

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TESIS DE GRADO PREVIA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: MAGÍSTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN

Guía de Estrategias Metodológicas, basadas en la gamificación para fomentar la autorregulación en los estudiantes de Preparatoria.

AUTORA: LIZETH ALEJANDRA VELASCO PIÑEIROS

DIRECTORA: PHD. MARÍA DE LOURDES DOUSDEBÉS

Quito- Ecuador

Enero 2021

I

DIRECTOR:

Phd. María de Lourdes Dousdebés

LECTORES:

Mgtr: Johana Herrera Segarra

Dr: Edison Javier Guaña Moya

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

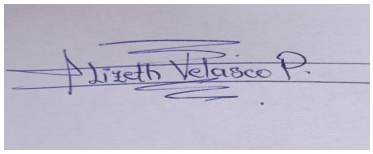
Yo, Lizeth Alejandra Velasco Piñeiros, con C.C 0401316567, autora del trabajo de titulación titulado ***"Guía de estrategias metodológicas, basadas en la gamificación para fomentar la autorregulación en los estudiantes de Preparatoria",*** previo a la obtención del grado académico de MAGÍSTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN en la Facultad de Ciencias de la Educación:

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT, en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema de Información de la Educación Superior del Ecuador, para la difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la biblioteca la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Atentamente.-

Lizeth Velasco Piñeiros

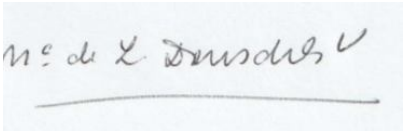


C.I 0401316567

AUTORIZACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Directora- Tutora del Trabajo de Posgrado Titulado ***"Guía de estrategias metodológicas, basadas en la gamificación para fomentar la autorregulación en los estudiantes de Preparatoria",*** presentado por la maestrante VELASCO PIÑEIROS LIZETH ALEJANDRA, titular de la Cédula de Identidad N° 040131656-7, para optar al Gado de Magister en Innovación en Educación, considero que dicho trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se distinguen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los once días del mes de enero de 2021.



MARÍA DE LOURDES DOUSDEBES VEINTIMILLA

DIRECTORA

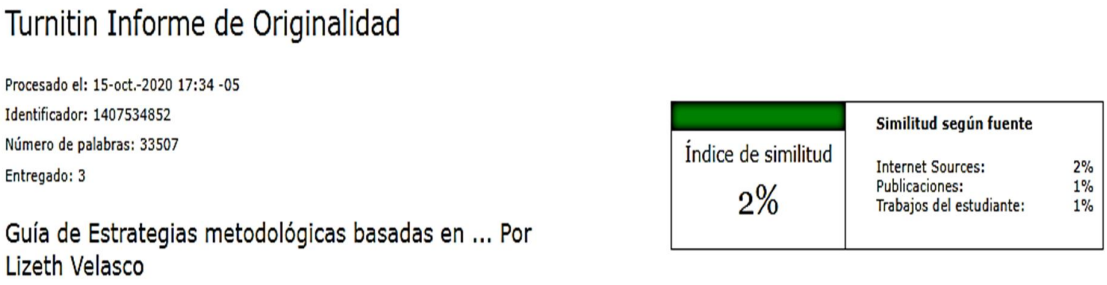
C.I: 1703302727

Mdousdebes265@puce.edu.ec

0995652855

NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis documental ha sido evaluado a través del programa de detección de coincidencias "TURNITIN". El documento registra 2 % de coincidencias.

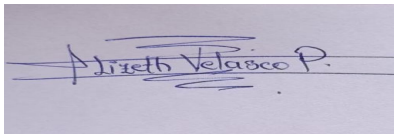


DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Lizeth Alejandra Velasco Piñeiros, con C.C 040131656-7, declaro, que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo a la obtención del título de Magister en Innovación en Educación son originales, auténticos y personales.

Es así que, en virtud del desarrollo del contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprendan del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Atentamente.-



Lizeth Velasco Piñeiros.

DEDICATORIA

Este trabajo investigativo, lo dedico a Dios por brindarme la vida, salud y sabiduría para poder conseguir este sueño, a mis Padres Alicia, Marcelo por regalarme la vida, a mi hermana Gabriela Fernanda al ser mi apoyo incondicional, brindándome confianza, y valentía, a mi esposo Marcelo, que es la luz que guía e inspira mi vida quien ha hecho que cada paso que dé, sea lleno de éxito así como de felicidad, a mis sobrinos Ariel, Ariana que son mis motores de vida, a la vez hacen de mí una excelente persona y profesional cada día; a mi cuñado Jorge Luis, quien siempre tuvo palabras de sapiencia que fortalecieron mi espíritu, e impulsaron a seguir adelante. Gracias a todos los antes mencionados por formar parte de mi vida, los amo.

Lizeth Alejandra Velasco Piñeiros

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, al realizar esta propuesta innovadora de ir construyendo el trabajo investigativo de manera progresiva y con el mayor de los éxitos, a cada uno de mis maestros que impartieron sus clases, con excelentes conocimientos, experiencias y valores que hicieron de cada uno de nosotros mejores seres humanos, siempre recordare cada una de esas lecciones que fueron ricas para engrandecer el espíritu y transmitir lo que poseemos a los que nos rodean.

Lizeth Alejandra Velasco Piñeiros

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Introducción....1
CAPÍTULO I....4
Planteamiento del problema....4
1.1 Formulación del problema....4
1.2 Objetivos de la investigación....7
1.2.1. Objetivo general....7
1.2.2. Objetivos Específicos....7
1.2.3 Justificación....8
CAPÍTULO II....11
Formulación Teórica....11
2.1. Antecedentes de la investigación....11
2.2 Bases teóricas....13
2.2.1 Definición de gamificación....13
2.2.2 Momentos de la Gamificación....17
2.2.3 Gamificación en el aula....19
2.2.4 Gamificación en Educación Infantil....19
2.2.5 Los beneficios de la gamificación....20
3.2. La conducta....21
3.2.1 Definición de comportamiento....21
3.2.2 Aprendizaje cognoscitivo social de Bandura....22
3.2.3 Teoría del aprendizaje social de Bandura....23
3.2.4 Teoría del aprendizaje social de Rotter....26
3.2.5 Problemas de conducta en el aula....27
3.2.6 Factores individuales que influyen en el comportamiento....30
3.2.7 Características que inciden en Problemas de Conducta....31
3.2.8 Influencia de la gamificación en el comportamiento....32
4.2 La Autorregulación....35
4.2.1 Funciones de la autorregulación según Bakley....37
4.2.2 Factores que influyen en la autorregulación de los niños y niñas....38
5.2 Desarrollo cognitivo y social del ser humano....40
5.2.1 Habilidades sociales....40
5.2.2 Habilidades blandas....42
5.2.3 Influencia del entorno en el que se desarrolla....44
5.2.4 Desarrollo neurológico y físico....45

5.2.5 Evaluación del Desarrollo Neurológico 48
5.2.6 Desarrollo del lenguaje verbal 49
5.2.7 Desarrollo de los procesos cognitivos 51
5.2.8 Etapas cognoscitivas de Piaget 51
5.2.9 Etapas del desarrollo 52
5.2.10 Teoría del desarrollo cognitivo de Vygotsky 54
2.3 Bases Legales 55
CAPÍTULO III 59
3 Marco metodológico 59
3.1 Diseño y tipo de investigación 59
3.2 Diseño 59
3.2 Unidad de estudio: población y muestra 60
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos 60
3.4 Análisis e interpretación de datos 61
CAPÍTULO IV 65
4. Análisis de datos 65
4.1 Análisis de la encuesta 65
Criterios de evaluación aplicados a los estudiantes de Preparatoria “A” 76
CAPÍTULO V 98
Guía Metodológica 98
5.1.1 Título de la Guía 99
Tema: Jugar, aprender y autorregularse para mantener una sana convivencia en el entorno escolar. 99
5.1.2 Presentación 99
5.1.3 Justificación 99
5.1.4 Beneficiarios de la Guía Metodológica 100
5.1.5 Responsables del adecuado desarrollo de la Guía Metodológica 100
5.1.6 Objetivo general 101
5.1.7 Objetivos Específicos 101
5.1.8 Bases curriculares 101
5.1.9 Perfil de Salida 102
5.1.10 Tiempo 103
5.1.11 Estructura curricular 103
Estrategia metodológica 1 103
Estrategia metodológica 2 108
Estrategia metodológica 3 112

Conclusiones.....116
Recomendaciones 118
Bibliografía.....120
Anexos 123
Encuesta a docentes 123
Rúbrica de evaluación aplicada a los estudiantes de preparatoria 124

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-Cerebro en desarrollo 46
Tabla 2 Curva del cerebro en desarrollo 46
Tabla 3 Desarrollo evolutivo de 0 a 6 años 47
Tabla 4 Desarrollo del lenguaje de 0 a 30 meses 50
Tabla 5 Etapas de desarrollo cognitivo 51
Tabla 6 Operacionalización de Variables 62
Tabla 7 Procedimiento de los estudiantes 66
Tabla 8 Rol del hogar e institución en el “comportamiento de los estudiantes” 67
Tabla 9 Estrategias lúdicas para autorregular el comportamiento 68
Tabla 10 Estrategias metodológicas lúdicas 69
Tabla 11 Concepto de gamificación 70
Tabla 12 Gamificación como mecánica de juego 71
Tabla 13 Juego como herramienta 72
Tabla 14 Motivación de los estudiantes 73
Tabla 15 Fortalecer la autorregulación con la gamificación 74
Tabla 16 Estrategias metodológicas basadas en la gamificación 75
Tabla 17 Palabras de cortesía 76
Tabla 18 Respeto a las personas de su entorno 77
Tabla 19 Dialoga de su propio comportamiento 78
Tabla 20 Expresa los resultados de sus actos 79
Tabla 21Cumplir instrucciones dadas por un adulto. 80
Tabla 22 Responde a requerimientos de un adulto. 81
Tabla 23 Colabora en las diferentes actividades. 82
Tabla 24 Expresa sus ideas y pensamientos. 83
Tabla 25 Expresa sus emociones 84
Tabla 26 Manifiesta situaciones que le brinden seguridad 85
Tabla 27 Expresa desacuerdos 86
Tabla 28 Dialoga para solucionar situaciones cotidianas. 87
Tabla 29 Reconoce sus actitudes 88
Tabla 30 Socializa de manera respetuosa 89
Tabla 31 Examina cuando las personas necesitan ayuda 90
Tabla 32 Es solidario con las personas que le rodean 91
Tabla 33 Convivencia armónica con sus pares 92
Tabla 34 Juega con sus pares. 93
Tabla 35 Cuida sus pertenencias 94
Tabla 36 Muestra empatía con sus compañeros 95
Tabla 37 Colabora en el hogar. 96

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Comportamiento de los estudiantes 66
Figura 2 Rol del hogar e institución en el comportamiento de los estudiantes.....67
Figura 3 Estrategias lúdicas para autorregular el comportamiento.....68
Figura 4 Estrategias metodológicas lúdicas.....69
Figura 5 Concepto de gamificación 70
Figura 6 Gamificación como mecánica de juegos 71
Figura 7 Juego como herramienta para mejorar el comportamiento de los estudiantes.....72
Figura 8 Motivación de los estudiantes premiando su comportamiento. 73
Figura 9 Comportamiento utilizando en la gamificación.....74
Figura 10 Estrategias metodológicas basadas en la gamificación para el comportamiento 75
Figura 11 Palabras de cortesía.....76
Figura 12 Respeto a las personas de su entorno 77
Figura 13 Dialoga de su propio comportamiento 78
Figura 14 Expresa los resultados de sus actos.....79
Figura 15 Cumplimiento de instrucciones dadas por el adulto.....80
Figura 16 Responde a requerimientos solicitados por un adulto. 81
Figura 17 Colabora en las diferentes actividades. 82
Figura 18 Expresa sus ideas y pensamientos.....83
Figura 19 Expresa sus emociones.....84
Figura 20 Expresa emociones de seguridad 85
Figura 21 Expresa desacuerdos con las personas de su entorno.....86
Figura 22 Dialogo para solucionar actividades cotidianas. 87
Figura 23 Reconoce sus actitudes.....88
Figura 24 Socializa de manera respetuosa.....89
Figura 25 Reconoce a las personas que necesitan ayuda 90
Figura 26 Es solidario con las personas de su medio.....91
Figura 27 Convivencia armónica con sus pares.....92
Figura 28 Juega con sus pares. 93
Figura 29 Cuida sus pertenencias. 94
Figura 30 Empatía con sus compañeros.....95
Figura 31 Colabora en el hogar. 96

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN

Innovación e Intervención Educativa

Guía de estrategias metodológicas, basadas en la gamificación para fomentar la autorregulación en los estudiantes de Preparatoria.

Autora: Lizeth Alejandra Velasco Piñeiros

Tutora: Dra. María De Lourdes Dousdebés

RESUMEN

La presente investigación ofrece una respuesta a los procesos de autorregulación en los estudiantes de 5 a 6 años, descubrir estrategias lúdicas e innovadoras que permitan mejorar las actitudes y comportamientos de los niños. El problema surge en el aula de Preparatoria "A", de la "Unidad Educativa particular Nuestra Madre de la Merced", ya que se ha evidenciado que desconocen los niveles de autocontrol para fortalecer el comportamiento, no ejecutan consignas dadas por sus maestras, se resisten a cumplir los acuerdos y compromisos establecidos en el grupo para una sana convivencia social. Tiene por objetivo; diseñar una guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación para fortalecer la autorregulación en los estudiantes de Preparatoria. Al ejecutar la misma se fundamentó en el marco teórico mediante el análisis de dos conceptos fundamentales: gamificación y autorregulación, que se tomó de diversos estudios realizados basándose en expertos que escriben sobre los temas. Es una investigación proyectiva, en la que se trabajó con veinte maestras parvularias (20) a las que se les aplicó una encuesta y, veinticuatro (24) niños, con los que se trabajó en base a una rúbrica utilizando como técnica, la observación y como instrumento la lista de cotejo. Después se analizó e interpretó los resultados, se procedió a tabular y utilizar un análisis estadístico que permitió obtener una proyección clara, para elaborar la guía metodológica, se diseña la misma basada en la gamificación, con juegos innovadores y creativos de acuerdo a la edad, que les permitirá a los estudiantes aprender normas, reglas, límites, manejo de emociones desde su autorregulación, de manera divertida, en la cual él estudiante sea el actor central de su aprendizaje. Esta guía metodológica también servirá de apoyo a las maestras de Educación Inicial y Preparatoria en su quehacer educativo.

Palabras clave: autorregulación, comportamiento, estrategias metodológicas innovadoras, gamificación.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN

Innovación e Intervención Educativa

Guía de estrategias metodológicas, basadas en la gamificación para fomentar la autorregulación en los estudiantes de Preparatoria.

Autora: Lizeth Alejandra Velasco Piñeiros

Tutora: Dra. María De Lourdes Dousdebés

ABSTRACT

The present research aims to respond to the processes of self-regulation in preschool students, and to seek innovative and playful strategies to improve attitudes and behaviors of them. The issue arises in the preschool classroom "A" at "Nuestra Madre de la Merced" High School where is evident that there is no self-regulation in the students' behavior, besides they do not accomplish, nor follow instructions given by their teachers, do they resist to follow agreements and commitments established in the group for a healthy social coexistence. The objective is focused on: To design a guide of methodological strategies based on gamification to strengthen self-regulation in preschool students. The research is built through the main constructs related to the two main topics such as: Gamification and self-regulation based on several expert authors which are detailed in the theoretical frame. In the same way this research is a kind of projective type. The target population for this research was: twenty (20) nursery teachers, to whom a survey was applied; and twenty four (24) preschool students to whom an evaluation rubric was applied, used as a technique, observation and as an instrument the checklist. After analyzing and interpreting the results in the applied instruments, then proceed to tabulate and use a statistical analysis that allows us to obtain a clear projection in order to elaborate a methodological guide. This guide of methodological strategies has based on gamification is designed with innovative and creative games according to the age which allow the child to learn principles, rules, behavioral parameters and emotion management from his self-regulation, in a fun way where the student is the key actor of his learning. This methodological guide will also serve as a support to the teachers of Early and Preschool Education in their educational task.

Keywords: behavior, gamification, self-regulation, innovative methodological strategies.

INTRODUCCIÓN

La educación ha tenido grandes permutas y transformaciones a lo largo de este tiempo, que ha llevado a los educadores a investigar e innovar, para impartir sus clases de manera creativa y significativa, en la que el estudiante es el actor central en el proceso de enseñanza aprendizaje. La telecomunicación a la que hoy en día tienen acceso los niños, hacen que ellos exploren y adquieran aprendizajes por ellos mismos, lo cual lleva a que los docentes se exijan en preparar recursos y dinámicas de interés para captar la atención de los estudiantes durante las clases. Es por ello que, el presente trabajo investigativo tiene como objetivo, diseñar una "Guía de estrategias metodológicas basadas en la Gamificación para fomentar la autorregulación en los estudiantes de Preparatoria"; ya que, se comprobó que las educadoras no utilizan estrategias metodológicas creativas para aplicar con los estudiantes; eso lleva a que los mismos se distraigan, pierdan la atención en las clases y su comportamiento no sea apropiado; muestren aburriendo y poco interés, jueguen, e inquieten a sus compañeros.

Las prácticas pedagógicas utilizadas por las educadoras, no son la única razón para la insuficiente autorregulación en los estudiantes de Preparatoria paralelo "A"; sino que es un grupo que tiene el 37,5% de estudiantes con necesidades educativas especiales (N.E.E), que se manifiestan en comportamientos que interrumpen el desarrollo y ejecución de la clase regular, debido a sus condiciones cognitivas, que hacen que el resto del grupo imite sus comportamientos contrarios.

La investigación se realizó en la "Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced", en los estudiantes de Preparatoria paralelo "A", en el año electivo 2019-2020, ubicada en el centro norte de la ciudad de Quito en la parroquia San Blas, a la que asisten estudiantes de clase social y económica media- alta.

La principal interrogante es: ¿Cómo estaría diseñada una guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación para fomentar la autorregulación en el comportamiento de los estudiantes de Preparatoria de la "Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced en el periodo lectivo 2019-2020"?. Para dar respuesta a esta interrogante se propone diseñar una guía con estrategias basadas en la gamificación que

ayuden en la práctica docente para que los estudiantes logren controlar los impulsos, mejorar su actitud, a través de las dinámicas de juego planteadas para su edad.

Se plantean objetivos específicos para diagnosticar la situación actual sobre el comportamiento de los estudiantes; se describen las características de las estrategias metodológicas; se explica cómo los docentes las utilizan en su quehacer educativo, para autorregular el comportamiento de los estudiantes de Preparatoria "A".
El trabajo investigativo está organizado de la siguiente manera:

Capítulo I: El planteamiento del problema, las preguntas de investigación que permiten plantear los objetivos, el general que será el que direccione para elaborar la guía metodológica y los específicos, que serán los que permiten llegar a la meta de la investigación.

Capítulo II: Los antecedentes de la investigación fundamentada en autores que han estudiado temas similares; las bases teóricas sustentadas en autores expertos en el tema; se analiza el concepto de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje, los beneficios de la misma, los elementos con los que cuenta, para aplicar en el aula, así como también se construye las teorías de "Bandura y Rother" entre otros autores, que ayudan a comprender el comportamiento humano en sus diferentes etapas, finalmente las bases legales que sustentan lo que dictamina la ley Ecuatoriana.

Capítulo III: Describe la metodología utilizada en esta investigación, el diseño, tipo y enfoque de la misma, la población y la muestra a ser investigada, así como la técnica y los instrumentos utilizados.

Capítulo IV: Análisis e interpretación de datos, recolectados de los docentes y estudiantes, para lo cual se utilizó la herramienta de google classroom, después se procedió a elaborar las tablas y figuras para interpretar los resultados.

Capítulo V: se diseña la "Guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación", con actividades lúdicas y transformadoras que se aplicarán en el aula, para fomentar la

autorregulación de los estudiantes; se proponen diversas mecánicas de juegos dirigidas a los niños de esta edad, se plantean objetivos, destrezas con criterio de desempeño; y, finalmente se presentan las conclusiones y recomendaciones del trabajo investigativo

CAPÍTULO I

Planteamiento del problema

1.1 Formulación del problema

El diagnóstico se realiza en el aula de Preparatoria, paralelo “A” de la “Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced” a 24 niños y niñas de 5 - 6 años; del total de número de estudiantes, el 37,5% presentan necesidades educativas especiales, como: trastorno déficit de atención sin hiperactividad, trastorno déficit de atención con hiperactividad acompañados con comportamientos agresivos e hipercinético y trastorno de lenguaje. Se evidencia que es un grupo muy diverso en el cual la docente debe hacer las adaptaciones curriculares y el manejo del grupo, por lo que se propone buscar alternativas para mejorar el comportamiento de los estudiantes, así como fomentar una sana convivencia estudiantil.

“La gamificación como herramienta pedagógica permitirá motivar el proceso de enseñanza-aprendizaje, incorporando elementos y técnicas de juego, en la que se obtiene extraordinarias ventajas a la hora de enriquecer la relación entre docentes y estudiantes para renovar así el clima en el aula”. (Varios 2015p.4). Al mismo tiempo, es una estrategia metodológica de aprendizaje basada en la mecánica de juegos que se la aplica en espacios no lúdicos, a través de la obtención de recompensas concretas, que potencien las habilidades sociales de los estudiantes.

Esta estrategia permite fortalecer el comportamiento de los estudiantes, ser conscientes de lo que realizan, escuchan y deben hacer; les motiva a practicar hábitos, normas de autorregulación, para convivir y desenvolverse armónicamente con sus compañeros y maestros, trabajando la comunicación verbal, reflexión y observación de las conductas que expresan.

Esta investigación se realiza, por la necesidad e insuficiente autorregulación en el comportamiento de los estudiantes, por lo cual se busca implementar estrategias metodológicas como la gamificación buscando motivar al educando a través del juego y

recompensas significativas para que logren un buen procedimiento, así como la conciencia para ejecutar sus actividades de manera positiva dentro y fuera del aula.

“La autorregulación es el proceso que se usa para activar y mantener los pensamientos, conductas, emociones que permiten alcanzar metas”. (Woolfolk 2006 p. 430). Se puede observar que los estudiantes de preparatoria no ejecutan instrucciones, consignas dadas por sus maestras, son desafiantes, presentan varias actitudes de resistencia a practicar hábitos como: aseo, orden y escucha; conversan, gritan, hacen sonidos onomatopéyicos en el aula, se comunican entre ellos y con sus maestras a gritos, sin modular su tono de voz, imitan conductas negativas que producen sus compañeros, se evidencia muchos niños de pie, no controlan ni regulan sus emociones, no practican normas establecidas en el aula y no trabajan valores como: el respeto, la responsabilidad en la cual se vigorice el ambiente en el aula de clases, así como la relación e interacción con sus pares.

Todo el tiempo existen llamados de atención, a lo cual no responden positivamente a los mismos; el aula en general es indisciplinada, hay discusiones y peleas entre ellos, no buscan alternativas para resolver dificultades propias de su edad; los estudiantes tienen poco acompañamiento de sus familias, las autoridades muestran preocupación frente a lo que observan en el comportamiento de los infantes, se puede detectar que es exigua la habilidad de valores desde los hogares; se evidencia que no atienden a sus necesidades básicas como: alimentación, salud, vestimenta entre otras.

No examinan la ayuda de profesionales para atender las necesidades diversas existentes en sus representados, en la cual puedan asistir a un acompañamiento psicopedagógico para su asistencia personalizada con cada uno; logrando así fortificar el proceder, autoestima, confianza y aprendizaje. El uniforme de algunos niños es sucio, así como descuidado; por lo que el estudiante no mantiene el orden ni aseo de las pertenencias, así como no demuestra interés para practicar los hábitos de higiene.

La buena actitud en el comportamiento debe reflejarse en el hogar y la escuela, es importante que las familias participen en este proceso de autorregulación, para que los estudiantes aprendan conductas ejecuten consignas, acuerdos y compromisos básicos de

su edad. No se evidencia un compromiso ni apoyo de los Padres de Familia, ya que refieren que los niños en esta edad muestran inquietud motora y quieren jugar porque es una acción natural, en otros escenarios existen casos de: hijos únicos, los últimos, no pasan en la tarde bajo supervisión de un adulto responsable, pasan con hermanos mayores, en centros infantiles; realizando actividades muy libres y con escasa supervisión, por lo cual se puede considerar que no hay autoridad en las familias, por esta misma razón no relacionan una figura de autoridad en la Institución Educativa.

El presente trabajo tiene como objetivo, diseñar una guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación para fomentar la autorregulación en el comportamiento de los estudiantes de Preparatoria en la "Unidad Educativa Nuestra Madre de la Merced". Esta estrategia metodológica basada en la gamificación, permitirá incrementar en la rutina, hábitos de higiene, aseo personal, normas de comportamiento, autocontrol en sus emociones, en la que puedan realizar sus tareas cotidianas responsablemente y de manera oportuna.

Resaltando que a los niños en esta edad, les gusta jugar todo el tiempo, será significativo incluir la gamificación como actividad educativa, la que dispone a motivar a los estudiantes a ejecutar consignas dadas por las maestras de manera divertida, en la cual recibirán una recompensa cuando logren alcanzar un comando por ellos mismos sin la ayuda de un adulto, descartando el comportamiento negativo para alcanzar el positivo, en el cual adquiera cuidarse de sí mismo de los otros y de su entorno que le rodea.

Este problema nos invita a reflexionar sobre las prácticas pedagógicas y formular preguntas explícitas que servirán para dar una respuesta en el transcurso del desarrollo de este proyecto de investigación:

1. ¿Cómo estaría diseñada una guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación para autorregular el comportamiento de los estudiantes de Preparatoria de la "Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced de Quito en el periodo lectivo 2019-2020"?
2. ¿Cuáles son las características de las estrategias metodológicas que utilizan las docentes para fomentar la autorregulación en el comportamiento de los

estudiantes de Preparatoria de la “Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced de Quito en el periodo lectivo 2019-2020”

3. ¿Cómo utilizan las estrategias metodológicas las docentes, para fomentar la autorregulación en el comportamiento de los estudiantes de Preparatoria de la “Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced de Quito en el periodo lectivo 2019-2020”?
4. ¿De qué forma podría elaborarse una guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación para fomentar la autorregulación en el comportamiento de los estudiantes de Preparatoria de la “Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced de Quito en el periodo lectivo 2019-2020”?

1.2 Objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivo general

- ✓ Diseñar una guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación para fomentar la autorregulación en el comportamiento de los estudiantes de Preparatoria de la “Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced de Quito en el periodo lectivo 2019-2020

1.2.2. Objetivos Específicos

- ✓ Diagnosticar la situación actual referida al comportamiento de los estudiantes de Preparatoria de la “Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced de Quito en el periodo lectivo 2019-2020”.
- ✓ Describir las características de las estrategias metodológicas que utilizan las docentes para fomentar la autorregulación en el comportamiento de los estudiantes de Preparatoria de la “Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced de Quito en el periodo lectivo 2019-2020”.
- ✓ Explicar cómo utilizan las docentes las estrategias metodológicas para autorregular el comportamiento de los estudiantes de Preparatoria de la “Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced de Quito en el periodo lectivo 2019-2020”.
- ✓ Elaborar una guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación para autorregular el comportamiento de los estudiantes de Preparatoria de la “Unidad

Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced de Quito en el periodo lectivo 2019-2020".

1.2.3 Justificación

La gamificación es una estrategia metodológica basada en la mecánica de juegos, en espacios no lúdicos, en la cual se desarrolla la motivación el interés de los estudiantes a mejorar sus actuaciones dentro y fuera del aula, a través de una serie de retos, recompensas, sanciones, que le permitirá desarrollar sus habilidades cognitivas, sociales, afectivas, y motrices. La autorregulación en los estudiantes de Preparatoria según el currículo, refiere "en el ámbito de Identidad y Autonomía", mismo que propicia la práctica continua de normas de comportamiento así como de seguridad dentro de su entorno escolar y fuera de él, evitar enfrentarse en situaciones de peligro que afecten su integridad personal; que le permita desarrollar su autocontrol, manteniendo una sana convivencia social, practicando valores para relacionarse con los demás de manera empática, respetuosa, incrementando actitudes de comportamiento positivas y regulatorias de acuerdo a su edad.

El presente trabajo de investigación se desarrolla a partir de la necesidad de autorregular el comportamiento de los estudiantes de Preparatoria "A" en la "Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced", se toma en cuenta que en la época actual se ha tornado un fenómeno educativo muy difícil de manejar, debido a varios factores como: el aspecto biológico, emocional, social, afectivo, la insuficiente atención a sus necesidades básicas tales como: alimentación, aseo, salud, escasos momentos de esparcimiento así como la insuficiente comunicación con sus padres, el poco interés a practicar hábitos, en los diferentes escenarios como: respeto, tolerancia, empatía, responsabilidad con ellos mismos y con los demás seres que se encuentran en su entorno inmediato.

Otro aspecto, la negligencia de los representantes al consentir el uso de dispositivos electrónicos por tiempos prolongados, en el que los niños tienen acceso a video juegos u otros programas digitales que hacen del niño un ser inconsciente, al no permitir que desarrollen su creatividad, inspiración, fantasía, así como sus habilidades cognitivas y sociales; ya que los mismos interrumpen el sano desarrollo evolutivo de los infantes en

esta edad, les substrae concentración, que hace sumergirse en un mundo ficticio, lo que provoca que los estudiantes en el aula de clases se muestren escasamente atentos a los estímulos que se visualizan y escuchan a su alrededor, lo que conlleva a que no desarrollen los órganos de los sentidos, mismos con los que se realizan acciones, actividades, movimientos, desplazamientos entre otras, de manera correcta según lo que se solicite, además provoca cambios comportamentales, poco interés en las clases, escaso funcionamiento en las habilidades de comprensión que lleva a no seguir instrucciones, indicaciones, patrones establecidos para ejecutar una determinada acción.

Po lo antes descrito los estudiantes se les dificulta el cumplir con la realización de actividades cotidianas siguiendo comandos que le permita desenvolverse en el ámbito escolar y familiar, es por ello que debe existir la supervisión de un adulto al usar estos dispositivos así como establecer un tiempo determinado, el cual sea máximo de 15 minutos para su uso y funcionamiento.

En el aula de Preparatoria “A” se evidencia que los estudiantes son desatentos, tienen poco interés de practicar y seguir reglas, se inquietan con facilidad frente a cualquier estimulo tanto interno como externo. No permanecen en sus puestos, no responden ni escuchan a llamados de atención, se guían de direcciones negativas que observan de sus compañeros, requieren que sus necesidades sean atendidas de inmediato. No respetan su turno para expresarse, tienen descuidados sus libros y cuadernos, pese a que les motivan a mejorar su conducta, se les hace reflexionar, demuestran escaso interés, prefieren jugar en el aula de clases y relacionarse con sus pares.

Es por ello, que el ambiente en el aula se torna caótico y es difícil controlar la disciplina para impartir el conocimiento y las habilidades que se requieren en ese nivel. No controlan sus emociones, y sus procederes se muestran poco autorregulados, en todas las áreas como: motriz, afectiva y cognitiva.

Se elaborará una guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación, ya que para los estudiantes de esta edad “el juego es una actividad placentera y motivante que desarrolla el interés a practicar normas, reglas, acuerdos, y compromisos establecidas por

el aula", se busca fortalecer la sana convivencia social, la atención, concentración, así como la práctica de valores y autocontrol en el comportamiento, a través de la gamificación en la que los estudiantes puedan motivarse con las mecánicas de los juegos planificados por la maestra, pasen tiempo ocupados solucionen problemas sencillos de acuerdo a su edad superen los juegos gamificados que constarán de: retos para obtener recompensas.

