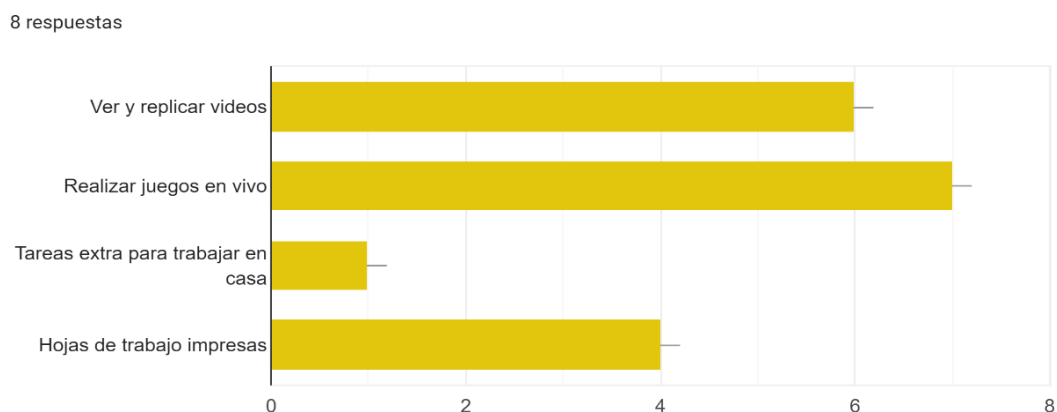


Nota: Elaboración propia

Una de las herramientas más empleadas por los docentes dentro de la evaluación, es Liveworksheets ya que permite diseñar hojas de trabajo interactivas, seguido por Quizziz con 04 docentes recurrentes. Esto da una pauta sobre el manejo de herramientas virtuales por parte de los y las maestras en educación inicial.

Pregunta 4: ¿Para el desarrollo de las habilidades motrices que tipo de estrategias empleó?

Figura 11 Estrategias utilizadas para incrementar habilidades motrices gruesa

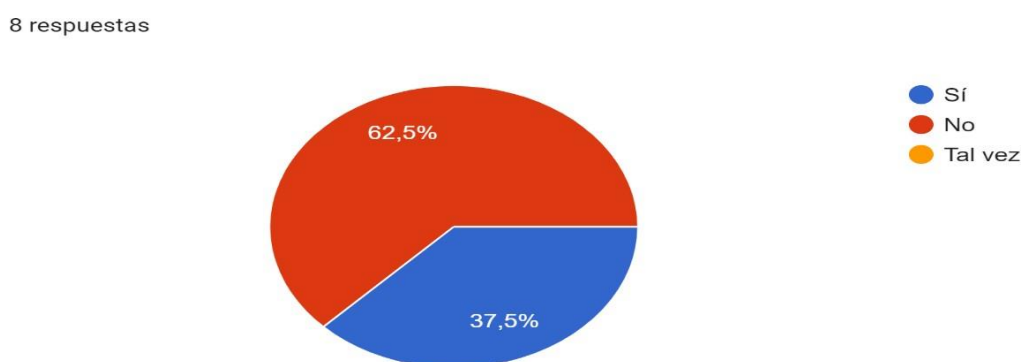


Nota: Elaboración propia

En lo que se refiere a las estrategias más empleadas por los docentes se encuentra la realización de juegos en vivo, así como ver y replicar videos interactivos, esto permite establecer que los docentes tienen conocimiento sobre las técnicas de gamificación dentro de la educación inicial.

Pregunta 5: ¿Empleó alguna herramienta virtual como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños?

Figura 12 Herramientas virtuales empleadas para motricidad gruesa por los docentes

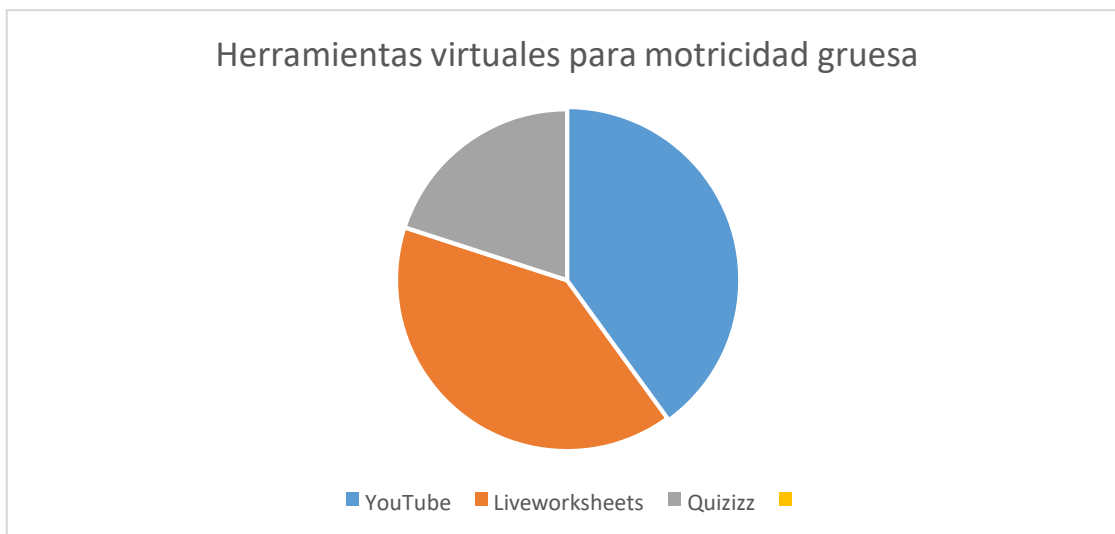


Nota: Elaboración propia

La mayoría de los docentes si emplearon herramientas virtuales para fortalecer motricidad en los infantes, sin embargo, existe un 37,5% de docentes que no lo hizo.

Pregunta 6: En caso de haber respondido si, ¿Qué herramienta utilizó?

Figura 13 Herramientas utilizadas para trabajar la motricidad gruesa



Nota: Elaboración propia

De los docentes que respondieron si (06), el 50% ha empleado YouTube como medio para trabajar la motricidad gruesa, mediante la reproducción de videos relacionados con el desarrollo de esta habilidad motora, seguido de Liveworksheets (02 docentes) quienes se han centrado en el diseño de hojas de trabajo interactivas, así como Quizizz que es a la vez una herramienta que permite la gamificación mediante concursos entre los niños.

Pregunta 7: Considera que la aplicación de una herramienta virtual para el desarrollo de una habilidad motora gruesa es:

Figura 14 Pertinencia del empleo de herramientas virtuales en el desarrollo de la motricidad gruesa

8 respuestas



Nota: Elaboración propia

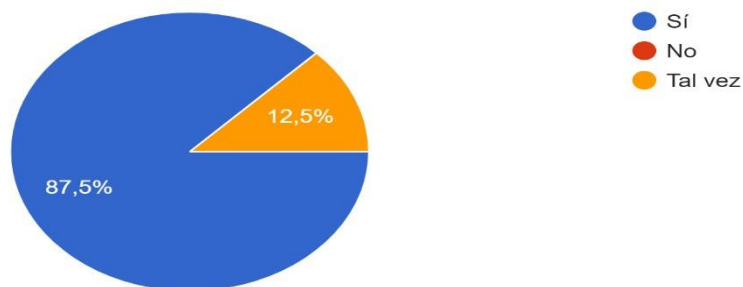
El 100% (08 encuestados), concuerda con que el empleo de herramientas virtuales dentro de la educación infantil, enfocadas a impulsar prácticas de motricidad gruesa, es muy adecuada. Esto es un indicador de la utilidad y viabilidad de la propuesta del trabajo de investigación.

Pregunta 8: En caso de haber respondido inadecuada o muy inadecuada. Explique ¿por qué?

No hubo ninguna respuesta de este tipo

Pregunta 9: ¿Aplicaría dentro de su metodología de enseñanza, herramientas virtuales para el desarrollo de la motricidad gruesa?

Figura 15 Factibilidad del empleo de herramientas virtuales en el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa



Nota: Elaboración propia

En esta pregunta, se ha determinado la factibilidad del proyecto de investigación ya que un 87,5%, de los docentes estaría dispuesto a emplear dentro de su metodología de enseñanza este tipo de herramientas para el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en los niños.