Esta guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación será de gran aporte, para que las docentes puedan aplicarlas e impartirlas en las aulas de clase, alcanzando un grupo más homogéneo, capaz de reconocer sus limitaciones, ser consiente de asumir sus responsabilidades, desarrollar la comunicación verbal y la reflexión de sus actitudes. Será indispensable la participación de las familias para obtener un trabajo cooperativo y colaborativo, buscando un equilibrio en la práctica de valores, obteniendo en los estudiantes diligencias positivas.

Estas estrategias deben ser galardonadas para que los estudiantes se motiven y sigan participando en los juegos. Se debe incrementar en la rutina diaria, así como en las actividades de aprendizaje, realizar las mismas de forma creativa, hacerlas inquebrantables para adquirir mejores resultados.

CAPÍTULO II

Formulación Teórica

2.1. Antecedentes de la investigación

Varias investigaciones relacionadas con el tema de estudio aportan de manera significativa: (Ibáñez 2017.), en su investigación: "Propuesta de intervención para la agresividad infantil mediante estrategias de educación emocional"; expresa que los comportamientos en los niños y niñas tienen que ir paso a paso, que las conductas agresivas y rabietas son normales y se las puede diferenciar de los trastornos de conducta según la duración y la repetición, pero que es un proceso de educación emocional y de socialización donde van descubriendo de sus pares la omnipotencia personal, con la capacidad de gratificar, frustrar o experimentar límites de negación.

Este trabajo investigativo ayuda a comprender; que a la edad de 5 a 6 años, es pertinente enseñar a manejar las emociones, buscar momentos para expresar situaciones negativas e ir progresivamente corrigiéndolas; los docentes deben comprender como se sienten los estudiantes frente a cada situación que tienen que enfrentar, brindar una estabilidad a sus demandas, dialogar y ser empáticos con ellos, ayudar a alcanzar actitudes positivas con sus compañeros, maestros así como con la comunidad educativa en general; expresadas con respeto o tolerancia de la misma manera se observara buenos comportamientos en los mismos.

Los estudiantes deben tener momentos de esparcimiento y recreación, que sean factibles durante la jornada diaria, el expresar sus ideas, así como sus emociones a sus compañeros, le ayudarán a liberar la carga emocional con la que vienen de su hogar, o la que adquirió en el escenario del aula, frente a cualquier llamado de atención que para él fue injusto, esto le permitirá liberar su mal comportamiento y responder de manera apropiada.

Según los autores (Aranda 2019), en su trabajo "Fomento de habilidades socioemocionales mediante una metodología gamificada en estudiantes de bachillerato" hacen referencia que la gamificación es la aplicación de principios y elementos propios del juego dentro de un ambiente de aprendizaje, que favorece el comportamiento e incrementa la motivación y participación de los estudiantes. Describen que es muy

importante la gamificación para que los estudiantes se interesen en aprender de una manera divertida los contenidos impartidos, se plantea estrategias metodológicas para desarrollar un significativo proceso de enseñanza- aprendizaje.

Lo antes mencionado aporta significativamente ya que la gamificación es la estrategia principal para lograr mejorar el comportamiento de los estudiantes, pues si ellos juegan y recrean se convierte al aula en un escenario lúdico para impartir conocimientos con buenas actitudes, así como para impartir procesos de enseñanza – aprendizaje, ya que a los niños en esta edad les compromete las actividades creativas que despierten su interés para participar activamente de las clases.

La autora (Naranjo y Karina 2017p.31), en su tesis “La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas”, menciona “que durante mucho tiempo el juego ha sido considerado como el pasatiempo de niños, jóvenes y adultos, por ser atractivo y adictivo, sin embargo, el juego es una herramienta tecnológica, versátil y de fácil acceso, que está completamente integrado en la sociedad actual, por lo que se debe aprovechar este impulso como algo positivo y valerse de lo lúdico para empezar a construir nuevos sistemas de aprendizajes activos y críticos”.

El aporte de este autor es importante, ya que contribuye a despertar la atención y predisposición de los niños en las clases e incrementar la autorregulación en su comportamiento, la adquisición de aprendizajes significativos y la ejecución de consignas, sobre todo considerando que la poca supervisión de los padres de familia en el uso de los aparatos tecnológicos, influye en el adecuado uso del tiempo y la organización de los horarios.

Para (Catota 2019) en su trabajo “La gamificación como estrategia creativa para la enseñanza de la ortografía” explica que gamificar las clases no se trata simplemente de jugar, sino de aplicar los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para promover la adquisición de conocimientos, respetando el ritmo de los estudiantes y fomentando la motivación, por lo cual su aporte a esta investigación es decisivo ya que demuestra que la gamificación es una metodología que emplea los mecanismos de juegos y se incorpora

en ámbitos de la vida diaria con herramientas y ejercicios lúdicos que permiten alcanzar los hitos de aprendizaje.

Según el autor (Alonso y Hidalgo 2017 p.16) en su investigación de “La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria”, que se refiere al juego como metodología para la motivación de los estudiantes en comparación al uso de una metodología tradicional. Pues aquí se propone salir de prácticas rutinarias antiguas y proponer estrategias innovadoras para que los estudiantes se interesen por conocer la segunda lengua a través de los juegos en espacios no lúdicos.

Lo antes señalado, aporta a este trabajo, ya que explica que la gamificación es la fuente principal para motivar a los estudiantes de Preparatoria, y descubrir herramientas nuevas y juegos lúdicos, que permitan alcanzar los objetivos propuestos.

Puesto, que la gamificación va articulada al comportamiento del ser humano, por lo cual se incrementa en el aula de clases estrategias lúdicas para desarrollar la atención, concentración y la escucha haciendo múltiples participaciones e intervenciones, tanto individuales como grupales para la adquisición de hábitos de orden que mejoren su comportamiento en la cual aprendan a relacionarse de manera respetuosa con sus pares, así como controlar sus impulsos y trabajar en un mismo espacio de manera cordial, destacando que en un grupo disciplinado que sigue reglas, cumple acuerdos y compromisos, es sencillo alcanzar los aprendizajes básicos e imprescindibles correspondientes a ese nivel educativo.

2.2 Bases teóricas

En esta investigación se consideró las bases científicas y teóricas que justifiquen y sustenten la validez de una guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación que permita fortalecer la autorregulación en los estudiantes de Preparatoria. Tales como:

2.2.1 Definición de gamificación

En el artículo de (Ortiz-Colón, Jordán, y Agredal 2018), que cita a (Fernández; Olmos; Alegre, 2016), se explica “que en la actualidad es fundamental que se incorpore en las clases estrategias que motiven el compromiso de los estudiantes; los docentes deben

proporcionar las herramientas y recursos que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo de los alumnos". Además, es un hecho que los estudiantes alcanzan un gran nivel de compromiso cuando se encuentran motivados, incluso prefieren seguir con la actividad lúdica antes que terminar la hora clase.

"La gamificación es un proceso en el cual se aplican mecánicas y técnicas de diseño de juegos, para motivar a los participantes en la consecución de ciertos objetivos". (Varios, 2015, p. 5). Los autores refieren a la terminología como un proceso que utiliza los instrumentos del juego, para poder motivar a los participantes a desarrollar ciertas actividades o acciones que le permitan alcanzar y lograr un fin propuesto o planificado, es llevar a espacios no lúdicos el juego, a través de la estimulación y la participación de los estudiantes.

Para (Ortiz-Colón, Jordán, y Agredal 2018b p.4) quien refiere al autor (Deterding, 2011), mencionan que "la gamificación se basa en el uso de elementos de diseño de videojuegos en contextos que no son lúdicos, con el fin de convertir un producto, servicio o aplicación más divertido y atractivo". Para lo cual la misma se fundamenta en la estructura diseñada de representaciones de juegos, para que el usuario se motive al momento de aprender sin dejar de lado la recreación y el beneficio.

La misma expresión se puede deducir como los "distintos funcionamientos y técnicas que se encuentran en los juegos incorporados a tramas que no tienen nada que ver con el juego para tratar de resolver problemas reales".(Varios 2015p.6). En esta definición pues se describe que la gamificación es trasladar las estrategias y procesos del juego a espacios que no están conectados con aspectos lúdicos, comprender conceptos normas y reglas que sean abstractas de manera práctica, así como participativa a través de los niveles del juego que se propongan, y abstraer conceptos así como habilidades.

Según (Ortiz-Colón et al. 2018b p.4) cita a Zichermann (2012) y añade "que mediante la introducción de mecánicas y planteamientos de los juegos, se busca involucrar a los usuarios". Corroborando esto se encuentra a Burke (2012) plantea "que el mismo término, es el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de

desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo". Los distintos autores analizados coinciden en afirmar que los mecanismos del juego planteados con objetivos claros permiten a los docentes crear espacios lúdicos en las aulas para que los estudiantes aprenden y adquieran conocimientos de manera significativa y permanente.

El autor (Ortiz-Colón et al. 2018b) menciona que "el objetivo principal de la gamificación es el de ser una fuente de aprendizaje especialmente motivadora y efectiva para los estudiantes". "De esta manera se consigue un mayor compromiso en los estudiantes para su aprendizaje, y es por ello que los colegios más innovadores están comenzando a utilizar este tipo de recursos educativos en el aula, que ayuden a entender conceptos y desarrollar habilidades cognitivas y sociales a través de la ludificación o gamificación".

El aplicar este tipo de metodologías debe ser comprendida por los docentes, y sacar el mayor beneficio para incorporar la gamificación en el aula, ya que viene determinado por el conocimiento y dominio de las estrategias por parte de los mismos y la difusión de cómo llevarlo a la práctica en el entorno educativo.

Para lograr que sea un ambiente gamificado según los autores (Ortiz-Colón et al. 2018b) alegan que: "debe ser significativo para lograr motivar y despertar la pasión y el entusiasmo de los estudiantes o participantes tomando en cuenta sus capacidades, habilidades y talentos para un trabajo cooperativo". (Deterding, 2011, 2012). "Si se quieren utilizar técnicas de gamificación, se debe conocer las claves de la motivación, para así diseñar juegos que enganchen a los distintos tipos de jugadores a permanecer participando de la dinámica sin perder el entusiasmo". (Valderrama, 2015).

(Ortiz-Colón et al. 2018b) refieren que Prensky (2005), plantea que; "la gamificación debe estar estructurada y planificada" de acuerdo a las necesidades de los estudiantes como: "sentir validadas sus opiniones, seguir sus propias pasiones e intereses, crear nuevas cosas utilizando todas las herramientas que los rodean, trabajar mediante proyectos en grupo, fortalecer el trabajo colaborativo con sus pares, tomar decisiones, compartir, tomar el control, cooperar y competir". Los estudiantes necesitan sentir que la educación que reciben es real, que tiene valor. Por ello, los docentes elaboran una

propuesta enriquecedora en beneficio de los estudiantes en el que ellos sean los actores centrales del aprendizaje, para despertar el interés por lo planeado y tenga éxito la actividad gamificada a desarrollar en el contexto educativo en beneficio de lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje innovador.

El autor (Ortiz-Colón et al. 2018a), citando a los expertos, (Castellón y Jaramillo 2012), explican que es importante "la relación controlada entre los retos que se aplican a los estudiantes y la capacidad de estos para llevarlos a cabo, pues si un reto es demasiado fácil, provocará aburrimiento, poco interés, al igual que si un reto es inalcanzable supondrá la frustración, concluyendo ambas opciones en una pérdida de motivación por el aprendizaje". Entonces se debe plantear, un diseño claro y preciso de lo que se va realizar, así como de lo que se quiere lograr con los estudiantes, planificar las estrategias didácticas del juego de carácter creativa y asertiva, que sea aplicable a la realidad de un grupo en específico, evitando perder la motivación, participación e interés de los jugadores.

Para llevar a cabo a la gamificación de manera secuenciada y ejecutable según (Ortiz-Colón et al. 2018b) quienes citan a Salen y Zimmerman (2004) destacan tres niveles: "la creación del juego, la modificación del juego y el análisis del juego, y los tres deben estar relacionados con un diseño interactivo". Según (Torres y Lázaro 2016 p. 9), que cita al autor Jane MC Gonigal, "la gamificación es la aplicación de mecánicas de juegos en espacios no lúdicos, en la que se va adquirir una serie de comportamientos significativos a través de la motivación, concentración y el esfuerzo de cada estudiante a la actividad que se le plantea". Una visión más amplia la de gamificación según (Torres y Lázaro 2016 p. 21), refiriendo a Marín e Hierro (2013) plantea "el conocimiento de elementos que hacen interesantes a los juegos en un entorno común, aquellos aspectos dispuestos de ser convertidos en juego o en dinámicas lúdicas". Según el autor la gamificación es un recurso y un medio para conseguir un objetivo en el proceso que se desea alcanzar.

(Torres y Lázaro 2016 p.23), que cita a Kapp (2012), define a la gamificación como: "el uso de las bases del juego y el pensamiento a el mismo, el que involucra a las personas a motivarse, actuar y fortalecer el aprendizaje así como la resolución de problemas". Es

importante que como en todo juego se establezcan reglas, la participación activa de todos los integrantes; en donde suceda interacción entre ellos y una efectiva relación emocional a través de los elementos del juego que son las recompensas que le hacen a la persona involucrarse y, querer seguir en la competencia, también es fundamental que se aplique actividades cotidianas que se pueda incrementar a la rutina diaria de los estudiantes, mismas que se articulen a la competencia entre participantes, desarrollando la creatividad y diversión. Para aplicar un entretenimiento significativo, así como un juego gamificado tomando en cuenta los siguientes aspectos:

2.2.2 Momentos de la Gamificación

-Elementos de juego: "son los premios, puntos, recompensas, medallas, que vaya adquiriendo y acumulando el jugador mientras se divierte con la actividad gamificada". (Torres y Lázaro 2016 p. 24), citando a Ramírez (2014).

-Mecánicas de juego: "son las estrategias que se utilizaran en el juego, estas a su vez se clasifican en: básicas y accesorias". Las básicas son las medallas o clasificaciones que obtenga el jugador, las accesorias son los niveles, en donde se articulan los desafíos los retos, las misiones, los premios, regalos entre otros. (Torres y Lázaro 2016 p. 24), citando a Ramírez (2014).

-Dinámicas de juego: "es la manera en la que el jugador o usuario interactúa con el juego, es decir que reacción, interés o expresión tienen los jugadores y si satisface la necesidad individual de cada uno", que habilidades desarrollan mientras lo juegan. (Torres y Lázaro 2016 p.25).

Es importante tomar en cuenta que al llevar a la práctica la gamificación, debe utilizarse elementos y dinámicas sencillas de acuerdo al grupo de edad, y no enlazar todas a la vez, ya que puede resultar fastidioso y los jugadores perderán el interés.

En la gamificación se considera el modelo de Fogg, que hace referencia al comportamiento humano, el mismo que plantea tres modelos básicos que infieren en el ser humano.

-Modelo 1: es conocido como **Trigger**, "consiste en la acción que desencadene el comportamiento". Por ejemplo, un estímulo que incite al usuario a participar en la actividad propuesta.

-Modelo 2: es "la **habilidad** del usuario que debe estar capacitado para ejecutar la actividad propuesta".

-Modelo 3:"la **motivación** o la predisposición del usuario a participar en la actividad propuesta por voluntad propia".

-Estéticas y otros elementos: según (Torres y Lázaro 2016 p.15), quien le cita a Kapp (2012), explica que "las mecánicas y dinámicas de juego son importantes al momento de decidir que elemento se debe utilizar", es básico definir los objetivos que se buscan alcanzar con los jugadores al momento de elegir los elementos que se utilizarán en las dinámicas planteadas para los mismos. Para ello se debe realizar los siguientes pasos:

- ✓ Definir los objetivos, en los que los jugadores se dispondrán a superar los retos para alcanzar la meta final.
- ✓ Determinar los elementos virtuales, que despierte la atención e interés de los jugadores para empezar la actividad.
- ✓ Crear una narrativa que tenga un guion que incluya personajes, trama, nudo y desenlace, es preciso al momento de gamificar que se relate los acontecimientos, u argumentos de la historia.
- ✓ Desarrollar el juego con abstracción de la realidad, ya que los juegos son eso una representación de lo que se vive en la cotidianidad, lo importante motivar al jugador a tomar riesgos.
- ✓ Determinar un tiempo dependiendo de la actividad, permitirá al jugador manejar la presión o la adrenalina que le genere el mismo.
- ✓ Realizar una retroalimentación o feedback, para buscar una mejora progresiva en el juego, a través de la diversión. (Torres y Lázaro 2016).

Los autores que han llevado a cabo proyectos gamificados mencionan que existen diferentes tipos de jugadores y son:

Según, (Torres y Lázaro 2016 p. 56) que cita a Bartle (1996), "hace referencia en la clasificación de los jugadores. Los triunfadores o *achiever*, los exploradores o *explorer*, los sociables o *socializer"*, para el autor cada uno de ellos tiene sus propias habilidades y destrezas como: los triunfadores, son aquellos que desean estar siempre en la primera posición que juegan individual y preguntan con frecuencia en qué nivel están. Los exploradores, son aquellos que preguntan, descubren o quieren conocer situaciones

nuevas en el juego que se les presenta. Y los sociables, les interesa más la interacción con sus compañeros de equipo, el intercambiar experiencias, que jugar en sí.

Otra clasificación básica de jugadores para la gamificación que refieren los autores antes mencionados son: “novato, intermedio y avanzado”. Se puede utilizar el nombre en términos que sean llamativos para el estudiante, que sea motivante, es por ello que se debe recordar que esto depende de los niveles del juego que planifique y de los objetivos que se desea alcanzar.

2.2.3 Gamificación en el aula

Los autores (Torres y Lázaro 2016), mencionan “Motivación y cambio de actitud, es la principal estrategia que nos brinda la gamificación”, y es lo que se necesita en el aula de clases, para lograr en el estudiante educar la voluntad, realizar actividades y tareas cotidianas a través de la motivación, la misma que debe conducir a aprender habilidades, destrezas así como comportamientos positivos por ellos mismos sin la necesidad de premiar sus acciones, es decir que se entusiasmen con lo que van a aprender en la actividad gamificada, así como lo harían con cualquier juego que sea de su interés sin dejarlo de jugar.

2.2.4 Gamificación en Educación Infantil

Cuando se vaya a realizar un proyecto gamificado es fundamental conocer la edad del grupo para elegir los elementos, dinámicas y mecánicas de juego.

Es preciso señalar que en la educación inicial lo que más llama la atención del niño y con lo que alcanza un aprendizaje significativo es la metodología del juego. Es por ello que los autores (Torres y Lázaro 2016), siguiendo a grandes expertos del conocimiento infantil como Piaget y Vygotsky, explican que “el juego infantil es un medio para satisfacer las necesidades, interactuar con los otros, desarrollar estructuras cognitivas, satisfacer necesidades a través de actividades sociales”. Es preciso nombrar a Piaget ya que hace referencia a que el niño a través del juego desarrolla sus habilidades cognitivas, relaciona los conocimientos anteriores con los nuevos (asimilación, acomodación y modificación) con la ayuda de los órganos de los sentidos y el contacto con el medio que le rodea.

Los autores (Torres y Lázaro 2016), que mencionan a Piaget, refieren "las etapas de desarrollo evolutivo del niño, la sensorio motriz es donde predomina el juego funcional y de ejercicio y la preoperacional es donde predomina el juego simbólico". Por lo cual los autores hacen referencia que es importante tomar en consideración estos aportes al momento de gamificar con niños y niñas de 5 a 6 años, ya que residen en la etapa preoperacional pero continúan desarrollando la etapa sensoriomotriz.

Para Vygotsky citado por los autores (Torres y Lázaro 2016), en la zona de desarrollo próxima, es donde hace referencia a la "distancia entre el nivel de desarrollo efectivo del estudiante y el nivel de desarrollo potencial**",** es decir lo que el estudiante puede hacer por sí mismo y la ayuda que requiere del adulto para lograrlo. A través de estas dos premisas que los autores enfatizan, es necesario referir que la gamificación es aplicable en la educación infantil, para ello se debe tomar en cuenta todos los aspectos detallados anteriormente, para que la actividad gamificada a realizar con los estudiantes sea significativa, así se alcanzará los objetivos propuestos de la mano de un mediador pedagógico respetando los ritmos y estilos de aprendizaje de cada estudiante.

2.2.5 Los beneficios de la gamificación

-"La gamificación aumenta la motivación por el aprendizaje"

En la infancia lo que los niños y las niñas buscan es divertirse a cada momento, por ende, "las actividades plateadas por los maestros deben ser creativas para que despierten en los estudiantes la curiosidad de aprender, es por ello que la gamificación les habré la posibilidad de atención y colaboración para aprender". (Varios 2015p.12)

- "La dificultad va en aumento"

Al planificar la gamificación se debe tener en cuenta que: "cada juego se estructura con una serie de retos y objetivos que los estudiantes deben alcanzar. La esencia de la gamificación se asemeja a un videojuego, pues según el jugador va superando los niveles, el juego se vuelve más difícil", para así mantener el interés y la participación tal como en los videojuegos. Se debe basar y tomar en cuenta la asimilación de conceptos, la resolución de problemas, el desarrollo de las habilidades sociales. Sin olvidar que el nivel de dificultad debe estar orientado a la edad y con estrategias que le permitan volver a

intentarlo, y puede utilizarse en todos los niveles educativos, desde Educación Inicial hasta Bachillerato. (Varios 2015p.12).

-"Hace más divertidas las asignaturas"

"El uso de material tradicional como los libros, cuadernos, pizarra, mesas y sillas, es en cierto punto poco estimulante para los estudiantes", y si sumamos a esto el hecho de que a veces no entienden o comprenden temas nuevos, como conceptos, definiciones, pasos a seguir, instrucciones, indicaciones etc., eso hace que se sientan desmotivados o que, las clases resulten aburridas. "La gamificación puede aplicarse en todas las asignaturas, para que se pueda desarrollar el conocimiento y la motivación para aprender conceptos abstractos de una forma práctica". (Varios 2015p.12).

-"Favorece la adquisición de conocimientos"

Está directamente relacionada con el interés y la comprensión que tienen los estudiantes al momento de aprender. Hay algunos conceptos que se dificultan comprender, por tanto, a la hora de recordarlos, no se logran asimilar. A través de "la gamificación se pueden asimilar aprendizajes tanto sencillos como complejos, es más fácil que los entiendan y memoricen".(Varios 2015).

3.2. La conducta

Todos los seres humanos tienen una conducta que los identifica con los demás, la misma que se relaciona con las actitudes y acciones que presentan en la vida diaria, de acuerdo a diferentes aspectos: acción, pensamiento y emoción.

Todo el tiempo están mostrando conductas sean estas positivas o negativas, eso los define como personas.

3.2.1 Definición de comportamiento

El autor (De Caro s. f.), quien cita a (Piaget 1977), define al comportamiento como: " el conjunto de acciones que los organismos ejercen sobre el medio exterior para modificar algunos de sus estados o para alterar su propia situación con relación a aquel", según el autor los seres humanos tienen la capacidad de manifestar actitudes y acciones a través del pensamiento que le permitirán desenvolverse en el medio en el que se relaciona de manera satisfactoria o dificultar el desarrollo de las actividades según están se presenten.

Es por ello que (Piaget s. f.p.3) menciona que “el comportamiento, que en un principio sólo consiste en conductas sensorio motrices (percepciones y movimientos combinados), llega luego a formar interiorizaciones representativas, como en el caso de la inteligencia humana donde las acciones se prolongan en operaciones mentales”. Lo que el autor nos manifiesta es que el comportamiento de la persona dependerá fundamentalmente de la retroalimentación del entorno sin dejar de lado la parte biológica y genética del ser humano que le permitirá autorregular su comportamiento de manera asertiva frente a cualquier situación que se le presente en su vida cotidiana.

A continuación, se detalla las teorías del aprendizaje cognoscitivas que ayudan a comprender el por qué existen diferentes conductas y comportamientos en los seres humanos, así como las enuncian en varios contextos sean escolares o familiares.

3.2.2 Aprendizaje cognoscitivo social de Bandura

“Esta teoría del aprendizaje destaca la idea de que buena parte en el aprendizaje de la persona se desarrolla en el medio social” (Bandura y Walters 2006). Los autores señalan que la interacción que se mantiene con los otros, permite que el ser humano adquiera reglas, normas, habilidades y actitudes. Entonces a través de la misma se aprenden comportamientos imitando varios modelos en los procederes de las personas y se actúa de acuerdo a lo que esperamos conseguir en respuesta de los demás.

Los autores, (Rodríguez, Bandura, y Walters 1976a), que enuncia el estudio de Bandura en su teoría del aprendizaje por observación que “extiende progresivamente hasta alcanzar la ejecución y adquisición de ciertas habilidades, estrategias y comportamientos”, esta teoría ha sido comprobada a través de destrezas cognoscitivas, motoras, sociales y autorreguladoras.

Según (Bandura y Walters 2006) “otra característica importante en esta teoría es el papel central que le asigna a las funciones de autorregulación; los seres humanos no expresan comportamientos o conductas porque si, más bien están relacionadas a las normas internas o acciones valorativas que le da el entorno”. Pues bien, según los autores los comportamientos y conductas del ser humano están estrechamente articulados a las

percepciones de los pensamientos y habilidades cognitivas, y la interacción que se mantiene con el entorno inmediato, y de esto dependerá para que se ejecute o no, una conducta autorregulada.

3.2.3 Teoría del aprendizaje social de Bandura

1. **Proceso de Modelamiento**

Los autores (Bandura y Walters 2006), plantean el modelamiento que incluye los cambios conductuales, cognoscitivos y afectivos que derivan de observar a uno o más modelos.

-Aprendizaje por observación: para (Bandura y Walters 2006) "el aprendizaje por observación de modelos, sucede cuando se generan otras situaciones de comportamiento, que antes de la observación de las conductas modeladas, no se llevaban a cabo a pesar de la una buena motivación". Es fundamental que exista un elemento social, en el que los sujetos puedan aprender conductas o modelos de una persona determinada con la que se relacione en su entorno inmediato. Es decir, que el aprendizaje por observación se de por la interacción del ser humano con otras personas; y está relacionado al aprendizaje social, para lo que no siempre el sujeto necesita de un refuerzo de la conducta, sino más bien, de un modelo cercano a su entorno, como: padres, hermanos mayores, maestros; cabe recalcar que para el niño es atractivo seguir el modelo de un individuo que exprese autoridad, este aprendizaje según (Bandura y Walters 2006), consta de cuatro aspectos detallados a continuación.

-Atención: es importante, lo que observe en el entorno, lo cual debe ser atractivo para los estudiantes; que puedan precisar y analizar detenidamente el comportamiento, actitud o pensamiento que van a adquirir, a través de los niveles de atención.

-Retención: capacidad de recordar aquellos comportamientos o actitudes que decidan modelar cuando los observen, esto permitirá que el estudiante grafiqué mentalmente, codifique la información, para que sea sencillo recordarla y luego lo exprese de manera mental, verbal o física, y así quedará en su memoria.

-Producción: capacidad del sujeto para practicar las acciones que ha observado en un determinado modelo; es importante que estas conductas se las practique para que sean

reproducidas, así como las observen varias veces para poderlas ejecutar lo que permitirá que el ser humano tenga un comportamiento determinado dentro de un grupo de personas.

-Motivación: esta es fundamental al momento de adquirir o reproducir un modelo ya que se debe motivar a los estudiantes a imitar comportamientos positivos, basado en valores, para que en un determinado tiempo pueda reproducirlos, y los docentes o padres deben entregar una recompensa significativa, que le ayude a seguir ejecutando conductas adecuadas.

"Aquellos estudiantes que ven como los modelos son premiados por sus actos tienden a prestarles más atención y a repasar y codificar esos comportamientos para retenerlos. Las recompensas vicarias los motivan a repetir por ellos mismos y, con ello, cumplen funciones de información y de motivación". (Rodríguez, Bandura, y Walters 1976b).
Es importante que los estudiantes observen cuales son las consecuencias que tiene una conducta para otras personas, entonces codificarán la información buscando alcanzar conductas positivas a través de la motivación en el aula.

Adicional a ello según (Bandura y Walters 2006), existen tres aspectos que se relacionan, con el aprendizaje del comportamiento que lo denominó reciproco o reciprocidad tríadica, que hace referencia a la persona, al entorno y a la conducta. El entrono influye considerablemente en las conductas de una persona, pero la persona también influye en el entorno a través de su conducta que es lo que ha comprendiendo, ya que los seres humanos aprenden por imitación, y la conducta en el propio sujeto, es decir si expresan una buena conducta podrán desenvolverse en un entorno y con sus pares de manera regulada.

2. **Teorías de la imitación: "**se refieren a los instintos, el desarrollo y el condicionamiento de la conducta y el comportamiento instrumental", (Rodríguez et al. 1976b), las cuales veremos a continuación:

-La imitación como instinto: (Bandura y Walters 2006), que enuncian a (Tarde 1903), refieren que "el punto de vista dominante afirmaba que el hombre posee un instinto natural de imitación de los actos de los demás", pues efectivamente según esta teoría los

seres humanos imitan consciente o inconscientemente los comportamientos de alguien más, inclusive el lenguaje adquirido de los infantes es el resultado de la imitación de lo que aprende en su entorno. Según (Bandura y Walters 2006), citando a Mc.Dougall (1926), daba un explicación de la imitación.

-Por instinto: "las acciones observadas despiertan un impulso instintivo por copiarlas". Mc.Dougall (1926), citado por (Bandura y Walters 2006). El ser humano al observar una conducta del otro, tiene la necesidad de imitarla.

-Por el desarrollo: "los niños imitan las acciones que se ajustan a sus estructuras cognoscitivas". Mc.Dougall (1926), citado por (Bandura y Walters 2006), los infantes son capaces de imitar las conductas y acciones de otros según lo que determinen dentro de sus pensamientos.

-Por condicionamiento: "las conductas se imitan y refuerzan por moldeamiento. La imitación se vuelve una clase de respuesta generalizada". Mc.Dougall (1926), citado por (Bandura y Walters 2006). Es decir que los infantes aprenden conductas de su entorno que le parezcan gratificantes, por ejemplo: si ven que uno de sus compañeros realiza una buena acción y le felicitan el niño o niña imitará esa conducta, de esta manera el aprendizaje será reforzado.

3. **Conducta instrumental**: "la imitación se convierte en un impulso secundario por medio del refuerzo repetido de las respuestas que igualan las de los modelos. La imitación reduce los impulsos". Mc.Dougall (1926), citado por (Bandura y Walters 2006). Es decir que el infante imitará las conductas que visualice sean recompensadas, y no la que le generen un castigo, de esta manera actúa desde lo aprendido en su entorno a través de sus habilidades cognitivas y no operara de manera emocional.

-El desarrollo limita la imitación*:* según (Bandura y Walters 2006), citando a Piaget (1962), menciona que "ofreció una explicación distinta de la imitación, él pensaba que el desarrollo humano consistía en la adquisición de esquemas, estructuras cognoscitivas

básicas que posibilitan el pensamiento organizado y la acción". Los niños aprenden lo que ellos entienden y comprenden, no lo que dentro de sus estructuras cognoscitivas no sea necesario, además, el desarrollo de las capacidades de cada individuo deben ir primero antes que la imitación, de esta manera se podrá modificar o crear nuevas estructuras mentales que sean significativas.

-La imitación es condicionada*:*(Bandura y Walters 2006), citando a Skinner (1953), expresa que "aparece cuando el observador produce la misma respuesta (R) y recibe un estímulo reforzado (S)". Este proceso se desarrolla al comienzo de la vida; cuando el padre emite un sonido ("papi") el niño imita y refuerza con una sonrisa o un abrazo. De esta manera los seres humanos aprehenden conductas y acciones desde su entorno cercano en este caso primero en su núcleo familiar, es decir que imitan lo que observan y escuchan.