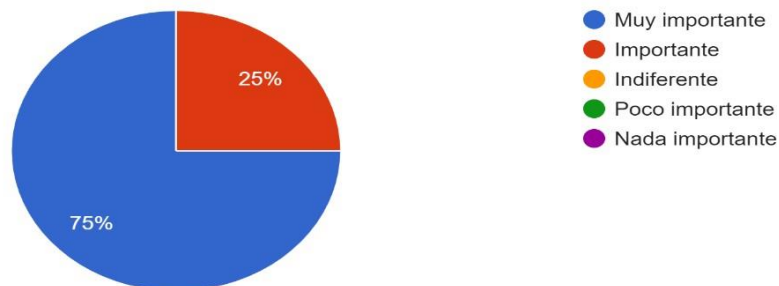
Pregunta 10: En caso de haber respondido NO. Explique ¿por qué?

No hubo respuestas de este tipo

Pregunta 11: ¿Cómo considera a la gamificación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, en niños de educación inicial?

Figura 16 Importancia de la gamificación en educación inicial

8 respuestas



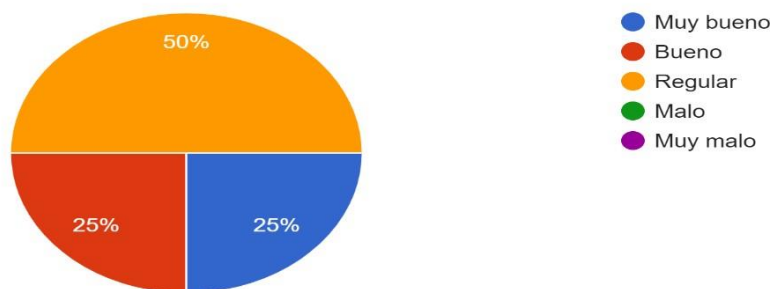
Nota: Elaboración propia

Se ha determinado que, según criterio de los docentes, la gamificación como estrategia educativa en educación inicial es muy importante, ya que de esta manera los niños pueden afianzar de mejor manera los conocimientos impartidos en clases.

Pregunta 12: Según su criterio el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa en los niños durante la pandemia fue.

Figura 17 Apreciación del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, durante la pandemia

8 respuestas



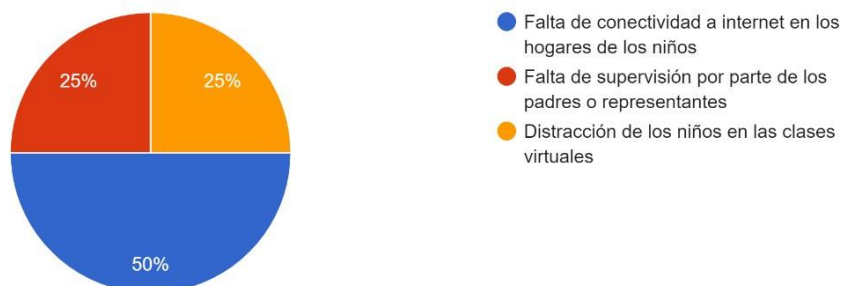
Nota: Elaboración propia

En cuanto a la apreciación por parte de los docentes sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, durante la pandemia, se ha establecido que un 50% la considera como regular, seguido de 25% que lo considera como buena y otro 25% muy buena.

Pregunta 13: ¿Cuál de las siguientes opciones, consideraría como una limitación para la implementación de una estrategia a través de una plataforma virtual, que mejore las experiencias de motricidad gruesa?

Figura 18 Limitaciones de la herramienta virtual para habilidades de motricidad gruesa

8 respuestas



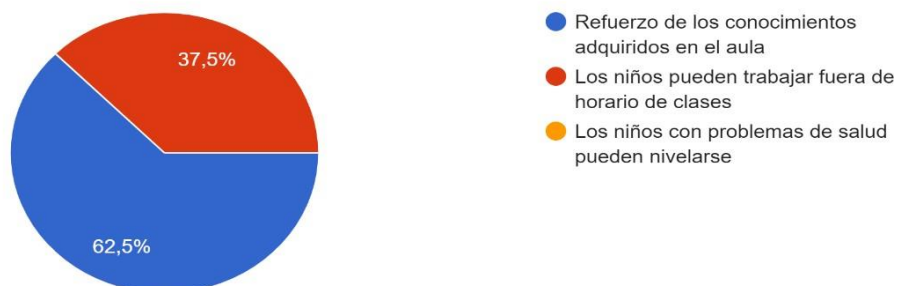
Nota: Elaboración propia

La mayoría de los docentes (50%), concuerdan con que una de las principales limitaciones de este tipo de herramientas, es la falta de conectividad a internet en los hogares de los niños, seguido de la falta de supervisión de los padres de familia o representantes durante el desarrollo de las actividades en línea (25%). Finalmente se tiene un 25% que concuerda que la distracción de los niños durante las clases es un problema que puede limitar el trabajo con herramientas virtuales.

Pregunta 14: ¿Cuál de las siguientes opciones, consideraría como una ventaja para la implementación de una estrategia a través de una plataforma virtual, para el mejoramiento de destrezas motoras?

Figura 19 Ventajas de las herramientas virtuales en el desarrollo de habilidades motoras gruesas

8 respuestas



Nota: Elaboración propia

En cuanto a las ventajas de las herramientas virtuales de la pregunta 14, la mayoría de encuestados (62,5%), coincide en que el refuerzo de los conocimientos adquiridos en clases es un factor preponderante para la implementación de este tipo de herramientas a la metodología de enseñanza aprendizaje en educación inicial. De igual forma un 37,5% considera que los niños pueden trabajar fuera de horarios de clase a fin de reforzar sus habilidades.

CAPÍTULO II: PROPUESTA

2.1. Nombre de la estrategia didáctica

Acorde al presente trabajo y tema de investigación se ha escogido el siguiente nombre para la estrategia didáctica:

“Desarrollo mi motricidad, mientras juego”

2.2. Sustentación Teórica de la Estrategia

La propuesta con la que se trabaja en el presente escrito tiene como finalidad proporcionar tanto a los niños, docentes y profesores de la escuela con la que se trabaja, una herramienta virtual que sirva como acompañamiento didáctico para que los niños puedan desarrollar su motricidad gruesa, en este sentido se trabajará con una serie de juegos que ayudarán a salir de convencionalidad y atraer la atención de los niños para que se diviertan a la vez que desarrollan sus capacidades motrices.

En función de lo expuesto se indagó un sinnúmero de información relacionada al tema de investigación, sin embargo, son escasos los aportes que se tiene sobre la gamificación puesto que es un término actual

(Puy & Auer 2018), indican que gamificar es implementar medios recreativos en agilidades no lúdicas con el objetivo de estimular a los sujetos que están incluidos en la actividad.

En lo referente a las habilidades de motricidad gruesa, Martín (2013), establece que es la habilidad adquirida por las personas para integrar la acción de los músculos largos a fin de realizar acciones como: elevarse, trotar, trepar, girar, desplazarse (p. 39). Otra teoría aplicada es la de Lapierre (1984), quien manifiesta que, la motricidad gruesa es una destreza desarrollada en etapas tempranas del ser humano, la cual será de suma importancia para resolver situaciones cotidianas que se presenten en sus quehaceres diarios. (p. 302). Para desarrollar estas habilidades se debe trabajar con ejercicios corporales a fin de que el nivel de dominio del cuerpo sea elevado, a la par se debe trabajar en la flexibilidad la cual permitirá realizar movimientos corporales sin ninguna dificultad. Esto debe ser complementado con lenguaje verbal, a fin de que el niño pueda relacionar las instrucciones con la motricidad corporal. La carencia de este tipo de destrezas puede provocar en los niños de educación inicial, repercusiones en sus relaciones interpersonales, además puede afectar a la autoestima del niño; al potenciar estas destrezas se favorece a la sociabilidad con otros niños y personas de su entorno por medio del juego y las actividades en grupo, de esta manera se genera seguridad en la personalidad de los infantes en edades tempranas.