-La imitación es una conducta instrumental: (Bandura y Walters 2006), que cita a Miller y Dollard (1941), describe que "esta es aprendida ya que lleva al reforzamiento. Los niños imitan y aprenden a través del modelo de comportamientos de los actos del otro, observan los procedimientos, actos, acciones de los demás para poderlos ejecutar de la misma manera.

3.2.4 Teoría del aprendizaje social de Rotter

(Bandura y Walters 2006), que citan a Julian Rotter (1954), explican que se llama aprendizaje social porque "destaca el hecho de que los modos básicos o principales de comportarse se aprenden en las situaciones sociales y están relacionados a necesidades que para su satisfacción requieren la mediación de otras personas". Los comportamientos se los aprende en la cotidianeidad, en la interacción con los otros e intervención de los mismos para resolver posibles conflictos del entorno. Esta teoría contiene cuatro variables:

1. **El potencial de conducta**: (Bandura y Walters 2006), refieren a Julian Rotter decía que "la conducta consta tanto de acciones observables como de actos encubiertos, como el pensar y planear, que a menudo se manifiestan como comportamiento". Pues bien, los niños aprenden a comportarse no solo con lo que observan en su alrededor o de sus pares, sino también con la asimilación en sus pensamientos y habilidades cognitivas.

2. **La expectativa**: (Bandura y Walters 2006), citando a Julian Rotter (1972), mencionan que la expectativa "es la creencia de los individuos a la probabilidad de que aparezca cierto refuerzo como resultado de una conducta, es una creencia subjetiva y puede guardar poca relación con la realidad". Es decir, que los estudiantes piensan que si ejecutan malas conductas no tendrán ninguna consecuencia o que, se le reforzará significativamente actos negativos, o por lo contrario, crean que no les van a refutar su accionar y de esa manera logrará muchas cosas.
3. **EI valor del reforzador**: continuando con (Bandura y Walters 2006), que refiere a Rotter (1972), "es la importancia que el individuo asigna a cada resultado en relación con los otros". Es decir, que el sujeto da valor a los actos de los otros, a las situaciones que generan sus gestiones, lo que puede suceder y de eso aprende.
4. **La situación psicológica**: (Bandura y Walters 2006), citando a Rotter menciona que es la que "implica que el contexto de la conducta es importante, y la forma en la que el individuo ve la situación influye tanto en el valor del reforzador como en la expectativa". Es decir, que el sujeto aprende a comportarse a través de lo que observa, analiza en las experiencias y vivencias de los otros, depende de ello, para que el mismo pueda interiorizar una expectativa de esos actos y consecuencias.

3.2.5 Problemas de conducta en el aula

(Nerín s. f.p. 1), quien cita (Bornstein, 2002; Torío, 2003), explica que "sin duda la familia es el contexto de crianza más transcendental en los primeros años de vida, donde se alcanzan las primeras habilidades en cuanto a hábitos que permitirán adquirir la autonomía y las conductas decisivas para la vida".

El autor antes mencionado se refiere a que la familia es el núcleo central para desarrollar una buena conducta en la personalidad, así como un buen comportamiento social, los niños y que los niños aprenden por imitación de sus padres que son los responsables de cimentar en ellos valores, hábitos, rutinas, reglas y orden en las actividades cotidianas de sus hijos e hijas.

El mismo (Franco s. f.), citando a (Darling y Steinberg, 1993) asegura al referirse a los padres que "estos comportamientos incluyen tanto las conductas con las que desarrollan

sus propios deberes de paternidad (prácticas parentales), como cualquier otro tipo de comportamientos: gestos, cambios en el tono de voz, expresiones espontáneas de afecto, entre otros". Pues bien, al mencionar que el niño aprende por imitación es importante que los padres y madres de familia, cuiden y controlen sus emociones al momento de expresarse con sus hijos e hijas, preservar su vocabulario, el tono de voz, sus gestos; por tanto, es importante que esto sea tomando en cuenta en la crianza y desarrollo evolutivo del niño. Se comprende que nadie nace sabiendo cómo realizar la labor de padres y que muchas veces es difícil el orientar a los hijos por un camino adecuado, por lo cual se debe direccionar en la mejor medida posible al infante, para que él pueda, de manera autónoma desenvolverse en sociedad, ser gentil, empático, tolerante, responsable y respetuosa. Por ello, la familia es importante en el desarrollo de las habilidades sociales, afectivas, cognitivas, comportamentales y conductuales del niño.

Por ello, (Franco s. f.p.8) expresa que "Los problemas de conducta afectan negativamente en el desarrollo personal y social, de los estudiantes en los diferentes escenarios (hogar y escuela)". Cuando los estudiantes empiezan a manifestar conductas y comportamientos no propios de ellos ni de su personalidad, es porque algo significativo altero su estado emocional, en el que, se ve obligado a manifestarlo con conductas poco apropiadas y actitudes desafiantes, por ello los docentes deben detectar a tiempo las mismas, así como, los variantes comportamientos en los estudiantes, ya que puede ser una situación temporal o una situación a largo tiempo, en el cual el estudiante ya requiera ayuda profesional; cualquiera de las dos antes mencionados es importante, para que los docentes estén atentos de esa manera puedan ayudar al estudiante de manera oportuna.

Cuando en un determinado espacio educativo, existen múltiples problemas de conducta y una amplia diversidad de problemas enmarcados relacionados al comportamiento en los que se observen aspectos como: resistencia a obedecer, respetar, ejecutar acciones contrarias a lo que se les solicita, muestren frustración al no poder mantener conductas buenas y adecuadas, inseguridad, poca autoestima, peleas con sus compañeros, enojos, agresividad con ellos mismos y los demás, demandas de ser atendidos inmediatamente, sueño, desanimo para hacer las cosas, aislamiento, poca concentración, descuido de sus trabajos, así como no terminar las actividades que se empieza, la necesidad de moverse

excesivamente con su cuerpo, gritos etc., es importante que los docentes ayuden a los estudiantes, con un acompañamiento asertivo, ya que cuando existen estas conductas no comunes en su edad, pueden estar presentando diferentes necesidades educativas especiales (N.E.E), que requieran ser evaluadas la condición que presentan, para trabajar estas áreas debilitadas, y alcancen seguridad, a través de los respectivos procesos; buscar la atención de un profesional como: psicóloga, o neuro pediatra de ser el caso; hay que recalcar que no todos los estudiantes presentan estas características que pueden ser permanentes, también existen las transitorias que son las que se adquieren por: sobreprotección, dificultad para manejar las emociones, problemas familiares que afectan su desarrollo normal así como el aspecto emocional.

Según (Franco s. f.p.10), “La norma para evaluar una conducta como patológica debe tener en cuenta las características del medio educativo, social y cultural al que pertenece la persona, ya que la conducta es altamente influenciable por el entorno. El comportamiento alterado supone una pauta conductual relativamente estable. La conducta alterada afecta de manera significativa a la relación del sujeto con el medio social".

En el ámbito educativo es importante facilitar un buen clima de convivencia escolar como estrategia de actuación, priorizando la prevención precoz como "primera pauta para el logro de ambientes saludables en los que las relaciones de respeto entre todos los componentes de la comunidad educativa serán el objetivo a alcanzar a través de una metodología de prevención, cuanto más temprana mejor"

Cuando se da la detección a tiempo de los insuficientes comportamientos, es necesario que los docentes conozcan y establezcan diferencias entre los casos que tienen prioridad, es fundamental el conocer no solo las definiciones de estos problemas de conducta, sino, saber detectar, determinar, justificar y atender oportunamente a estos niños. Por lo cual se plantea una interrogante, ¿por qué los docentes son los llamados a observar?, porque los estudiantes comparten y mantienen un fuerte contacto y convivencia en la escuela, de esta manera se puede identificar las razones de su conducta negativa, la poca responsabilidad en la ejecución de tareas, así como el poco compromiso de establecer

acuerdos y compromisos en el aula, falta de entusiasmo para realizar actividades, pereza o desinterés.

Cuando se realiza una detección temprana en los comportamientos que presenta el estudiante, será rápida su solución o tratamiento por parte de los especialistas frente a su accionar que ayudará al estudiante a crecer en autonomía, mejorar su conducta, respetar reglas, rutinas en la escuela y en el hogar, es importante el trabajo en equipo con las familias y su compromiso total en el apoyo a sus representados.

Entre los problemas conductuales más frecuentes tomando como referencia el ámbito escolar y social, se encuentran: "el trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDA-H), los comportamientos oposicionistas desafiantes, la conducta disocial, la violencia entre iguales, el trastorno de ansiedad y los problemas derivados del sistema familiar, escolar y social". (Xunta de Galicia, 2005).

3.2.6 Factores individuales que influyen en el comportamiento

El autor (Caicedo et al. 2005), citando a Rothbart (1989), explica que "el desarrollo de la conducta prosocial de niños tiene una estrecha relación con la área efectiva, lo que ha permitido el desarrollo de las habilidades morales, la resolución de problemas, a través de la valoración de las características que posee cada ser humano, así como los procesos cognitivos, con ayuda de instrucciones verbales para la prevención de conductas violentas, agresividad, impulsividad, desobediencia de los educandos en la edad de 5 a 6 años". Existen algunos aspectos fundamentales que influyen en este comportamiento, los cuales se detallan a continuación:

-La Emocionalidad: se describe al componente reactivo de la emoción, que tan difícil y que tan intensamente las emociones son desencadenadas. (Caicedo et al. 2005 p.3) citando a Rothbart, 1989, establece que esta es un regulador en la conducta que cuando no se controla puede presentar actitudes incorrectas e incomodas para los demás, en el contexto en el que se desenvuelve.

-La Regulación emocional: "se refiere al manejo eficiente de la activación emocional con el fin de tener un funcionamiento social efectivo". (Caicedo et al. 2005p.3) citando a

Calkis 1994, pues si las personas controlan los impulsos y sensaciones, pueden mejorar las relaciones sociales convivencia con los otros.

-Autorregulación emocional: "habilidad para responder a las peticiones del entorno con un rango de emociones de una manera socialmente aceptable y lo suficientemente flexible para reaccionar espontáneamente cuando sea necesario". (Caicedo et al. 2005p.4), citando a Hagekull y Bohlin (2004), se describe al autocontrol de las emociones, mismas que ayudan a dar respuestas oportunas frente a situaciones que se presenten a su alrededor, y así puedan relacionarse con asertividad, la cual es una cualidad que poseen pocos seres humanos.

Según el modelo neuroconductual de Gray Blair (2003), citado por (Caicedo et al. 2005p.8), hace relato a dos sistemas conductuales en el ser humano. El primero, sistema de aproximación conductual (BAS) está asociado con una aproximación positiva al evento y con las emociones de frustración e ira que puede desencadenar agresiones por parte del sujeto; la segunda, sistema de inhibición comportamental (BIS), el mismo que se relaciona con el miedo o temor; si este, esta sobreactivo causara daños internos en la conducta de la persona por lo contrario el sistema BAS sobreactivo producirá problemas externos en la conducta del sujeto.

3.2.7 Características que inciden en Problemas de Conducta

La autora (Franco s. f p.18), sugiere las características más importantes que influyen en problemas de conducta en los estudiantes la cuales son:

-**Causas personales**: "situaciones sociales negativas con una acentuada tendencia a abusar de su fuerza ya que son impulsivos, con escasas habilidades sociales, con baja tolerancia a la frustración y con dificultad para cumplir normas". (Franco s. f. p.19).

-**Características familiares: "**ausencia de una relación afectiva cálida y segura por parte de los padres, sobre todo de la madre; fuertes dificultades para enseñar y hacerles comprender límites". (Franco s. f. p. 19).

-Características de la escuela tradicional: "la incoherencia y el currículum oculto respecto a la violencia, sobre todo, la tendencia a minimizar la gravedad de las agresiones entre iguales; el tratamiento tradicionalmente dado a la diversidad". (Franco s. f.p.19).

Por ello, es sustancial que al conocer los aspectos que influyen en el comportamiento así, como en la autorregulación de los estudiantes, los docentes tomen las siguientes recomendaciones:

- ✓ Observar constantemente los comportamientos de los niños y niñas
- ✓ Observar su estado emocional
- ✓ Su relación con los pares
- ✓ Su expresión y comunicación con la muestra y los demás
- ✓ Dialogar oportunamente con el estudiante si se ve alguna alteración que no sea normal en su personalidad.
- ✓ Preguntar frecuentemente como están en el hogar y como se sienten en la escuela.

Por ello los docentes deben planificar estrategias metodológicas, basadas en el juego trabajo, innovadoras, recreativas y de interés para los estudiantes; esta propuesta al diseñar una guía metodológica basada en la gamificación, que ayudará como herramienta para fomentar el comportamiento y autorregulación del estudiante.

3.2.8 Influencia de la gamificación en el comportamiento

La gamificación tiene entre sus características, aumentar la participación, formación, educación, teniendo resultados psicológicos y conductuales satisfactorios por lo que se fundamenta en reglas para conseguir resultados óptimos mediante las actividades a realizar. Por ello, García (2014) llegó a la conclusión que "la gamificación es aplicar el juego en una actividad para que resulte atractivo, favorezca así el esfuerzo, motivación y rendimiento, es decir que incide en el comportamiento de los participantes siempre y cuando se sigan las reglas y se cumplan las recompensas prometidas".

Foncubierta y Rodríguez (2015), afirma que "lo que carece de emoción no llama la atención", pues lo que implica los sentidos tiene una relación directa con la experiencia de aprendizaje como algo vivencial y emocionalmente activo, además Foncubierta y Rodríguez (2015), exponen ciertos factores que se estimulan en la actividad gamificada

y que influyen en el comportamiento de los niños, los mismos que se detallan a continuación:

-Dependencia positiva

Señalan las actividades realizadas de forma cooperativa para superar los retos y desafíos propuestos. La interacción que tienen los niños mediante el juego es clave para desarrollar las habilidades sociales, mediante retos y desafíos se logra una experiencia de aprendizaje cooperativa, pues todos participan por el deseo de alcanzar el mismo objetivo.

Existen juegos individuales, pero también juegos en los que se necesita de un equipo en los que se mejore individualmente pero con una ganancia colectiva; Foncubierta y Rodríguez (2015) escriben sobre la dependencia positiva en la cual los miembros del grupo generan la socialización en beneficio del juego, además del sentido de pertenencia dándose un valor dentro del equipo, ponen énfasis en la frase de Dornyei y Murphey (2003) citada en la Didáctica de la gamificación de Foncubierta y Rodríguez (2015) “Lo que es bueno para mí, es bueno para ti” denotando la importancia de la educación afectiva, empática que contribuyen al aprendizaje cooperativo y la pertenencia anteriormente mencionado que genera el juego.

-La curiosidad y el aprendizaje experiencial

Están inmersos en la narración y la fantasía que se utiliza en la gamificación para despertar la curiosidad y motivar a investigar de manera autónoma. Se dan algunas condiciones como: mantener la expectativa generada en la narración para despertar la curiosidad y que no se pierda la atención de los alumnos mediante enigmas, vacíos de información para que ellos lo llenen, espacios basados en la imaginación, dejando de lado el aburrimiento y el miedo a ser creativos e investigativos.

“La curiosidad es el motor que pone en marcha los aprendizajes más activos”, así lo afirma Foncubierta y Rodríguez (2015), estar a la expectativa de algo siempre genera intriga y es el ingrediente perfecto para un aprendizaje vivencial, pues ayuda al deseo intrínseco de aprender y focalizar la atención en cierto elemento con el fin de obtener el conocimiento. “Jamás hay que subestimar el poder de la curiosidad acompañada de la

imaginación y fantasía pues se contagia y dota de un sentido al aprendizaje, donde la tarea de aprender está basada en el potencial de la imaginación, enmarcada de conocimientos generadores de imágenes mentales y el lenguaje que permite explotar la curiosidad y creatividad".

-Protección de la autoimagen y motivación

Uno de los elementos de la gamificación son los "avatares" en los cuales los niños se sientan identificados. Psicológicamente la autoimagen se concibe como una amenaza o un compromiso que puede interferir en la participación en el aula, pero mediante un avatar se tiene la oportunidad de salvaguardar aquella autoimagen proyectando una imagen de escudo de sí mismo por lo que siempre debe estar presente en las actividades gamificadas para mejorar los sentimientos y juicios que se puede tener, para verse a uno mismo más tolerante con el error, más flexible y enfrentando los nuevos terrenos de aprendizaje que se pueden tener.

-Sentido de competencia

A pesar que se trabaja la cooperación también hay cierto grado de competencia por las puntuaciones y tablas de resultados, esto permite a los niños ser conscientes del progreso que obtienen en su aprendizaje para saber en qué etapa se encuentran, la maestra debe promover siempre la competencia sana.

El sentido de competición es en cierto grado innato del ser humano por el instinto natural de sobrevivencia, pero así como se puede ser más o menos competitivo existe una pedagogía de la bondad, Foncubierta y Rodríguez (2015), menciona que existe una "forma sana, útil y práctica para que los alumnos participen de manera competitiva respetando a sus pares" ya sea en juegos individuales como en juegos en equipo.

-Autonomía

Se trabaja y motiva a través de los logros, las barras de progreso en la que reconocen su trabajo realizado, también al estar bajo ciertas normas y reglas preestablecidas los niños saben lo que pueden y no realizar. El ambiente del aula también es decisivo en el desarrollo de la autonomía, pues se la debe crear como un universo de acción significativa con patrones, modelos y rutinas.

La sensación del juego permite crear en los niños una estructura de control basado en reglas que les permitan regular su comportamiento, encamine al confort de los alumnos, cuando el niño se siente seguro de sí mismo es capaz de moverse, aprender, arriesgarse o ejecutar cualquier acción; y es lo que se necesita para desarrollar la autonomía, que cada uno confíe en sus capacidades, se enfatiza en que el ser autónomo, no significa que actúa en soledad, sino alguien capaz de resolver las tareas propuestas, de tomar decisiones por sí solo o en equipo.

-Tolerancia al error

Es importante siempre tener un feedback inmediato, si se pierde algún punto, recordarles las reglas y tendencias del juego para su comprensión, como se gana también se puede perder o viceversa; resaltar que el error es una parte natural del ser humano y del aprendizaje, por lo cual no hay que tener miedo a equivocarse, o a no cumplir con ciertas expectativas; sino convertir a esas debilidades en algo útil para el progreso; el juego permite dejar de lado todos esos miedos a fallar, o a no responder eficazmente ante lo que los demás esperan de cada uno, incorporar las dinámicas de los juegos como una actividad que contribuye a que los niños acepten con más flexibilidad los errores, evitar la frustración, acceder a una madurez en la idea del resbalón, ya que el mismo es parte del aprendizaje, es por ello la importancia en la retroalimentación para que visualicen que equivocarse es una oportunidad de aprendizaje consciente para aprender y desarrollar la autonomía.

4.2 La Autorregulación

Definición: (Iriarte y cols, 2006), citada por (Elías 2011p. 40), explica que “la autorregulación es un proceso que se considera integrada en el conjunto de competencias que las personas desarrollan a medida que crecen y participan en situaciones educativas y de interacción social”. Pues bien, la autorregulación no viene sujeta con las habilidades que poseen los individuos, sino que está determinada en la personalidad de los seres humanos, misma que han desarrollado para poder desenvolverse en sociedad e interactuar con los otros.

Para (Kopp, 1982, y Rothbart, 1989), citado por (Elías 2011), mencionan que “la autorregulación es la capacidad de los individuos para modificar su conducta en virtud de las demandas de situaciones específicas”. Los seres humanos tienen la capacidad de autorregular su conducta, cambiarla dependiendo de las situaciones que se le presenten en su vida cotidiana.

Para Schmeichel y Baumeister (2004), citado por (Elías 2011p. 41), “considera que la autorregulación se postula para restaurar una condición del individuo que se ha perdido”, por ello es que la autorregulación ayuda al sujeto a mejorar alguna dificultad que haya desarrollado en cualquier aspecto de su personalidad, que le interrumpa su convivencia social y su relación con los otros.

Según Markus y Wurf (1987), mencionado por (Elías 2011), enuncia que “la autorregulación es el modo como la persona controla y dirige su conducta en el entorno en el que le rodea”, por lo cual la persona, es la que puede regular su comportamiento según las situaciones y circunstancias que se le desplieguen en su entorno inmediato. Kuhl (1992), citado por (Elías 2011), “define a la autorregulación en los siguientes términos: un equilibrio, flexible, sensible al contexto, en el que le sujeto debe planificar, implementar, mantener y desacoplar”.

Los seres humanos deben ser capaces de autorregular su comportamiento a través de intenciones reales, situaciones, actitudes o conductas que el mismo sea capaz de expresar o de cumplirlas en una determinada situación, así como también tener la voluntad para concentrase en las acciones que van a ejecutar.

El autor (Ramos 2010p.13), explica que “La autorregulación es la capacidad del alumno para inhibir o frenar las respuestas motoras, y tal vez las emociones que se producen de manera inmediata a un estímulo, suceso o evento, con el fin de sustituirlas con otras más adecuadas”.

Los estudiantes que presentan una conducta autorregulada son aquellos que controlan sus impulsos, emociones, frente a situaciones suscitadas en su entorno inmediato y las

modifican satisfactoriamente, manteniendo una sana convivencia social con los demás que le rodean. El autor refiere que, algunas aportaciones de otras investigaciones sobre la autorregulación y las áreas que hay que desarrollar para poder controlar las emociones y aspectos psicológicos que alteren el comportamiento de los niños. Para lo cual según Bakley, "las funciones ejecutivas son todas aquellas actividades mentales autodirigidas que ayudan a los niños a evitar distraerse y fijarse en nuevas metas más adecuadas". (Ramos 2010p.13-14).

4.2.1 Funciones de la autorregulación según Bakley

(Ramos 2010), citando a Bakley explica que, "estas funciones ejecutivas son las que le permiten a las personas autorregularse desde las funciones mentales, el objetivo es llegar a una meta". Su desarrollo se da en la corteza frontal del cerebro que es la que se encarga de ordenar, reflexionar, analizar, ejecutar, así como prestar atención; mismas que están interrelacionadas con la base neurofisiológica, la alteración de dichas funciones serían las responsables de desarrollar el TDAH, y la escasa autorregulación del sujeto.

-Memoria de trabajo no verbal

Es la información no constituida por palabras, interviene mientras se resuelve un problema o se realiza una tarea. Ramos (2010p.14) afirma que "es la capacidad que tiene el individuo de abstraer las sensaciones motoras, internas o externas de los movimientos realizados por el propio cuerpo o acciones a realizar de manera continua". Está relacionada a las reglas o consignas a ejecutar en las diferentes tareas, sean estas concretas o abstractas, desarrollar esta memoria ayudará al sujeto a controlar su movilidad logrando niveles de abstracción en su atención, recordando la acción que debe presentar.

-Memoria del trabajo verbal o habla encubierta

Esta memoria está vinculada al lenguaje y a las palabras y se utiliza mientras se resuelve un problema o se realiza una tarea. (Ramos' 2010 p.14). Esta memoria ayuda en la habilidad para regular la conducta y el autocontrol, es una herramienta eficaz para reducir la impulsividad, es decir que el adulto debe dar las instrucciones al estudiante de manera clara y concisa, para después lograr que mentalmente esquematice la información, y después de unos minutos preguntarle si las consignas a realizar están claras, permitiéndole

expresar lo que entendió a través de preguntas sencillas, es decir debemos trabajar el lenguaje externo (tono voz alta) y llevarlo al lenguaje interno (mental).

-El control emocional

Es la inhibición de respuestas emocionales que suelen inferir en la ejecución de tareas y puede afectar al rendimiento. (Ramos' 2010p.15). El sujeto debe tener la predisposición para empezar las actividades de aprendizaje, es una motivación que debe venir desde su interior, además de la que el adulto le proporcione, él debe ser capaz de conocer sus emociones y modificar las que sean obstáculo para el aprendizaje, debe evitar dichos procederes generados tal vez por actividades rutinarias y repetitivas.

-El proceso de reconstitución

Es la capacidad para generar nuevos comportamientos, combinando y restructurando comportamientos ya aprendidos con anterioridad. (Ramos' 2010). Con este proceso el sujeto tiene la flexibilidad de mantener o cambiar sus conductas, por otras que sean adecuadas, al medio en el que se desenvuelve y de esta manera puede interiorizar mentalmente lo que desea hacer en diversas situaciones.

De acuerdo a las funciones que nombra el autor, si no se desarrolla, estas capacidades de sentir la posición de las partes del cuerpo y dar respuestas automáticas, a los movimientos corporales, la coordinación de ambos lados del cuerpo, su equilibrio y el control de las emociones y su comportamiento, no se lograría autorregular el mismo.

Estas funciones ayudan a conectar la mente con el cuerpo y permite al individuo ser capaz de auto controlar sus impulsos y movimientos. También ser capaz de reflexionar y auto dirigir su conducta, ser consiente de los que está realizando en sus tareas cotidianas, que a su vez le ayudaran a mejorar sus relaciones sociales con los demás e incrementar la autoestima y confianza.

4.2.2 Factores que influyen en la autorregulación de los niños y niñas

Según (Caicedo et al. 2005p.9), citando a Rydell, Berlin, Bohlin, (2003), algunos factores que influyen en la autorregulación son:

-Bajos niveles de conducta prosocial: que están relacionados o los niveles altos de ira, o rabia.

-Reactividad negativa: que se relaciona con la irritabilidad o ansiedad que presenta el sujeto. Lo que se debe buscar es un equilibrio a través de la capacidad regulatoria que está estrechamente relacionada con las emociones y el comportamiento social. Entonces lo que el autor refiere es que el niño o niña no tiene autorregulación cuando existen altos niveles de emocionalidad negativa, y baja regulación esto desencadena en problemas de conducta.

Según (Caicedo et al. 2005p.8), que cita a Greenberg Snell (1997), "el desarrollo de las habilidades cognitivas y de lenguaje ayudan en la adquisición de la autorregulación, ya que los progresos en el desarrollo de las mismas aumenta las habilidades en el procesamiento de la información, la expresión y verbalización, habilidades del pensamiento a través de la resolución de problemas" sencillos de acuerdo a su edad, identificar los sentimientos en ellos mismos y en los demás y la capacidad para calmarse cuando estén emocionalmente activados.

Según el autor el desarrollo de estas habilidades permitirá que le niño y niña se desenvuelva de manera óptima, adecuada, expresando sus pensamientos e ideas de manera respetuosa en el contexto en el que se desenvuelve.

Otro aspecto importante de la autorregulación es según (Miller s. f.p.12), que "el niño aprenda estrategias de resolución de conflictos basados en la negociación", tomando en cuenta que en estas edades es significativo el entrenamiento de estas habilidades tales como: identificar un problema, buscar posibles alternativas de solución, enfocados en aspectos relacionados a los valores como: "justicia, respeto, y verdad", que posibiliten el desarrollo de la expresión oral y la negociación con el estudiante, para lo cual el niño demostrará empatía, tolerancia, simpatía, y solidaridad con los demás.

Para autorregular el comportamiento de los estudiantes se debe entrenar las siguientes habilidades, que según (Caicedo et al. 2005), siguiendo a Webster, Stratton, Hartman.

(2003), refieren que los estudiantes que han sido preparados con estas habilidades, presentaban mejoras significativas en la interacción con sus pares, habilidades sociales y capacidad de manejar un conflicto.

- ✓ **Vocabulario de solución de problemas**: planea una serie de preguntas que solo las pueden responder con una sola palabra para que reflexione en su accionar tales como: ¿está bien?, ¿antes de esto que sucedió?, ¿después de esto que sucederá?, ¿Por qué si, porque no?. Motivar al estudiante que conteste en una sola palabra.
- ✓ **Conciencia emocional y reconocimiento de preferencias**: consiste en el que el estudiante describa los sentimientos de otro compañero, a través de la observación, escuchar o preguntar, desarrollan la empatía la sensibilidad y la ayuda a los demás, así como el reconocimiento de lo que le hace feliz o no al otro.
- ✓ **Habilidades del pensamiento para solucionar problemas**: se desarrolla a través de los juegos de roles, narrativas de cuentos o juegos corporales al aire libre que le permita al estudiante el cómo pensar y no que pensar, en el cual va poder desarrollar las habilidades del pensamiento y la resolución de conflictos o desacuerdos entre sus pares.

5.2 Desarrollo cognitivo y social del ser humano

5.2.1 Habilidades sociales

Las habilidades sociales se las puede definir como la capacidad que tiene el individuo para expresar sus opiniones, sentimientos, pensamientos e ideas, así como acuerdos o desacuerdos con el mayor respeto y empatía. Referencia de los expertos:

Según el autor, (Elías 2011 p.15), citando a Hersen y Bellack (1977), menciona que las habilidades sociales son la **"**capacidad de expresar interpersonalmente sentimientos positivos y negativos, sin que dé como resultado una pérdida de reforzamiento social". No es necesario que exista la influencia de la sociedad o del entorno para que el individuo aprenda, exprese y ejecute acciones o actitudes positivas o negativas, que sean acordes o no con un comportamiento adecuado.

En cambio la definición de habilidades sociales para Alberti y Emmons (1978), citado por (Elías 2011p.15) refiere que "la conducta que permite a una persona actuar según sus

intereses más importantes, defenderse sin ansiedad inapropiada, expresar cómodamente sentimientos honestos, o ejercer los derechos personales sin negar los derechos de los demás".

El individuo se comporta en el contexto que se encuentre de acuerdo a sus propios beneficios, expresa y da opiniones haciendo valer sus pensamientos y sus derechos sin desvalorizar los derechos y obligaciones de los otros. Si para desarrollar una conducta autorregulada necesitamos habilidades sociales, se debe trabajar con los niños y niñas desde muy temprana edad, identificando sus necesidades y desarrollando las habilidades interpersonales desde el hogar y desde otros contextos ya que lo más importante es que el individuo aprenda acciones, actitudes positivas y desaprenda otras que no le servirán como beneficio personal ni para desenvolverse en la sociedad.

Las habilidades sociales en niños de 5 a 6 años de edad, deben ser desarrolladas desde el auto concepto y la autoestima en cada niño, tomando en cuenta que el ser humano desde que nace aprende lo que se encuentra a su alrededor, imita conductas de sus padres, maestros o cuidadores, y es importante que el niño se desenvuelva en un ambiente sano y lleno de respeto. Los adultos deben ser capaces de guiar y corregir actitudes incorrectas y acciones en las que se desvaloricen, orientar su personalidad, ya que de esta manera se trabajará ciertos aspectos, que al parecer no pueden ser importantes, pero al pasar el tiempo les dará satisfacción al observar como sus niños son capaces de desenvolverse socialmente en diferentes escenarios.

El autor Phillips (1978), citado por (Elías 2011p.16) "el grado en que una persona se puede comunicar con los demás de manera que satisfaga los propios derechos, necesidades, placeres u obligaciones, hasta un grado razonable…..". Explica que el ser humano deber tener la capacidad de comunicarse verbal y corporalmente, relacionándose con los otros de tal manera que logre expresar sus necesidades y pensamientos de manera empática, responsable y respetuosa.

Para el autor Hargie, Saunders y Dickson (1981), citado por (Elías 2011:15) "un conjunto de conductas sociales dirigidas hacia un objetivo, interrelacionadas, que pueden

aprenderse y que están bajo el control del individuo". Refiere que estas habilidades, son comportamientos que tienen como objetivo una meta de aprendizaje, y que los individuos tienen la autonomía de relacionarse y la capacidad de aprender lo que ellos creen que es positivo para su vida.

Para el autor Kelly (1982), citado por (Elías 2011:15), es "un conjunto de conductas identificables, aprendidas, que emplean los individuos en las situaciones interpersonales para obtener o mantener el reforzamiento de su ambiente". De acuerdo con el autor las conductas se aprenden en las relaciones interpersonales, es decir cuando se comunica los pensamientos y acciones se puede generar aprendizajes, que se demostraran en el contexto.