2.2.1. Descripción de la propuesta

Esta propuesta pretende establecer una estrategia educativa basada en la gamificación, para la mejora de experiencias de motricidad gruesa en infantes de edades tempranas, como una metodología alternativa que permita a los infantes un desarrollo pleno y divertido de su motricidad gruesa, esto para que los niños y niñas del nivel inicial se centren en las actividades propuestas para el desarrollo de las capacidades motrices y así lograr el impacto deseado y establecer el punto de inflexión que desataca la importancia de este desarrollo a la edad en la que se encuentran los niños. Al efectuar estos juegos a través de herramientas virtuales, se genera una conciencia tanto en padres de familia, docentes y niños que deben velar por el correcto desarrollo de las habilidades de los más pequeños.

La propuesta está basada en el enfoque constructivista para que los estudiantes sean los principales constructores de su desarrollo motriz, mediante conocimientos y experiencias previas logren un aprendizaje significativo que le sea útil a lo largo de su vida, para que logren un desarrollo eficaz y eficiente de la mano con el avance tecnológico, pues también les permite una integración con la sociedad moderna.

El resultado de un análisis realizado a través de diferentes técnicas como: ficha de observación, entrevista a docentes y una encuesta realizada a los padres, madres de familia y representantes legales de los estudiantes de este nivel, permitieron evidenciar la poco conocimiento sobre herramientas virtuales, específicamente la gamificación y su relevancia en el proceso del desarrollo escolar de los niños de nivel inicial, en este sentido, existe un desconocimiento y un recelo por la integración de nuevas tecnologías, seguido de la falta de socialización brindada por docentes y autoridades del centro educativo.

Así, nos encontramos ante un vacío, un espacio que no permite afianzar a la tecnología, la cual es fundamental en los tiempos modernos, como una herramienta de apoyo pedagógico que, de la mano con las capacitaciones respectivas, pueden lograr que los docentes mejoren su calidad de enseñanza, así como también logren un mejor impacto en sus alumnos.

2.2.2. Objetivos didácticos

Elaborar una estrategia didáctica basada en la gamificación para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas que cursan los niveles de educación inicial de la Institución Educativa “Dr. José Ricardo Chiriboga Villagómez”, en la ciudad de Quito.

2.3. Ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje

2.3.1. Caracterización de los ejes de aprendizaje

La presente propuesta responde a los ejes: Exploración del cuerpo y motricidad, así como a la Expresión corporal y motricidad, correspondientes a los subniveles inicial I e inicial II, respectivamente.

Las destrezas por ámbito que se trabajarán son:

➤ **Exploración del cuerpo:**

- Ubicar correctamente las partes del cuerpo.
- Reconocer las características que poseen los niños y niñas en sus géneros.

➤ **Expresión corporal:**

- Exteriorizar sus emociones mediante gestos.
- Expresarse correctamente ante los demás mediante lenguaje corporal.

➤ **Motricidad**

- Ejecutar desplazamientos de coordinación, incentivando de manera positiva sus destrezas y habilidades relacionadas con la motricidad gruesa.
- Conservar el equilibrio al ejecutar movimientos de las partes gruesas del cuerpo
- Animar a la combinación visomotora de ojo-mano utilización elementos dentro del salón de actividades.
- Interiorizar la propia simetría corporal tomando conciencia de la igualdad de ambos lados y coordinando la movilidad de las dos áreas longitudinales (laterales del cuerpo) (un lado, otro lado).

2.4. Etapas de la estrategia

2.4.1. Diagnóstico

Basándose en los resultados obtenidos por medio de la encuesta se ha establecido el siguiente diagnóstico sobre el desarrollo de estrategias de gamificación para motricidad gruesa, en los infantes de educación inicial Institución Educativa “Dr. José Ricardo Chiriboga Villagómez”:

Los docentes del plantel educativo cuentan con la experiencia necesaria, así como con los conocimientos tanto de las estrategias de gamificación en el aula, como del manejo de herramientas web 2.0 enfocadas a la educación inicial. Por otro lado, los docentes han coincidido en que el diseño de una estrategia que aporte al desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en los niños de los subniveles inicial I e inicial II, sería de gran ayuda para el proceso

enseñanza -aprendizaje. Una de las principales ventajas que tendría esta estrategia, es que se la puede trabajar fuera de horas clase, de tal manera que los niños que tengan algún inconveniente para asistir a clases puedan trabajar la estrategia desde casa.

2.4.2. Planificación

A continuación, se describen las acciones y actividades a realizar como parte de la estrategia en respuesta a la problemática planteada. Esta planificación se realizará en dos semanas, una actividad por día, dando un total de 10 actividades.

2.4.3. Planificación didáctica de la experiencia de aprendizaje

Nombre del docente: Yadira Merino

Edad: Edades tempranas, niños de 3 a 5 años

Experiencia de Aprendizaje: Explorar los diferentes tipos de desplazamientos con juegos

Duración: 1 semana

Fecha de inicio: 19 de septiembre del 2022

Fecha final: 23 de septiembre del 2022


Descripción de la experiencia: En esta experiencia se trabajará en el desarrollo de la motricidad gruesa por medio de juegos y medios audiovisuales donde se explique al niño los desplazamientos que permitan elevar los niveles de coordinación corporal

Actividades propuestas:

Objetivo:

Explorar diferentes formas de desplazamientos, por medio de juegos y concursos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.

Tabla 1.- Planeación didáctica de la experiencia de aprendizaje

PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
NOMBRE DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:			"Desarrollo mi motricidad, mientras juego"		
ELEMENTO INTEGRADOR:		Desarrollo de video personalizado mediante la aplicación gratuita POCOYÓ DISCO Se realizan desplazamientos en varias direcciones, considerando un punto de referencia espacial			
NOCIONES		Adelante, Atrás, Vuelta Entera, Media Vuelta, Salto Adelante, Salto Atrás, Velocidad de desplazamiento			
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Expresión Corporal y Motricidad	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies plana	<p>INICIO Observar el video: "Me desplazo y bailo con Pocoyó" https://www.youtube.com/watch?v=7BT_IQe6TA</p> <p>DESARROLLO Ejecutar ejercicios de calentamiento de las partes gruesas del cuerpo Reproducir canciones y ejecutar las siguientes actividades: Saltar en un pie, en dos pies Saltar adelante, atrás Desplazarse en el espacio total de la cancha de la institución en distintas velocidades Presentar imágenes del juego la rayuela Explicar las reglas del juego Mostrar los materiales para realizar el juego</p> <p>CIERRE Realizar el juego de la rayuela</p>	Proyector Internet Laptop Teléfono móvil Aplicación Pocoyó Disco Imágenes del juego Tiza de colores Patio de la escuela	Realiza los desplazamientos de manera adecuada, según lo que se le indique.	Link para la descarga de la aplicación: https://pcmac.download/es/app/1451294094/pocoyo-disco

2.5. Conclusiones de la Estrategia

Esta investigación está enfocada en la teoría Constructivista en donde los estudiantes son los constructores de su propio conocimiento en este caso del desarrollo motriz grueso a través del juego utilizando herramientas de gamificación.

La propuesta se basa en las necesidades determinadas por medio de la encuesta, así como en las diferentes teorías y conceptos sobre la gamificación aplicada al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de edades tempranas.

2.6. Valoración de la propuesta

En lo que concierne a la valoración de la propuesta, tal como se señaló en el capítulo anterior, se ha acudido al criterio de tres expertos en el área de educación infantil, docentes de la Universidad de las Fuerzas Armadas “ESPE” pertenecientes al departamento de Ciencias Humanas y Sociales, quienes han expuesto su opinión acerca de la propuesta, mediante una ficha de valoración (anexo “A”) obteniendo los resultados que se exponen en la tabla 2.

Concluyen en la importancia de ejecutar la propuesta para evidenciar los logros alcanzados en la población objeto de estudio; además que la estrategia elaborada servirá como referente para docentes de educación Inicial que buscan el desarrollo integral de sus estudiantes utilizando gamificación.