De esta manera se comprende que "las habilidades sociales son aprendidas, adquiridas a través de la experiencia y mantenidas o modificadas por las consecuencias sociales de las mismas. En todo este proceso juega un papel fundamental tanto factores intrínsecos (procesos cognitivos), como extrínsecos (ambiente, situaciones), así como también y de forma principal la interacción con los otros". (Elías 2011p.16).

Concretamente se dice que las habilidades sociales son aprendidas por el ser humano a través del entorno, las vivencias que haya observado, desde su ambiente familiar, como primer escenario de aprendizaje positivo en valores y respeto, o de acuerdo a las diversas situaciones a las que haya tenido que enfrentarse, aprender desde estos contextos, para poder expresar su comportamiento en la sociedad. Es importante tomar en cuenta que estos factores pueden ser internos de acuerdos a su capacidad individual a su inteligencia interpersonal e intrapersonal, o factores externos de acuerdo al lugar en el que se ha desarrollado.

5.2.2 Habilidades blandas

Las habilidades blandas hacen referencia a la capacidad que tiene el ser humano para relacionarse con los otros de manera asertiva, respetuosa, empática que transmita buena actitud y desarrollo en su personalidad como; inteligencia interpersonal e intrapersonal. Que le permita entender a una persona o varias con las que interactúe en su cotidianeidad. Según varios autores:

Permiten interactuar con otras personas de manera efectiva, lo que generalmente se enfoca al trabajo, o ciertos aspectos de este, o incluso a la vida diaria. (Mujica Leiva 2015 p. 2). Para desarrollar las habilidades sociales es necesario que exista un buen desenvolvimiento personal, es decir que los individuos deben ser capaces de comunicarse con claridad, dando sus opiniones, de manera respetuosa, manteniendo un lazo de cortesía para todos quienes le rodean sin perder, y valorando sus propios pensamientos.

Según Camila Bossano citada en (Mujica Leiva 2015)**,** "Las habilidades blandas pueden ser aprendidas o desarrolladas desde muy temprana edad, y potenciadas a lo largo de la vida. Por eso, es importante considerar que, como cualquier aprendizaje, es un proceso de prueba y error por el que pasa el niño para lograr interiorizarlas", todo lo que el niño o niña observa a su alrededor se va procesando en su cerebro, que en edades tempranas los niños y niñas, son como una esponja que observen los aprendizajes de su entorno inmediato, es por eso que debe tratar de mantener en el hogar y en la escuela un ambiente preparado y con valores que le permitan desarrollar sus habilidades y potencialidades en todas las áreas sean estas cognitivas, socio afectivas y motoras, logrando aprendizajes significativos que los lleven a la práctica en su vida y en su interacción social con los demás.

A través de estas definiciones que refieren los autores, es oportuno mencionar el papel que tienen las educadoras en las escuelas con los niños es fundamental a la hora de desarrollar sus habilidades blandas, ya que se es cierto que en los lugares de enseñanza se aprende conocimientos académicos, pero también aprenden para la vida, ese aprendizaje es más valioso porque permite ser buenos seres humanos, capaces de reconocer las debilidades y fortalezas, mismas que al trascurrir el tiempo se trabajarán y procesarán, pero para ello es importante el acompañamiento de las maestras y de sus padres en los diferentes contextos, motivar constantemente el desempeño, brindar confianza, permitir que se expresen y se equivoquen, alentarlos a seguir adelante, intentar nuevamente, y a no rendirse jamás a ser creativos y que sueñen a lo grande, de esta manera se construirá su personalidad, incrementando niveles de confianza, seguridad y autoestima, fortaleciendo las habilidades blandas en los niños y niñas.

5.2.3 Influencia del entorno en el que se desarrolla

Es innegable que el ser humano es un ser social, lo cual implica la capacidad de influir en el entorno así, como el entorno influya con los demás, el más claro ejemplo es el aprendizaje por imitación de los niños y niñas a edades tempranas, pues adquieren costumbres, valores, aprendizajes, etc. Según las relaciones que vayan formando a lo largo de su vida. Es tan fuerte la influencia del entorno en el que se desarrolla que inclusive se han ido dando estudios a través de los años siendo así que la psicología social se encarga de investigar la influencia directa e indirecta en la conducta y comportamiento de los individuos.

En su libro (Rodríguez et al. 1976b), hace un recuento de la historia del aprendizaje social, menciona la teoría de Rotter (1954) que la conducta está determinada por dos variables la expectación y el refuerzo sobre el individuo, pero la cuestiona con la explicación a una respuesta de algo que no se ha aprendido, por lo cual no hay ninguna probabilidad de expectación ni de refuerzo, pero la teoría si es válida para predecir la aparición y modificación de conductas aprendidas previamente.

En la línea del conductismo se encuentra a varios representantes como a Skinner (1953), Bijou y Baer (1961) y Lundin (1961) que explican el condicionamiento para modificar o adquirir nuevas pautas de conducta con el refuerzo a las respuestas a la conducta que se desea producir, este enfoque se lo trabajaba mucho en la escuela tradicional pues se omitía la actividad de los educandos, pero el adiestramiento social no significa educación, pues los niños y niñas pueden escuchar, observar, sentir, percibir y sobre todo expresar su opinión frente a los estímulos y dar una respuesta diferente a la esperada para ser reforzada, pero esto no quita importancia de la influencia que causa el entorno en el desarrollo de los infantes.

(León 2007) toma como referencia a Erickson (1963) para explicar la teoría psicosocial del desarrollo humano mediante la solución de conflictos planteadas por las necesidades individuales y las exigencias de la sociedad y que se deben resolver desde la infancia hasta la vejez frente al ambiente en el que está inmerso tomando en cuenta que los

procesos de desarrollo humano son acumulativos, pero también puede encontrar alternativas de cambio para compensar y recuperar el equilibrio.
En el entorno de los niños existen varios agentes que influyen en su desarrollo como la familia, la escuela tanto las maestras como sus compañeros, los medios de comunicación, etc. y que directa o indirectamente influyen en ellos.

-La familia: Los padres son los agentes principales y que mayor influencia tienen sobre los infantes durante los primeros años de su vida porque la interacción con ellos es más frecuente e intensa, mediante el modelado, el refuerzo, la imitación son los mecanismos que se generan los vínculos afectivos, el aprendizaje asistemático de la disciplina, normas de conducta, valores, costumbres, etc.

-La escuela: (Ocaña 2011) define a la escuela como la institución social con el objetivo de educar de manera sistemática y organizada a los niños y niñas, también es una fuente de aprendizaje de normas, valores y hábitos a más de los conocimientos impartidos. En muchos casos la escuela es el segundo hogar y es en donde ponen en práctica todo lo aprendido en casa junto a sus pares, las experiencias de la escuela tienen un efecto compensatorio si en la familia la interacción es insuficiente.

-Los medios de comunicación: Con el avance tecnológico es innegable que la televisión, radio, prensa escrita, cine, celulares, computadoras, tablets cumplen una parte en la vida de los infantes y sobre la cultura, ideologías y educación, pues forman parte de su vida cotidiana teniendo un efecto sobre la conducta, gustos, preferencias, actividades; los cuales pueden ser positivas o negativas dependiendo de la supervisión e intervención de los adultos.

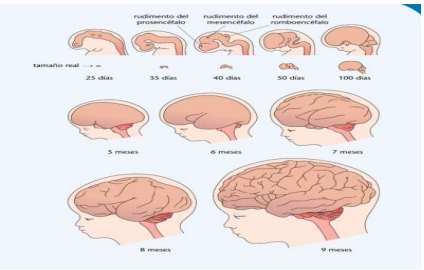
5.2.4 Desarrollo neurológico y físico

Desde la concepción del bebé el desarrollo neurológico va de la mano con el desarrollo físico y el medio que lo rodea, dando como resultado la maduración del sistema nervioso demostrado en las funciones cerebrales y su personalidad, debemos recordad que el cerebro de los niños de 0 a 6 años tienen mayor plasticidad y se los estimula mediante el movimiento y la interacción con su medio, lo cual ayuda a la proliferación neuronal,

migración, organización y mielinización de las cien mil millones de neuronas que están en el cerebro.

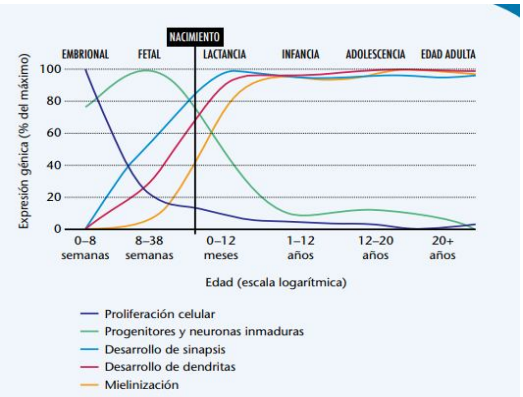
Como se puede observar en los gráficos que detallan los autores (Oates, Karmiloff-Smith, y Johnson 2012) en los cuales muestran el desarrollo del cerebro desde la concepción hasta los 9 meses y los picos de crecimiento en diferentes momentos desde los 25 días de gestación del desarrollo hasta el fin de la primera infancia.

Tabla 1-Cerebro en desarrollo



Fuente: (Oates et al. 2012)

Tabla 2 Curva del cerebro en desarrollo



Fuente: (Oates et al. 2012) El Cerebro en Desarrollo p. 23, 29

(León 2007) citando a Anastasiow (1986) resalta la importancia de la base psicobiológica del ser, reflejados en los principios de autoregulación para controlar la vida mental de las personas; la autocorrección que es la tendencia para mejorar lo que se hace; el principio holístico que refleja la totalidad del desarrollo físico y psicológico; la jerarquización de lo simple a lo complejo y finalmente la adaptación de los logros que permiten ser más eficiente en el medio que cada persona se desenvuelve.

En base a estos principios se puede apreciar la relevancia de alcanzar ciertos hitos en determinadas edades, teniendo en cuenta el ritmo de aprendizaje, madurez física, cronológica y mental de cada niño para ver su evolución y detectar alguna anomalía en conjunto de especialistas y la familia, ya que, si hay un adecuado crecimiento se logran nuevas conductas en otras áreas, como por ejemplo para que un niño o niña logren acostarse boca arriba, pararse, gatear, caminar, sentarse previo a eso pasó por un proceso de maduración del sistema nervioso, estimulación, etc.

Así lo afirma (León 2007) al mencionar los diversos tópicos que aborda esta área como la secuencia pondoestaturales, diferencias transculturales, diferencias sexuales, psiconeurología, relación entre el desarrollo físico y la personalidad; la nutrición en el desarrollo psicológico y funcional de su organismo y movilidad. Todo esto se basa en los procesos madurativos que se ven reflejados en las medidas corporales como peso, talla, musculatura, proporciones corporales, maduración ósea, dental, del sistema nervioso y de los sentidos, así como en la actividad.

Los comportamientos y destrezas físicas de los niños y niñas son conocidos como hitos del desarrollo, los cuales son observables a medida que crecen y son diferentes para cada rango de edad y madurez como se lo mencionaba anteriormente, es importante hacer un seguimiento de dichos hitos de desarrollo pues ayudan a identificar si un infante necesita una evaluación más detallada y entre más temprano se comience la atención del desarrollo mejor será la evolución, un ejemplo de estas atenciones especiales son: las terapia del lenguaje, fisioterapia, etc.

A continuación se puede observar una ficha con los principales hitos de los niños y niñas de 0 a 6 años recopilados por (Esteba 2019).

Tabla 3 Desarrollo evolutivo de 0 a 6 años



Fuente: Esteba (2019) Cómo evolucionan los niños desde que nacen hasta 6 años

Como se puede apreciar el desarrollo en los niños se lo puede seccionar en diferentes áreas como el motor, cognitivo, lenguaje y social, pero esto no quiere decir que cada desarrollo es individual sino al contrario, se desarrolla holísticamente y de manera integral pues a medida que crecen sus necesidades, capacidades y habilidades se ven nutridas por el entorno y las personas que lo rodean y refleja el estado del desarrollo neurológico de los infantes por lo cual es importante una revisión constante con el pediatra para que mida los hitos alcanzados siguiendo una escala de normalidad con respecto a su edad y sus características individuales.

5.2.5 Evaluación del Desarrollo Neurológico

El punto de referencia que toman los expertos para la evaluación del neurodesarrollo es el diámetro del tamaño de la cabeza, así lo menciona Medina (2015), pues el perímetro cefálico actúa como referencia para estimar rápidamente el desarrollo y crecimiento del cerebro de manera adecuada y descartar microcefalia o macrocefalia. Pero la evaluación no queda solamente ahí, también se evalúan los hitos del desarrollo dentro de los parámetros según la edad, teniendo en cuenta el margen de variabilidad normal y la secuencia de los logros.

(Medina 2015) pone como ejemplo el hito de caminar menciona que un infante lo debe hacer entre los 9 y 17 meses, pero si el niño se demora se debe tomar en cuenta la

secuencia de hitos anteriores a caminar: sedestación, gateo, marcha con apoyo y sin apoyo; tomando estas consideraciones se puede llegar a un diagnóstico a tempranas edades.

5.2.6 Desarrollo del lenguaje verbal

Es innegable que lo que le diferencia al ser humano de los animales es el razonamiento y el lenguaje ya sea verbal, escrito e incluso por señas, pues una de nuestras necesidades es la comunicación con el resto de personas para la socialización y supervivencia. Desde que el neonato está en el vientre se van desarrollando los sistemas, aparatos y órganos que intervienen en el lenguaje y en el desarrollo van adquiriendo y desarrollando más habilidades lingüísticas como por ejemplo de bebés su manera de comunicarse es por medio del llanto, de la sonrisa o de gritos, balbuceos, hasta finalmente llegar a pronunciar su primera palabra.

Entre los órganos que intervienen en el proceso del desarrollo del lenguaje se encuentran:

- ✓ **Los órganos de la respiración: "**conformados por pulmones, músculos costales y el diafragma, estos son necesarios para la emisión de sonidos". Medina (2015).
- ✓ **Los órganos de la fonación: "**son la laringe y las cuerdas vocales, que se emplean en la producción de la voz". Medina (2015).
- ✓ **Los órganos de resonancia: "**están compuestos por la faringe, boca y fosas nasales, que ayudan en la modulación del tono de los sonidos". Medina (2015)
- ✓ **Los órganos de la articulación:** "son paladar, lengua, mandíbulas, labios y dientes estos permiten modular el tono de la voz". Medina (2015).

Medina (2015) considera al lenguaje como un fenómeno cultural y social pues es adquirido mediante el contacto con los demás en el cual se emplean símbolos y signos para programar "emociones, pensamientos e ideas acordes al tiempo y al lugar en el que se está inmerso". Es por ello que en un infante el lenguaje se aprende en el hogar, en las escuelas y en los medios de comunicación a los que está expuesto por la tecnología, por lo que es de suma importancia los filtros y la estimulación que se desde los primeros años de vida, tomando en cuenta que el lenguaje acompañado de afecto y gesticulación crean los lazos afectivos y también se repercuten en el desarrollo neurolingüístico.

En el niño se pueden reconocer las siguientes formas de lenguaje (Medina 2015):

- ✓ **El lenguaje gestual:** "que se desarrolla desde los 0 hasta los 12 meses de recién nacido, tienen recepción por la vía visual y emisión a través de gestos o muecas faciales y manuales (de 0 a 12 meses)". Medina (2015)
- ✓ **El lenguaje verbal:** "abarca desde el primer año de vida hasta los 5 años y se recepta por vía auditiva y emisión a través del habla (de 1 a 5 años)". Medina (2015)
- ✓ **El lenguaje escrito:** "se desarrolla después de los 5 años tiene su recepción visual por medio de la lectura y emisión a través de la escritura (más allá de los 5 años)". Medina (2015).

A continuación se detalla el desarrollo cronológico en el área del lenguaje desde el nacimiento hasta los 30 meses.

Tabla 4 Desarrollo del lenguaje de 0 a 30 meses

Desarrollo cronológico del lenguaje

Edad	Características
Recién nacido	Llanto
3 meses	Gutureo, gorjeo, vocalizaciones
6 meses	Silabeo
9 meses	Balbuceo (bisilábico)
12 meses	Palabreo
18 meses	Parloteo (intentos de hablar corrido)
24 meses	Fraseo (une dos palabras)
30 meses	Oraciones

Fuente: Huanca D [11].

Fuente: Neurodesarrollo Infantil Medina (2015)

-**Desarrollo fonológico: "**es el aprendizaje de los sonidos y de los patrones sonoros a los que está expuesto el bebé e incluso a los sonidos que él puede producir con el balbuceo, así como juega con sus manos y pies también lo hace con los sonidos prelingüísticos que en un futuro darán paso a las palabras". Berko (2010) expresa que las primeras palabras de los más pequeños tienen una pronunciación sencilla y un significado concreto y familiar para ellos y en el idioma en el que ellos están acostumbrados.

-**Desarrollo semántico:** Hace referencia al aprendizaje del significado de las palabras, la relación de las palabras con referencia a un objeto. Berko (2010) pone como ejemplo al vocabulario que tienen los más pequeños que está compuesto por palabras de su vida cotidiana, es decir al entorno inmediato para ellos, a medida que crecen los niños las

palabras que emplean se hacen más complejas y las pueden interconectar con más conocimientos a lo que se conoce como la metalingüística.

5.2.7 Desarrollo de los procesos cognitivos

Linares (2007) explica al desarrollo cognitivo como el conjunto de características y capacidades del pensamiento que se transforman durante el transcurso de la vida, "en el cual se aumentan los conocimientos y habilidades para pensar y comprender nuestro entorno". Hay diversas teorías que describen la presente investigación, se basará en la Teoría de Piaget y de Vygotsky. Piaget interpreta el desarrollo cognitivo mediante las diversas edades y sus estadios, mientras que Vigostky comprende los procesos sociales que influyen para la adquisición de las diversas habilidades intelectuales.

5.2.8 Etapas cognoscitivas de Piaget

Piaget dividió "al desarrollo cognoscitivo en cuatro etapas: sensoriomotora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales" y en cada una representa el ciclo que el ser humano se forma de manera compleja y abstracta sus habilidades para aprender y conocer el entorno.

Se describen a continuación los cambios cualitativos y las habilidades de los niños hasta la etapa preoperacional que es la edad del rango de los niños y niñas de preparatoria.

Tabla 5 Etapas de desarrollo cognitivo

ETAPAS DEL LA TEORÍA DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO DE PIAGET		
Etapa	**Edad**	**Característica**
Sensoriomotora El niño activo	Del nacimiento a los 2 años	Los niños aprenden la conducta propositiva, el pensamiento orientado a medios y fines, la permanencia de los objetos
Preoperacional El niño intuitivo	De los 2 a los 7 años	El niño puede usar símbolos y palabras para pensar. Solución intuitiva de los problemas, pero el pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo.
Operaciones concretas El niño práctico	De 7 a 11 años	El niño aprende las operaciones lógicas de seriación, de clasificación y de conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.
Operaciones formales El niño reflexivo	De 11 a 12 años y en adelante	El niño aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proposicional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional.

Fuente: Desarrollo Cognitivo Linares (2007)

Principios del desarrollo

Linares (2007) basándose en Piaget presenta los siguientes principios del desarrollo:

- ✓ **Organización y adaptación:** Organización es la predisposición innata de todas las especies "para integrar los patrones físicos simples y esquemas mentales a

sistemas más complejos, para la adaptación que también es innata" pues todos tenemos la capacidad de ajustar nuestra conducta al ambiente.

- ✓ **Asimilación y acomodación:** La asimilación encaja la información nueva a los esquemas actuales, para ello modifica y transforma la información para incorporarla a la preexistente. La acomodación se da cuando la información no encaja con lo conocido previamente, por lo que modifica lo que ya se sabía para que encaje con la nueva información.
- ✓ **Mecanismos del desarrollo:** Piaget mira "al desarrollo como la interacción de los factores innatos y el ambiente, en el cual interviene la maduración de las estructuras heredadas", las experiencias físicas con el ambiente, la transmisión social de información y el equilibrio de las estructuras cognoscitivas mediante la asimilación y la acomodación. Linares (2007)**.**

5.2.9 Etapas del desarrollo

El estadio sensorio-motor: "Va desde el nacimiento hasta los dos años, en este estadio el bebé se relaciona con el mundo a través de sus sentidos y su movimiento, da lugar a algunos hitos en el desarrollo intelectual como la conducta intencional o dirigida hacia metas, comprender la percepción de objetos independientemente de su percepción, la imitación y el juego". Linares (2007)**.**

- ✓ **Ejercitación de reflejos:** Comienza desde que nace hasta el primer mes, los primeros esquemas que poseen los bebés son los reflejos innatos que son activados cuando algo los estimulan.
- ✓ **Reacciones circulares primarias:** Del primer al cuarto mes de nacido el bebé repite una experiencia que se ha producido espontáneamente, desencadenando un reflejo pues los movimientos aún no son controlados, pero al hacerlo repetidamente se organiza en un nuevo esquema de movimiento como por ejemplo cuando aprende a chuparse el dedo mediante el reflejo de succión. La mayoría de reacciones circulares se generan en la organización de dos esquemas previos de movimientos corporales, es decir que se juntan diferentes movimientos para crear un nuevo esquema de acción más complejo.
- ✓ **Reacciones circulares secundarias:** Del cuarto al décimo mes de nacido el lactante descubre y reproduce movimientos que impactan en su entorno, por ejemplo: cuando se mueve ve como los juguetes a su alrededor suenan viendo

el efecto de su accionar sencillo, luego intenta repetir e incluso reacciona riéndose cuando lo vuelve hacer otra vez.

- ✓ **Coordinación de esquemas secundarios:** Dese el décimo mes hasta el primer año de vida, las acciones se vuelven más complejas, el infante aprendió a combinar dos esquemas para obtener un resultado y se lo evidencia cuando supera obstáculos, por ejemplo: cuando busca el juguete que a él le llaman la atención retirando a otros de en medio, es decir que ahora los movimientos que realiza tienen un fin, reflejando la intencionalidad del infante a través de la conducta dirigida hacia un objetivo.
- ✓ **Reacciones circulares terciarias:** En el primer año y año y medio de nacido experimenta con diferentes acciones para observar y generar diferentes resultados, comenzando a experimentar de forma activa y aprendiendo de manera autónoma a conocer las diferentes consecuencias y resultados de sus acciones sobre los objetos de su entorno.
- ✓ **Comienzo del pensamiento:** Del año y medio a los dos años, los niños parece que piensan las cosas antes de actuar o realizan varios intentos hasta lograr el objetivo con actividades de ensayo y error, realiza movimientos motrices para representarse los actos que luego ejecuta, a lo que Piaget llamó las imitaciones diferidas, se observa como imitan una acción, lo que es posible si el niño guarda una representación mental de la conducta a pesar que aún no han desarrollado su lenguaje el niño representa las acciones en palabras constituido en la base del pensamiento.

El estadio preoperacional: Esta etapa se da desde los 2 hasta los 7 años de edad, cuando desarrollan la capacidad de pensar en objetos, hechos y personas a pesar de que no estén presentes, “demuestran habilidad para emplear símbolos como: gestos, palabras, números e imágenes en su entorno”. Pueden comunicarse mejor, participar en juegos y expresar sus ideas, a pesar de tantos avances que dan en esta edad aún tiene limitantes como razonar operaciones lógicas y abstractas, se describirán las características de las habilidades y capacidades de la etapa preoperacional.

- ✓ **Pensamiento representacional:** También se le denomina como funcionamiento semiótico, quiere decir la capacidad de usar una palabra para

objetos que no están presentes, se da el juego simbólico, juego en secuencias simple de conducta. A los 4 años puede inventar, crear y representar papeles sociales lo que les permite adquirir y desarrollar más su lenguaje.

- ✓ **Conceptos numéricos:** Está junto a "la habilidad de usar símbolos los niños empiezan a usar números como herramientas del pensamiento, aunque no adquieren un concepto verdadero del número antes de la etapa de las operaciones concretas", aquí aparecen los principios numéricos como el conteo de elementos, los números tienen un orden, la cantidad y número.
- ✓ **Teorías intuitivas:** Al desarrollarse el lenguaje comienzan a ser más curiosos y querer saber el porqué de las cosas del mundo, algunos "no distinguen entre seres vivos y objetos inanimados y atribuyen rasgos humanos a los objetos", construyen sus creencias a la experiencia y a observaciones personales.
- ✓ **Limitaciones del pensamiento preoperacional:** El egocentrismo no les permite ver la perspectiva de los otros y la centralización describe como tienden a fijar la atención en un solo aspecto e ignoran el resto de las características.

5.2.10 Teoría del desarrollo cognitivo de Vygotsky

- ✓ **Funciones mentales:** Vigostky considera dos tipos de funciones mentales, "la inferior que hace referencia a las innatas que están determinadas genéticamente, el comportamiento de estas funciones es limitado y condicionado", por el otro lado están las superiores que se adquieren y desarrollan mediante la interacción social, en contacto con la cultura de la dociedad y está abierto a mayores posibilidades de conocimiento. (Linares 2007) hace referencia a Vygostky el cual afirma que hay una estrecha relación entre la interacción social y el conocimiento, pues entre más se interactúa se dan más posibilidades de actuar y más funciones mentales. Es decir que el individuo no se relaciona únicamente con el ambiente, también mediante la interacción con los demás.
- ✓ **Habilidades psicológicas:** Vygostky sostiene el proceso cultural aparece dos veces, primero a escala social y después a escala individual es decir interpsicológica e intrapsicológica. El paso de unas a las otras se da mediante la interiorización o internalización al construir representaciones internar de acciones físicas externas o de operaciones mentales.

- ✓ **Herramientas del pensamiento:** Las herramientas físicas "sirven para modificar los objetos del ambiente, mientras que las herramientas psicológicas" organizan y controlan los pensamientos y la conducta. (Linares 2007).
- ✓ **Zona del desarrollo proximal:** Es una de las aportaciones más importantes de la Teoría de Vygostky a la psicología, menciona que "las funciones mentales que están en proceso de desarrollo, pero que todavía no se desarrollan por completo, representa la brecha entre lo que el niño puede hacer por sí solo, y lo que puede hacer con ayuda", lo que supone que la interacción con adultos y con pares ayuda a alcanzar un nivel superior de funcionamiento basándose en la zona del desarrollo proximal. (Linares 2007).

2.3 Bases Legales

La presente investigación denominada "Guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación para fomentar la autorregular en los estudiantes de Preparatoria", se fundamenta en las normas y preceptos legales del ordenamiento legal del Ecuador regidos por: "La Constitución Política de la República del Ecuador", "La Ley Orgánica de Educación Intercultural" así como el "Código de la Niñez y Adolescencia".

-"Constitución Política de la República"

A continuación se detalla varios literales y artículos que la investigación hace alusión en referencia a (Constitución de la República del Ecuador 2008):

Literal c: en la constitución vigente en su artículo 26 reza que:

> "La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo".

También se tomó del mismo apartado en su art. 27 establece que "la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico".

-Ley Orgánica de Educación Intercultural

(LOEI 2017) **“**es la ley que garantiza el derecho humano a la educación, regula los principios y fines que guían a la educación ecuatoriana dentro del marco del buen vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad” entre sus actores, por lo que se ha tomado como referencia los siguientes artículos y literales:

En el artículo 27, literal 1: para la LOEI “preparatoria se considera a 1º grado de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 5-6 años de edad”.

También manifiesta en el artículo 2 literal f recita:

> “El desarrollo de procesos en los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes”.

Literal i: del mismo cuerpo legal expresa;

> “La Educación en valores se debe basar en la transmisión y práctica de los mismos, que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación”.

Articulo 2 literal w: menciona; “Calidad y calidez. Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo”.

En el artículo 2 literal k: refiere; “Convivencia armónica. La educación tendrá como principio rector la formulación de acuerdos de convivencia armónica entre los actores de la comunidad educativa”. (p.36)

Artículo 3 literal a: menciona;

> “El desarrollo pleno de la personalidad de las y los estudiantes, que contribuya a lograr el conocimiento y ejercicio de sus derechos, el cumplimiento de sus obligaciones, el desarrollo de una cultura de paz entre los pueblos y de no violencia entre las personas, y una convivencia social intercultural, plurinacional, democrática y solidaria.

Artículo 8 literal h: expresa; “Respetar y cumplir los códigos de convivencia armónica y promover la resolución pacífica de los conflictos” (p.43)

Artículo 134, refiere:

> “Del régimen disciplinario de las y los estudiantes.- La Junta Distrital de Resolución de Conflictos está en la obligación de aplicar las acciones educativas disciplinarias para las y los estudiantes, dependiendo del caso, tal como a continuación se enuncian:
>
> b. Alterar la paz, la convivencia armónica e irrespetar los Códigos de Convivencia de los Centros Educativos;
>
> f. Obstaculizar o interferir en el normal desenvolvimiento de las actividades académicas y culturales de la Institución”.

-Código de la Niñez y Adolescencia

El (Código de la Niñez y Adolescencia 2013), es el conjunto de normas jurídicas que regula el ejercicio y la protección de los niños y adolescentes como sujetos de derechos que el estado, la sociedad y la familia deben garantizar, con el fin de lograr su desarrollo íntegro e integral para que puedan disfrutar en un marco de libertad, equidad y dignidad, por lo que se vio pertinente hacer alusión a los siguientes artículos y literales del mismo:

Artículo 37 literal 4: determina;

> “La garantía que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos”.

Artículo 38 literal e: hace referencia a “La orientación sobre la función y responsabilidad de la familia, la equidad de sus relaciones internas, la paternidad y maternidad responsables, la conservación de la salud”, así como el “fortalecer el respeto a sus progenitores y maestros y su propia identidad”

-El MINEDUC “ (Ministerio de Educación 2016)”, menciona:

> “El subnivel de Educación General Básica Preparatoria, según la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), es considerado como el primer grado de la educación obligatoria y atiende a niñas y niños de 5 a 6 años de edad. Es el único subnivel de la Educación General Básica que comprende un único grado”.
>
> “En este grado de Básica, los docentes deben observar y evaluar continuamente el desarrollo integral de sus estudiantes y diseñar estrategias que aseguren el logro de las metas de aprendizaje necesarias para el óptimo aprovechamiento del siguiente grado (Art. 191, Reglamento de la LOEI). Estas estrategias deberán ser lúdicas y provocar disfrute en los niños y las niñas, de tal manera que su inicio en la escolaridad obligatoria sea placentero y motivante”. (Ministerio de Educación 2016).

-MINEDUC (Ministerio de Educación 2016) menciona que: “En el primer grado de la Educación General Básica se trabaja en torno a tres documentos curriculares: un currículo integrador, que toma en cuenta el desarrollo de aspectos cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos de los estudiantes, que acapara el grueso de la jornada escolar”.

CAPÍTULO III

3 Marco metodológico

3.1 Diseño y tipo de investigación

Esta investigación es de tipo proyectiva, según (Barrera s. f. p.567), la investigación proyectiva, consiste en la elaboración de un plan, proyecto o programa que permite "dar solución a un problema o necesidad de tipo práctico, ya sea de tipo social, de una región geográfica, institución, en un área en particular del conocimiento, a partir de un diagnóstico preciso de las necesidades del momento". En esta investigación se aborda problemas prácticos y se centra en aplicaciones concretas para dar respuesta a cómo hacer las cosas, basados en la investigación, se desarrollará una guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación para fortalecer la autorregular en el comportamiento de los estudiantes de Preparatoria, que puedan usar otros docentes durante su práctica docente.

3.2 Diseño

a) Fuente

Esta propuesta, se apoya en un diseño de campo que se realiza en la "Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced", de la ciudad de Quito. Para cumplir con los requerimientos de la propuesta, la información que se obtiene es de carácter primario. De acuerdo con (Barrera s. f.), se identifica que, si el diseño de las fuentes son vivas y la información se recoge en su ambiente natural, el diseño es de campo. (p. 156); así mismo, (Hurtado, J. 2010) respalda el proceso afirmando que "El diseño se refiere a dónde y cuándo se recopila la información, así como la amplitud de la información se refiere a recopilarla, de modo que se pueda dar respuesta a la pregunta de investigación de la forma más idónea posible." (p.150).

b) Temporalidad

Según (Hurtado, J. 2010) "El "cuándo" del diseño, alude a la perspectiva temporal…" (pág. 151), manifiesta que, "los diseños transeccionales son sincrónicos, es decir que, estudian un solo evento, en un solo momento (p. 720), en este caso hay que identificar si el propósito es obtener información de un evento actual, cuando se trata del evento

actual el diseño es contemporáneo; a su vez, cuando el investigador estudia el evento en un único momento del tiempo, según Hurtado de Barrera (2010) el diseño es transeccional (p.151). De acuerdo con lo citado el trabajo realizado es de carácter contemporáneo transeccional, porque la investigación se realizó en este tiempo y en un único evento.

c) Amplitud de foco

La investigación responde a un diseño unieventual o univariable, porque, como indica Hurtado de Barrera (2010), "...concentran la atención en procesos muy específicos, un solo evento de cada tipo" (p. 735). Por esta razón, esta investigación contempla un diseño unieventual. Este tipo de diseño responde a la cantidad de información que se va a buscar, la misma que se relaciona con un solo tipo de evento.

3.2 Unidad de estudio: población y muestra

a. Población

La población, según Tamayo. M (1989), "está determinada por unas características definitorias, por tanto, el conjunto de elementos que posea estas características se denomina población o universo. Población es la totalidad del fenómeno a estudiar en donde las unidades de población poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación".

Las características de la población son las siguientes:

Correcta delimitación de la misma, de manera que cuando esté definida se pueda decidir si un caso pertenece o no a la misma. Se selecciona a 24 estudiantes de Preparatoria, y 20 docentes que imparten clases al subnivel en la "Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced", que constituye el total de la población, por lo que no es necesario el muestreo.

En vista de la emergencia sanitaria y el confinamiento en el que permanece el país, la población será de 24 estudiantes, a los cuales se les aplicará el instrumento vía virtual y con el apoyo de sus representantes.

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En este proyecto investigativo se utilizará la técnica guía de observación, y el instrumento, una rúbrica de evaluación.

Según (Fábregas s. f.), siguiendo a (Creswell, 2007; Hammersley y Atkinson, 2007).“La observación participante es una técnica de investigación cualitativa utilizada generalmente en estudios etnográficos, de manera individual o combinada con otras técnicas, como la entrevista, las viñetas o los documentos personales”.

Por lo cual (Fábregas s. f.), citando a (Hammersley y Atkinson, 2007) refiere que la observación, “se produce cuando el investigador adopta el rol de observador participante, es decir, cuando se encuentra inmerso en la vida cotidiana de las personas durante periodos extensos de tiempo, observando lo que sucede y atendiendo aquello que se dice, en efecto, recogiendo cualquier dato disponible que dé luz sobre lo que le interesa al investigador”.

Según (Stiefel 2008), las rúbricas es un documento que ofrece una lista de criterios relacionados con los niveles de calidad, “son formas de establecer puntuación personalizada o criterios con base en resultados, que están constituidas por filas y columnas.

> “Las filas se usan para definir los diversos criterios que se usan para evaluar una acción o actitud. Las columnas se usan para definir los niveles de desempeño en cada criterio. Las mismas que se configuran sin puntuación, lo que permite la calificación sin puntos basada en la evaluación y en los resultados”. (Stiefel 2008 p.86)

3.4 Análisis e interpretación de datos

El proceso analítico de datos en la investigación de Taylor y Bogdan (2014, citado en Martínez y Galán. 2014, pág. 101) se señalan que hay cuatro fases para llegar a la organización, interpretación y explicación de las categorías.” Los resultados se han de interpretar en términos de validez interna si el programa ha respondido de acuerdo con la expectativa del investigador”.

Se detalla a continuación la matriz de Operacionalización de variables:

Tabla 6 Operacionalización de Variables

Objetivos Específicos	**Variables**	**Definiciones nominales**	**Dimensiones**	**Indicadores**
Diagnosticar la situación actual referida al comportamiento de los estudiantes de Preparatoria de la "Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced de Quito en el periodo lectivo 2019-2020"	Comportamiento de los estudiantes de Preparatoria	Es el conjunto de estímulos internos y externos a los que reacciona un ser humano para formar parte del entorno que lo rodea y en el que se desarrolla en sus áreas: familiar, social y educativa.	Conocimiento	Normas de convivencia institucionales Normas de convivencia internas del aula
			Conducta	Positivas Negativas
			Estímulos	Internos Externos
Describir las características de las estrategias metodológicas que utilizan las	Características de las estrategias metodológicas	"Conjunto de actividades organizadas y estructuradas que permiten desarrollar	Actividades	Didácticas Recreativas Motivadoras Sociales

docentes para fomentar la autorregulación en el comportamiento de los estudiantes de Preparatoria de la "Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced de Quito en el año lectivo 2019-2020"		procesos de aprendizaje con el fin que los estudiantes aprendan significativamente".	Estructura	Ambiente Recursos Instrumentos de evaluación
			Estrategias metodológicas Aprendizaje	Lúdicas Expresión y comunicación Trabajo autónomo Resolución de problemas Habilidades sociales Aprendizaje cooperativo
Explicar cómo utilizan las docentes las estrategias metodológicas para fomentar la autorregulación en "el comportamiento de los estudiantes de Preparatoria" de	Utilizar las estrategias metodológicas de los docentes	Son herramientas que tienen como fin ayudar a desarrollar procesos de enseñanza aprendizaje de una manera establecida.	Herramientas	Tecnológicas Visuales Auditivas
			Procesos	Anticipación Construcción Consolidación

la "Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced de Quito en el periodo lectivo 2019-2020".			Aprendizaje	Habilidades Destrezas Contenidos
			Enseñanza	Valores
Configurar una guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación para fomentar la autorregulación el comportamiento de los estudiantes de Preparatoria de la "Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced de Quito en el periodo lectivo 2019-2020"	Guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación	Es un instrumento didáctico que te permite estructurar los contenidos y evaluación de los mismos para obtener los objetivos deseados en proceso de enseñanza aprendizaje.	Instrumento didáctico	Impresos Trabajos prácticos Lúdicos
			Instrumento de Evaluación	Rubrica Lista de cotejo Cuestionario Ficha de observación

CAPÍTULO IV

4. Análisis de datos

4.1 Análisis de la encuesta

La encuesta realizada a los docentes, en la que se utilizó la plataforma google classroom, permitió que se envié el instrumento, los docentes contestaron y a la vez reenviaron las respuestas por el mismo medio, se detalla la tabulación, los gráficos y el análisis de cada uno de las preguntas realizadas a veinte docentes de Educación Inicial.

Para el análisis e interpretación de los datos recolectados, se aplica una encuesta a los docentes y para poder precisar su validez se utiliza la herramienta de Excel, se procede a analizar y tabular los resultados obtenidos en este instrumento, para los estudiantes de Preparatoria "A" se aplican 21 criterios en el cual colaboran con la selección del mismo los representantes de los estudiantes para que valoren y coloquen lo que a su juicio lo que observan en los comportamientos y actitudes de sus hijos e hijas, puesto que se solicitó que se lo realice con honestidad y verdad.

Para lo cual en la situación actual que atraviesa el mundo y el país no se consiguió realizar la observación desde el aula de clases, sin embargo se logró observar través de los medios telemáticos algunos criterios para corroborar la información solicitada a los Padres de Familia.

Estos dos instrumentos aplicados tanto a los Docentes como a los estudiantes de Preparatoria, nos permite obtener los resultados de los objetivos propuestos en el presente trabajo investigativo.

Se detalla los resultados que se obtuvo en la encuesta:

Encuesta aplicada a las docentes parvularias

Pregunta Nº 1: ¿Cree usted, que es importante un buen comportamiento en los estudiantes, para trabajar de una manera apropiada dentro del aula?

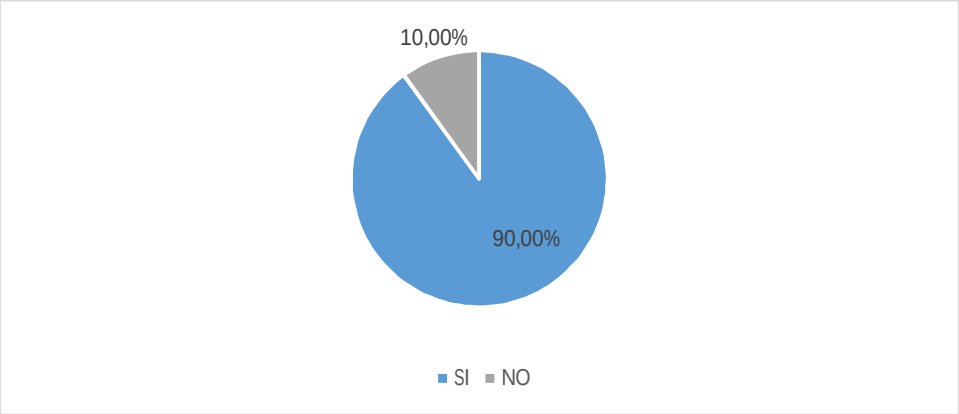
El buen comportamiento de los estudiantes es fundamental para que los docentes puedan trabajar en el aula clases de manera significativa, es por ello que se realiza esta pregunta, que se detalla en la figura 1.

Tabla 7 Procedimiento de los estudiantes

	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	18	90%
NO	2	20	10%
TOTAL	20		100%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 1 Comportamiento de los estudiantes



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: El 90% de las docentes encuestadas sí consideran importante que los estudiantes tengan un buen comportamiento para trabajar de manera apropiada dentro del aula, mientras que solo el 10% indica que no es importante.

En este ítem se denota la importancia que dan las docentes al comportamiento de los niños y niñas dentro del aula para poder desarrollar las clases, por lo que es importante para fortalecer la atención, concentración, la memoria, entre otros.

Pregunta Nº 2: ¿Considera usted, que el comportamiento de los estudiantes inicia en el hogar y que en la institución se lo retroalimenta?

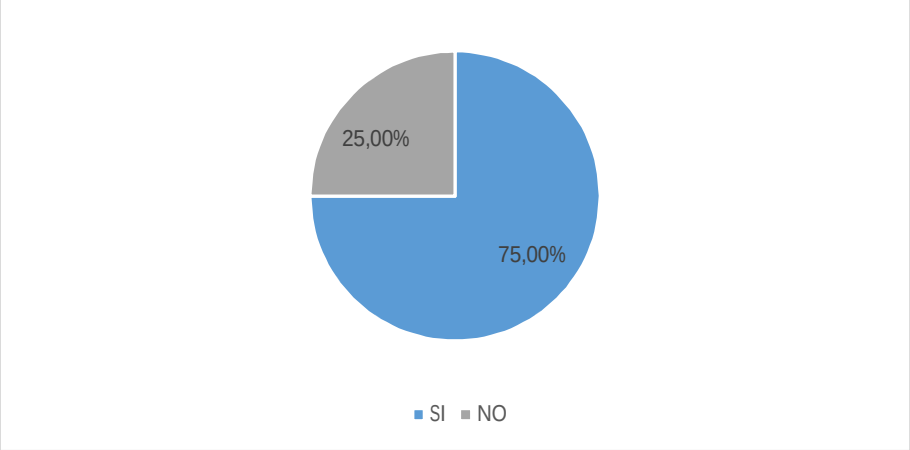
Todas las buenas y malas conductas de los estudiantes en el aula de clases, vienen inculcadas en el hogar, y en la escuela los docentes deben retroalimentar y afianzar esos valores, por ello es realizar esta pregunta véase en la figura 2.

Tabla 8 Rol del hogar e institución en el “comportamiento de los estudiantes”

	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	15	75%
NO	5	20	25%
TOTAL	20		100%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 2 Rol del hogar e institución en el “Comportamiento de los estudiantes”.



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: Quince docentes equivalen al 75% concuerdan que el comportamiento de los estudiantes inicia en el hogar, mientras que el 25% cree que en la institución se lo retroalimenta.

Se puede inferir que el hogar es el principal medio en el que se desenvuelve el niño o niña y cumple una función importante en el desarrollo de su personalidad, en la adquisición de valores, y actitudes positivas en su comportamiento pero no es en la institución donde se refuerzan y se pone en práctica las bases cimentadas del hogar y la familia, es por eso que para un buen desempeño comportamental se deben trabajar en trilogía.

Pregunta N° 3: ¿Considera que es importante aplicar estrategias lúdicas para autorregular el comportamiento de los estudiantes?

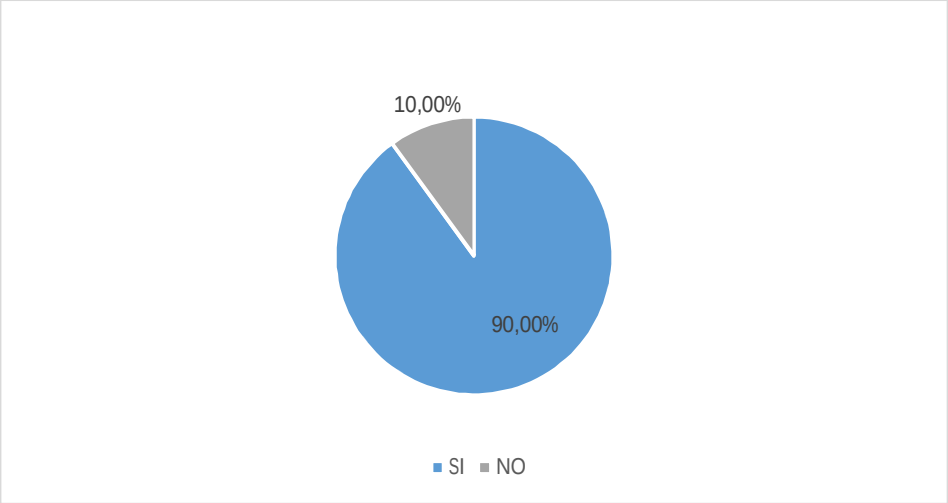
Las estrategias metodológicas son un recurso para todos los docentes en su quehacer educativo a la vez ayuda a que los estudiantes sean más creativos y fortalezcan su autocontrol, véase la figura 3.

Tabla 9 Estrategias lúdicas para autorregular el comportamiento

	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	18	90%
NO	2	20	10%
TOTAL	20		100%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 3 Estrategias lúdicas para la conducta



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: Diez y ocho docentes encuestadas, equivalente al 90% si consideran importante aplicar estrategias lúdicas para autorregular el comportamiento de los estudiantes; pero el 10% no consideran que sea importante.

Estos datos vislumbran que en la jornada escolar diaria los docentes están conscientes de la importancia de la aplicación de estrategias lúdicas en las actividades, pues permiten que los estudiantes mejoren y fortalezcan el aprendizaje y autorregulación. Tomando en cuenta que el niño y niña, juega aprende e imita actitudes y comportamientos de su mediadora o de sus pares, es por ello que es necesario aplicar estrategias lúdicas, para que los estudiantes recreen y aprendan jugando, comportamientos positivos.

Pregunta Nº 4: ¿Utiliza usted estrategias metodológicas lúdicas para mejorar el comportamiento de los estudiantes?

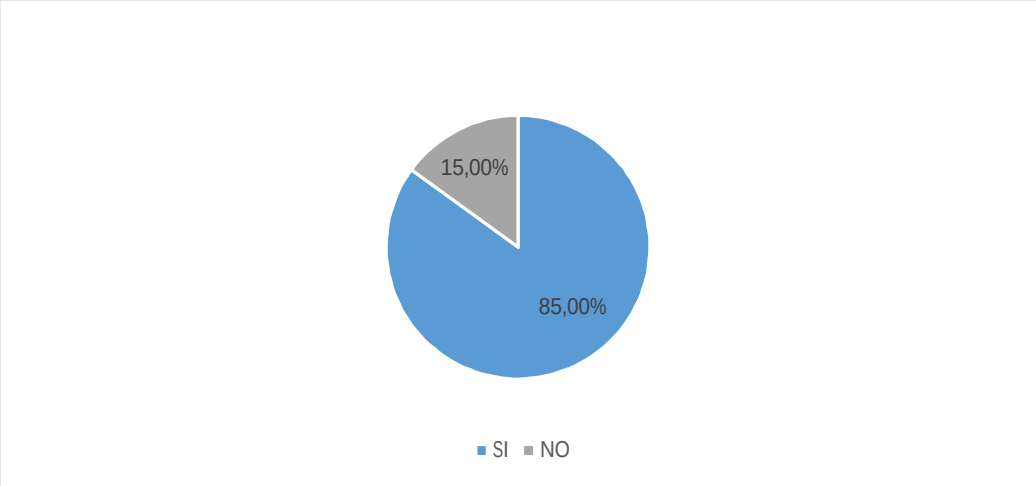
En la práctica docente de las educadoras parvularias frecuentemente debe aplicarse metodologías lúdicas en sus clases, véase en la figura 4 como las utilizan.

Tabla 10 Estrategias metodológicas lúdicas

	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	17	17	85%
NO	3	20	15%
TOTAL	20		100%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 4 Destrezas metodológicas lúdicas



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: Diez y siete de 20 docentes encuestadas que equivalen al 85% si utilizan estrategias metodológicas lúdicas para mejorar el comportamiento de los estudiantes, en su minoría de 15% de los encuestados no las aplican.

Se puede observar que la mayoría de las docentes aplican lo lúdico para crear estrategias metodológicas buscando ayudar a los estudiantes a que mejoren su comportamiento de forma dinámica y divertida, mientras se desarrollan sus habilidades del pensamiento y el control de sus emociones.

Pregunta Nº 5: ¿Conoce sobre el término de gamificación?

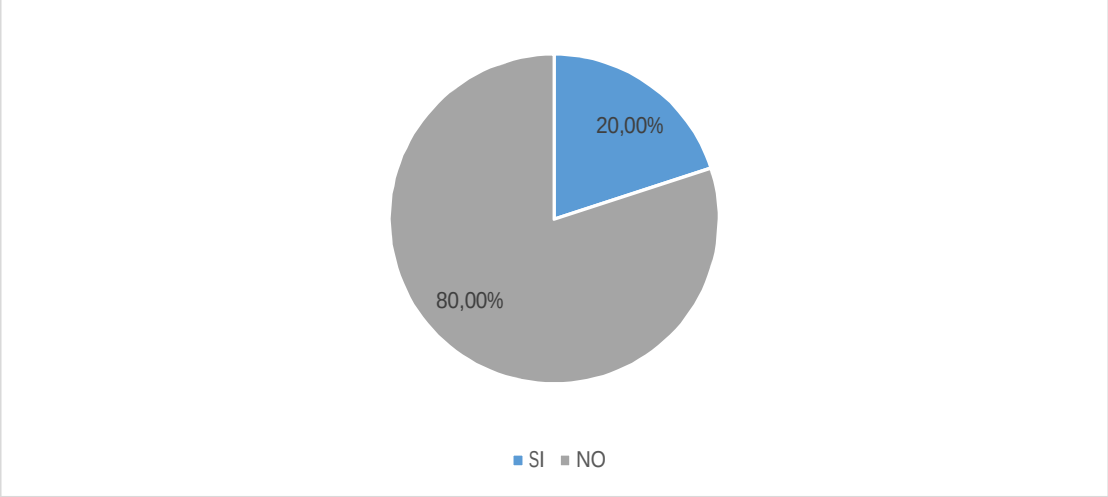
El término de gamificación, no es nuevo, ya lleva en el ámbito académico muchos años, es por eso que a través de esta pregunta vamos a evidenciar cuantas docentes ya conocen sobre esta estrategia innovadora, véase figura 5.

Tabla 11 Concepto de gamificación

	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	4	20%
NO	16	20	80%
TOTAL	20		100%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 5 Significado de gamificación



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: cuatro de 20 docentes encuestadas que equivale al 20% si conocen sobre la gamificación, pero el 80% muestran desconocimiento de lo relacionado con la terminología de gamificación.

Se puede decir que, la gamificación no es comúnmente conocido por las docentes, es por ello que no la aplican en el aula de clases ni se actualizan en estrategias metodológicas empleadas en clases, por lo que es importante recalcar que al conocer esta estrategia puede realizar actividades lúdicas e interactivas para los niños y niñas con el uso de plataformas digitales.

Pregunta Nº 6: ¿Sabía usted que la gamificación es una mecánica de juegos, basada en las recompensas concretas para los estudiantes?

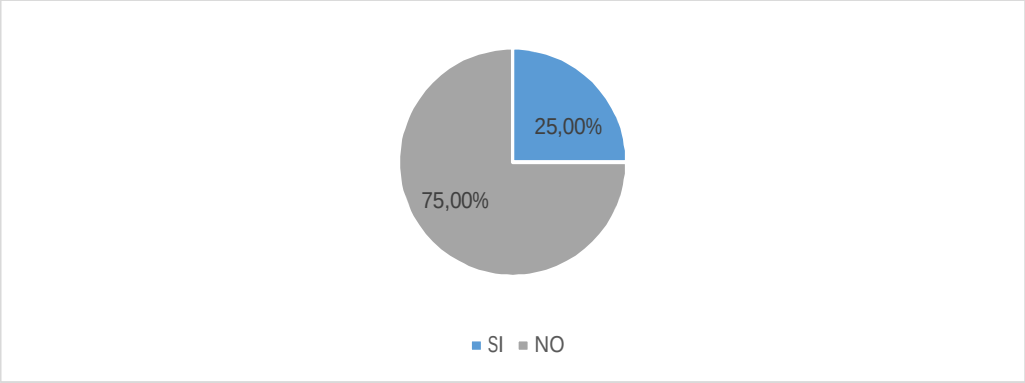
Si las docentes se han capacitado, para aplicar estrategias metodológicas al impartir sus clases sabrían en que consiste la gamificación, y como aplicarla, veamos en a figura 6 la evidencia.

Tabla 12 Gamificación como mecánica de juego

	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	5	25%
NO	15	20	75%
TOTAL	20		100%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 6 Gamificación como funcionamiento de recreaciones



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: el 75% de las encuestadas no tienen conocimiento de que la gamificación es una mecánica de juegos basada en las recompensas concretas y tan sólo el 25% lo sabían.

Mediante estas respuestas se puede concluir que la gamificación no es usada como estrategia metodológica dentro del aula, a pesar que deberían usarla la mayoría de los docentes en sus clases independientemente del nivel educativo al que impartan sus conocimientos, pues con esta dinámica, motivan a los estudiantes en las clases, utilizando la ludificación, a la vez en la misma se ofrece, retos, sanciones, competencias entre sus compañeros para obtener recompensas y avanzar niveles en el juego, lo que permite que aprendan, razonen, y conozcan sus emociones así como desarrollen habilidades de tolerancia y trabajo en equipo.

Pregunta Nº 7: ¿Cree usted, que "el juego es una herramienta fundamental para mejorar el comportamiento de los estudiantes"?

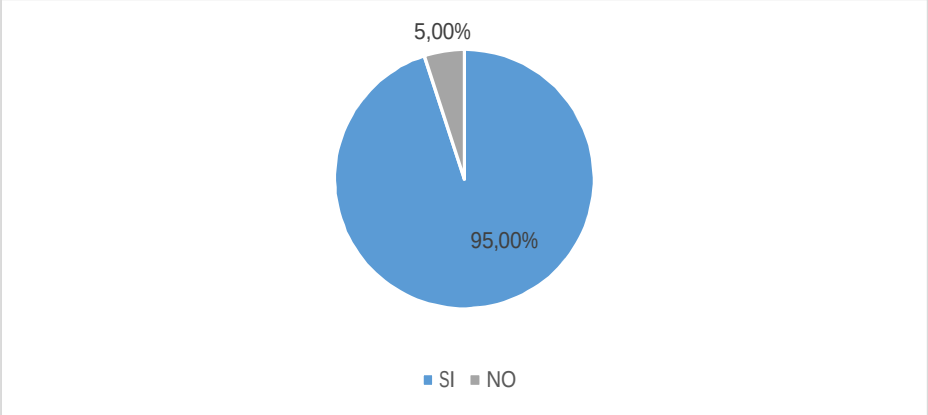
El juego es la principal estrategia para lograr con los estudiantes, no solo adquirir conocimientos, sino también valores, actitudes y autorregulación en sus emociones al ejecutar sus actividades cotidianas, véase la figura 7.

Tabla 13 Juego como herramienta

	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	19	95%
NO	1	20	5%
TOTAL	20		100%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 7 Juego como instrumento para fortalecer la conducta.



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: La mayoría de docentes encuestadas representada por el 95% consideran al juego como una actividad natural de los niños y niñas que ayuda a mejorar el comportamiento en el aula de clases, las docentes restantes que corresponden al 5% no creen que el juego es una herramienta fundamental en el comportamiento de los estudiantes.

Se constata que, casi en su totalidad las docentes utilizan al juego como una estrategia ineludible, en el desarrollo de las habilidades y capacidades cognitivas de los infantes, que le permiten ser un niño y niña creativo, capaz de imaginar, relacionarse con sus pares y desenvolverse en el medio que le rodea, de ahí que el juego fortalece y regula el comportamiento de los estudiantes.

Pregunta N° 8: ¿Considera usted que debe premiar el buen comportamiento de los estudiantes, para que se motiven?

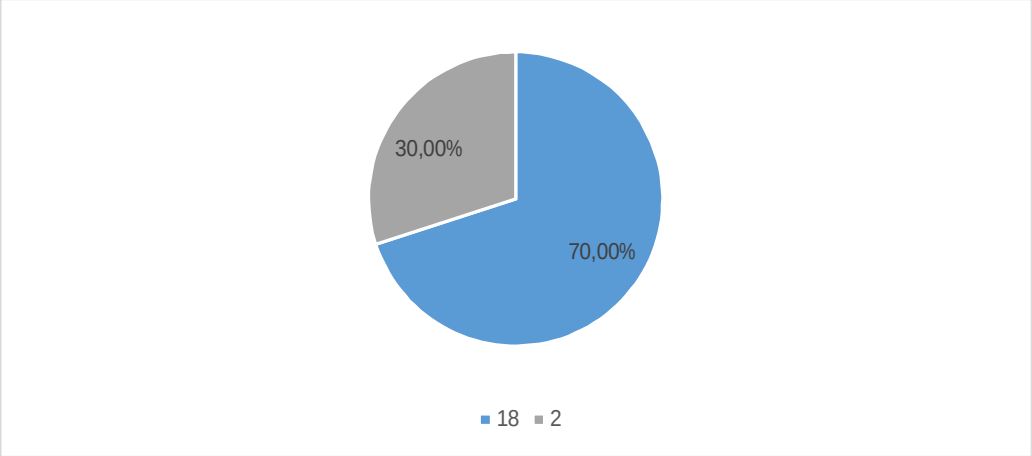
Los estudiantes deben comprender cuáles son sus responsabilidades, acuerdos y compromisos que deben cumplir en su entorno inmediato por lo que no deberían ser premiados sus buenos comportamientos sino valorados, véase la figura 8.

Tabla 14 Motivación de los estudiantes

	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	14	70%
NO	6	20	30%
TOTAL	20		100%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 8 Estimulación a los estudiantes.



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: El 70% de las encuestadas equivale a la mayoría de docentes que consideran que está correcto el premiar el comportamiento de los estudiantes.

Por consiguiente se puede determinar que se debería premiar el buen comportamiento de los estudiantes, siempre y cuando se lo haga para motivar y retroalimentar acciones y actitudes positivas. La motivación dentro de las actividades pedagógicas juega un papel primordial, se la debe aplicar como estímulo para los estudiantes, tanto en el aspecto comportamiento como en el buen rendimiento académico, para lograr incrementar su autoconfianza, seguridad y autoestima.

Pregunta Nº 9: ¿Cree usted que aplicar "la gamificación en el aula mejora el comportamiento de los estudiantes"?

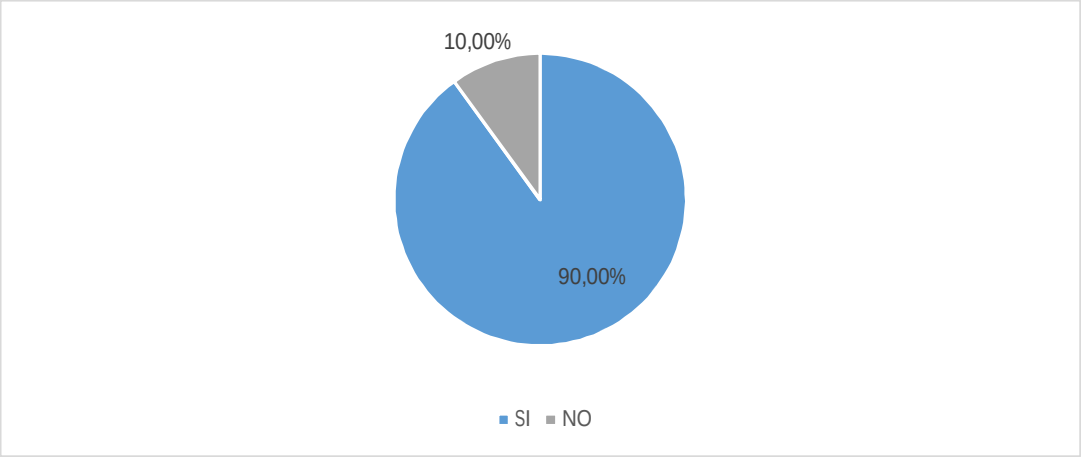
La gamificación es una estrategia metodológica innovadora, que permite despertar el interés, y la curiosidad en los estudiantes, fortaleciendo sus habilidades y capacidades es por ello que se la debería utilizar, veamos que refieren las docentes, véase figura 9.

Tabla 15 Fortalecer la autorregulación con la gamificación

	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	18	90%
NO	2	20	10%
TOTAL	20		100%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 9 Recurso para mejorar el comportamiento



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: Casi en su totalidad, con el 90% de docentes encuestadas opinan que si aplicarían la gamificación para mejorar las habilidades de autocontrol en los estudiantes, los proyectos educativos demuestran que si se utiliza la gamificación como herramienta pedagógica y didáctica durante los procesos de aprendizaje, los educandos se motivaran y también obtendrán un proceso de mejora en el comportamiento, ya que es un recurso basado en juegos en los cuales ellos recibirán recompensas concretas que le permitan desarrollar y mejorar sus habilidades, en cualquier aspecto interdisciplinario.

Pregunta Nº 10: ¿Le gustaría utilizar una guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación para obtener mejores resultados en el comportamiento de los estudiantes en clases?

Las estrategias metodológicas para la primera infancia siempre serán fundamentales para impartir las clases de forma innovadora, buscando el interés de los estudiantes para

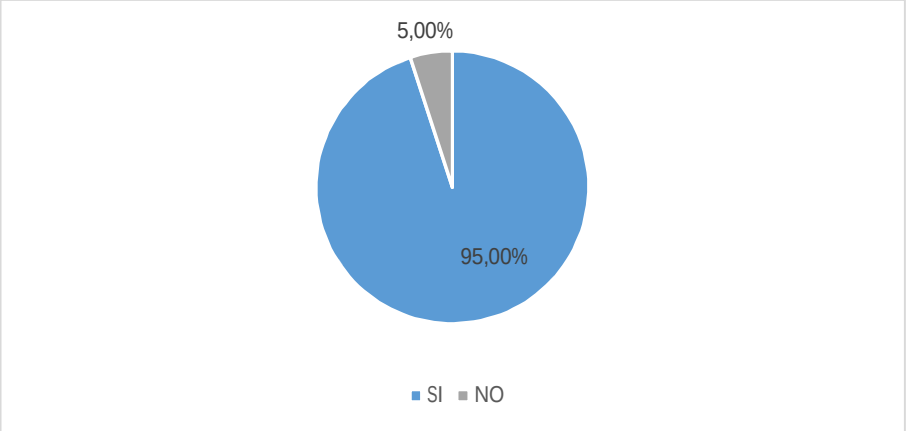
colocarlos como actores centrales de su aprendizaje, véase figura 10, lo que opinan las docentes.

Tabla 16 Estrategias metodológicas basadas en la gamificación

	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	19	95%
NO	1	20	5%
TOTAL	20		100%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 10 Habilidades metodológicas basadas en la gamificación



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: El 95% de las encuestadas contestan afirmativamente ante la idea de una guía de estrategias basadas en la gamificación para fortalecer el buen comportamiento de los estudiantes en clases.

Esta cifra es alentadora, pues demuestra que la mayoría de docentes están interesadas en innovar y cambiar sus hábitos de enseñanza y el comienzo de esto sería el tener una guía de estrategias metodológicas que les permita conocer como autorregular el comportamiento de los estudiantes en clases mediante la gamificación, y motivarles a través de esta estrategia didáctica innovadora que ayudara a los estudiantes a obtener aprendizajes significativos desde la fuente principal que es el juego, llevado a otros ambientes de aprendizaje.

Criterios de evaluación aplicados a los estudiantes de Preparatoria "A"

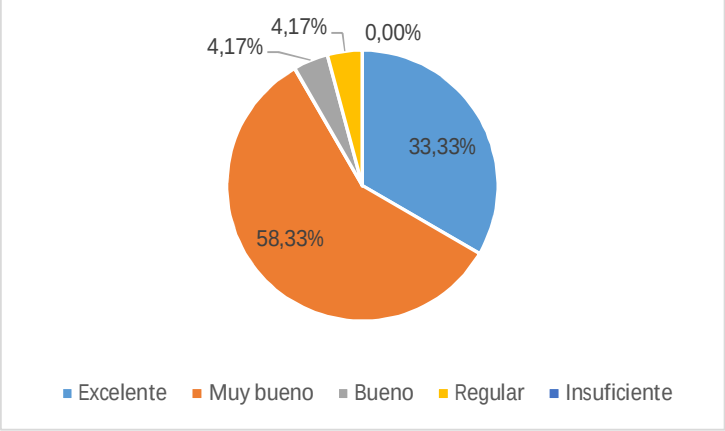
Criterio Nº 1: Utiliza palabras de cortesía como: por favor, gracias, con mucho gusto. Las buenas prácticas de hábitos desde el hogar, para poder pedir las cosas con palabras amables son importantes para el desarrollo personal de los niños en esta edad, véase figura 11.

Tabla 17 Palabras de cortesía

CRITERIO 1			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	8	8	33,33%
Muy bueno	14	22	58,33%
Bueno	1	23	4,17%
Regular	1	24	4,17%
Insuficiente	0		0,00%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 11 Palabras mágicas para comunicarse



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: De los 24 estudiantes observados, el 33,33% demuestran excelencia en utilizar palabras de cortesía, en su mayoría con el 58,33% son muy buenos y en su minoría no lo hacen lo suficiente o simplemente no lo hace.

Se infiere que muchos de los niños utilizan palabras de cortesía la mayoría de ocasiones como: por favor, gracias, etc., estas buenas costumbres son aprendidas en el hogar y reforzadas en la escuela para que las pongan en práctica con sus compañeros y con los adultos. En el caso de aquellos niños que no se expresan cordialmente se refleja el ejemplo que traen de sus hogares, pero al estar en contacto con niños que si los utilizan tarde o

temprano imitarán su comportamiento si se hace una reflexión y reforzamiento positivo, adecuado y oportuno.

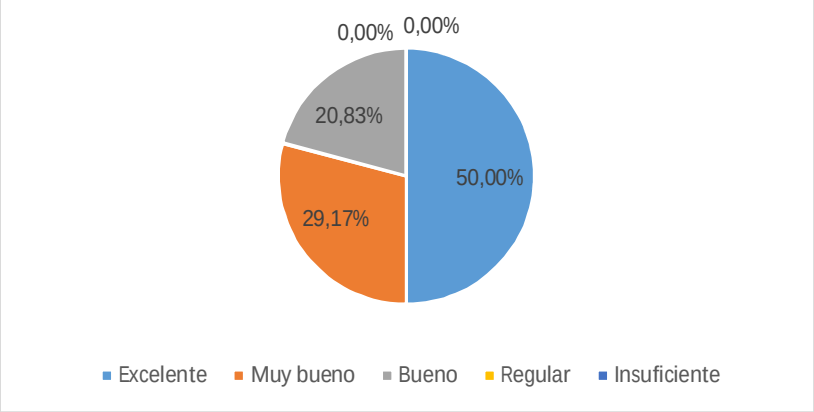
Criterio Nº 2: Respeta a los adultos y demás personas que se encuentran en su entorno. Los estudiantes demuestran en la escuela los valores y actitudes que observan en casa, el respeto hacia los adultos es muy importante para que mantenga una buena relación con sus pares y en el entorno en el que se desenvuelve, véase figura 12.

Tabla 18 Respeto a las personas de su entorno

CRITERIO 2			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	12	12	50,00%
Muy bueno	7	19	29,17%
Bueno	5	24	20,83%
Regular	0		0,00%
Insuficiente	0		0,00%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 12 Obediencia a las personas de su alrededor



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: Los datos obtenidos demuestran que la mitad de los niños observados respetan a las personas de su entorno, el 29,17% y el 29,83% lo hacen muy bien y bien respectivamente. Lo que denota que algunos niños muestran más respetos que otros, pero en general todos los niños lo hacen en su medida. Los niños van aprendiendo el valor del respeto y tolerancia con los adultos y demás personas de su entorno.

Criterio N° 3: Dialoga sobre los comportamientos que ha tenido, sean estos positivos o negativos.

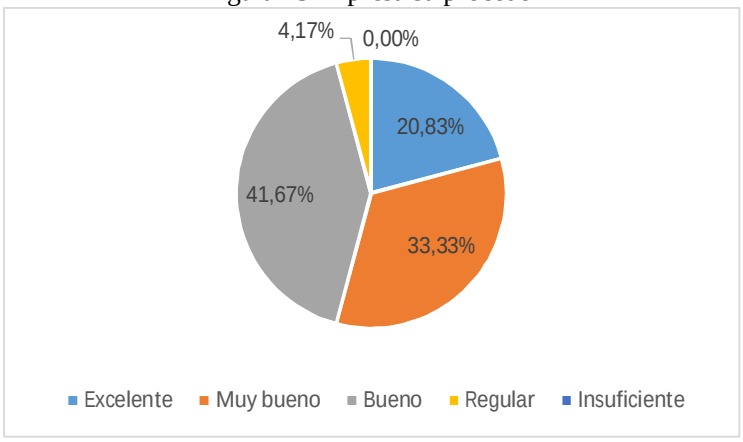
En esta edad es primordial que desde el hogar se desarrolle la comunicatividad con los niños, brindarles confianza para que puedan expresar sus pensamientos e ideas con verdad, véase en la figura 13.

Tabla 19 Dialoga de su propio comportamiento

CRITERIO 3			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	5	5	20,83%
Muy bueno	8	13	33,33%
Bueno	10	23	41,67%
Regular	1	24	4,17%
Insuficiente	0		0,00%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 13 Expresa su proceder



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: El 20,83% de los infantes observados son excelentes en dialogar sobre sus comportamientos tanto de los positivos como negativos, el 33,33% son muy buenos, la mayoría que equivale al 41,67% son buenos y tan sólo el 4,1% lo hacen de manera regular. Estos datos demuestran que no todos los niños están en la capacidad de reconocer y razonar sobre sus actos, lo cual es entendible por la etapa de desarrollo neurológico que su corteza pre frontal aún no está madura, pero se puede estimular dentro de la jornada diaria de clases, dándoles un espacio en el cual los estudiantes puedan expresar sus ideas y pensamientos sobre los comportamientos independientemente que hayan sido buenos o malos para hacer un feedback y que vayan mejorando progresivamente.

Criterio Nº 4: Expresa los resultados que generan sus actos.

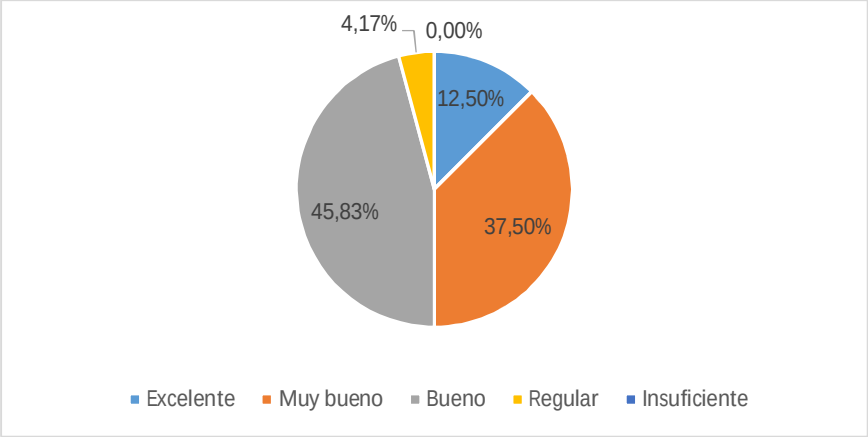
Cuando los niños no expresan sus emociones y pensamientos están generan inseguridad en su personalidad, por ello hay que trabajar en la reflexión de lo que generaría sus malos comportamientos en la vida diaria, ayudaría a mejorar sus actitudes, véase figura 14.

Tabla 20 Expresa los resultados de sus actos

CRITERIO 4			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	3	3	12,50%
Muy bueno	9	12	37,50%
Bueno	11	23	45,83%
Regular	1	24	4,17%
Insuficiente	0		0,00%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 14 Comunica los resultados de sus actos



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: La mayoría de niños observados que representan el 45,83% son buenos para expresar los resultados que obtienen con sus actos, el 37,50% lo hace muy bien, el 12% es excelente en hacerlo y en su minoría del 4,17% es regular.

Para lo cual con los niños en esta edad se debe trabajar mucho la reflexión y expresión de los actos que generan actitudes y conductas, sean estas buenas y malas, que les permita desarrollar sus habilidades sociales y habilidades cognitivas, logrando identificar comportamientos positivos y negativos en el ambiente en el que se desarrolla, para de esta manera alcanzar la autorregulación en el comportamiento.

Criterio Nº 5: Sigue instrucciones dadas por un adulto.

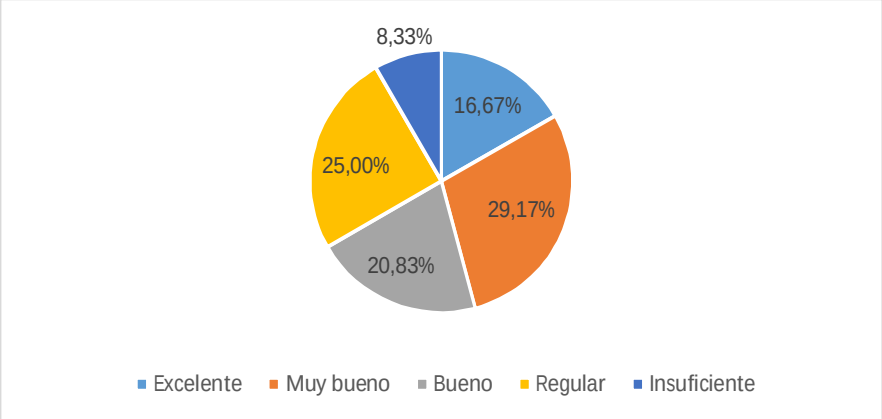
Para que los niños expresen en el aula de clases un buen comportamiento es importante que puedan seguir los comandos que se le solicita, es por ello este criterio a valorar véase figura 15.

Tabla 21Cumplir instrucciones dadas por un adulto.

CRITERIO 5			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	4	4	16,67%
Muy bueno	7	11	29,17%
Bueno	5	16	20,83%
Regular	6	22	25,00%
Insuficiente	2	24	8,33%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 15 Seguir comandos dados por el adulto.



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: El 16,67% de los niños y niñas observados siguen de manera excelente las instrucciones dadas por los adultos, el 29,17% son muy buenos, el 20,83% son buenos, el 25% lo hacen de manera regulares y el 8,33% no lo saben hacer por lo que su resultado es insuficiente al seguir instrucciones.

Se puede observar a través de los resultados que algunos estudiantes se les dificultan seguir órdenes dadas por un adulto, y eso interrumpe la sana convivencia social del aula, se debe trabajar con las familias para poder reforzar la escucha y la ejecución de instrucciones dadas por un adulto.

Criterio Nº 6: Es obediente en pedidos y requerimientos solicitados por un adulto.

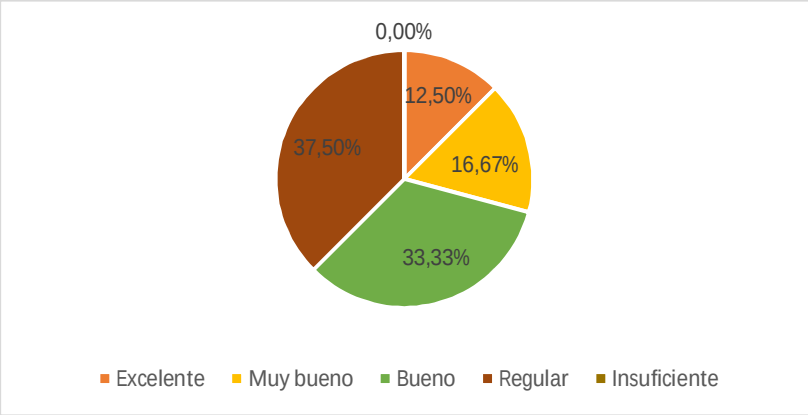
La obediencia, el seguir reglas, normas establecidas en el hogar así como en la escuela es un requisito importante en esta edad, es por ello que se valora este criterio, véase figura 16.

Tabla 22 Responde a requerimientos de un adulto.

CRITERIO 6			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	3	3	12,50%
Muy bueno	4	7	16,67%
Bueno	8	15	33,33%
Regular	9	24	37,50%
Insuficiente	0		0,00%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 16 Responde a obligaciones que debe cumplir.



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: El 62% de los niños y niñas observados logran obedecer pedidos y requerimientos solicitados por los adultos, siendo el 12,50% excelente, 16,67% muy buenos, 33,33% buenos; pero el 37,50% demuestran ser regulares para acatar o seguir órdenes.

Los estudiantes deben ser capaces de recibir y ejecutar las indicaciones señaladas por la docente o persona adulta con la mejor actitud posible, para lograr un mejor desempeño en sus actividades cotidianas.

Criterio Nº 7: Es colaborador /a en actividades cotidianas.

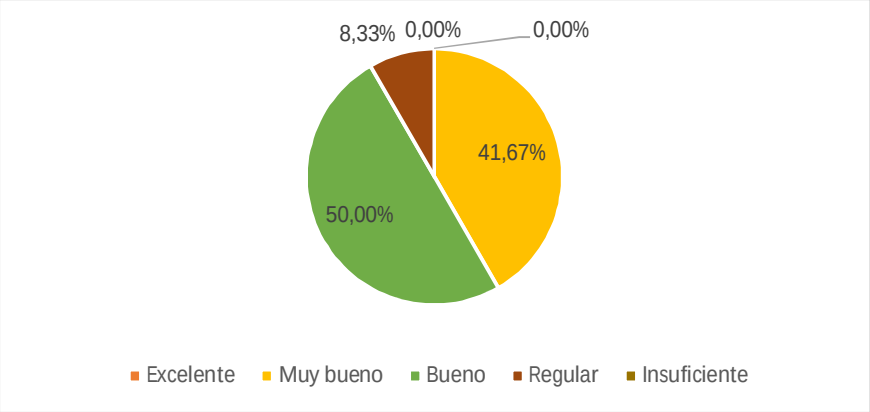
El que el niño sepa colaborar en tareas del hogar como en la escuela, fortalece su capacidad de empatía con los demás, es por ello que se estima este criterio, véase figura 17.

Tabla 23 Colabora en las diferentes actividades.

CRITERIO 7			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	0	0	0,00%
Muy bueno	10	10	41,67%
Bueno	12	22	50,00%
Regular	2	24	8,33%
Insuficiente	0		0,00%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 17 Ayuda en actividades cotidianas



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: La mayoría de niños observados que equivale al 41,67% y 50% demuestran ser muy buenos y buenos respectivamente para colaborar en actividades cotidianas y tan solo el 8,33% es regular haciéndolo.

En los datos se puede inferir que los niños tienen cierta responsabilidad en las rutinas cotidianas y también en sus hogares son involucrados en tareas sencillas que poco a poco desarrollan su autonomía.

Criterio Nº 8: Solicita que le den la palabra para expresar sus ideas y pensamientos.

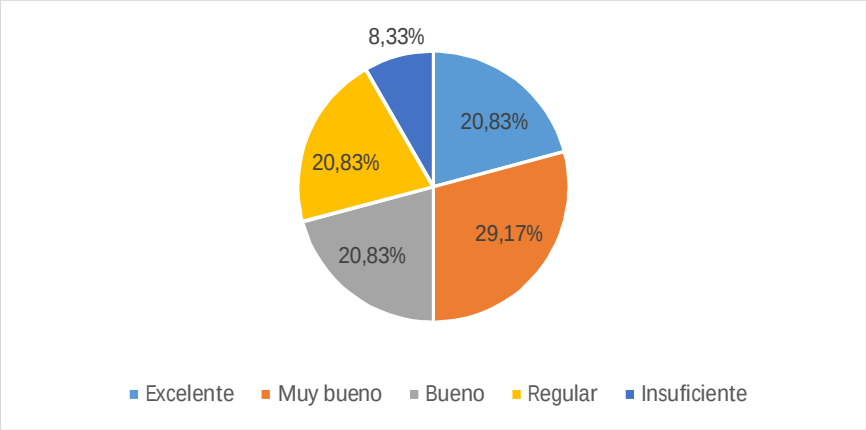
Los niños deben comprender que es necesario requerir de manera respetuosa el ser escuchado por los demás, por ello se resalta el mismo, véase figura 18.

Tabla 24 Expresa sus ideas y pensamientos.

CRITERIO 8			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	5	5	20,83%
Muy bueno	7	12	29,17%
Bueno	5	17	20,83%
Regular	5	22	20,83%
Insuficiente	2	24	8,33%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 18 Enuncia sus opiniones.



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: El 20,83% de los estudiantes observados demuestran ser excelentes solicitando la palabra para participar y expresar sus pensamientos, el 29,17% son muy buenos, el 20,83% son buenos, otro 20,83% son regulares y tan solo el 8,33% son insuficientes.

Se puede inferir que en su mayoría los niños y niñas entienden que deben solicitar la palabra durante la hora de clases para no interrumpir o generar alboroto, pues el solicitar la palabra para expresar ideas requiere de muchas normas de comportamiento y autocontrol donde la gamificación juega un papel primordial, en donde el estudiante puede expresar sus ideas y pensamientos mientras juega permitiéndole que logre perder la timidez al hablar en público que caracteriza a ciertos infantes.

Criterio Nº 9: Reconoce y nombra situaciones que le generan: Alegría, tristeza, enojo o miedo.

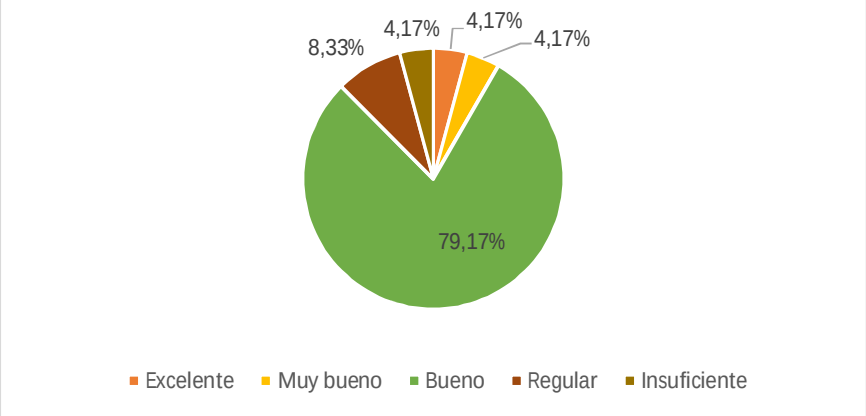
Los estudiantes desde los 3 años de edad deben reconocer sus emociones, y comprender que tienen derecho a sentirlas, pero también a entenderlas y controlarlas, véase figura 19.

Tabla 25 Expresa sus emociones

CRITERIO 9			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	1	1	4,17%
Muy Bueno	1	2	4,17%
Bueno	19	21	79,17%
Regular	2	23	8,33%
Insuficiente	1	24	4,17%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 19 Opina sobre sus emociones



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: Al observar a los niños y niñas si logran reconocer y nombrar situaciones que generan diferentes emociones el porcentaje de quien lo hizo excelente y muy bueno fue de 4,17% en ambos casos, el 79,17% corresponde a los que lo hacen bien, el 8,33% regular e insuficientemente el 4,17%.

Con los datos obtenidos, se puede concluir que en su mayoría logran identificar diversas situaciones y las emociones que les producen, como docentes se debe permitir que el niño y niña, conozca, exprese, genere, controle y regule sus emociones, para permitir que los estudiantes fortalezcan su autoconfianza y expresen lo que sienten o piensan espontáneamente.

Criterio Nº 10: Expresa lo que siente en situaciones que le generan seguridad.

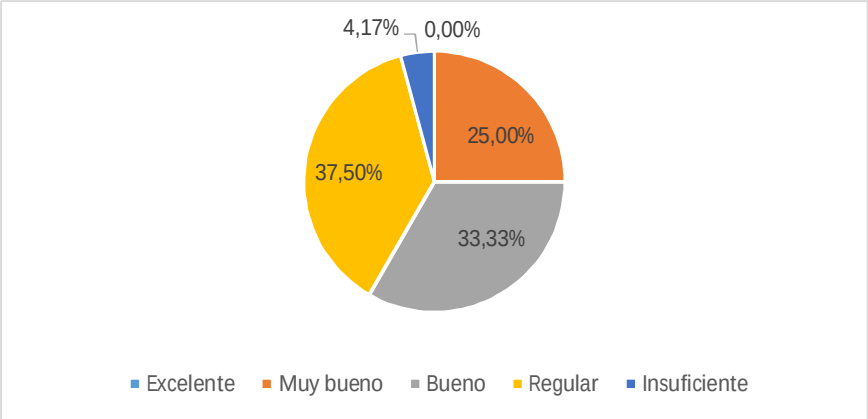
Para que los estudiantes logren el autocontrol y la autorregulación deben expresar las diferentes situaciones y lo que le generan en su personalidad, véase figura 20.

Tabla 26 Manifiesta situaciones que le brinden seguridad

CRITERIO 10			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	0	0	0,00%
Muy bueno	6	6	25,00%
Bueno	8	14	33,33%
Regular	9	23	37,50%
Insuficiente	1	24	4,17%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 20 Expresa emociones de seguridad



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: La observación demuestra que el 25% son muy buenos para expresar lo que sienten en situaciones que les generan seguridad, el 33,33% lo hacen bien, en su mayoría con el 37,50% son regulares y finalmente el 4,17% es insuficiente.

Se puede inferir que en su mayoría presentan ciertas dificultades para expresar situaciones que le generan seguridad lo que no les permite expresar sus sentimientos, pensamientos, así como compartirlos con las personas de su alrededor afectando su confianza en ellos mismos y en los demás.

Criterio Nº 11: Utiliza el tono de voz para expresar desacuerdos con las personas que se encuentra en su entorno.

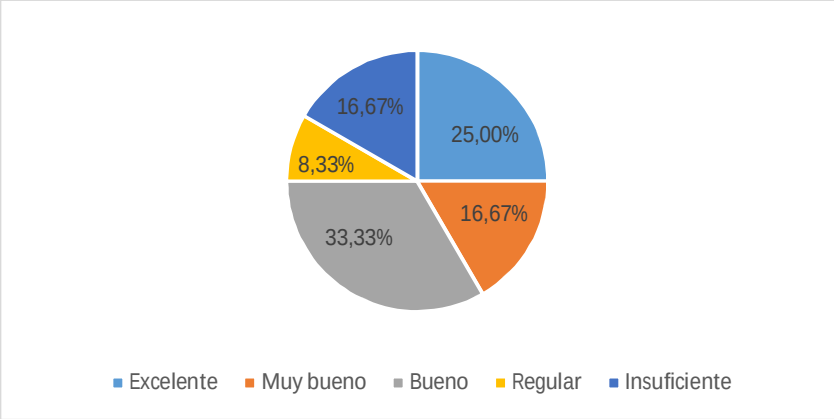
Los niños deben conocer sus limitaciones al enunciar lo que le gusta, de lo que no es de su agrado de manera respetuosa, con todas las personas que le rodean, véase figura 21.

Tabla 27 Expresa desacuerdos

CRITERIO 11			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	6	6	25,00%
Muy bueno	4	10	16,67%
Bueno	8	18	33,33%
Regular	2	20	8,33%
Insuficiente	4	24	16,67%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 21 Comunica oposiciones.



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: El 25% de estudiantes observados son excelentes utilizando el tono de voz para expresar desacuerdos con las personas que se encuentran en su entorno, el 16,67% son muy buenos, el 33,33% buenos, el 8,33% son regulares y finalmente 4 estudiantes que equivalen al 16,67% son insuficientes.

Se puede interpretar que la mayoría de estudiantes manejan adecuadamente el todo de voz en momentos en los que están en desacuerdo, la mayoría de niños no logran dominar sus emociones ni autorregularse dejando que explote la ira y los gritos sin saber cómo expresar sus sentimientos, y para su edad es comprensible que lo hagan pero a la vez se debe trabajar y enseñar como calmarse y que logren soltar adecuadamente su frustración.

Criterio Nº 12: Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo en actividades cotidianas.

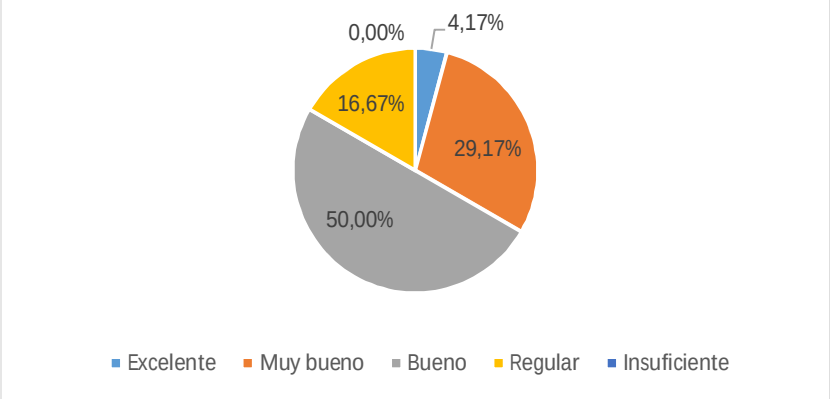
La comunicación en los niños de esta edad y su interacción con los demás es una fortaleza para que puedan llegar acuerdos y compromisos, véase figura 22.

Tabla 28 Dialoga para solucionar situaciones cotidianas.

CRITERIO 12			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	1	1	4,17%
Muy bueno	7	8	29,17%
Bueno	12	20	50,00%
Regular	4	24	16,67%
Insuficiente	0		0,00%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 22 Conversa para solucionar contextos cotidianas.



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: Tan solo el 4,1% de los infantes observados logran resolver conflictos y ponerse de acuerdo en actividades cotidianas de manera excelente, el 29,17% son muy buenos, la mayoría que corresponde al 50% son buenos y el 16,67% lo hacen regularmente.

La solución de conflictos son aspectos que se presentan en el diario vivir, en este ítem la mayoría de estudiantes dialogan sobre sus conflictos hasta ponerse de acuerdo tanto con sus maestras como con sus pares, en cuanto con aquellos niños que lo hacen regularmente se debe trabajar y enseñarles diversas estrategias y herramientas para que puedan resolver sus conflictos autónomamente.

Criterio Nº 13: Acepta que se equivocó en sus actitudes y pide disculpas.

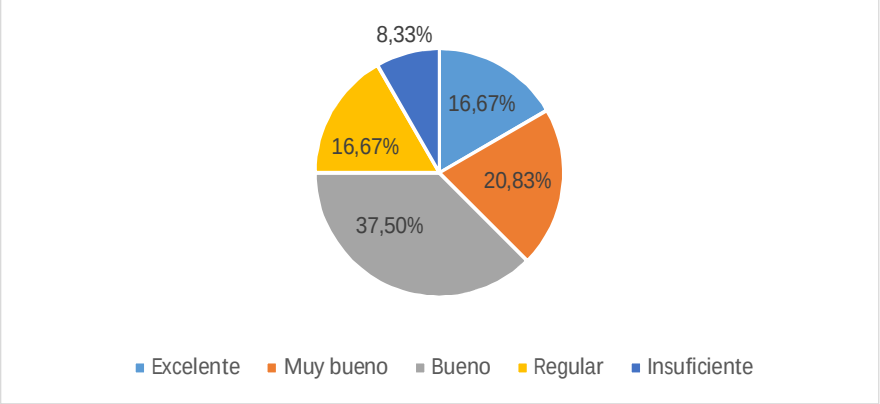
El reconocer que no se ejecutó la consigna solicitada de manera correcta y admitir que no la debía realizar es un particular que se debe trabajar con los estudiantes desde edades tempranas, véase figura 23.

Tabla 29 Reconoce sus actitudes

CRITERIO 13			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	4	4	16,67%
Muy bueno	5	9	20,83%
Bueno	9	18	37,50%
Regular	4	22	16,67%
Insuficiente	2	24	8,33%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 23 Examina sus cualidades.



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: El 16,67% de los estudiantes son excelentes, en asumir que sus actitudes no son correctas, mientras un 20,83% son muy buenos, el 37,50% son buenos, 16,67% son regulares y 8,33% son insuficientes, al momento de aceptar que se equivocaron en sus actitudes y pidiendo disculpas.

Se puede deducir que la mayoría de estudiantes son buenos aceptando las actitudes poco adecuadas o negativas y tienen la iniciativa de pedir disculpas como parte de su buen comportamiento, para mantener una sana convivencia social, con el resto de los niños y niñas se debe trabajar el aspecto emocional y el autocontrol, así como la reflexión frente a las cualidades que deben ser apropiadas dentro del aula de clases y fuera de ella, este es un acto que se lo debe ir perfeccionando y practicando durante toda la vida porque incluso como adultos aún les cuesta aceptar sus errores y hacerse responsables de sus acciones.

Criterio Nº 14: Se relaciona de manera respetuosa con niños de su edad.

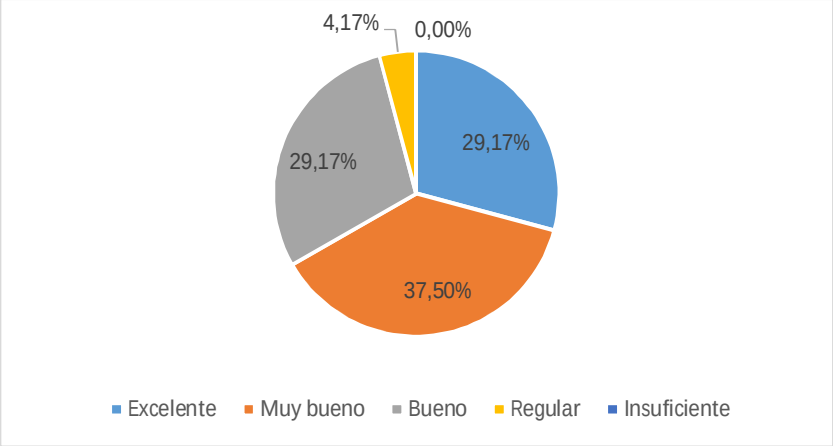
La interacción con los demás debe siempre realizarse con respeto, empatía y tolerancia es lo que se debe fortalecer en los niños de esta edad, que le permita desarrollar sus habilidades sociales, véase figura 24.

Tabla 30 Socializa de manera respetuosa

CRITERIO 14			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	7	7	29,17%
Muy bueno	9	16	37,50%
Bueno	7	23	29,17%
Regular	1	24	4,17%
Insuficiente	0		0,00%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 24 Se relaciona en forma respetuosa



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: el 29,17% son excelentes relacionándose de manera respetuosa con niños de su edad, el 37,50% son buenos, mientras un 29,17% son buenos y finalmente el 4,17% son regulares.

De lo que se puede inferir que la relación de cada uno de los niños y niñas con sus pares tiene su propio ritmo de expresión o interacción, tal vez entre niños los juegos sean bruscos pero si se enseña a interactuar de manera respetuosa lograran entablar amistad con quienes lo rodean, se debe trabajar los valores desde casa, para que comprendan este particular de manera significativa y lo lleven a los diferentes contextos en los que se desenvuelven.

Criterio Nº 15: Reconoce cuando alguien necesita ayuda.

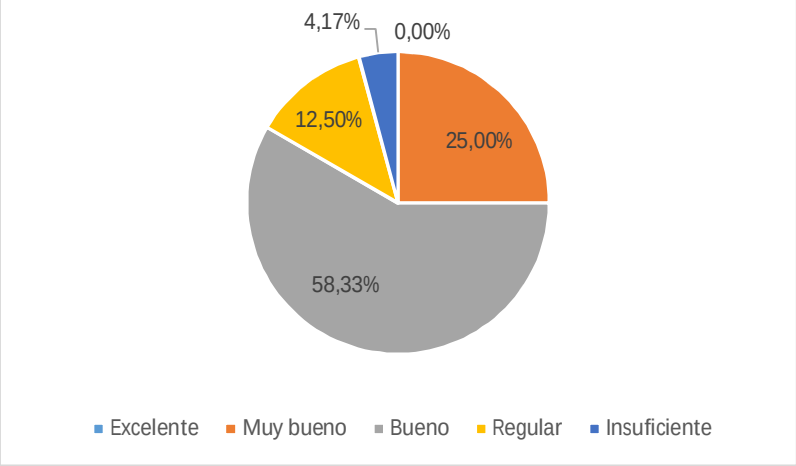
Los niños en esta edad deben desarrollar su capacidad de ayuda a los demás eso les fortalece como personas y buenos seres humanos, es importante el trabajo con las familias para lograrlo, véase figura 25.

Tabla 31 Examina cuando las personas necesitan ayuda

CRITERIO 15			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	0	0	0,00%
Muy bueno	6	6	25,00%
Bueno	14	20	58,33%
Regular	3	23	12,50%
Insuficiente	1	24	4,17%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 25 Identifica cuando alguien necesita ayuda



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: el 25% son muy buenos reconociendo cuando alguien necesita ayuda, mientras un 58,33% son buenos, el 12,50% son regulares y por último en insuficiente se tiene a un 4,17%.

Con estos datos se puede determinar que la mayoría de niños son capaces de ser empáticos con quienes les rodean en momentos de necesidad, la solidaridad entre estudiantes habla muy bien de ellos y de su comportamiento, tomando en cuenta que la mayoría son buenos se debe continuar con el apoyo desde la casa afianzando valores que le permitan desarrollar la empatía con los demás, y de esta manera poder comprender lo que el otro necesita y brindarle el apoyo.

Criterio Nº 16: Es solidario con las personas que se relacionan en su entorno.

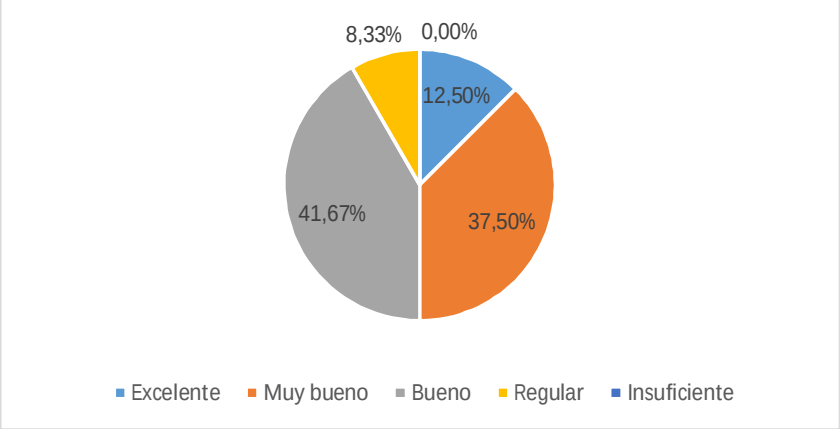
Los estudiantes al mostrar solidaridad, demuestran que pueden comprender a los demás y relacionarse de manera óptima con sus pares, véase figura 26.

Tabla 32 Es solidario con las personas que le rodean

CRITERIO 16			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	3	3	12,50%
Muy bueno	9	12	37,50%
Bueno	10	22	41,67%
Regular	2	24	8,33%
Insuficiente	0		0,00%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 26 Es comprometido con otras personas.



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: El 12,50%, son excelentes al ser solidario con las personas que se relacionan con su entorno, mientras el 37,50% son muy buenos, el 41,67% son buenos y el 8,33% son regulares.

Se puede deducir que la mayoría de los estudiantes manifiestan este valor que empieza desde casa y se fortalece en la escuela, es importante también que los niños desarrollen la empatía para poder practicar este valor con mayor compromiso. El ser solidario con las demás personas requiere de un compromiso personal y va de la mano con las personas que infieren en su entorno inmediato la ser valorada.

Criterio Nº 17: Mantiene una convivencia armónica con niños de su edad.

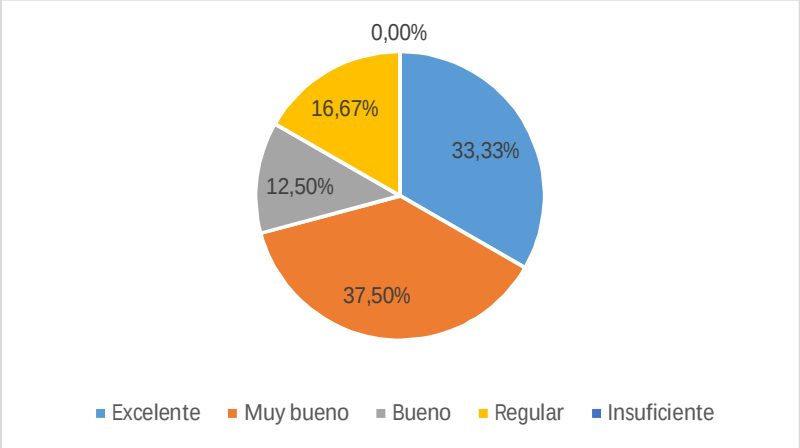
El desarrollar una capacidad cognitiva que le permita desenvolverse de manera integral con los otros niños que le rodean, es una virtud que todos deben poseer, véase figura 27.

Tabla 33 Convivencia armónica con sus pares

CRITERIO 17			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	8	8	33,33%
Muy bueno	9	17	37,50%
Bueno	3	20	12,50%
Regular	4	24	16,67%
Insuficiente	0		0,00%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 27 Armonía con sus pares.



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: El 33,33% de los estudiantes mantiene una convivencia armónica con niños de su edad, mientras el 37,50% son muy buenos, el 12,50% son buenos y el 16,67% son regulares.

Se puede deducir que la convivencia armónica con sus pares y demás personas de su entorno inmediato principalmente dentro de un ambiente escolar, es primordial para un buen desarrollo en sus habilidades sociales, que le permite autorregular su comportamiento y mantener una sana convivencia en el ambiente en el que se desenvuelve.

Criterio Nº 18: Juega y se relaciona con los demás.

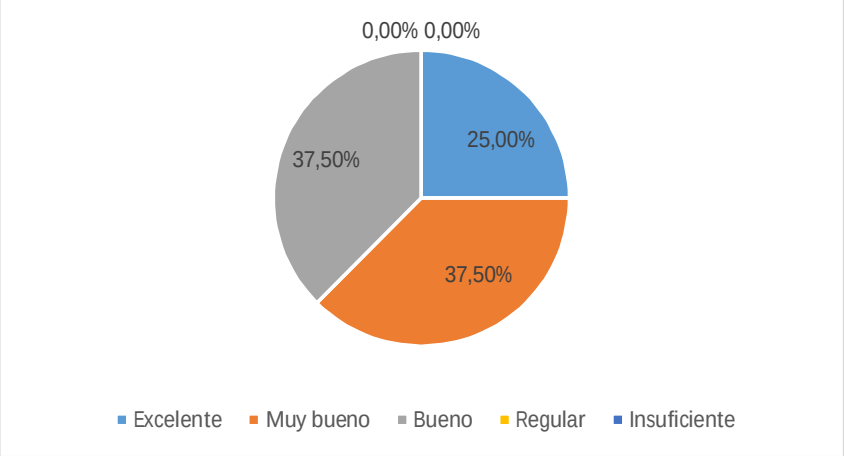
El jugar en esta edad es un elemento básico para la vida que le permite al estudiante desarrollar sus habilidades y capacidades en las diferentes áreas, principalmente la cognitiva y social, véase figura 28.

Tabla 34 Juega con sus pares.

CRITERIO 18			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	6	6	25,00%
Muy bueno	9	15	37,50%
Bueno	9	24	37,50%
Regular	0		0,00%
Insuficiente	0		0,00%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 28 Recrea con sus pares.



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: El 25% son excelentes jugando y relacionando con los demás, el 37,50% son muy buenos y el 37,50% son buenos. La interacción entre sus pares en especial durante el juego hace que la confianza, comunicación y socialización se vean fortalecidas.

Se puede inferir que a la mayoría de los estudiantes, les gusta jugar y relacionarse con sus pares, considerando que el juego, desarrolla habilidades y capacidades innatas en los niños, les permite desarrollar la creatividad, el ingenio y la imaginación.

Criterio Nº 19: Cuida y ordena sus pertenencias.

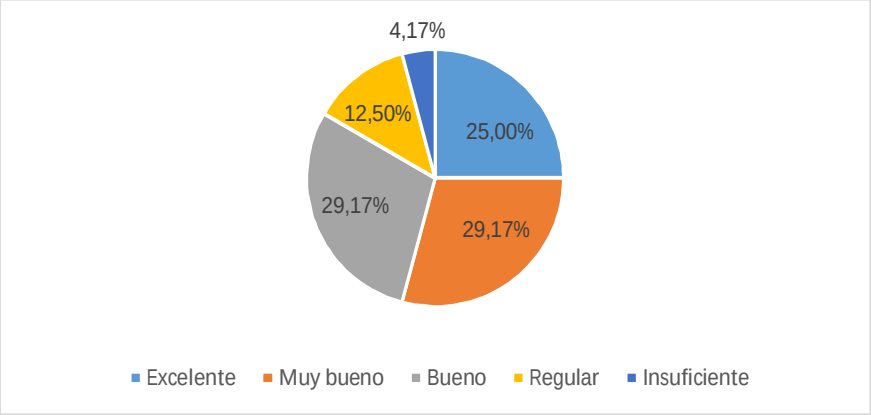
El orden es un valor interesante para los niños en esta edad, ya que le permite desarrollar sus habilidades del pensamiento y resolver problemas sencillos, véase figura 29.

Tabla 35 Cuida sus pertenencias

CRITERIO 19			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	6	6	25,00%
Muy bueno	7	13	29,17%
Bueno	7	20	29,17%
Regular	3	23	12,50%
Insuficiente	1	24	4,17%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 29 Atiende sus pertenencias.



Análisis e interpretación: El 25% son excelentes cuidando y ordenando sus pertenencias, mientras el 29,17% son muy buenos, el 29,17% son buenos, el 12,50% son regulares, y finalmente el 4,17% es insuficiente.

Se puede deducir que la habilidad de cuidar y ordenar sus pertenecías es una cualidad que deben poseer todos los niños; que debe ser fortalecida en el hogar, en este ítem la mayoría de los estudiantes practican constantemente el orden de sus pertenencias que les permitirá mejorar su estilo de vida, los demás niños y niñas deberán practicarlo más veces hasta incluirlo en su rutina.

Criterio Nº 20: Es empático con sus compañeros y demás personas que se relacionan en su entorno.

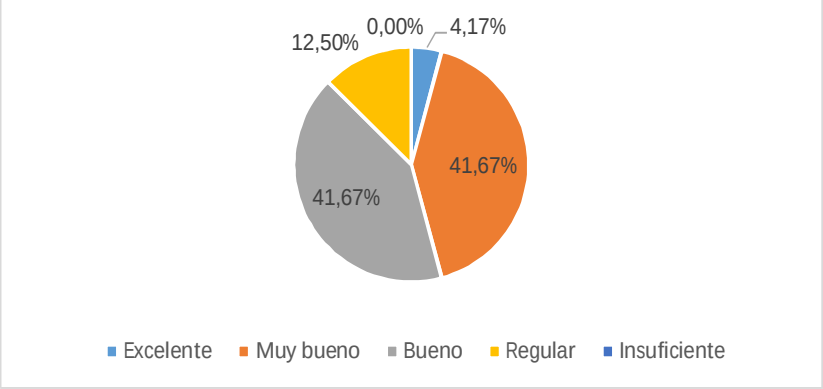
A los niños les corresponde desarrollar su capacidad comprensiva de entender y ponerse en el lugar del otro, esto permitirá que comprenda otras realidades diferentes a la suya, véase figura 30.

Tabla 36 Muestra empatía con sus compañeros

CRITERIO 20			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	1	1	4,17%
Muy bueno	10	11	41,67%
Bueno	10	21	41,67%
Regular	3	24	12,50%
Insuficiente	0		0,00%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Figura 30 Empatía con sus compañeros



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: el 4,17% de los estudiantes son excelentes siendo empáticos con sus compañeros y demás personas que se relacionan en su entorno, mientras el 41,67%, son muy buenos, el 41,67% son buenos y finalmente el 12,50% son regulares.

Se puede inferir que la mayoría de los estudiantes son muy buenos al ponerse en el lugar de los otros, es por ello que en esta edad las maestras deben trabajar la empatía, y el aspecto emocional con los estudiantes, ya que esto les permite percibir lo que les sucede a los demás, así como reflexionar y ser capaces de brindar su ayuda a quien lo necesite y desarrollar las habilidades del pensamiento, que le permitan comprender a sus pares y demás personas que se relacionan en su entorno inmediato.

Criterio Nº 21: Colabora con actividades sencillas en el hogar.

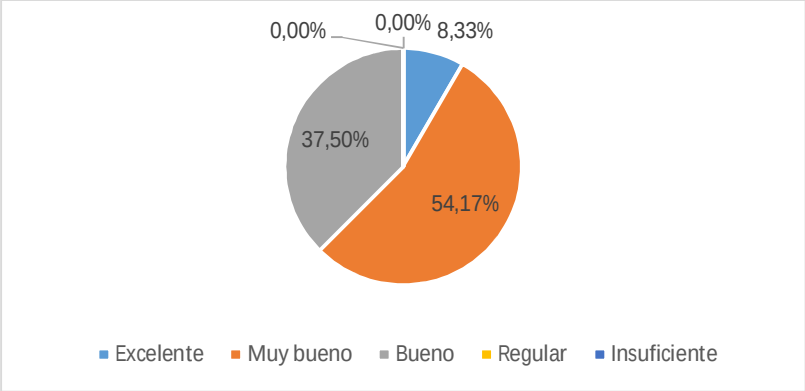
Los niños tienen la capacidad de colaborar con pequeños encargos, en el hogar y en la escuela, que le permitan desarrollar la memoria, atención y concentración, así como su aspecto autorregulatorio, véase figura 31.

Tabla 37 Colabora en el hogar.

CRITERIO 21			
POND	EV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	6	6	25,00%
Muy bueno	7	13	29,17%
Bueno	7	20	29,17%
Regular	3	23	12,50%
Insuficiente	1	24	4,17%
TOTAL	24		100,00%

Elaborado por: Velasco, Lizeth (20209

Figura 31 Ayuda en el hogar.



Elaborado por: Velasco, Lizeth (2020)

Análisis e interpretación: el 25% son excelentes colabora con actividades sencillas en el hogar, mientras un 29,17% son muy buenos, el 29,17% son buenos, el 12,50% son regulares y finalmente el 4,17% es insuficientes.

Se puede deducir que la mayoría de los estudiantes son muy buenos en el cumplimiento de tareas y obligaciones que le forman y fortalecen su autonomía, que le permita desarrollar sus habilidades cognitivas, así como la resolución de problemas sencillos de acuerdo a su edad. El resto de estudiantes debe seguir practicando los acuerdos y compromisos de su hogar para lograr colaborar en diligencias del mismo, alcanzando sentirse útil consigo mismo y con los demás.

Al concluir este análisis e interpretación de datos, podemos apreciar que la mayoría de las docentes parvularias no conocen estrategias metodológicas como la gamificación para poder fortalecer “el comportamiento de los estudiantes en el aula de clases”.

Se puede valorar que una mayoría de estudiantes, le resulta difícil seguir, cumplir con acuerdos y compromisos establecidos en el grupo, puesto que adicional a ello, en el grado de Preparatoria “A”, encontramos ciertos niños y niñas con N.E.E (Necesidades Educativas Especiales), que no pueden desarrollar un normal proceso evolutivo en sus habilidades cognitivas, que les impide relacionarse de manera positiva con sus demás compañeros; eso hace que el aula no tenga límites al momento de regular su comportamiento. Ya que varios de ellos imitan comportamientos de otros compañeros, interrumpiendo el desarrollo de la clase con normalidad, según los momentos de la planificación. Es por ello, que es importante sugerir lo siguiente:

- ✓ Las docentes se deben capacitar en temas innovadores y de estrategias didácticas lúdicas e interactivas que permitan fortalecer tanto el aprendizaje como el comportamiento.
- ✓ Utilizar la gamificación como recurso didáctico para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Actualizarse en programas digitales y tecnológicos que les permitan aplicar la gamificación de manera creativa y dinámica.
- ✓ Practicar constantemente estrategias lúdicas al momento de planificar ya que en esta edad los estudiantes “aprenden jugando”.
- ✓ Ampliar su conocimiento en lo que es el término de gamificar en el aula ya que no es lo mismo que el ABJ, tiene una gran diferencia que está centrada principalmente en la motivación y la mecánica de los juegos en la que los estudiantes obtendrán recompensas significativas, y podrán subir de nivel de acuerdo al juego planteado.
- ✓ Ser constante y asertivo al momento de gamificar, ya que si no se lo hace perderá el interés del estudiante

CAPÍTULO V

Guía Metodológica



5.1.1 Título de la Guía

Tema: Jugar, aprender y autorregularse para mantener una sana convivencia en el entorno escolar.

Guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación, para autorregular el comportamiento de los estudiantes de Preparatoria.

5.1.2 Presentación

Esta guía está orientada a las educadoras parvularias o de educación inicial, la cual les permitirá aplicar estrategias innovadoras a través de la ludificación o gamificación para favorecer en los estudiantes que presentan problemas de comportamientos diversos en el aula; lo cual conlleva a que se fortalezca el manejo o integración de los niños al grupo.

Las insuficientes condiciones comportamentales que ciertos niños presentan, obstaculizan el desarrollo en el proceso de las clases regulares así como el saludable ambiente en el salón de clases. Es por ello que se presenta una "guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación para autorregular el comportamiento de los estudiantes del Subnivel 1 Preparatoria", para la cual se detallan varias ponencias para aplicar con los niños de 5 a 6 años de edad en el contexto escolar, en la que se busca regenerar sus habilidades blandas, la relación con los otros desde su autocontrol o automatización; para optimizar el contexto estudiantil y la homogeneidad en el grupo.

5.1.3 Justificación

El nivel de Preparatoria, es un grado transcendental para los niños en el proceso de enseñanza- aprendizaje, en el que se trabaja por ámbitos de desarrollo, así como por experiencias de aprendizaje, que permiten en los estudiantes, desarrollar destrezas, habilidades y competencias, preparándoles para la educación básica, a través de numerosas actividades lúdicas, dinámicas, creativas y corporales despertando el interés de los infantes por el aprendizaje.

En la época actual se evidencia muchos estudiantes en este nivel que manifiestan conductas y comportamientos inapropiados debido a diferentes factores externos como: la sobreprotección, carencia de autoridad en los representantes, hogares disfuncionales, irresponsabilidad de los mismos, pasar solos tiempos prolongados, mientras los Padres de Familia trabajan, la exposición a la tecnología con escasa supervisión, entre otras; conlleva a que los niños manifiesten escaso autocontrol en el comportamiento dentro del

aula de clases, lo cual dificulta la convivencia social, la relación con los compañeros del salón y el desarrollo de las habilidades sociales.

Por ello, se detalla una guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación con varias opiniones que permita llevarse a la practica en el quehacer educativo, a través de diferentes recursos didácticos, aplicados por semanas de acuerdo a la organización de las Experiencia de Aprendizaje impartidas, los juegos serán continuos y no segmentados que le permita al estudiante mejorar sus habilidades cognitivas, sociales, la motivación, el interés así como fortalecer la automatización en el comportamiento logrando que el estudiante ejecute y practique normas de convivencia social.

Esta guía, responde a las amplias expectativas o necesidades de los docentes en el aula, pretende ser un estímulo para su desempeño profesional, así como una ayuda concreta para el desarrollo de su actividad académica, en beneficio de los estudiantes que conlleve a renovar el avance de las habilidades sociales y reguladoras.

5.1.4 Beneficiarios de la Guía Metodológica

Los estudiantes de la “Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced” del nivel educativo Preparatoria, ya que con las actividades propuestas en esta guía metodológica alcanzaran optimizar sus habilidades cognitivas y sociales que le accedan a desenvolverse en armonía en el contexto escolar. Estas actividades serán innovadoras y de interés para los mismos despertando, la creatividad e imaginación, a la vez aprenderán conceptos significativos para la vida, que apuntan al automatismo de su comportamiento a través de la gestión de las emociones y el juego gamificado.

5.1.5 Responsables del adecuado desarrollo de la Guía Metodológica

Los docentes quienes son los responsables de supervisar la aplicación de la presente guía metodológica, cumplir con el perfil educativo, conocer el trabajo del subnivel, las competencias básicas, el desarrollo evolutivo de los niños, las habilidades cognitivas que se debe adquirir en esta edad, el dominio del currículo de Preparatoria, las estrategias metodológicas que se aplica para el nivel, la planificación micro curricular por experiencias de aprendizaje, entre otras; es fundamental que forme parte de este equipo el vicerrector/a académico, o coordinador/a del subnivel.

5.1.6 Objetivo general

- Promover el desempeño docente a través de la aplicación de estrategias metodológicas basadas en la gamificación para fomentar la autorregulación en el comportamiento de los estudiantes de Preparatoria.

5.1.7 Objetivos Específicos

- ✓ Conocer los diversos tipos de comportamientos que expresan los estudiantes para fortalecer la autorregulación en el aula de clases a través de los juegos gamificados.
- ✓ Referir las estrategias metodológicas basadas en la gamificación.

5.1.8 Bases curriculares

"El subnivel de Educación General Básica Preparatoria, según la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)", "es considerado como el primer grado de la educación obligatoria y atiende a niñas y niños de 5 a 6 años de edad". (Ministerio de Educación 2016).

En este grado de Básica, "los docentes deben observar y evaluar continuamente el desarrollo integral de sus estudiantes y diseñar estrategias que aseguren el logro de las metas de aprendizaje necesarias para el óptimo aprovechamiento del siguiente grado" (Art. 191, Reglamento de la LOEI). "Estas estrategias deberán ser lúdicas y provocar disfrute en los niños y las niñas, de tal manera que su inicio en la escolaridad obligatoria sea placentero y motivante". La promoción al siguiente grado es automática; sin embargo, "es necesario que docentes, madres y padres de familia o representantes, coordinen acciones para garantizar el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño planteadas en el currículo". (Ministerio de Educación 2016).

Estas serán trabajadas en la Guía de estrategias metodológicas, haciendo énfasis en los dos "ámbitos de desarrollo y aprendizaje" que son: "Identidad - autonomía y convivencia" que contienen habilidades para fomentar la sana convivencia social y la autorregulación de los estudiantes.

Ámbito de Desarrollo y Aprendizaje	Destrezas con Criterio de Desempeño
Identidad y Autonomía	• "Reconocer que es un ser que siente, piensa, opina y tiene necesidades, en función del conocimiento de su identidad". • "Participar en actividades de recreación y celebración de su entorno familiar". • "Practicar hábitos de alimentación, higiene y cuidado personal con autonomía". • "Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades propuestas por la comunidad escolar". • "Demostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas cotidianas". • "Practicar las normas de seguridad de su centro escolar desde la autorregulación para cuidarse a sí mismo". (Ministerio de Educación 2016)
Convivencia	• "Dialogar, mostrando respeto por el criterio y las opiniones de los demás, en el medio en el que se desenvuelve". • "Aceptar, respetar y practicar los acuerdos establecidos por el grupo, con el fin de integrarse al mismo". • "Discriminar modelos positivos y negativos de comportamiento de su medio natural y social inmediato". • "Practicar normas de respeto consigo mismo y con los demás seres que lo rodean". • "Reconocer las diferencias individuales que existen entre sus compañeros y personas que lo rodean, en función de respetarlas y valorarlas como diversidad". (Ministerio de Educación 2016).

5.1.9 Perfil de Salida

La presente guía de estrategias metodológica, permitirá fortalecer las habilidades cognitivas, sociales y reguladoras en los estudiantes de Preparatoria, obteniendo mejorar el ambiente en el salón de clases, y a la vez se favorezca al progreso de los comportamientos, la resolución de problemas, el manejo de emociones, la empatía con sus compañeros, maestros, y los demás seres que se encuentran en su entorno. Serán críticos, imaginativos, y creativos gracias a los diferentes retos que encontrarán en las

actividades que no solo promuevan su automatismo sino también su aprendizaje significativo en los diferentes contextos.

5.1.10 Tiempo

Las diversas estrategias metodológicas se las aplicará según el cronograma de actividades establecido por el ente rector, en su planificación Macro, Meso y Micro curricular de acuerdo a los lineamientos establecidos para el Nivel, a través de Experiencias de Aprendizaje, así como el "Proyecto educativo institucional" y la oferta Educativa.

5.1.11 Estructura curricular

<table>
<tr><th colspan="3">PRIMER QUIMESTRE</th><th colspan="3">SEGUNDO QUIMESTRE</th></tr>
<tr><td>Experiencia de Aprendizaje 1</td><td>Experiencia de Aprendizaje 2</td><td>Experiencia de Aprendizaje 3</td><td>Experiencia de Aprendizaje 4</td><td>Experiencia de Aprendizaje 5</td><td>Experiencia de Aprendizaje 6</td></tr>
<tr><td colspan="2">Juego gamificación 1</td><td colspan="2">Juego gamificación 2</td><td colspan="2">Juego gamificación 3</td></tr>
<tr><td colspan="6">Cada uno de estos juegos gamificados se los trabajará con el apoyo de App interactivas para gamificar, que nos permita desarrollar e incrementar el interés de los estudiantes al momento de jugar. Cada una de estas recreaciones, están elaborados de acuerdo a la edad cronológica de los estudiantes de Preparatoria.</td></tr>
</table>

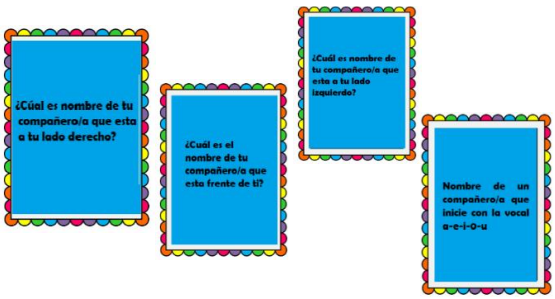
Estrategia metodológica 1

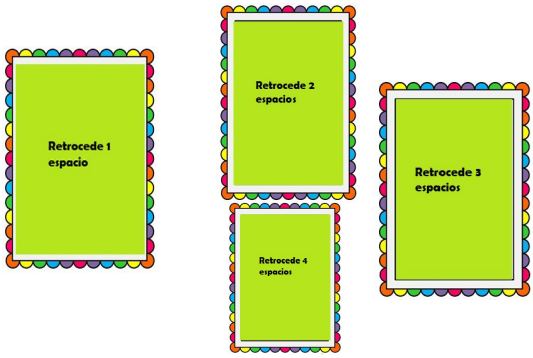
Parchís infantil





<table>
<tr><td>Descripción general de la Estrategia</td><td colspan="3">La presente estrategia ayudará a las docentes del nivel a fomentar la autorregulación del comportamiento de los estudiantes a través de éste juego, el mismo que a medida que lo practiquen será más interesante, la maestra debe ser una mediadora que ayude a que las reglas del juego sean comprendidas por los estudiantes, así las ejecuten con mayor agilidad; en el presente juego se presenta: retos, recompensas y sanciones que lo hará más divertido, la maestra podrá adaptar a la realidad de su aula de clases, así como al número que tenga bajo su responsabilidad.</td></tr>
<tr><td>Nombre del juego gamificado</td><td colspan="3">Parchís Infantil</td></tr>
<tr><td>Ámbitos</td><td>Destrezas</td><td>Actividades</td><td>Indicadores para evaluar</td></tr>
<tr><td>“Identidad y autonomía
área personal</td><td>“Demostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas cotidianas”. (Ministerio de Educación 2016)</td><td>• Presentar el tablero del parchís infantil.
• Explicar las reglas del juego
• Memorizar las reglas del juego
• Mostrar las tarjeas de: retos, sanciones y recompensas.
1. Tarjetas de retos:
1.1 ¿Cuál es el nombre de tu compañero/a que está a tu lado derecho?
1.2 ¿Cuál es el nombre de tu compañero/a que está a tu lado izquierdo?
1.3 ¿Cuál es el nombre de tu compañero/a que está al frente de ti?
1.4 Nombre de un compañero que inicie con la vocal a-e-i-o-u?</td><td>• Participa en actividades grupales
• Muestra respeto según el turno asignado
• Responde con claridad y fluidez lo que se le pregunta
• Acepta la derrota sin frustración
• Participa y se divierte</td></tr>
</table>

		 **2. Tarjetas de recompensas:** 2.1 Traer el juguete preferido 2.2 Tiempo de lectura 2.3 Tiempo en el rincón de construcción 2.4 Dibujo libre u origami 2.5 Rincón de arte  **3.Tarjetas de retos:** 3.1 Retroceder 1 espacio 3.2 Retroceder 2 espacios 3.3 Retroceder 3 espacios 3.4 Retroceder 4 espacios 3.5 Pierdes un turno	• Respeta las reglas del juego

		 • Motivar a los estudiantes a llegar a la meta. **Explicación del juego** 1. Se forman 4 equipos, cada uno con un color y elemento que los identifica. **2.** El dado tiene un código numérico por elemento que le permitirá avanzar tantos espacios, establecido de la siguiente manera: (Sol: avanza 1 espacio - luna: avanza 2 espacios- estrella: avanza 3 espacios - arco-iris: avanza 4 espacios- nube: avanza 5 espacios- mundo: avanza 6 espacios). 3. Cada equipo será representado por una fruta, será un juego por turnos, el objetivo será llevar a las fichas a la meta. 4. Las casillas de color negro hacen perder un turno 5. Las casillas de color violeta hacen retroceder 4 espacios	

		6. La casilla que tiene una estrella te hace avanzar 3 puestos. **7.** La casilla del personaje de coco te hará regresar al inicio de la partida. 8. Las casillas de descanso dan protección al jugador y no le permite ser eliminado por otra ficha. 9. La casilla de color turquesa permite al jugador pasar por un reto. 10. Una ficha podrá eliminar a su oponente si coincide con su posición y no se encuentra en un descanso. La ficha eliminada regresará al inicio. 11. Cuando uno de los integrantes lleva a su ficha a la meta, ayudará a sus compañeros a llegar de acuerdo a su turno. 12. Ganará el equipo que haya llegado con las 4 fichas a la meta.	

Al docente facilitador le corresponde motivar al estudiante a participar del juego infantil parchís, mientras los educandos parten jugando, exprese las acciones positivas de los niños como: ¡buena jugada!, ¡eres inteligente!, ¡vas bien!, ¡lo lograras!, ¡respetas las reglas del juego!, entre otras; recuerde valorar sus logros y entregar las recompensas, si el estudiantes no demuestra respeto en las reglas del juego, está inquieto e interrumpe el desarrollo del juego traslade su ficha a la imagen de la película de coco, la misma que le hace regresar al inicio de la partida, y explique el por qué fue llevada hasta aquel lugar, cuáles fueron las razones. Es transcendental que se haga una reflexión con el estudiante y será una sanción al momento de jugar; si la inquietud o comportamiento del estudiante es leve, puede trasladar su ficha al agujero negro o morado que le hace retroceder un número determinado de espacios y el estará más lejos de la meta, de la misma manera es fundamental hacer la reflexión del comportamiento inapropiado que haya tenido, déjele a su lado por 3 minutos para que el estudiante pueda pensar lo que estuvo mal y exprese con sus propias ideas su actuar es importante que lleguen acuerdos o compromisos, para que vuelva a la partida.

Estrategia metodológica 2

Juego Moster kit





<table>
<tr><td>Descripción general de la Estrategia</td><td colspan="3">La presente estrategia permitirá que las docentes del nivel reconozcan las emociones de los estudiantes, que coadyuve a los mismos, controlar sus impulsos; este juego es esencial para la autorregulación en los comportamientos de los infantes en el aula de clases. Cuando los niños expresan y liberan sus emociones son más felices. Está ludificación desarrolla en los estudiantes la atención, concentración, emocionalidad así como despliega o fortalece la memoria.</td></tr>
<tr><td>Nombre del juego gamificado</td><td colspan="3">Juego Mouster Kit</td></tr>
<tr><td>Ámbitos</td><td>Destrezas</td><td>Actividades</td><td>Indicadores para evaluar</td></tr>
<tr><td>“Identidad y autonomía” área personal</td><td>“Reconocer que es un ser que siente, piensa, opina y tiene necesidades, en función del conocimiento de su identidad” (Ministerio de Educación 2016).</td><td>• Presentar el juego “Moster Kit”
• Mostrar las reglas del juego
• Proporcionar a cada jugador de hojas de papel bond lápiz y borrador.
• Realizar grupos (4 o 5) jugadores.
• Avanzar según el código numérico que emita el dado.

Explicación del juego

Modo Básico

1. Cada jugador toma papel y lápiz.
2. Se separan las cartas por colores y se hacen 5 montones ordenados en la mesa (cuerpo – ojos – nariz – boca – accesorio).
3. Cada jugador toma una carta al azar de cada montón, y pasará a dibujar el monstruo con esas partes.</td><td>• Participa en actividades grupales
• Muestra respeto según el turno asignado
• Responde con claridad y fluidez lo que se le pregunta
• Acepta la derrota sin frustración
• Participa y se divierte
• Respeta las reglas del juego</td></tr>
</table>

		4. Según su habilidad, se escribe la sílaba que hay debajo de cada parte de la carta, en el orden en el que aparecen, para formar el nombre completo del monstruo. **5.** Se suman los números de cada carta, calculando así la puntuación del monstruo. **6.** Cuando el monstruo esté terminado pregunte al niño o niña como le observa al mismo: feliz, triste, o enojado. **7.** Dialogue con el grupo el por qué el monstruo estará con esa emoción. **8.** El equipo que tenga la puntuación de monstruo más alta, gana. **Monstruo invisible** • Después de jugar al modo básico (preferiblemente solo con lápiz) • Cada jugador devuelve sus cartas y se barajan junto con el resto y se deja bocabajo. • Por turnos, cada jugador da la vuelta a una carta y si alguien tiene esa parte de monstruo, la borra de su dibujo (o la tacha). Así se continúa hasta que alguien, borre del todo su monstruo y diga: "¡Monstruo invisible!", y será el que pierde.	• Expresa sus sentimientos y emociones

		• Ésta regla de juego se la aplicará para los jugadores que no respeten las reglas del juego y no tengan un comportamiento adecuando. • El resto de equipo sigue jugando dibujando tantos monstruos pueda. • Si uno de los miembros del equipo borra su monstruo, deberé empezar de nuevo desde el inicio, observando la mímica y gestos de sus compañeros para crear su monstruo.	

El docente facilitador deberá motivar al estudiante a participar del juego Monster Kit, distribuya los equipos según sus habilidades, proporcione un equilibrio en el mismo, empiece la partida con todos los estudiantes de su clase distribuidos entre 4 o 5 por equipo, permita que todos logren dibujar por lo menos un monstruo y coloquen el nombre con su propio código, desarrolle la expresión oral con ellos o dialogue sobre cómo están sus monstruos en sus emociones, permita que se expresen con naturalidad, alcance el juego y si observa un comportamiento inadecuando o poco control de su movilidad, acérquese al equipo y direccione que borre la parte del monstruo que le salga en la carta, recuérdele que si su comportamiento no mejora se quedará con el monstruo invisible y tendrá que iniciar desde el inicio y su equipo no podrá ganar. Como motivación o recompensa para cada equipo los niños pueden pegar el monstruo en un lugar asignado e ir incrementando el número de los mismos hasta al final de la experiencia premiar al equipo que logro dibujar más monstruos.

Estrategia metodológica 3

Little fox



El docente facilitador debe motivar al estudiante a participar del juego Little Fox, distribuya los equipos según sus habilidades, haga un equilibrio en el mismo, empiece la partida con todos los estudiantes de su clase distribuidos entre 4 o 5 por equipo, desarrolle la interacción con los niños de acuerdo al animal que le toque, realice preguntas como: ¿Cuáles son las características que tiene el animal? ¿Cómo podríamos ayudarle?, ¿cómo te sentiría si estuviera en el lugar del animal herido?, este dialogo hágalo con cada equipo para que conozca más al grupo; aclare qué si no tienen un comportamiento adecuando en el aula de clases o durante la participación en el juego perderá un turno, por cada acción negativa; recuerde hacerle la reflexión de su actitud insuficiente y permítale volver al juego cuando haya vuelto a la calma.

Descripción general de la Estrategia	La presente estrategia ayudara a las docentes del nivel a desarrollar en sus estudiantes la empatía, el trabajo en equipo, el compañerismo, la tención la memoria así como la autorregulación.		
Nombre del juego gamificado	Juego Little Fox		
Ámbitos	**Destrezas**	**Actividades**	**Indicadores para evaluar**
Identidad y autonomía-área personal	"Practicar las normas de seguridad de su centro escolar desde la autorregulación para cuidarse a sí mismo".(Ministerio de Educación 2016).	• Presentar el juego "Little Fox" • Mostrar las reglas del juego • Recordar las reglas del juego. • Mostar los tres dados y lo que significa • Jugar por grupos puede ser de 4 o 5 jugadores. **Explicación del juego** • Según el número de estudiantes de la clase. Distribuya los equipos de 4 a o 5 cada uno. • En la consulta del árbol de los animales del bosque hay un montón de trabajo: el erizo está resfriado, el murciélago se ha torcido el ala y la liebre tiene un chichón en la cabeza. • Cada equipo ayudara al pequeño zorro a dar a los pacientes los medicamentos adecuados y a atenderlos correctamente.	• Participa en actividades grupales • Muestra respeto según el turno asignado • Responde con claridad y fluidez lo que se le pregunta • Acepta la derrota sin frustración • Participa y se divierte • Respeta las reglas del juego • Muestra empatía al

		• Cada jugador irá participando según su turno, observa el animal que le toca para curar. • Según el desarrollo del mismo puede participar activamente, si no hay una buena actitud en el jugador perderá un turno. • Tendrá una estrella de comodín para solicitar el medicamente que le haga falta para curar al animal que le corresponde. • El objetivo del juego es obtener la combinación correcta de dados para tratar a los animales. • Como recompensa, podrá quedarse con el animal sano. El primero en curar 5 animales diferentes gana el juego y es el mejor veterinario del bosque.	ayudar a los otros.

Cada uno de estos juegos gamificados tendrán una recompensa que permita a los estudiantes disfrutar de actividades innovadoras o creativas a través de los juegos en línea de la plataforma “Mis amigos del árbol abc”, en esta plataforma no solo podrán jugar y recrear sino también aprender a desarrollar sus habilidades o capacidades desde diferentes áreas tales como: cognitiva, socio afectiva, motriz, emocional, y la más transcendental de la presente investigación, la autorregulación.

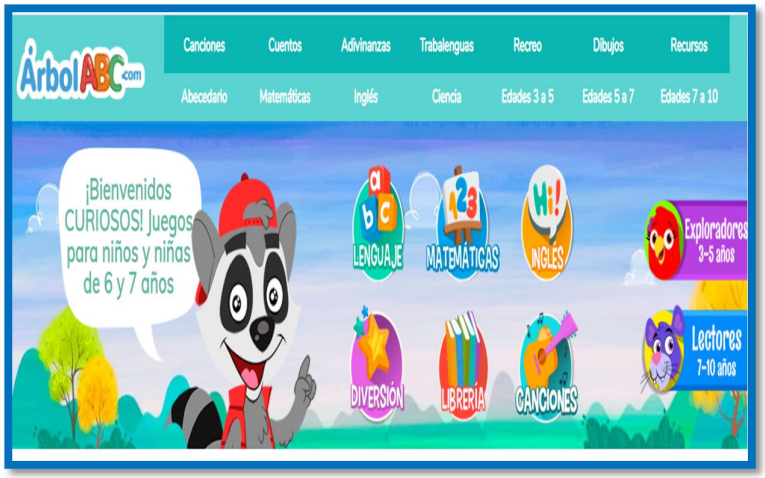
Todo partida iniciará en el juego del parchís que esta como primer juego en la presente guía, permitirá a los estudiantes jugar e ir subir los niveles que le permitan obtener recompensas o sanciones de acuerdo a su comportamiento o desempeño dentro y fuera del salón de clases.

El diseño del tablero ira cambiando en la medida en que se superen los retos de cada equipo y se alcancen los logros en el juego gamificado. **Véase en anexos, el diseño de los tableros**.

Estas sanciones deben ser dentro del mismo juego para imposibilitar que el estudiante se desmotive. Recordar que se trabaja con la teoría de aprendizaje constructivista, en la que el estudiante es el actor central del aprendizaje.

Todo está detallado en cada juego gamificado planteado. Se coloca el link de la plataforma de juegos que se utilizara así como su gráfico de acuerdo a la edad que se plantea en este trabajo de investigación.

Juegos Gamificados "Mis amigos del árbol ABC"



Se utilizará la app del juego Tatum, con la cual se podrá realizar retos con la obtención de recompensas para los estudiantes, la que fomentará la lectura así como el desarrollo de su autorregulación en las habilidades cognitivas, de pensamiento, con el ingenio o creatividad de cuentos e historias que propone la aplicación o el docente.



Conclusiones

- De acuerdo con los objetivos planteados en el trabajo de investigación, se procedió a diagnosticar la situación actual del comportamiento de los estudiantes de Preparatoria de la "Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced", a través de la observación en su conducta, así como el desenvolvimiento de las actividades cotidianas, para lo cual se visualiza que efectivamente el 90% de los educandos no siguen reglas ni consignas dadas por sus maestras, se resisten a interactuar de manera respetuosa en el ambiente escolar o practicar acuerdos y compromisos establecidos en el grupo; para lo cual se utilizó una rúbrica de evaluación en la que se valoró tres aspectos fundamentales que ayudarán a fortalecer la automatización de los estudiantes, que son: aspecto comportamental, social y emocional.
- Se describió las características de las estrategias metodológicas que utilizan las docentes parvularias para perfeccionar la actuación de los estudiantes, se lo realizó a través de una encuesta en la cual se evidenció que el 90% de las docentes no son muy didácticas al utilizar las estrategias, así como el desconocimiento de pedagogías innovadoras y creativas que fomenten la autorregulación de los estudiantes, ya que imparten la catedra de forma empírica o tradicional, lo que impide obtener los resultados deseados.
- Al explicar cómo utilizan las docentes las estrategias metodológicas para autorregular el comportamiento de los estudiantes, se retoma el apartado mencionado que refiere, al insuficiente conocimiento de estrategias metodológicas lúdicas y creativas por parte de las educadoras; que reprimen el desarrollo de la autorregulación de los estudiantes en un 75%; la experiencia mínima con la dirección de los niños de esta edad interrumpe profundamente el alcance para homogeneizar al grupo. Por lo mencionado se procede a realizar una guía de estrategias metodológicas que ayuden a los docentes y estudiantes a optimizar el ambiente en el salón de clases.
- Al diseñar una guía de estrategias metodológicas fundamentadas en la gamificación ayudará significativamente a las docentes en un 95%, para corregir sus prácticas académicas y conseguir un equilibrio en la autorregulación de los estudiantes, por lo cual las maestras sentirán más seguridad al impartir sus

lecciones así como tomar el control frente a actitudes insuficientes o poco automatizadas de ciertos estudiantes. En cuanto a los educandos será beneficioso, ya que aprenderán a respetar acuerdos, compromisos, reglas, normas a través de los juegos gamificados, para lo cual en la disposición con la que juegan, gradualmente renovarán las habilidades sociales así como las autorreguladoras, con una condición divertida o motivante, alcanzando excelentes resultados con las dinámicas de juegos propias de la gamificación.

Recomendaciones

- Es preciso la observación del grupo responsable, conocer las habilidades, capacidades, fortalezas o debilidades, para realizar un diagnóstico oportuno que permitió dar solución a la problemática que se encuentro en el aula, equiparar a los grupos es fundamental, ubicar a tantos niños con problemas de conducta en una sola aula es negligente; por lo cual el apoyo del departamento de consejería estudiantil (DECE) así como de los Padres de Familia es imprescindible para optimizar de forma progresiva el comportamiento de los estudiantes de Preparatoria "A".
- Capacitar al personal docente en herramientas digitales o estrategias metodológicas innovadoras, que permitan renovar la práctica docente en el aula; así como formaciones en necesidades educativas especiales (N.E.E) como: problemas de conducta, trastornos sociales, entre otros por expertos que impartan las especificaciones o limitaciones que puedan presentar los infantes en sus tareas cotidianas o en la interacción con los otros; lo cual permita a los docentes comunicar a quien corresponda lo que se observa en cada estudiante, para apoyar a tiempo o brindar una solución pronta en beneficio de los mismos.
- Utilizar estrategias lúdicas o creativas para fortalecer la autorregulación en los estudiantes, no limitarse con el conocimiento impartido en una capacitación, buscar seguir preparándose así como llevar a la práctica lo aprendido para que los estudiantes puedan reparar su autocontrol; las docentes regenerar el clima en el aula de clases, con herramientas metodologías activas como la gamificación a través de las mecánicas de juego.
- Aplicar esta guía de estrategias metodológicas fundamentadas en la gamificación para autorregular el comportamiento de los estudiantes con todas las docentes del subnivel Inicial y Preparatoria; lo cual permitirá desarrollar didácticas nuevas e innovadoras con los estudiantes a través de la mecánica de juegos en donde los niños sentirán motivación; resaltando que la gamificación tiene ciertos elementos que coadyuvarán al interés de los educandos tales como: recompensas, niveles de juego, participación y feedback (la retroalimentación), la interacción o el trabajo

en equipo, que son aspectos importantes para el desarrollo evolutivo de los infantes en esta edad.

Bibliografía

Alonso, González, y Ruiz Hidalgo. 2017. «LA GAMIFICACIÓN COMO ELEMENTO MOTIVADOR EN LA ENSEÑANZA DE UNA SEGUNDA LENGUA EN EDUCACIÓN PRIMARIA.» 59.

Aranda, María. 2019. «Fomento de habilidades socioemocionales mediante una medodologia gamificada.pdf».

Bandura, Albert, y Richard Walters. 2006. «Aprendizaje Cognositivo Social».

Barrera, Jacqueline Hurtado. s. f. «El proyecto de investigación». 184.

Berko, Jean. 2010. *El desarrollo del Lenguaje*. Boston: Universidad de Boston.

Caicedo, Claudia, Claudia Gutierez, Viviana Ascencio, y Paola Delgado. 2005. «Suma Psicológica, Vol. 12 N° 2».

Catota, Mercy Alexandra Gómez. 2019. «La gamificación como estrategia creativa para la enseñanza de la ortografía». 112.

Codigo de la Niñez y Adolescencia. 2013. «CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA». 45.

Constitución de la República del Ecuador. 2008. «constitucion.pdf».

De Caro, Duilio Marcos. s. f. «El comportamiento, motor de la evolución. Una síntesis de la etapa final en la producción piagetiana». Recuperado 13 de agosto de 2020 (http://intersecciones.psi.uba.ar/index.php?option=com_content&view=article&id=52:el-comportamiento-motor-de-la-evolucion-una-sintesis-de-la-etapa-final-en-la-produccion-piagetiana&catid=11:alumnos&Itemid=1).

Elías, Vived Conte. 2011. *Habilidades sociales, autonomía personal y autorregulación*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.

Esteba, Estefanía. 2019. «Cómo evolucionan los niños desde que nacen hasta los 6 años».

Fàbregues, Sergi. s. f. «Técnicas de investigación social y educativa». 225.

Foncubierta, José Manuel, y Chema Rodríguez. 2015. «Didáctica de la gamificación en la clase de español». 8.

Franco, Nathalia. s. f. «Relación entre los estilos de crianza parental y el desarrollo de ansiedad y conductas disruptivas en niños de 3 a 6 años». 9.

García, A. 2014. «GESTIÓN DE AULA Y GAMIFICACIÓN». 57.

Hurtado, J. 2010. «Hurtado, Guia para la comprension holistica de la ciencia Unidad III.pdf». Recuperado 14 de mayo de 2019 (http://dip.una.edu.ve/mpe/017metodologiaI/paginas/Hurtado,%20Guia%20para%20la%20comprension%20holistica%20de%20la%20ciencia%20Unidad%20III.pdf).

Ibáñez, Isabel López. s. f. «Propuesta de intervención para la agresividad infantil mediante estrategias de educación emocional». 58.

León, Carmen. 2007. *Secuencias de desarrollo infantil integral*. Universidad Católica Andrpes Bello. Caracas.

Linares, Aurèlia Rafael. 2007. «Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky». 62.

LOEI. 2017. «Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf».

Medina, María del Pilar. 2015. «Neurodesarrollo infantil: características normales y signos de alarma en el niño menor de cinco años». 32.

Miller, Susan A. s. f. «Desarrollo de las habilidades emocionales.pdf».

Ministerio de Educación. 2016. «Currículo Educación General Básica Preparatoria».

Mujica Leiva, Julio. 2015. «Habilidades Blandas N° 1». enero, 12.

Naranjo, Idrovo, y Erika Karina. 2017. «La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018». 48.

Oates, John, Annette Karmiloff-Smith, y Mark Johnson. 2012. *El Cerebro en desarrollo*. Walton Hall: The Open University.

Ocaña, Laura. 2011. *Desarrollo Socio Afectivo*. Madrid, España: Paraninfo.

Ortiz-Colón, Ana-M., Juan Jordán, y Míriam Agredal. 2018a. «Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión». *Educação e Pesquisa* 44(0). doi: 10.1590/s1678-4634201844173773.

Ortiz-Colón, Ana-M., Juan Jordán, y Míriam Agredal. 2018b. «Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión». *Educação e Pesquisa* 44(0). doi: 10.1590/s1678-4634201844173773.

Piaget, Jean. s. f. «El comportamiento, motor de la evolución».

Ramos', 'Manuel Ramos. 2010. *Tratamiento de la Hiperactividad*. Ideaspropias Editorial S.L.

Rodríguez, Andrés, Bandura, y Walters. 1976a. «Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad». *Revista española de la opinión pública* (44):203. doi: 10.2307/40182490.

Rodríguez, Andrés, Bandura, y Walters. 1976b. «Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad». *Revista española de la opinión pública* (44):203. doi: 10.2307/40182490.

Stiefel, Berta Marco. 2008. *Competencias básicas: Hacia un nuevo paradigma educativo*. Narcea Ediciones.

Torres, Ana Isabel Jiménez, y Desiré García Lázaro. 2016. *El proceso de gamificación en el aula: Las matemáticas en educación infantil*. GRIN Verlag.

Varios. 2015. *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Digital-Text.

Woolfolk, Anita. 2006. *Psicología educativa*. Pearson Educación.

https://arbolabc.com/juegos-para-ninos-6-y-7-anos

Anexos

Indicaciones generales:

- Puede seleccionar una sola respuesta en cada uno de los ítems
- Solicitamos leer detenidamente la pregunta antes de contestar
- Marque con una X según su criterio.

Encuesta a docentes

ÍTEM	SI	NO	A VECES
1 ¿Cree usted, que es importante un buen comportamiento en los estudiantes, para trabajar de una manera apropiada dentro del aula?			
2 ¿Considera usted, que el comportamiento de los estudiantes inicia en el hogar y que en la institución se lo retroalimenta?			
3 ¿Considera que es importante aplicar estrategias lúdicas para autorregular el comportamiento de los estudiantes?			
4 ¿Utiliza usted estrategias metodológicas lúdicas para mejorar el comportamiento de los estudiantes?			
5 ¿Conoce sobre el término de gamificación?			
6 ¿Sabía usted que la gamificación es una mecánica de juegos, basada en las recompensas concretas para los estudiantes?			
7 ¿Cree usted, que el juego es una herramienta fundamental para mejorar el comportamiento de los estudiantes?			
8 ¿Considera usted que debe premiar el buen comportamiento de los estudiantes, para que se motiven?			
9 ¿Cree usted que aplicar la gamificación en el aula mejora el comportamiento de los estudiantes?			
10 ¿Le gustaría utilizar una guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación para obtener mejores resultados en el comportamiento de los estudiantes en clases?			

Rúbrica de evaluación aplicada a los estudiantes de preparatoria

Objetivo: determinar el comportamiento social y afectivo con el que se relacionan los niños y niñas en su entorno inmediato, para fortalecer sus habilidades sociales con sus pares y su autorregulación a través de actividades lúdicas.

Instrucciones: La presente rúbrica de evaluación contiene 21 criterios a evaluar que serán aplicados a los niños y niñas de Preparatoria "A" de la Unidad Educativa Particular "Nuestra Madre de la Merced".

a) Leer detenidamente los aspectos a evaluar.

b) Se solicita que se llenen los criterios con honestidad y verdad.

c) Sombrear con color amarillo la respuesta de su elección.

DIMENSIONES	**N°**	**CRITERIOS**				
	E/C	**EXCELENTE (5)**	**MUY BUENO (4)**	**BUENO (3)**	**REGULAR (2)**	**INSUFICIENTE (1)**
ASPECTO COMPORTAMENTAL	**1**	Utiliza palabras de cortesía como: por favor, gracias, con mucho gusto.	En ocasiones utiliza palabras de cortesía como: por favor, gracias, con mucho gusto.	Utiliza parcialmente palabras de cortesía como: por favor, gracias, con mucho gusto.	Le resulta difícil utilizar palabras de cortesía como: por favor, gracias, con mucho gusto.	No utiliza palabras de cortesía como: por favor, gracias, con mucho gusto.
	2	Respeta a los adultos y demás personas que se encuentran en su entorno.	En ocasiones respeta a los adultos y demás personas que se encuentran en su entorno.	Respeta parcialmente a los adultos y demás personas que se encuentran en su entorno.	Le resulta difícil respetar a los adultos y demás personas que se encuentran en su entorno.	No respeta a los adultos y demás personas que se encuentran en su entorno.
	3	Dialoga sobre los comportamientos que ha tenido, sean estos positivos o negativos.	En ocasiones dialoga sobre los comportamientos que ha tenido, sean estos positivos o negativos.	Casi no dialoga sobre los comportamientos que ha tenido, sean estos positivos o negativos.	Le resulta difícil dialogar sobre los comportamientos que ha tenido, sean estos positivos o negativos.	No dialoga sobre los comportamientos que ha tenido, sean estos positivos o negativos.
	4	Expresa los resultados que generan sus actos.	En ocasiones expresa los resultados que generan sus actos.	Casi no expresa los resultados que generan sus actos.	Le resulta difícil expresar los resultados que generan sus actos.	No expresa los resultados que generan sus actos.

	5	Sigue instrucciones dadas por un adulto.	En ocasiones sigue instrucciones dadas por un adulto.	Parcialmente sigue instrucciones dadas por un adulto.	Le resulta difícil seguir instrucciones dadas por un adulto.	No sigue instrucciones dadas por un adulto.
	6	Es obediente en pedidos y requerimientos solicitados por un adulto.	En ocasiones es obediente en pedidos y requerimientos solicitados por un adulto.	Parcialmente es obediente en pedidos y requerimientos solicitados por un adulto	Le resulta difícil ser obediente en pedidos y requerimientos solicitados por un adulto.	No es obediente en pedidos y requerimientos solicitados por un adulto
	7	Es colaborador /a en actividades cotidianas.	En ocasiones es colaborador /a en actividades cotidianas.	Parcialmente es colaborador /a en actividades cotidianas.	Le resulta difícil ser colaborador /a en actividades cotidianas.	No es colaborador /a en actividades cotidianas.
	8	Solicita que le den la palabra para expresar sus ideas y pensamientos.	En ocasiones solicita que le den la palabra para expresar sus ideas y pensamientos.	Solicita parcialmente que le den la palabra para expresar sus ideas y pensamientos.	Le resulta difícil solicitar que le den la palabra para expresar sus ideas y pensamientos.	No solicita que le den la palabra para expresar sus ideas y pensamientos.
ASPECTO EMOCIONAL	**9**	Reconoce y nombra situaciones que le generan: Alegría, tristeza, enojo o miedo.	Reconoce y nombra algunas situaciones que le generan: Alegría, tristeza, enojo o miedo.	Reconoce y nombra ciertas situaciones que le generan: Alegría, tristeza, enojo o miedo.	Reconoce pero no nombra situaciones que le generan: Alegría, tristeza, enojo o miedo.	No reconoce ni nombra situaciones que le generan: Alegría, tristeza, enojo o miedo.
	10	Expresa lo que siente en situaciones que le generan seguridad.	En ocasiones expresa lo que siente en situaciones que le generan seguridad.	Parcialmente expresa lo que siente en situaciones que le generan seguridad.	Le resulta difícil expresar lo que siente en situaciones que le generan seguridad.	No expresa lo que siente en situaciones que le generan seguridad.
	11	Utiliza el tono de voz para expresar desacuerdos con las personas que se encuentra en su entorno.	En ocasiones utiliza el tono de voz para expresar desacuerdos con las personas que se encuentra en su entorno.	Utiliza poco el tono de voz para expresar desacuerdos con las personas que se encuentra en su entorno.	Utiliza parcialmente el tono de voz para expresar desacuerdos con las personas que se encuentra en su entorno.	No utiliza el tono de voz para expresar desacuerdos con las personas que se encuentra en su entorno.
	12	Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo en actividades cotidianas.	En ocasiones dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo en actividades cotidianas.	Parcialmente dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo en actividades cotidianas.	Le resulta difícil dialogar para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo en actividades cotidianas.	No dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo en actividades cotidianas.
	13	Acepta que se equivocó en sus	En ocasiones acepta que se equivocó en sus	Acepta parcialmente que se equivocó en	Le resulta difícil aceptar que se equivocó en sus	No acepta que se equivocó en sus

		actitudes y pide disculpas.	actitudes y pide disculpas.	sus actitudes y pide disculpas.	actitudes y pedir disculpas.	actitudes y no pide disculpas.
	14	Se relaciona de manera respetuosa con niños de su edad.	En ocasiones se relaciona de manera respetuosa con niños de su edad.	Parcialmente se relaciona de manera respetuosa con niños de su edad.	Le resulta difícil relacionarse de manera respetuosa con niños de su edad.	No se relaciona de manera respetuosa con niños de su edad.
	15	Reconoce cuando alguien necesita ayuda.	En ocasiones reconoce cuando alguien necesita ayuda.	Parcialmente reconoce cuando alguien necesita ayuda.	Le resulta difícil reconocer cuando alguien necesita ayuda.	No reconoce cuando alguien necesita ayuda.
	16	Es solidario con las personas que se relacionan en su entorno.	En ocasiones es solidario con las personas que se relacionan en su entorno.	Parcialmente es solidario con las personas que se relacionan en su entorno.	Le resulta difícil ser solidario con las personas que se relacionan en su entorno	No es solidario con las personas que se relacionan en su entorno
	17	Mantiene una convivencia armónica con niños de su edad.	En ocasiones mantiene una convivencia armónica con niños de su edad.	Rara vez mantiene una convivencia armónica con niños de su edad.	Le resulta difícil mantener una convivencia armónica con niños de su edad.	No mantiene una convivencia armónica con niños de su edad.
	18	Juega y se relaciona con los demás.	En ocasiones juega y se relaciona con los demás.	Parcialmente juega y se relaciona con los demás.	Le resulta difícil jugar y relacionarse con los demás.	No juega, ni se relaciona con los demás.
	19	Cuida y ordena sus pertenencias.	En ocasiones cuida y ordena sus pertenencias.	Parcialmente cuida y ordena sus pertenencias.	Le resulta difícil cuidar y ordenar sus pertenencias.	No cuida ni ordena sus pertenencias.
	20	Es empático con sus compañeros y demás personas que se relacionan en su entorno.	En ocasiones es empático con sus compañeros y demás personas que se relacionan en su entorno.	Parcialmente es empático con sus compañeros y demás personas que se relacionan en su entorno.	Le resulta difícil ser empático con sus compañeros y demás personas que se relacionan en su entorno.	No es empático con sus compañeros y demás personas que se relacionan en su entorno.
	21	Colabora con actividades sencillas en el hogar.	En ocasiones colabora con actividades sencillas en el hogar.	Parcialmente colabora con actividades sencillas en el hogar.	Le resulta difícil colaborar con actividades sencillas en el hogar.	No colabora con actividades sencillas en el hogar.

Tableros Parchis Infantil




START
MAP
FINISH
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20


TOYS
SCHOOL
Library
SCHOOL BUS
START
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26

Tarjetas de retos




1 + 1=
Si responde correctamente avanza 1 casilla
Menciona que haces para cuidar tu cuerpo
Si responde correctamente avanza 1 casilla
5 + 2=
Si responde correctamente avanza 1 casilla
Dibuja un circulo y pintalo de Rojo
Si responde correctamente avanza 1 casilla
2+2=
Si responde correctamente avanza 1 casilla
Dibuja un animal que empiece con a
Si responde correctamente avanza 1 casilla
Dibuja 10 flores
Si responde correctamente avanza 1 casilla
Cuenta 3 taparroscas
Si responde correctamente avanza 1 casilla
Menciona un animal que vuela
esponde correctamente avanza 1 casilla
Junta 6 amigos
Si responde correctamente avanza 1 casilla


3 + 3 =
Si responde correctamente avanza 1 casilla
Menciona cómo se juega tu juguete favorito
Si responde correctamente avanza 1 casilla
1+1=
Si responde correctamente avanza 1 casilla
Dibuja un círculo y píntalo de rojo
Si responde correctamente avanza 1 casilla
4 + 1=
Si responde correctamente avanza 1 casilla
Dibuja un animal que empiece con S
Si responde correctamente avanza 1 casilla
Dibuja una fruta que empiece con M
Si responde correctamente avanza 1 casilla
Junta 8 crayolas
Si responde correctamente avanza 1 casilla
Un animal que empieza con F es...
Si responde correctamente avanza 1 casilla
¿Cómo cuidas tus dientes?
Si responde correctamente avanza 1 casilla