Tabla 2. Valoración de expertos

CRITERIOS	VALORACIÓN PROMEDIO
Fundamentación Teórica	EXCELENTE
Integración de contenidos	EXCELENTE
Viabilidad	EXCELENTE
Practicidad	MUY BUENO
Alcance	MUY BUENO
Fundamentación metodológica	MUY BUENO
Aplicación de la gamificación	EXCELENTE
Permite el desarrollo de motricidad gruesa	EXCELENTE

Nota: Elaboración propia

CONCLUSIONES

Al finalizar el presente proyecto de investigación, se han establecido las siguientes conclusiones, las cuales son el producto de los resultados obtenidos, así como de los principios teóricos que ha regido la propuesta planteada:

Primera. – Se establecieron los fundamentos teóricos sobre motricidad gruesa, gamificación y Tecnologías de la Información orientadas a la educación inicial, las cuales al ser contrastadas con los resultados obtenidos fueron de suma importancia para el desarrollo de la propuesta, cumpliendo de manera satisfactoria con el objetivo específico 1.

Segunda. - De acuerdo con los resultados obtenidos de la encuesta, se pudo determinar que las habilidades de motricidad gruesa en los niños, no se pudieron desarrollar de manera adecuada durante la emergencia sanitaria, ya que no se contaba con una estrategia que permita obtener resultados efectivos.

Tercera. - Se diseñó una propuesta basada en la gamificación de los contenidos educativos, para el desarrollo de la motricidad gruesa, a fin de que el proceso de enseñanza aprendizaje relacionado a esta área, pueda ser receptado de una mejor manera por los niños. De igual manera, se ha considerado dentro de la propuesta, la integración de herramientas tecnológicas para la educación, a fin de que se puedan consolidar de mejor manera los objetivos que se persiguen con la misma.

Cuarta. – La propuesta realizada por la autora, ha sido diseñada de acuerdo con las necesidades establecidas por los docentes, quienes han expresado su criterio sobre la pertinencia de implementar una estrategia educativa, basada en la educación y cuya principal característica sea que se integren elementos educativos tecnológicos, a fin de facilitar su aplicabilidad a los niños y optimizar el tiempo dentro del aula.

RECOMENDACIONES

Una vez terminado el presente estudio, es importante enfocarse en los trabajos futuros que se relacionen al tema, a fin de continuar con el aporte científico en el área de la educación inicial, por lo tanto, se recomienda lo siguiente:

Se debe analizar las consecuencias que podría acarrear el desarrollo incompleto de las habilidades de motricidad gruesa en los niños, ya que, según la revisión teórica hecha en la investigación, la falta de esta destreza puede tener afectaciones en lo posterior como: la mala sociabilidad, baja autoestima, problemas de coordinación, bajo rendimiento escolar, entre otros. Motivo por el cual, en trabajos futuros, se deberían estudiar más a profundidad estas consecuencias y sobre todo las estrategias educativas que puedan evitarlas.

Es importante la actualización constante de los docentes en el ámbito pedagógico, pues si bien es cierto, la gamificación no es un concepto nuevo, en muchas ocasiones no se lo aplica como estrategia didáctica para garantizar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es fundamental, el apoyo con los padres de familia para la consolidación y reforzamiento de las habilidades de motricidad gruesa en los niños, pues hay actividades cotidianas que se realizan en casa, en las cuales se trabaja esta destreza y a la par se puede complementar con el desarrollo o incentivo de la responsabilidad de los infantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Albarracín, J. (23 de Julio de 2020). *Educación Inicial*. Obtenido de La importancia del desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños: <https://iaces.es/blog/importancia-del-desarrollo-de-habilidades-motoras-gruesas-en-ninos/>
- Ardanaz, T. (2009). "La psicomotricidad en educación infantil". *Revista de Innovación y Experiencias Educativas*, 34-51. Obtenido de https://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_1
- Bajpai, S. (23 de Agosto de 2018). *Education for all*. Obtenido de Impact of Game Based Learning on Education: <https://edtechreview.in/trends-insights/insights/339-game-based-learning-impacting-education>
- Comellas, J., & Perpinya, A. (2003). *Psicomotricidad en la niñez*. Madrid: CEAS.
- Dervis, K., Bora, O., & Huseyin, H. (2016). Integration of gamification technology in education. *Procedia Computer Science*, 102-121.
- García, J., & Barruezo, P. (1995). *Psicomotricidad y educación infantil*. Madrid: Ministerio de Educación de España.
- Gardner, H. (1983). *Teoría de las Inteligencias múltiples*. Universidad de Harvard. Obtenido de http://bioinformatica.uab.cat/base/documents/genetica_gen/portfolio/La%20teor%C3%ADa%20de%20las%20Inteligencias%20m%C3%BAltiples%202016_5_25P23_3_27.pdf
- Hermida, P., & Barragán, S. (2017). La educación inicial en el Ecuador: margen extensivo e intensivo. *Analista: Revista de análisis estadístico*, 14(2), 7-46. Obtenido de https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Revistas/Analitika/Anexos_pdf/Analit_14/1a.pdf

- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. (M. d. Ecuador, Ed.) Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Peñas, M., & Garcia, D. (2020). Gamificación en Centros de Desarrollo Infantil. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 570-590. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.798>
- Semino, G. (2018). La Psicomotricidad en infantes de edades tempranas. *Nuevos retos de la educación inicial*, 12-24.
- Suaznavas, M. (12 de Enero de 2020). *Educrea*. Obtenido de Las TICS en el ámbito educativo: <https://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/#:~:text=Las%20TICS%20en%20educaci%C3%B3n%20permiten,en%20la%20virtuallidad%20por%20diversos>
- Ugaz, L. (2002). Psicomotricidad infantil . *Teorias de educación inicial*, 107-121.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2018). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics. *Education Technics and Concepts*, 89-110.
- Zumba, J., & García, D. (2020). Aplicaciones tecnológicas y motricidad fina en niños de 3 a 6 años. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 654-671.

ANEXO 1

CRITERIO DE EXPERTOS

Validación de especialistas

DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres: Tobar Sotomayor Ariana Emilia

Formación Académica: Licenciatura

Lugar de trabajo: Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE

Cargo años de experiencia 20 años

E-mail: aetobar1@gmail.com

"Estrategia Didáctica Con Herramientas Virtuales De Gamificación Para Fortalecer El Desarrollo De La Motricidad Gruesa."

CRITERIOS	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Fundamentación Teórica	X				
Integración de contenidos	X				
Viabilidad	X				
Practicidad	X				
Alcance		X			
Fundamentación metodológica	X				
Aplicación de la gamificación	X				
Permite el desarrollo de motricidad gruesa	X				

Observaciones:

Recomendaciones

Firma del especialista:



Validación de especialistas

DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres: ESTEVEZ SILVERS MARTÍN ALEJANDRO

Formación Académica: LICENCIATURA

Lugar de trabajo: OFA - ESPE

Cargo años de experiencia 12 AÑOS

E-mail: MAESTEVEZ2@ESPE.EDU.EC

"Estrategia Didáctica Con Herramientas Virtuales De Gamificación Para Fortalecer El Desarrollo De La Motricidad Gruesa."

CRITERIOS	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Fundamentación Teórica		✓			
Integración de contenidos		✓			
Vibibilidad		✓			
Practicidad		✓			
Alcance	✓				
Fundamentación metodológica		✓			
Aplicación de la gamificación	✓				
Permite el desarrollo de motricidad gruesa	✓				

Observaciones:

Recomendaciones

Firma del especialista:

A. Estvez S.

Validación de especialistas

DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres: *Jaramillo Rivera Christopher Francisco*

Formación Académica: *Licenciado*

Lugar de trabajo: *UFA - ESPE*

Cargo años de experiencia *7 años*

E-mail: *cfjaramillo@espe.edu.ec*

"Estrategia Didáctica Con Herramientas Virtuales De Gamificación Para Fortalecer El Desarrollo De La Motricidad Gruesa."

CRITERIOS	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Fundamentación Teórica	✓				
Integración de contenidos	✓				
Vibibilidad	✓				
Practicidad		✓			
Alcance	✓				
Fundamentación metodológica	✓				
Aplicación de la gamificación		✓			
Permite el desarrollo de motricidad gruesa		✓			

Observaciones:

Recomendaciones

Firma del especialista:



