



1859



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Unidad de Estudios a Distancia

Carrera de Educación Inicial

La gamificación para el desarrollo de la autonomía en niños de 2 y 3 años de la Escuela “Filomena Mora Carrión”, periodo 2023-2024

Trabajo de Integración Curricular, previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial.

AUTORA:

Blanca Rossmery Soto Quevedo

DIRECTORA:

Mgtr. Alicia Del Cisne Macas León

Loja - Ecuador

2024

Certificación



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Sistema de Información Académico
Administrativo y Financiero - SIAAF

CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, **MACAS LEON ALICIA DEL CISNE**, director del Trabajo de Integración Curricular denominado **La gamificación para el desarrollo de la autonomía en niños de 2 y 3 años de la Escuela "Filomena Mora Carrión"**, período 2023-2024, perteneciente al estudiante **BLANCA ROSSMERY SOTO QUEVEDO**, con cédula de identidad N° **1105076671**.

Certifico:

Que luego de haber dirigido el **Trabajo de Integración Curricular**, habiendo realizado una revisión exhaustiva para prevenir y eliminar cualquier forma de plagio, garantizando la debida honestidad académica, se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante las instancias correspondientes.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Integración Curricular**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Integración Curricular del mencionado estudiante.

Loja, 2 de Agosto de 2024



Alcance digitalizado por:
ALICIA DEL CISNE
MACAS LEON

F)

**DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR**



Certificado TIC/TT.: UNL-2024-001861

1/1
Educamos para Transformar

Autoría

Yo, **Blanca Rossmery Soto Quevedo**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Institucional-Biblioteca.



Firma:

Autora: Blanca Rossmery Soto Quevedo

Cédula de Identidad: 1105076671

Fecha: 10 de octubre del 2024

Correo electrónico: blanca.soto@unl.edu.ec

Teléfono: 0970682440

Carta de autorización por parte de la autora, para la consulta, reproducción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo del Trabajo de Integración Curricular.

Yo, **Blanca Rossmery Soto Quevedo** declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular titulado: **La gamificación para el desarrollo de la autonomía en niños de 2 y 3 años de la Escuela “Filomena Mora Carrión”, periodo 2023-2024**, como requisito para optar el título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial** autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los diez días del mes de octubre del dos mil veinticuatro.



Firma:

Autor: Blanca Rossmery Soto Quevedo

Cédula de Identidad: 1105076671

Fecha: 10 de octubre del 2024

Correo electrónico: blanca.soto@unl.edu.ec

Celular: 0970682440

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Director del Trabajo de Integración Curricular: Mgtr. Alicia Del Cisne Macas León

Dedicatoria

En primer lugar, con profunda gratitud y devoción, dedico esta tesis a Dios y a la Virgen María, pilares fundamentales en mi vida, quienes iluminaron mi camino y me otorgaron la fortaleza espiritual para alcanzar la culminación de este trabajo. A mis amados padres, quienes con su infinito amor, sacrificio y sabias enseñanzas me han formado como persona y profesional. A ellos, les agradezco por ser mi fuente de inspiración y por inculcarme los valores que han guiado mi camino.

A mi querido esposo, por su apoyo incondicional, su paciencia y aliento en los momentos más difíciles. Gracias por creer en mí y por ser mi compañero inseparable en este viaje académico. A mis compañeros de estudio y amigos, por su amistad, colaboración y por compartir conmigo momentos inolvidables durante esta etapa. Su compañerismo ha sido fundamental para sobrellevar los retos y disfrutar de los logros.

A todas las personas que han formado parte de mi vida, les expreso mi más sincero agradecimiento por su presencia y apoyo. Agradezco a mis profesores, mentores y a todas aquellas personas que han contribuido a mi crecimiento personal y profesional.

Con inmensa alegría y satisfacción, hago esta dedicatoria como un pequeño tributo a quienes han sido pilares fundamentales en mi vida y en la realización de esta investigación. A todos ellos, les envío un abrazo fraterno y mi más profundo agradecimiento.

Blanca Rossmery Soto Quevedo

Agradecimiento

Agradecimiento Expreso mi agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, a la Unidad de Educación a Distancia y en Línea, a la carrera de Educación Inicial, a la dirección, al personal administrativo y sobre todo al personal docente por darme la oportunidad de formar parte de esta comunidad y por brindarme su apoyo a lo largo de todo mi proceso formativo, cada uno de sus conocimientos y experiencias compartidas serán aprovechadas no solo en mi vida profesional sino también personal.

Asimismo, considero oportuno agradecer a la Mgtr. Alicia Del Cisne Macas León directora del trabajo de integración curricular, quien a través de sus conocimientos y orientaciones me supo guiar en el desarrollo del presente trabajo. Del mismo modo agradezco a la Magister María Fernanda Cárdenas por estar presente a lo largo de todo el proceso de elaboración del presente trabajo brindándome sus conocimientos y sugerencias para culminar el mismo. Finalmente expreso mis más sinceros agradecimientos a la Escuela Filomena Carrión dirigida por Mgtr. Lorena Ochoa Ruilova por su colaboración, amabilidad, y tiempo concedido a lo largo de la realización del trabajo de campo del presente Trabajo de Integración Curricular.

Gracias a todas las personas que de alguna manera u otra aportaron al presente trabajo de investigación.

Blanca Rossmery Soto Quevedo

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
Índice de tabla	ix
Índice de figura	x
Índice de axes	xi
1. Título	1
2. Resumen	2
Abstract.....	3
3. Introducción	4
4. Marco Teórico	8
4.1 <i>Antecedentes</i>	8
4.2 <i>Bases teóricas</i>	11
4.2.2. <i>Teoría de la Motivación Intrínseca</i>	14
4.2.3. <i>La Teoría del desarrollo social de Vygotsky</i>	15
4.3 Marco Legal	16
4.4 <i>La Gamificación como estrategia educativa</i>	18
4.4.1 <i>Elementos típicos de la gamificación</i>	20
4.4.2 <i>Beneficios de la gamificación como estrategia educativa</i>	21
4.5. <i>La autonomía en niños de 2 y 3 años</i>	23
4.5.1 <i>Importancia del desarrollo de la autonomía en los niños de 2 y 3 años</i> ...	26
4.5.2 <i>Estrategias para desarrollar la autonomía en edades temprana</i>	29

5.	Metodología.....	32
5.1	<i>Area de estudio.....</i>	32
5.	<i>Procedimiento.....</i>	34
5.	<i>Diseño.....</i>	34
5.	<i>Métodos.....</i>	35
5.5	<i>Técnicas.....</i>	36
5.6	Unidad de estudio.....	37
5.7.1	<i>Población.....</i>	37
5.7.2	<i>Muestra.....</i>	37
5.7.3	<i>Procesamiento de datos.....</i>	38
6.	Resultados.....	39
6.1	<i>Triangulación de datos.....</i>	39
7.	Discusión.....	49
8.	Conclusiones.....	52
9.	Recomendaciones.....	54
10.	Referencias bibliográficas.....	55
11.	Anexos.....	60

Índice de tablas:

Tabla 1 Población y Muestra	38
Tabla 2 Variable Independiente.....	41
Tabla 3 Variable Dependiente	44
Tabla 4 Variable dependiente e independiente.....	47

Índice de figura:

Figura 1 Croquis de la unidad educativa 33

Índice de Anexos:

Anexo 1. Solicitud de autorización de la participación de la institución (escuela donde se hace la investigación)	60
Anexo 2. Consentimiento informado (a quien se le aplica la entrevista).....	61
Anexo 3. Guía de Entrevista	62
Anexo 4. Ficha de observación	63
Anexo 5. Propuesta.....	65
Anexo 6. Certificación de traducción del abstract	88

1. Título

La gamificación para el desarrollo de la autonomía en niños de 2 y 3 años de la Escuela
“Filomena Mora Carrión”, periodo 2023-2024

2. Resumen

A lo largo del tiempo, se han desarrollado estrategias de aprendizaje que utilizan la gamificación como eje principal. En la actualidad, esta tendencia ha ganado fuerza debido a los beneficios comprobados que aporta a docentes y estudiantes.

La gamificación se usa de manera interactiva en los procesos de enseñanza-aprendizaje para estimular la motivación y fomentar el desarrollo de competencias, donde se ha considerado el uso del juego como herramienta. De esta manera, la gamificación ha surgido como una estrategia didáctica que busca que el aprendizaje se lleve a cabo de forma lúdica, motivando al estudiante en su desarrollo general.

El objetivo principal del estudio fue analizar la gamificación como estrategia para el desarrollo de la autonomía en niños de 2 y 3 años de la Escuela "Filomena Mora Carrión" en Loja, Ecuador. El diseño metodológico abordó un enfoque cualitativo, con entrevistas a docentes y fichas de observación a estudiantes. Los principales resultados indican que los niños demostraron características fundamentales de autonomía, debido a las estrategias utilizadas por los docentes, donde se evidenció un gran interés y aprendizaje de los niños con el juego gamificado.

Palabras claves: juego, estrategia, aprendizaje, herramienta

Abstract

Over time, learning strategies have been developed that use gamification as the main axis. Currently, this trend has gained strength due to the proven benefits it brings to teachers and students.

Gamification is used interactively in teaching-learning processes to stimulate motivation and encourage the development of competencies, where the use of games as a tool has been considered. In this way, gamification has emerged as a didactic strategy that seeks to make learning take place in a playful way, motivating students in their overall development.

The main objective of the study was to analyze gamification as a strategy for the development of autonomy in 2- and 3-year-old children at the "Filomena Mora Carrión" School in Loja, Ecuador. The methodological design used a qualitative approach, with interviews to teachers and observation cards to students. The main results indicate that the children demonstrated fundamental characteristics of autonomy, due to the strategies used by the teachers, where a great interest and learning of the children with the gamified game was evidenced

Keywords: game, strategy, learning, tool

3. Introducción

En la etapa de la primera infancia, que abarca desde los 0 hasta los 6 años, los niños experimentan un desarrollo acelerado en todos sus aspectos, incluyendo el cognitivo, social, emocional y físico. Entre los hitos más importantes de esta etapa se encuentra el logro de la autonomía, un proceso gradual que permite a los niños realizar actividades por sí mismos, sin la necesidad de la constante supervisión de un adulto.

La autonomía es de gran importancia para el bienestar y el desarrollo integral de los niños, ya que les permite explorar el mundo que les rodea, tomar decisiones y asumir responsabilidades. A medida que los niños ganan autonomía, se vuelven más confiados en sí mismos, independientes y capaces de resolver problemas.

Cabe señalar que este tema, provee un aporte importante en conocer los beneficios de la gamificación ya que es una herramienta poderosa para promover el desarrollo de la autonomía en los niños de 2 y 3 años. A través de la gamificación, los niños experimentan, aprenden y practican las habilidades necesarias para ser independientes. La gamificación, es decir, la aplicación de mecánicas de juego en contextos no lúdicos, puede potenciar aún más los beneficios del juego para el desarrollo de la autonomía.

En el contexto investigado se ha logrado identificar siguiente problema, el acelerado avance tecnológico en la actualidad repercute en los métodos y estilos educativos. Los países que se encuentran en vías de desarrollo se afectan al no tener acceso total a estos mecanismos por lo cual la educación funcional se ve comprometida.

El fin último de cualquier sistema educativo es formar seres humanos con suficientes niveles de autonomía que le permitan seleccionar adecuadamente los modos de actuación en diferentes escenarios y gestionar la solución de los problemas que se le

puedan presentar. Sin embargo, el constante cambio de las exigencias sociales demanda modificar las herramientas educativas pues el cambio también forma parte de la cotidianidad.

Se puede afirmar que la formación cultural del ser humano se inicia en la etapa infantil por lo cual resulta pertinente brindar facilidades a los docentes para potenciar el desarrollo pleno de sus estudiantes (Fierro, 2018).

El cerebro de los infantes se desarrolla continuamente en la interacción con el mundo que los rodea. Los primeros años de vida, son decisivos para la formación de conexiones neuronales, situación que no vuelve a replicarse en la vida del ser humano. Por tal motivo, las primeras vivencias y su calidad inciden notablemente en el desarrollo cerebral atendiendo a que cuentan con el potencial para fortalecer o debilitar las bases biológicas del aprendizaje.

Según la Unicef (2022) las cifras de menores desfavorecidos en el mundo, sin acceso a la educación y expuestos a conflictos armados por habitar en zonas de pobreza, alcanza los millones.

En América Latina y el Caribe, los datos obtenidos en el año 2019, reportan que menos de la mitad (46%) de los menores en edad para ingresar a la educación primaria asisten a algún tipo actividad educativa. La cobertura para el desarrollo de la primera infancia (de 0 a 2 años) fue del 18,6%, mientras que los datos brutos de educación en niños de 3 años fueron del 77,5% (Unicef, 2024).

En Ecuador, aun cuando las cifras de escolarización neta superan la media de los países de América Latina, con un 67.08% (Concha, Bakieva, & Jornet, 2019), los esfuerzos para garantizar sistemas educativos de calidad deben continuar realizándose.

En este sentido, el Ministerio de Educación de Ecuador, como entidad rectora y responsable de la formación en el país, dispuso un currículo para guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la Educación Inicial. En este documento se orienta el trabajo intencionado de la autonomía en los niños, unido a otros elementos igualmente relevantes para la formación integral de los mismo (Ministerio de Educación de Ecuador, 2014).

Esto significa que la búsqueda de nuevas alternativas educativas contextualizadas en el avance tecnológico de la sociedad, debe ser una premisa permanente para los investigadores y docentes.

En la de la Escuela “Filomena Mora Carrión”, el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana no se realiza de manera sistemática, ni está organizada mediante un documento, más bien se emplean algunas actividades que son propuestas por docentes específicos. De igual manera, la gamificación no se emplea para este contenido por lo cual sería conveniente profundizar en el tema.

El cual no conlleva a plantearnos las siguientes preguntas.

¿Cómo influye la implementación de una estrategia educativa, diseñada desde la gamificación, en el desarrollo de la autonomía en los niños de 2 y 3 años en la Escuela “Filomena Mora Carrión”?

¿Cuáles son los beneficios de la gamificación para niños de 2 a 3 años?

¿Cómo funciona la gamificación para el desarrollo de la autonomía?

Así, se plantea como objetivo general del presente estudio es Analizar la gamificación como estrategia para el desarrollo de la autonomía en niños de 2 y 3 años de la Escuela “Filomena Mora Carrión. Y como objetivos específicos se plantean: Identificar la gamificación como estrategia para niños de 2 a 3 años de la Escuela

“Filomena Mora Carrión”; Caracterizar la gamificación como estrategia para el desarrollo de la autonomía en niños de 2 y 3 años de la Escuela “Filomena Mora Carrión”, Loja-Ecuador; finalmente, determinar La gamificación como estrategia para el desarrollo de la autonomía en niños de 2 y 3 años de la Escuela “Filomena Mora Carrión”, Loja-Ecuador

El estudio no presentó limitaciones significativas. Se contó con los recursos necesarios (materiales, económicos y de tiempo) para llevar a cabo la investigación de manera satisfactoria. Además, se contó con la valiosa colaboración del personal administrativo, estudiantes y docentes del colegio, quienes mostraron gran disposición para participar en el estudio. Asimismo, se tuvo acceso a una amplia gama de recursos bibliográficos que permitieron sustentar la investigación de manera sólida y rigurosa

4. Marco Teórico

4.1 Antecedentes

La gamificación ha trascendido su tradicional uso en el ámbito del entretenimiento para convertirse en una poderosa herramienta educativa. Su implementación en diversas materias ha demostrado ser eficaz no solo para la adquisición de conocimientos, sino también para el desarrollo de competencias y comportamientos clave en los estudiantes, como la colaboración, la autonomía y la responsabilidad.

En este contexto, la investigación de Carolei (2016) titulada “La gamificación como elemento de una política pública de formación”. La autora argumenta que las condiciones, dinámicas y mecánicas propias del juego, cuidadosamente diseñadas e integradas en el proceso de aprendizaje, propician un mayor compromiso y responsabilidad por parte de los estudiantes en su propio proceso formativo.

En línea con lo expuesto, la investigación de Guillen (2020) titulada “Diseño de una estrategia de gamificación para el desarrollo de competencias ciudadanas dentro del entorno social de los estudiantes de la sede el Carmen, perteneciente a la institución educativa municipal José Eustasio Rivera de Pitalito aporta evidencia concreta del potencial de la gamificación para el desarrollo de competencias ciudadanas en estudiantes. El autor diseñó e implementó una plataforma virtual en Moodle para fortalecer estas competencias en el entorno social de los estudiantes de una sede del colegio El Carmen.

En línea con lo expuesto, la investigación de Guillen (2020) aporta evidencia concreta del potencial de la gamificación para el desarrollo de competencias ciudadanas en estudiantes. El autor diseñó e implementó una plataforma virtual en Moodle para

fortalecer estas competencias en el entorno social de los estudiantes de una sede del colegio El Carmen.

Los resultados del estudio de Guillen fueron contundentes: la gamificación, empleada estratégicamente en la plataforma Moodle, demostró ser una herramienta eficaz para:

- **Fortalecer el ejercicio de competencias ciudadanas:** La plataforma gamificada promovió la práctica de valores como la convivencia pacífica, la participación responsable, la pluralidad y la valoración de las diferencias, pilares fundamentales de la ciudadanía.
- **Fomentar actitudes colaborativas:** La dinámica del juego incentivó la colaboración entre pares, creando un ambiente de aprendizaje donde los estudiantes trabajaban juntos para alcanzar objetivos comunes, desarrollando habilidades de comunicación, cooperación y resolución de conflictos.
- **Ampliar el conocimiento:** La plataforma gamificada integró contenidos educativos de manera atractiva y accesible, permitiendo a los estudiantes adquirir conocimientos sobre temas relevantes para la ciudadanía activa.
- **Incrementar la motivación:** La gamificación introdujo elementos de juego en el pro
- **Mejorar la comunicación:** La plataforma facilitó la comunicación entre estudiantes y docentes, creando un espacio para el intercambio de ideas, la reflexión y el debate sobre temas relacionados con la ciudadanía.

En definitiva, la investigación de Guillen (2020) confirma el valor de la gamificación como estrategia educativa para el desarrollo de competencias ciudadanas en

estudiantes. La implementación de plataformas gamificadas en Moodle, como la diseñada por el autor, puede contribuir a formar ciudadanos responsables, críticos, participativos y comprometidos con el bienestar social.

En consonancia con lo anterior, el estudio de Loján (2017), realizado para la Universidad Técnica de Ambato bajo el título "Patrones en gamificación y juegos serios, aplicados a la educación", aporta valiosas ideas sobre el potencial de estas herramientas para mejorar el proceso de aprendizaje.

El autor destaca que la gamificación, al influir en los procesos neuro cerebrales de los estudiantes, presenta características que favorecen la comprensión de diversos métodos de enseñanza.

En definitiva, el estudio de Loján (2017) resalta la importancia de la gamificación y los juegos serios como herramientas innovadoras para mejorar la calidad de la educación en la Universidad Técnica de Ambato. La implementación de estas estrategias puede contribuir a crear un entorno de aprendizaje más efectivo, motivador y significativo para todos los estudiantes.

En el ámbito de la enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL), la gamificación ha emergido como una estrategia innovadora y efectiva para abordar diversas dificultades que enfrentan los estudiantes. En este contexto, la investigación de Cerda (2018), titulada "La gamificación como estrategia correctiva para la interferencia sintáctico-morfológica del español en la producción escrita del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior", realizada en la Universidad Central de Ecuador, aporta evidencia contundente sobre el potencial de la gamificación como herramienta correctiva.

El estudio de Cerda se enfocó en analizar el impacto de la gamificación en la reducción de la interferencia sintáctico-morfológica del español en la producción escrita del inglés de estudiantes de educación básica superior. Para ello, se implementó una intervención gamificada que incluyó actividades lúdicas y dinámicas diseñadas para reforzar la comprensión y el uso correcto de las estructuras gramaticales del inglés.

La investigación de Cerda (2018) confirma el valor de la gamificación como herramienta correctiva en la enseñanza del inglés. La implementación de estrategias gamificadas, cuidadosamente diseñadas y adaptadas a las necesidades específicas de los estudiantes, puede contribuir a superar las dificultades gramaticales y mejorar significativamente la calidad de la producción escrita en inglés.

En tal sentido la gamificación en la Educación Inicial representa un enfoque innovador y efectivo para promover un aprendizaje significativo, duradero y relevante para los niños. Al fomentar la fluidez, el dinamismo, la eficacia y la autonomía, la gamificación prepara a los niños para el éxito en su vida académica, personal y profesional. La investigación y la evidencia apoyan el uso de la gamificación como una herramienta valiosa para el desarrollo integral de los niños en la Educación Inicial.

4.2 Bases teóricas

Las bases teóricas son explicaciones que buscan comprender cómo se produce el aprendizaje y cómo se adquieren nuevos conocimientos, habilidades y actitudes. Estas teorías son fundamentales para la educación, ya que nos proporcionan un marco para comprender cómo aprenden los estudiantes y cómo podemos diseñar experiencias de aprendizaje efectivas.

4.2.1 Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel

Durante varias décadas, se olvidó la motivación del educando durante su proceso de asimilación de conocimientos. Este ha sido un tema bien definido por varias posturas psicológicas, donde se ha minimizado su importancia.

La fuerte tendencia a considerar la influencia motivacional en el aprendizaje señala motivos intrínsecos como predominantes y más fuertes, sobre los básicos. Se habla entonces, de curiosidad, exploración, competencia y estimulación como las principales motivaciones para fomentar el aprendizaje funcional en el educando (Ausubel, 1980).

Los factores afectivos, motivacionales y disposicionales afectan el aprendizaje y la perdurabilidad de los mismos cualitativamente diferente de los provenientes de las variables cognitivas. Un aprendizaje será más replicable y transferible a otras esferas de la vida, en la medida en que se ancló a saberes existentes en la estructura cognitiva, orientados por la utilización del contexto en el proceso.

En este sentido, el aprendizaje significativo implica que los estudiantes conecten nuevos conocimientos con sus experiencias y conocimientos previos de manera activa y participativa (Mero & Sánchez, 2023). Al hacer esto, los niños pueden construir significados más profundos y comprender los conceptos de manera más compleja. Esto a su vez facilita el desarrollo de la autonomía al permitirles tomar decisiones y gestionar su propio aprendizaje de manera más efectiva.

Del mismo modo, la construcción del conocimiento se realiza a través de la interacción entre el estudiante y su entorno. Esto requiere que los estudiantes sean activos en el proceso de aprendizaje, lo que les permite desarrollar habilidades de autorregulación y metacognición esenciales para la autonomía.

Los estudiantes deben incorporar de manera progresiva, para regular su propio aprendizaje, el establecimiento de metas, la planificación, la ejecución y la evaluación sus propios procesos de aprendizaje (Valencia, 2020, pag 271). Al hacer esto, los estudiantes pueden desarrollar la autonomía necesaria para tomar decisiones y gestionar su propio aprendizaje de manera efectiva.

Esta teoría también enfatiza la importancia del aprendizaje colaborativo. Los estudiantes deben interactuar con sus compañeros y el profesor para construir conocimientos y resolver problemas. Al hacer esto, los estudiantes pueden desarrollar habilidades de comunicación, resolución de conflictos y trabajo en equipo esenciales para la autonomía.

El aprendizaje significativo aporta beneficios concretos para el desarrollo de habilidades sociales en los niños. En primer lugar, este tipo de aprendizaje ayuda a los estudiantes a comprender y retener mejor la información, lo que les permite desarrollar habilidades sociales más efectivas al interactuar con otros. Al mismo tiempo, fomenta la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, lo que favorece el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo (Moreno, 2019).

Asimismo, contribuye al desarrollo de habilidades de autorregulación, donde se incluyen procesos y funciones relacionadas con la metacognición y la organización para captar la información. Esto les permite gestionar mejor sus habilidades sociales, al brindarles herramientas para regular su comportamiento y adaptarse a diferentes situaciones de interacción (Moreno, 2019).

4.2.2. Teoría de la Motivación Intrínseca

Para Mora (2023) la motivación intrínseca se considera como el comportamiento donde el estudiante realiza algún tipo de actividad que le produce bienestar y satisfacción personal. Se encuentra en lo interno de la persona y se pone en función cuando el participante lo considera necesario. Se asocia con el desarrollo de la autonomía en tanto constituye una fuente de comportamiento que moviliza al sujeto.

La teoría de Ryan y Deci (2020) plantearon que la autodeterminación, establece que las necesidades psicológicas innatas de autonomía, competencia y relacionarse son claves para el desarrollo de la motivación intrínseca y el bienestar. Con la satisfacción de estas necesidades, las personas experimentan un incremento en su motivación propia y su salud mental. Por otro lado, la frustración de estas necesidades puede tener un efecto contrario.

La motivación intrínseca se ve afectada negativamente cuando se ofrecen recompensas extrínsecas o se imponen plazos y restricciones, pues esto erosiona la autonomía de las personas. En contraste, las situaciones que otorgan autonomía y permiten a las personas tomar decisiones y elegir sus propios cursos de acción pueden generar una motivación similar a la intrínseca.

El aprendizaje se plantea más efectivo y perdurable cuando está impulsado y asociado con intereses y motivaciones, en lugar de tener recompensas externas como las notas o las premiaciones. Los sustentos básicos de la teoría de la motivación intrínseca para la educación se basan en la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas de competencia, o sea, dominar ciertas habilidades, la de autonomía entendida como el control sobre propio aprendizaje y la de relación, sentirse conectado con los demás y tener un sentido de pertenencia (Ryan & Deci, 2020).

4.2.3. *La Teoría del desarrollo social de Vygotsky*

Vygotsky (1966) consideraba que el hombre es un resultado de la sociedad en que vive, pero como persona autodeterminada, lo cual se conoce como determinación histórico-social de lo psíquico. Para el autor, la construcción cognitiva está mediada socialmente e influenciada por la interacción social contenida en su historia y la presente. Los contenidos que el educador transmite al estudiante tienen un impacto en lo que el educando personaliza. Desde esta concepción el contexto social tiene un impacto significativo en el aprendizaje, teniendo mayor influencia que las actitudes y creencias.

Vygotsky sostiene que el desarrollo de la autonomía está estrechamente relacionado con la interacción social y el aprendizaje. Según su teoría sociocultural, el aprendizaje y el desarrollo cognitivo se producen a través de la interacción social y cultural. Este contexto social y cultural tiene un impacto significativo en el pensamiento y el comportamiento de las personas, incluyendo el desarrollo de la autonomía.

En esta teoría se aborda el concepto de "zona de desarrollo próximo" para referirse a la diferencia entre lo que un niño puede hacer por sí solo y lo que puede lograr con la ayuda de los adultos u otros niños más capaces. Al trabajar dentro de esta zona, el infante aprende y desarrolla nuevas habilidades, incluyendo la autonomía. Este proceso permite que el individuo avance más allá de sus capacidades actuales y adquiera nuevas competencias, incluyendo la capacidad de actuar de manera más autónoma (Vygotski, 1966).

Según Vygotsky, la "mediación" juega un papel fundamental en el desarrollo de la autonomía. En este proceso, adultos u otros compañeros más capaces brindan apoyo y orientación para que el niño pueda realizar tareas dentro de su zona de desarrollo próximo.

Este "andamiaje" facilita que el niño adquiera nuevas habilidades y competencias, incluyendo la capacidad de actuar de manera más autónoma.

De igual manera los procesos psicológicos superiores, como el pensamiento autónomo, se originan primero en el ámbito social y luego se personalizan a nivel individual a través del proceso de internalización. Por tanto, se remarca la importancia fundamental del lenguaje en el desarrollo cognitivo y la autonomía, pues el lenguaje permite a las personas representar el mundo, comunicarse y colaborar entre sí (Vygotski, 1966). Esto facilita que los individuos adquieran habilidades y conocimientos que luego pueden aplicar de manera autónoma.

4.3 Marco Legal

El siguiente proyecto de investigación se sustenta en las leyes y normas internacionales que abordan el tema de la educación y el desarrollo personal.

Desde la perspectiva de los derechos humanos, la UNESCO establece que resulta necesario ampliar el aprendizaje considerado de calidad en la primera infancia, lo cual permite concretizar el derecho a la educación y la promoción del aprendizaje permanente.

El Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 4 reconoce que, si se planifica correctamente, la AEPI es una forma importante de prepararse para la educación básica y uno de los factores niveladores más eficaces en lo que respecta a las oportunidades de aprendizaje a lo largo de toda la vida (UNESCO, 2022, p. 2).

La Unicef, como agencia encargada de defender y promover los derechos de los niños y niñas ha realizado múltiples guías y documentos para llamar la atención sobre la importancia y necesidad de ofrecer oportunidades educativas y culturales a todos los niños en la primera infancia:

Invertir en la educación de la primera infancia reduce las inequidades, rompe los ciclos de pobreza y crea sociedades capaces de responder a oportunidades emergentes. Es una herramienta esencial para alcanzar los ODS y garantizar el acceso a servicios de EPI de calidad, lo que a su vez es clave para mejorar el aprendizaje y los logros educativos, así como el desarrollo social (Unicef, 2023, p. 3).

Del mismo, la Constitución de la República del Ecuador (2008) expresa en el Artículo 26 que todos los ciudadanos tienen derecho a una educación de calidad.

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) hace referencia a los fines de la educación:

Art. 3.- Son fines de la educación: a. 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 (LOEI, 2017).

El Ministerio de Educación de Ecuador establece en el currículo para educación inicial, plantea la necesidad de “promover el desarrollo de la identidad en los niños con un sentido de pertenencia, reconociéndose como individuo con posibilidades y limitaciones y como parte de su hogar, su familia, su centro educativo y su comunidad” (Ministerio de Educación de Ecuador, 2014, p. 5).

4.4 La Gamificación como estrategia educativa

Durante el transcurso del tiempo, se han desarrollado estrategias de aprendizaje que utiliza la gamificación como eje principal. En la actualidad, esta tendencia ha cobrado especial fuerza, por los probados beneficios que aporta a los docentes y estudiantes.

La gamificación se utiliza de manera interactiva en los procesos de enseñanza-aprendizaje para estimular la motivación y fomentar la participación en el desarrollo de competencias, donde se ha considerado el uso del juego como herramienta en dichos procesos.

De esta manera, ha surgido la gamificación como una estrategia didáctica la cual busca que el proceso de aprendizaje se lleve a cabo de forma lúdica, motivando así al estudiante en su desarrollo general.

La gamificación se define como una estrategia educativa que busca integrar elementos y técnicas propias de los juegos en el entorno educativo, con el fin de promover aprendizajes significativos. Asimismo, se puede entender como la aplicación de ciertas características del juego para influir en el comportamiento de los seres humanos para motivarlos a materializar sus proyectos (De García, Pinto, & Saéz, 2021).

La gamificación implica el uso de estrategias y elementos característicos de los juegos para influir en las personas involucradas, lo cual genera motivación y fomenta comportamientos deseados. Este enfoque busca hacer que las dinámicas utilizadas se vuelvan más interesantes para los niños, aplicando así características del juego en contextos no lúdicos con el fin de promover la adopción de ciertos comportamientos (Iquise, 2020).

Por su parte Zatarain (2018) plantea que la gamificación, también es conocida como ludificación y se refiere al empleo de las características propias de los juegos en un sistema interactivo con el propósito de motivar y comprometer a los participantes mediante la utilización de estímulos que suelen asociarse a los juegos.

En este sentido, probablemente, la gamificación sea la herramienta tecnológica que más se haya utilizado, considerando los múltiples beneficios en su implementación (Pérez & Almela, 2018).

La importancia de la gamificación para el proceso de enseñanza aprendizaje actual radica en la utilización de la motivación hacia los sistemas educativos por parte del estudiante y del desarrollo de habilidades en el contexto social actual. Por tal motivo se considera que la gamificación es una de las estrategias pedagógicas más efectivas para promover el desarrollo integral de los niños, y al mismo tiempo promover el aprendizaje significativo.

La gamificación permite al niño cometer errores en un escenario creado de manera artificial para aprender de ellos y transferirlos a la vida real, utilizándolos para resolver los problemas de la vida cotidiana. Algunos autores, denominan este juego con intención como “juego serio” (Martínez & Ríos, 2019).

La utilización de estrategias de gamificación en el aula, con niños de 2-3 años permite desarrollar habilidades esenciales como la toma de decisiones, la resolución de problemas, la creatividad y la autorregulación (Orozco, 2023). Estas habilidades facilitarán la toma de control de su propio aprendizaje y sentar las bases para una mayor autonomía en el futuro.

En este sentido, se pueden diseñar juegos y actividades que les permitan resolver problemas, mediante la toma de decisiones y la exploración de manera autónoma. Los

rompecabezas, los juegos de roles o las construcciones son ejemplos de juegos que pueden promover estos comportamientos (Tuyume, 2020).

De igual manera, es importante que los educadores estén presentes orientando y brindando apoyo para retroalimentar el desempeño de los niños de 2-3 años cuando lo necesiten, pero sin imponer o suplantar el papel de los niños. Un recurso positivo es el elogio a sus logros y esfuerzos es lo cual fortalece su autoconfianza y los motiva a seguir desarrollando su autonomía.

También, es crucial involucrar constantemente a las familias en este proceso. Compartir información sobre el progreso y desarrollo de los niños, y proporcionar pautas para fomentar la autonomía en el hogar, permite crear un entorno coherente y enriquecedor que respalde el desarrollo de habilidades autónomas en los niños. Al combinar el apoyo y la retroalimentación en el aula con la participación activa de las familias, se crea un entorno propicio para que los niños de 2-3 años puedan desarrollar su autonomía de manera integral y sostenible (Luszczkiewicz, 2023).

4.4.1 Elementos típicos de la gamificación

Los elementos fundamentales que se presentan en la gamificación se agrupan en tres grupos. El primero de ellos se refiere a las mecánicas, o sea, al funcionamiento de los sistemas y las reglas para desarrollar el juego. El diseñador construye una actividad que facilita involucrar de manera efectiva y divertida al estudiante (De García, Pinto, & Saéz, 2021).

Las mecánicas facilitan la inclusión de los estudiantes en la actividad, pues construyen las experiencias para desarrollar nuevos saberes o perfeccionar los existentes, acatando las normas establecidas para ejecutar el juego permiten que las personas se involucren en la actividad, es decir son aquellas que construyen diversas experiencias

para mejorar los saberes y los componentes son las estrategias determinadas de las dinámicas y mecánicas del juego (Zambrano y otros, 2020).

El segundo elemento se refiere a la dinámica las cuales promueven las interrogantes en el participante. Por dinámicas se entienden el sistema de acciones que tienen lugar cuando el usuario cumple la mecánica del juego, aspecto que despierta su interés y participación en la actividad que desarrolla.

El tercer elemento se ha etiquetado indistintamente como componentes o estética, y se refiere al diseño y organización que hace emerger las vivencias de los participantes. Son aquellos componentes que facilitan la comprensión de las reglas del juego y constituyen la antesala para el surgimiento de las dinámicas. Se relaciona con el diseño visual, auditivo y motivacional que puede tener el usuario (García, 2019).

Otros aspectos relevantes en la gamificación incorporan la puntuación, la recompensa, el límite de tiempo, la competición y el cumplimiento de objetivos, los cuales se emplean para incrementar la motivación de los usuarios.

4.4.2 Beneficios de la gamificación como estrategia educativa

Los beneficios que aporta la gamificación han sido estudiados desde varias posturas y por diferentes autores.

La utilización adecuada de la gamificación influye en el aprendizaje y repercute de manera significativa en el rendimiento académico. Varios estudios confirman que la gamificación tiene efectos positivos en el aprendizaje cognitivo (Bevins & Howard, 2018). Expertos han demostrado que el aprendizaje se enriquece si se utiliza la gamificación (Kim & Castelli, 2021).

Otro beneficio asociado es el incremento de la motivación pues el uso de elementos propios de los juegos y de la tecnología digital hace que las tareas de aprendizaje resulten más atractivas y entretenidas (Alsawaier, 2018). De esta manera los contenidos de aprendizaje se tornan de aburridos a interesantes.

El incremento de los niveles de compromiso y la participación también se considera dentro de la gama de beneficios. Varias investigaciones revelan el aumento de la participación en las actividades docentes que incluyen gamificación, pues permite seleccionar libremente las opciones de respuesta y se considera como una alternativa de aprendizaje menos exigente (Pacheco, 2019).

Otro aporte considerable de la gamificación es el aprendizaje significativo pues los estudiantes asimilan los conocimientos de manera más efectiva, lo cual permite transferirlo a los contextos de desempeño cotidiano (Casado, 2019).

Al ejecutar las actividades con intención y participación voluntaria, se asocian los conocimientos a eventos agradables que pueden constituir modelos de actuación en escenarios diferentes, por lo cual el nuevo saber resulta más perdurable.

Del mismo modo, la gamificación potencia el trabajo cooperativo y la interacción al promover actividades que demandan colaboración para obtener determinados resultados. Similar situación ocurre con la competición, la puntuación, los turnos, la retroalimentación y los desafíos presentados, los cuales obligan al intercambio con los otros (Ortiz-Colón y otros, 2018).

Otro aporte relevante se encuentra en la motricidad de los estudiantes, quienes desarrollan destrezas y habilidades como resultado de la utilización de esta herramienta educativa (Rodríguez y otros, 2022). A esta situación tenemos que añadir el hecho de que

se pueden promover valores positivos y la práctica de hábitos para estilos de vida saludables (Magaña, 2019).

Los beneficios que puede aportar la gamificación al proceso educativo son innumerables, prácticamente se puede desarrollar cualquier actividad mediante esta novedosa herramienta. La clave para el éxito radica en la utilización que se haga del recurso y en la forma que sean diseñadas las actividades lúdicas.

Mediante la gamificación no solo se fomenta el aprendizaje de contenidos curriculares, sino que se promueve el desarrollo de elementos de la personalidad y la esfera afectiva del estudiante, como el caso de la autoestima, la responsabilidad, la motivación, entre otros.

Si bien, esta variante ha encontrado detractores que se oponen a su utilización por suponer que es una forma amena pero no necesaria para que ocurra el aprendizaje. El uso de la gamificación encuentra cada vez más seguidores y ha demostrado que puede ofrecer valiosos beneficios para promover estilos de aprendizajes sustentados en la autonomía y participación activa del estudiante.

4.5. La autonomía en niños de 2 y 3 años

La educación de la autonomía desde las etapas iniciales de vida sustenta las bases para un aprendizaje desarrollador; teniendo en cuenta que posibilita a los niños que se muestren más confiados y seguros de sí mismos, así como de sus capacidades. Esto al mismo tiempo les permite aprender a valorar las situaciones y las probabilidades de éxito o fracaso según el caso. Por el contrario, un niño dependiente va a requerir ayuda permanente y demuestra poca iniciativa (Moreira, Marin, & Vera, 2021).

La autonomía como concepto proviene de la filosofía y psicología del desarrollo, siendo entendida como la habilidad para imponer las propias normas de comportamiento, sin que medien influencias externas o sociales. Este término hace referencia a la regulación comportamental, las cuales surgen de la propia persona.

Según Almudena (2021) constituye la libertad de decisión pues las prohibiciones no son tenidas en cuenta. La persona tiene la capacidad para razonar y decidir en función de la moral, aquel comportamiento más adecuado según el escenario o situación específica.

Demostrar autonomía, significa que la persona tiene libertad para pensar, contextualizado y con sentido crítico. Demuestra madurez y responsabilidad en su actuar. Por tal motivo se supone que mientras mayor sea el abanico de conocimientos, más elevadas serán las posibilidades de actuar con autonomía (García, 2021).

Los niños con mayor autonomía, actúan sin presión y no se sienten amenazados o inseguros, por lo cual realizan sus actividades con mayor confianza y precisión, incluso pueden llegar a prever la ocurrencia de algún inconveniente o problema. De tal manera, los infantes con autonomía logran dirigir su aprendizaje exitosamente, lo cual promueve el desarrollo personal lógico (Fierro, 2018).

Según Piaget (1996) la autonomía puede entenderse como un aprendizaje social cuyo carácter es liberador. La utilización de las habilidades personales para asimilar y afrontar nuevos saberes mediante la elección en la toma de decisiones, independientemente de las presiones externas, y cuyo resultado deviene en la promoción de la seguridad y creatividad.

Para apoyar y potenciar la autonomía del niño se deben tener en cuenta tres ejes básicos. Primeramente, es fundamental interpretar las señales que van exteriorizando los

niños, lo cual va a facilitar el establecimiento de relaciones sanas y respetuosas, fundamentadas en el amor y la afectividad responsable. La autonomía es contraria a la heteronomía. Apoyar la autonomía en la infancia no sólo ayuda a los bebés y niños pequeños a desarrollar estrategias de autorregulación, sino que es un indicador clave del desarrollo de prácticas de gestión temprana relacionadas (Falk, 2018).

En este sentido, la autonomía puede resumirse como el conjunto de habilidades para valerse por sí mismo, las cuales encuentran expresión en la vida cotidiana. En la elección consiente de un comportamiento responsable se favorece al máximo la posibilidad de éxito y aprendizaje funcional.

Las acciones socializadoras permiten el actuar responsable estableciendo un orden de prioridades de tipo colectiva (Vygotski, 1966).

Durante los años iniciales de vida los niños van incorporando y desarrollando diversas capacidades que les permitirán ser más autónomos, lo cual traerá como resultado mejoras en la autoestima y motivación por el aprendizaje. Los ambientes escolares confiables y caracterizados por el respeto mutuo, la libertad de elección y la cooperación entre iguales, favorece la formación de ciudadanos autónomos.

Las actividades educativas en la primera infancia encuentran un sustento sólido en el juego o lúdica. Recordemos que hasta los seis años de edad la actividad rectora para el desarrollo es precisamente el juego, por tal motivo la importancia de su utilización para fomentar la autonomía en la infancia.

Según Jiménez (2018), el juego fomenta el desarrollo psicosocial y promueve la adquisición de nuevos conocimientos. Las actividades que se diseñan constituyen una especie de unión entre lo agradable y lo útil.

Para lograr el desarrollo de la autonomía, resulta imprescindible trabajar la independencia emocional, lo cual demanda superar la etapa donde la aprobación de los demás es necesaria, así como es fundamental desarrollar habilidades y destrezas para la resolución de problemas que permitan, en correspondencia con cada etapa evolutiva, concluir con éxito un ejercicio sin pedir colaboración externa (Mena, 2018). En la infancia temprana resulta fundamental el desarrollo de la motricidad, la cual va a permitir al niño actuar con libertad y autonomía sin requerir la ayuda del adulto.

Las exigencias laborales de la mayoría de los padres producen en estos la sensación de que tienen poco tiempo para satisfacer todas las necesidades de sus hijos y ayudarlos con todo. Por eso resulta necesario fomentar la autonomía durante las edades tempranas, para el desarrollo futuro de los niños.

La autonomía como proceso comienza en los primeros años de vida. Los niños suelen demostrar altos niveles de dependencia y una capacidad limitada para solucionar problemas simples. El papel de los padres y la familia en sentido general, resulta determinante para que alcancen su total independencia (Chambergó & Chambergó, 2019).

Debemos tener en cuenta que para lograr la autonomía es necesario la interacción entre los iguales y el profesor, quien juega un papel orientador y facilitador para que el proceso tenga lugar.

4.5.1 Importancia del desarrollo de la autonomía en los niños de 2 y 3 años

Cualquier esfuerzo educativo que se realice en la primera infancia es totalmente válido y aportará beneficios a corto y largo plazo, no solo para el estudiante sino para la sociedad. Algunos autores consideran que el desarrollo infantil temprano deviene una vía poderosa para que la sociedad sienta las bases de la equidad. Al respecto, no es casual

encontrar temas como el desarrollo infantil de la primera infancia en agendas internacionales (Cabrera & Dupeyron, 2019).

Con el aumento de la autonomía en los niños se garantiza la ejecución de acciones de manera confiada y segura, lo cual repercute en el desarrollo de su personalidad. Se puede generar confianza, autoestima y destrezas motrices, entre otras.

Por tal motivo, el Ministerio de Educación de Ecuador, establece como uno de los objetivos principales el logro del aumento de la autonomía y la identidad. En este sentido, establece como dos esferas de aprendizaje.

Resulta conveniente trabajar las actitudes que permitan las relaciones con el medio, fomentando la creatividad y expresión libre, así como el desarrollo de la motricidad, lo cual contribuye a su esquema corporal y coordinación de movimientos (Ministerio de Educación de Ecuador, 2014).

En esta etapa el niño logra desarrollar y fortalecer su identidad mediante el dominio de sus cualidades, las cuales le permiten diferenciarse del resto. Del mismo modo, el incremento de la autonomía se expresa en la independencia para realizar acciones como vestirse, asearse y utilizar utensilios para la alimentación fundamentalmente. También, se fomenta la convivencia, lo cual posibilita la interacción con los demás y el respeto a las normas grupales, las diferencias individuales y mejora sus niveles de empatía (Maldonado, 2021).

La autonomía promueve la adquisición de habilidades para resolver los problemas de la vida cotidiana. Fomenta la autorregulación y la creatividad, además de la seguridad y motivación que expresan los niños por su aprendizaje.

Con el desarrollo de la autonomía infantil se promueve la adquisición de habilidades y destrezas para su desenvolvimiento de manera independiente y poder decidir por ellos mismos. Dentro de las principales razones por las cuales resulta fundamental el desarrollo de la autonomía se encuentra, el fortalecimiento de su autoestima, pues al permitir que los niños realicen tareas ellos mismos, se les brinda la oportunidad para desarrollar confianza en sus propias habilidades. Esto les ayuda a sentirse con la suficiente confianza para enfrentar y superar los desafíos que se les presentan. Esta sensación de logro y dominio personal contribuye significativamente al fortalecimiento de su autoestima (González, Pacheco, & Vergaray, 2021).

Del mismo modo, se fomenta la responsabilidad, pues en la medida que los niños comienzan a asumir pequeñas responsabilidades, como asearse solos, vestirse por sí mismos o guardar sus juguetes, aprenderán la importancia de cumplir con ciertas tareas. Este proceso les prepara para asumir responsabilidades más grandes a medida que van creciendo. Cuando los niños se hacen cargo de sus propias obligaciones, desarrolla un sentido de compromiso y disciplina que les servirá en el futuro. Además, al cumplir con sus deberes, los niños experimentan un sentimiento de logro y satisfacción personal, lo que contribuye a fortalecer su autoestima y su sentido de responsabilidad (Castillo, 2020).

La motricidad es otro aspecto que también se desarrolla pues al realizar actividades cotidianas como abrocharse los botones, ensartar o servir agua en los vasos, refina la ejecución de la motora fina y gruesa. Estas habilidades son fundamentales para el crecimiento físico y la coordinación de los niños. Al practicar estas actividades, los niños mejoran su capacidad para controlar sus movimientos y desarrollan una mayor destreza en sus acciones, lo que les permite realizar tareas más complejas y complejas (Marín, 2021).

Al ser capaces de realizar tareas de manera independiente, los niños experimentan un aumento en su seguridad y una disminución en su dependencia de los adultos. Esto les permite desarrollar una mayor autonomía emocional. Al sentirse más seguros y capaces de manejar sus propias necesidades, los niños pueden enfocarse en la resolución de problemas y la gestión de sus emociones de manera más efectiva.

El apoyo y la orientación de los adultos en este proceso es crucial a los niños se les debe brindar oportunidades para que desarrollen su autonomía, alentándolos a tomar decisiones simples y ofreciéndoles opciones limitadas, las cuales irán aumentando paulatinamente. Al mismo tiempo, es fundamental brindar apoyo y orientación cuando sea necesario. Este enfoque les permite aprender a tomar decisiones y a manejar situaciones de manera efectiva. El fomento de la autonomía en esta etapa temprana sentará las bases para un desarrollo saludable y seguro en etapas posteriores de la vida (Bernard, Melendro, & Goig, 2020).

4.5.2 Estrategias para desarrollar la autonomía en edades temprana

Para fomentar la autonomía en las edades tempranas debe considerarse una serie de elementos que facilitan y garantizan el éxito en los objetivos propuestos.

El primer elemento se refiere al ambiente, el cual debe ser accesible y seguro, adaptados a las necesidades de los niños para que se sientan cómodos y sientan curiosidad por explorar. Otro elemento fundamental es la estimulación del juego independiente facilitando juguetes y objetos adecuados para su edad. Generar actividades donde se ofrezca la posibilidad de tomar decisiones para resolver problemas simples (Sánchez & Rivas, 2023).

Debemos tener en cuenta que durante el proceso pueden aparecer ciertas barreras que dificulten el proceso, como son la dependencia de los padres, el miedo al fracaso, la

sobreprotección o el desconocimiento por falta de oportunidades para la estimulación (Cacao & Quijije, 2023).

En este punto resulta necesario resaltar la utilización de alternativas para reforzar los comportamientos deseados como son reconocer los logros y el esfuerzo realizado, reconociendo los avances que realice.

Las destrezas consideradas para los niños de edades tempranas, se expresan en el nivel progresivo del desarrollo individual y su aprendizaje, donde se pretende establecer un sistema de estimulación que promueve al máximo sus habilidades (Lopera, 2020)

En este sentido resulta determinante que los adultos no interfieran para que los niños no cometan errores ni les impidan aprender de sus fracasos. Es fundamental permitir que los niños se equivoquen y sean conscientes de los errores cometidos, lo cual les brinda la oportunidad de desarrollar una mayor autonomía y confianza en sí mismos.

Al enfrentarse a situaciones de prueba y error, los niños aprenden valiosas lecciones sobre cómo resolver problemas y superar desafíos. Esta experiencia les ayuda para fortalecer la resiliencia y estimula la creencia en sus propias capacidades. En lugar de protegerlos de los errores, los adultos deben alentar a los niños a asumir riesgos controlados y aprender de sus experiencias, fomentando así su crecimiento personal y su desarrollo de la autonomía (Cayo, Coronel, & Loayza, 2022).

Es importante enseñar a los niños, a realizar tareas cotidianas de manera independiente, como vestirse, asearse, alimentarse u organizar la habitación. Esto les permite sentirse útiles y capaces, fomentando el desarrollo de su autonomía.

Del mismo modo, es vital respetar las decisiones de los niños. Los adultos deben dejar que los niños tomen decisiones simples, como elegir la ropa o qué jugar. Esto les

permite desarrollar su capacidad para tomar decisiones y ser autónomos. Al respetar las decisiones de los niños, se les brinda la oportunidad de practicar y fortalecer sus habilidades de toma de decisiones.

El adulto comprometido con el aprendizaje autónomo de los niños, debe fomentar el aprendizaje de nuevas habilidades, proporcionando nuevas experiencias para ello. Los adultos deben motivar a los niños a realizar las tareas diarias por sí mismos para aprender nuevas habilidades. Cuando los niños tienen la oportunidad de aprender y practicar habilidades prácticas, experimentan un sentido de logro y competencia. Según sea el arsenal de habilidades para responder a las exigencias de la vida cotidiana, mayor será su capacidad de respuesta ante nuevas situaciones (Falk, 2018).

De igual manera, los adultos deben brindar apoyo a los niños en cuanto a sus intereses y motivaciones. Al hacerlo, los niños se sienten más independientes y confiados en sí mismos, ya que tienen la oportunidad de explorar y desarrollar sus habilidades y talentos. Además, es importante no suplantar el papel de los niños y no hacer las cosas por ellos, sino permitirles aprender a hacerlas. Al dejar que los niños se encarguen de sus propias tareas y proyectos, se les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades y autonomía.

Para crear entornos de aprendizaje que fomenten la autonomía, es fundamental diseñar espacios que se adapten a las necesidades individuales de los niños. Esto se logra mediante la flexibilidad y la personalización, permitiéndoles tener un mayor control sobre su propio aprendizaje (López & Flores, 2022). La gamificación puede ser utilizada para adaptar los contenidos educativos a las necesidades específicas de cada estudiante, lo que a su vez fomenta una mayor independencia y compromiso con el aprendizaje.

Los proyectos deben ser diseñados para que los estudiantes trabajen de manera colaborativa y autónoma, lo que les permite desarrollar habilidades críticas y de autoevaluación. La evaluación debe ser flexible y adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, utilizando métodos que fomenten la reflexión y la autoevaluación.

5. Metodología

5.1 Área de estudio

La presente investigación se desarrolló en la escuela de Educación Básica Filomena Mora De Carrión se encuentra ubicado en la provincia de Loja, en el cantón Loja de la parroquia Sucre. Es un centro educativo de Ecuador perteneciente a la Zona 7 geográficamente es un centro educativo urbano, su modalidad es Presencial en jornada Matutina, con tipo de educación regular y con nivel educativo: Inicial y EGB.

Institución educativa que obtiene sus recursos para desarrollar sus actividades (Sostenimiento) de manera Fiscal, está en el régimen escolar Sierra y se puede llegar al establecimiento de manera terrestre. Tienen un total aproximado de 21 docentes y 458 estudiantes.

Ubicación y contexto: La Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión se encuentra ubicada en la zona 7, provincia de Loja, cantón y parroquia Loja, específicamente en la parroquia Sucre. Es una institución educativa fiscal de sostenimiento, con un área urbana de funcionamiento y régimen escolar Sierra. La modalidad de enseñanza es presencial y la jornada matutina.

Infraestructura y personal: La escuela cuenta con un edificio propio y una vía de acceso terrestre. El equipo docente está compuesto por 20 mujeres y 1 varón, para un total de 21 profesionales de la educación. La matrícula actual es de 458 estudiantes, divididos en 251 niñas y 207 niños.

Oferta educativa: La institución ofrece educación inicial y educación general básica (EGB), brindando a los niños y niñas de la comunidad una formación integral y de calidad.

Datos relevantes:

Código de institución educativa: 11H00208

Tipo de educación: Educación Regular

Nivel de educación: Inicial y EGB

Sostenimiento: Fiscal

Jurisdicción: Intercultural

Tenencia de inmueble/edificio: Propio

Padrón oficial: 2021 – 2022

Croquis de la unidad educativa



Figura 1 Croquis de la unidad educativa <https://maps.app.goo.gl/V8fernL9RkS7HYnf9>

5.2 Procedimiento

La recolección de información se plantea utilizando algunos instrumentos de corte cualitativo como la entrevista semiestructurada, y la observación no participante para definir los niveles de autonomía en los niños de 2 y 3 años de la escuela Filomena Mora Carrión.

5.3 Diseño

La metodología propuesta es de tipo no experimental con corte transversal pues, no existirá manipulación de las variables. Se establece un diseño de investigación transversal, pues se evalúa el fenómeno en cuestión en un determinado lapso de tiempo, por lo que se les suele llamar en algunos contextos como “estudios de prevalencia” (Cvetkovic y otros 2021).

Del mismo modo, la investigación se enmarcará bajo el enfoque cualitativo desde la investigación acción participativa pues de forma estructurada se recopilará información directa de los actores sociales, consolidando la participación activa, su finalidad es comprender y resolver problemáticas específicas de una colectividad vinculadas a un ambiente (grupo, programa, organización o comunidad) frecuentemente aplicando la teoría y mejores prácticas de acuerdo con el planteamiento.

Pretende aportar información para guiar y orientar la toma de decisiones para proyectos, procesos y reformas estructurales. En segundo lugar, se pretende, favorecer el cambio social, transformar la realidad social, educativa, económica y que las personas tomen conciencia de su papel en ese proceso de transformación.

La recolección de información se plantea utilizando algunos instrumentos de corte cualitativo como la entrevista semiestructurada, y la observación no participante para

definir los niveles de autonomía en los niños de 2 y 3 años de la escuela Filomena Mora Carrión

El alcance de la investigación será de tipo exploratoria y descriptiva. Según Hernández Sampieri (2014) los procesos exploratorios se emplearán con el propósito de estudiar un tema novedoso donde se pretende profundizar en las diferentes aristas del fenómeno.

Por su parte, la investigación descriptiva se encarga de explicar detalladamente las propiedades de un conjunto o fenómeno, lo cual posibilita definir y predecir el comportamiento, para lo cual se utiliza criterios sistemáticos que pueden ser comparados con otras fuentes (Martínez, 2018).

Este estudio medirá la relación de las variables: influencia de la gamificación y desarrollo de la autonomía.

5.4 Métodos

Se utilizará el método analítico para descomponer el proceso de desarrollo de la autonomía y determinar la influencia que pudiera ejercer la gamificación, analizar sus componentes de manera individual e identificar aquellos que resultan claves en la comprensión profunda de sus relaciones (Babbie, 2014).

El método Inductivo-deductivo permitirá contrastar los resultados obtenidos durante la aplicación de la estrategia educativa con la base teórica definida y poder analizarlos aplicando la lógica y el razonamiento (Creswell & Clark, 2015).

5.5 Técnicas

La Entrevista semiestructurada

Es aquella en la que, como su propio nombre indica, el entrevistador despliega una estrategia mixta, alternando preguntas estructuradas y con preguntas espontáneas. Las entrevistas semiestructuradas ofrecen al investigador un margen de maniobra considerable para sondear a los encuestados, además de mantener la estructura básica de la entrevista. Teniendo en cuenta la estructura, el investigador puede seguir cualquier idea o aprovechar creativamente toda la entrevista (Ceron, 2006).

En la presente investigación se aplicará la entrevista a 1 profesora de la ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FILOMENA MORA DE CARRIÓN, los cuales trabajan con los niños que cuya edad oscila entre los 2-3 años.

Ficha de observación no participante

Con el fin de evaluar el impacto de la gamificación en el desarrollo de la autonomía infantil, se llevó a cabo una observación participante en aulas de inicial I. Siguiendo los postulados de Hernández Sampieri (2006), se registraron de manera sistemática las interacciones de los niños con diferentes materiales lúdicos diseñados para fomentar la toma de decisiones y la resolución de problemas. Previamente, se realizó una definición precisa de las variables involucradas, garantizando así la validez y confiabilidad de los datos obtenidos

La presente Ficha de Observación se aplicó a ocho niños de nivel inicial I de la ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FILOMENA MORA DE CARRIÓN,

5.6 Instrumentos

Entrevista

La entrevista diseñada consta de 10 preguntas que pueden incorporarse o suprimirse según se considere necesario, permitirá explorar los niveles de desarrollo de autonomía de los niños y las estrategias preferidas para desarrollar la autonomía.

Guía de observación

Se utilizó la ficha de observación o para recoger información sobre el desarrollo de la autonomía en los niños. Teniendo en cuenta la edad, esta ficha será completada por el investigador con ayuda del docente y los elementos que observe en las diferentes sesiones

5.7 Unidad de estudio

5.7.1 Población

La población estuvo conformada por una docente y los estudiantes del nivel inicial I de la escuela ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FILOMENA MORA DE CARRIÓN

5.7.2 Muestra

Al hablar en metodología de la investigación de población del estudio, se entiende aquel conjunto de elementos que comparten una característica común (Luna, 2018). Al mismo tiempo, Hernández-Sampieri y otros (2023), destacan que la población puede ser finita o infinita, dependiendo de si es posible numerar todos los elementos que la componen.

Para los efectos de la investigación se trabajará con una muestra de 8 niños y 1 profesores de la Escuela De Educación Básica Filomena Mora De Carrión.

Tabla 1 Población y Muestra

Unidad Educativa				
Paralelos	Estudiantes		Total	Docente
	Hombres	Mujeres		
	6	2	8	1
TOTAL	6	2	8	1

Nota: Datos obtenidos de la Escuela Filomena Mora Carrión

Criterio de inclusión Los estudiantes presentar problemas para adquirir su autonomía.

Criterio de exclusión algunos estudiantes no presentan dificultades al momento de adquirir su autonomía

5.8 Procesamiento de datos

Este apartado tiene como objetivo principal la recopilación de información cualitativa. Para ello, se aplicaron dos instrumentos: una entrevista semiestructurada con cinco preguntas abiertas dirigida a las docentes del nivel inicial y una ficha de observación con cinco ítems aplicada a los estudiantes de inicial I, ambos en la escuela de Educación Básica Filomena Mora Carrión.

6. Resultados

En este apartado se describe el proceso de análisis realizado sobre los datos obtenidos mediante los instrumentos de investigación diseñados para el estudio, como la entrevista y la ficha de observación. El objetivo principal fue realizar un análisis exhaustivo y sistemático de la información recolectada, tomando como base las dos variables de estudio definidas en la investigación.

El análisis de los datos se llevó a cabo siguiendo un enfoque cualitativo, el cual busca comprender e interpretar significados a partir de datos no numéricos. Para ello, se adoptaron las siguientes estrategias:

Triangulación de la información: Se combinó la información obtenida de las entrevistas y las fichas de observación, con el fin de obtener una visión más completa y robusta de los hallazgos.

Categorización: Se identificaron y definieron categorías temáticas que emergieron de los datos, agrupando información relacionada en torno a conceptos o ideas clave.

6.1 Triangulación de datos

Según Denzin y Lincoln (2000) definen la triangulación de datos como la convergencia de diversos métodos de investigación para estudiar un mismo fenómeno. Esta estrategia metodológica busca fortalecer la comprensión, reducir sesgos y aumentar la validez de los hallazgos.

Enfatizando lo señalado por los autores citados, la triangulación no se presenta como una fórmula rígida, sino como un proceso flexible que se amolda a las necesidades

específicas de cada investigación. La selección de métodos y su combinación dependerá del fenómeno en estudio, los objetivos planteados y las características del contexto.

Triangulación de datos variable Independiente

Variable independiente la gamificación como estrategia educativa (ver tabla 2)

Tabla 2 Variable Independiente

Variable 1	Entrevista (preguntas)	Descripción (Respuesta Textual de entrevista)	Ficha de Observación	Descripción textual ficha de observación	Descripción Conceptual	Interpretación por variables y por pregunta
La gamificación como estrategia educativa	PREGUNTA 1 ¿Qué entiende por gamificación y cómo la aplicaría en el contexto de la educación infantil?	La gamificación es una manera de usar juegos y actividades lúdicas para hacer el aprendizaje más divertido y que los niños se sientan motivados y felices de aprender. Con los niños pequeños lo uso para convertir las clases en un juego donde los niños ganan puntos, insignias o recompensas. Por ejemplo, acumulamos los puntos obtenidos después de lograr completar una	¿Muestra el niño interés y motivación por participar en el juego gamificado?	Los niños observados siempre mostraron un gran interés en la actividad gamificada. Durante la observación, se pudo apreciar que la docente a cargo implementó una actividad de reconocimiento de números utilizando una computadora. Los estudiantes debían buscar y encontrar el número	La gamificación La gamificación, también conocida como ludificación, es una estrategia de enseñanza que utiliza elementos de juegos en contextos no lúdicos para aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes. En otras palabras, se trata de aplicar mecánicas, dinámicas y elementos de diseño de juegos en entornos educativos para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo	Los resultados del análisis indican que la docente en cuestión utiliza la gamificación como estrategia educativa de manera efectiva. Se observa que implementa elementos de juegos en el aula y que posee el conocimiento teórico necesario para fundamentar su práctica.

		tarea, los puntos son pegativas que se acumulan para colocarlas en un tablero de puntuaciones		solicitado, lo que generó un alto nivel de entusiasmo e involucramiento en la clase		
La gamificación como estrategia educativa	PREGUNTA 2 ¿Cuáles cree que son los principales beneficios de la gamificación para los niños de 2 y 3 años?	Los principales beneficios de la gamificación es que genera participación activa a manera de una competencia sana y en base a los resultados podemos ofrecer retroalimentación inmediata, además incrementa la motivación e interés, permite que los niños trabajen juntos y cooperen entre ellos.	¿Adapta el educador el juego gamificado a las necesidades y ritmos de aprendizaje de los niños?	La docente observada casi siempre adapta el juego gamificados de acuerdo a las necesidades del niño ya que, en la actividad observada, que consistía en escuchar y reconocer sonidos de animales, demuestra la capacidad del docente para adaptar un juego gamificado a las necesidades de sus estudiantes. La dinámica de premiar al niño que más sonidos reconociera incentiva la	La gamificación como estrategia educativa Kapp, K. M. (2013): Enfatiza la importancia de alinear los elementos de la gamificación con los objetivos de aprendizaje para garantizar su efectividad. Propone un modelo de diseño de gamificación que incluye: Definición de objetivos: Establecer claramente qué se quiere lograr con la gamificación. Selección de la audiencia: Identificar las características y necesidades de los estudiantes a los que se dirige la gamificación. Diseño de la mecánica: Seleccionar los elementos	La docente observada demuestra fortalezas importantes en cuanto a su conocimiento teórico y entusiasmo por la gamificación. Sin embargo, también se identifican algunas debilidades relacionadas con la adaptación de las actividades gamificadas a las necesidades individuales de los estudiantes y la implementación de estrategias específicas para su aplicación efectiva. Es importante recordar que la gamificación es una herramienta que debe utilizarse de manera adecuada y contextualizada para que sea efectiva. La docente debe tener en cuenta las características y necesidades específicas de sus estudiantes al diseñar e implementar actividades gamificadas.

				<p>participación y el aprendizaje de todos los estudiantes.</p>	<p>de juego adecuados para motivar y enganchar a los estudiantes.</p> <p>Desarrollo de la historia: Crear una narrativa atractiva que contextualice el juego y dé sentido a las acciones de los jugadores.</p> <p>Implementación de la tecnología: Seleccionar las herramientas y plataformas adecuadas para dar vida a la gamificación.</p> <p>Evaluación y análisis: Medir el impacto de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes y realizar ajustes según sea necesario.</p>	
--	--	--	--	---	---	--

Nota: Triangulación de datos recopilados en la entrevista a la docente y ficha de observación aplicada a niños de la Escuela Filomena Mora Carrión Escuela

Elaborado por: Blanca Soto – 2024

Triangulación de datos variable 2

Variable Dependiente La autonomía (Ver tabla 3)

Tabla 3 Variable Dependiente

Variable 1	Pregunta Entrevista	Descripción Respuesta Textual	Ficha de Observación	Descripción textual ficha de observación	Descripción Conceptual	Interpretación por variables
La autonomía en niños de 2 a 3 años	PREGUNTA 3 ¿Qué estrategias utiliza como docente para promover la autonomía de los niños?	Como docente de preescolar, promover la autonomía es de mis prioridades, es por ello por lo que dentro de la escuelita ya establezco rutinas claras que los niños entienden y pueden seguir. Estas actividades diarias les generan confianza y pueden realizarlas por si solos después de tener una guía e indicarles paso a	¿El educador le brinda al niño oportunidades para tomar decisiones autónomas?	El docente observado Siempre demuestra una práctica educativa que empodera a los niños a través de la toma de decisiones, brindándoles oportunidades para desarrollar su autonomía, autoestima y habilidades para la vida. Elección de canciones: El docente permite a los niños elegir las canciones que desean cantar,	Según la propuesta pedagógica de María Montessori, la autonomía en los niños de 2 a 3 años reviste una importancia fundamental en su desarrollo integral. Montessori (2013) concibe la autonomía como la capacidad del niño para realizar de manera independiente sus propias acciones y tomar decisiones, sin depender constantemente de la intervención de los adultos. En la etapa de los 2 a 3 años, los niños se encuentran en un proceso de adquisición de habilidades de	De acuerdo al análisis de la entrevista la docente entrevistada destaca la importancia de promover la autonomía en los niños de preescolar y menciona estrategias concretas que implementa en el aula para lograrlo. En ficha de observación realizada confirman que la docente pone en práctica lo mencionado en la entrevista, brindando a los niños oportunidades para tomar decisiones autónomas en diferentes situaciones. En conclusión, la docente entrevistada demuestra un compromiso con el desarrollo de la autonomía en los niños de preescolar. Las estrategias que implementa son coherentes con los principios de la educación de

		<p>paso como hacerlas. Además, el aula y los recursos están de manera accesible para los niños estantes a su altura etiquetados con imágenes que les ayudan a recordar las cosas.</p>		<p>fomentando su autonomía y expresión personal.</p> <p>Autonomía para ir al baño: Se observa que el docente respeta la autonomía de los niños al momento de ir al baño, permitiéndoles ir solos si así lo desean o acompañándolos si lo requieren.</p> <p>Elección de juguetes: Durante el juego, el docente brinda a los niños la libertad de escoger con qué juguetes desean jugar, promoviendo su iniciativa y creatividad.</p>	<p>autogestión, que les permiten asumir un rol cada vez más activo en su aprendizaje y en la satisfacción de sus necesidades básicas. Montessori destaca que el desarrollo de la autonomía en esta edad se manifiesta, por ejemplo, en la capacidad del niño para vestirse y desvestirse, alimentarse, asearse y, en general, hacerse cargo de sus propios cuidados personales.</p>	<p>constructivista y promueven el desarrollo integral de los niños.</p>
	PREGUNTA 4	<p>Por ejemplo, asignar tareas en</p>	<p>Los niños resuelven</p>	<p>De los niños observados</p>	<p>Según la perspectiva de Noemí Martínez (2021),</p>	<p>De acuerdo al análisis puede evidenciar que estos hallazgos</p>

<p>La autonomía en niños de 2 a 3 años</p>	<p>¿Qué actividades considera que pueden fomentar el desarrollo de la autonomía?</p>	<p>el aula como repartir material, recoger los juguetes, arreglar los cuentos, lavarse las manos, cepillarse los dientes, vestirse, desvestirse, guardar sus cosas en la mochila. También hacer juego de roles, proyectos y muchas actividades al aire libre</p>	<p>problemas simples sin ayuda</p>	<p>siempre son capaces de resolver problemas simples sin ayuda en diversas actividades cotidianas, como: Colocarse los zapatos solos Abrir su mochila Sacarse la chompa y guardarla</p>	<p>reconocida especialista en psicología infantil, fomentar el desarrollo de la autonomía en niños de 2 a 3 años es fundamental para su crecimiento integral. Martínez concibe la autonomía como la capacidad del niño para tomar decisiones, resolver problemas y actuar de manera cada vez más independiente, de acuerdo a sus propias necesidades e intereses.</p>	<p>reflejan que los niños de 2 a 3 años evaluados han desarrollado un nivel significativo de autonomía, lo cual se manifiesta en su capacidad para realizar tareas básicas de manera independiente, sin requerir la intervención constante de los adultos. Este tipo de habilidades de autogestión y resolución de problemas simples son indicadores clave del desarrollo de la autonomía en la primera infancia, tal como lo señalan los autores consultados. Estas observaciones brindan evidencia concreta sobre los progresos que los niños van alcanzando en la adquisición gradual de su autonomía</p>
---	--	--	------------------------------------	--	---	---

Nota: Triangulación de datos recopilados en la entrevista a la docente y ficha de observación aplicada a niños de la Escuela Filomena Mora Carrión

Elaborado por: Blanca Soto – 2024

Variable dependiente e independiente (ver tabla 4)

Tabla 4 Variable dependiente e independiente

	<p>PREGUNTA 5</p> <p>¿Cómo cree que la gamificación puede ayudar a los niños de 2 y 3 años a desarrollar su autonomía?</p>	<p>Debido a que la gamificación motiva a los niños intrínsecamente los niños toman la iniciativa y están comprometidos en sus tareas lo que es un primer paso para fomentar su autonomía. Se les debe permitir tomar decisiones dentro del juego, enfrentar desafíos nuevos que puedan resolver y crear un entorno donde puedan experimentar y aprender por si mismos</p>	<p>¿Crea el educador un ambiente positivo y motivador para el juego gamificado?</p>	<p>La docente observada demuestra una clara comprensión de la importancia de crear un ambiente motivador en el aula. Las estrategias que implementa fomentan la participación activa, el aprendizaje efectivo y el desarrollo integral de los niños. La observación descrita proporciona evidencia clara de que la docente crea un ambiente motivador que ayuda a los niños a aprender</p>	<p>egún la perspectiva de Natalia Arias (2022), experta en psicopedagogía infantil, la gamificación es una estrategia educativa que puede resultar altamente eficaz para fomentar el desarrollo de la autonomía en niños de 2 a 3 años. Arias define la gamificación como el uso de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos que no son puramente lúdicos, con el objetivo de motivar, involucrar y potenciar el aprendizaje de los participantes.</p> <p>En el caso específico del desarrollo de la autonomía en la primera infancia, Arias señala que la gamificación puede ser una herramienta valiosa, ya que permite crear entornos de aprendizaje atractivos, desafiantes y significativos para los niños. Al</p>	<p>Después de haber concluido con la última pregunta de investigación se pudo evidenciar son coherentes con los planteamientos de Arias, quien enfatiza que, en el caso de niños pequeños, la gamificación debe estar cuidadosamente diseñada para respetar sus características evolutivas y necesidades específicas. La evidencia presentada en la ficha de observación sugiere que la docente logra crear un entorno positivo y motivador que favorece el aprendizaje y desarrollo de la autonomía de los niños.</p> <p>En conjunto, las respuestas analizadas reflejan una visión integral sobre cómo la gamificación puede contribuir al desarrollo de la autonomía en niños de 2 a 3 años. Se destaca la importancia de diseñar actividades lúdicas y desafiantes que permitan a los niños tomar decisiones, resolver problemas y aprender de manera cada vez más autónoma,</p>
--	---	---	---	--	---	--

				diferentes temas de manera efectiva. En este caso específico, la docente utiliza una actividad sobre los animales de la selva para captar la atención de los niños y estimular su interés en el aprendizaje.	incorporar elementos como puntos, insignias, retos, retroalimentación y recompensas en actividades cotidianas y educativas, se logra captar su atención y generar una mayor implicación en el desarrollo de habilidades de autogestión.	en un entorno positivo y motivador.
--	--	--	--	--	---	-------------------------------------

Nota: Triangulación de datos recopilados en la entrevista a la docente y ficha de observación aplicada a niños de la Escuela Filomena Mora Carrión

Elaborado por: Blanca Soto – 202

7. Discusión

El presente Trabajo de Integración Curricular denominado La gamificación para el desarrollo de la autonomía en niños de 2 y 3 años de edad se llevó a cabo en la Unidad Educativa “Filomena Mora Carrión”, en Inicial 1 con una muestra correspondiente a 8 estudiantes, 2 de género femenino y 6 de género masculino que se encuentran entre los 2 y 3 años de edad. Con los que se llegó a obtener información y realizar la discusión de los resultados de acuerdo a cada objetivo específico.

Para Alcanzar a al primer objetivo específico, se propuso lo siguiente: Identificar la gamificación como estrategia para niños de 2 a 3 años en el nivel de inicial 1 para ello, se empleó una ficha de observación. Los resultados obtenidos evidencian que, antes de aplicar la gamificación como estrategia de aprendizaje, los estudiantes evaluados mostraban un bajo nivel de interés en las actividades. Sin embargo, al implementar juegos gamificados, se observó un aumento significativo en el interés y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Diversos estudios han demostrado que la implementación de estrategias de gamificación en actividades orientadas al desarrollo de la autonomía en niños de 2 y 3 años puede tener efectos positivos. Por ejemplo, Mekler et al. (2017) encontraron que el uso de insignias y puntos como recompensas en tareas de autogestión aumentó la motivación y el compromiso de los participantes. Asimismo, Burguess (2020) señala que la integración de desafíos, retroalimentación y narrativas en actividades de autoayuda mejoró la capacidad de los niños para tomar decisiones y resolver problemas de manera autónoma.

La gamificación ha sido ampliamente estudiada como una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el aprendizaje en diversos contextos educativos (Kapp, 2012; Deterding et al., 2011). En el caso de los niños de 2 a 3 años, la implementación de la gamificación en el nivel de inicial 1 puede ser una herramienta valiosa para fomentar el interés y la participación en el proceso de aprendizaje.

Los resultados obtenidos en el estudio, que evidencian un aumento significativo en el interés y la participación de los estudiantes luego de la aplicación de juegos gamificados, se alinean con la literatura existente. Diversos autores han señalado que la incorporación de elementos de juego, como desafíos, recompensas y retroalimentación, puede mejorar la involucración y el compromiso de los niños pequeños en actividades de aprendizaje (Mekler et al., 2017; Burgess, 2020).

Asimismo, la ficha de observación utilizada en el estudio para identificar la gamificación como estrategia en este grupo de edad es coherente con los enfoques de evaluación sugeridos en la literatura. Autores como Kapp (2012) y Deterding et al. (2011) han propuesto marcos de referencia para analizar la efectividad de la gamificación, que incluyen la observación del comportamiento y las actitudes de los participantes.

Respecto al segundo objetivo específico que consistió en determinar la gamificación como estrategia para el desarrollo de la autonomía en niños de 2 y 3 años a lo cual se implementó la observación sistemática de los estudiantes a través de una ficha de observación. Los resultados previos a la implementación de la gamificación evidenciaron un bajo nivel de autonomía en los niños. Los hallazgos de esta investigación concuerdan con la literatura existente que sugiere que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para promover el desarrollo de la autonomía en niños pequeños. Los juegos gamificados proporcionan a los niños un entorno seguro y motivador para

explorar, tomar decisiones y asumir responsabilidades, lo que contribuye al desarrollo de habilidades de autogestión y autodeterminación.

La autonomía en la primera infancia es un aspecto fundamental del desarrollo integral de los niños, ya que les permite adquirir habilidades de autogestión, toma de decisiones y resolución de problemas (Montessori, 2013). En este contexto, la gamificación se perfila como una estrategia prometedora para fomentar el desarrollo de la autonomía en niños de 2 y 3 años.

Diversos estudios han analizado los efectos de la implementación de la gamificación en actividades orientadas al desarrollo de la autonomía en la primera infancia. Por ejemplo, Mekler et al. (2017) encontraron que el uso de elementos como insignias y puntos como recompensas en tareas de autogestión mejoró la motivación y el compromiso de los participantes. Asimismo, Burgess (2020) señala que la integración de desafíos, retroalimentación y narrativas en actividades de autoayuda impulsó la capacidad de los niños para tomar decisiones y resolver problemas de manera autónoma.

Estos hallazgos se alinean con los principios teóricos de la gamificación, que enfatizan la importancia de elementos como objetivos claros, retroalimentación constante y recompensas (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012). Al incorporar estos elementos en actividades dirigidas al desarrollo de la autonomía, se puede lograr una mayor motivación intrínseca y una mayor participación activa de los niños en el proceso de aprendizaje.

Además, la literatura destaca que la gamificación puede adaptarse a las necesidades y características específicas de los niños de 2 y 3 años, quienes requieren de un enfoque lúdico y adaptado a su etapa de desarrollo (Burgess, 2020; Montessori, 2013). Esto permite crear entornos de aprendizaje más atractivos y significativos, lo que a su vez favorece el desarrollo de la autonomía.

8. Conclusiones

El presente estudio ha analizado la implementación de la gamificación como estrategia para fomentar el desarrollo de la autonomía en niños de 2 y 3 años de la Escuela "Filomena Mora". Los hallazgos obtenidos respaldan la evidencia disponible en la literatura, la cual señala que la incorporación de elementos de juego, como desafíos, recompensas y retroalimentación, puede mejorar la motivación, el compromiso y la adquisición de habilidades de autogestión en este grupo etario.

Los resultados muestran que, antes de la aplicación de la gamificación, los estudiantes evaluados presentaban un bajo nivel de interés en las actividades. Sin embargo, al implementar juegos gamificados, se observó un aumento significativo en el interés y la participación de los niños en el proceso de aprendizaje. Esto sugiere que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para fomentar el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de inicial 1 de la institución.

La investigación realizada sobre la gamificación como estrategia para niños de 2 a 3 años ha arrojado resultados positivos y esperanzadores. La implementación de juegos gamificados en el aula ha demostrado ser una herramienta eficaz para aumentar el interés y la motivación de los niños en las actividades de aprendizaje. La naturaleza lúdica y atractiva de los juegos capta la atención de los niños y los anima a participar activamente, fomentando el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Los juegos gamificados proporcionan un entorno seguro y estimulante para que los niños exploren, experimenten y aprendan de manera significativa. Promover la autonomía y la autodirección. Los niños que participan en juegos gamificados tienen la oportunidad de tomar decisiones, resolver problemas y asumir responsabilidades, lo que contribuye a su desarrollo como aprendices independientes.

En base a estos hallazgos, se puede concluir que la gamificación se presenta como una estrategia pedagógica valiosa para el aprendizaje temprano en niños de 2 a 3 años. Su potencial para motivar, involucrar y empoderar a los niños la convierte en una herramienta complementaria importante para los educadores en el contexto de la educación infantil.

9. Recomendaciones

Sobre la base de los hallazgos y la revisión bibliográfica realizada, se plantean las siguientes recomendaciones:

Implementar de manera sistemática estrategias de gamificación en las actividades dirigidas al desarrollo de la autonomía de los niños de 2 y 3 años de la Escuela "Filomena Mora". Esto permitirá mantener y fortalecer los niveles de motivación e interés observados durante el estudio.

Capacitar al personal docente de la institución en el diseño e implementación de actividades gamificadas, con el fin de que puedan adaptar y aplicar estas estrategias de manera efectiva en su práctica pedagógica.

Integrar la gamificación de manera intencional y planificada en el currículo de educación infantil. Los juegos gamificados deben estar alineados con los objetivos de aprendizaje y adaptarse a las necesidades y características de los niños.

Continuar investigando sobre la efectividad de la gamificación en el aprendizaje temprano. Se requieren más estudios que exploren diferentes tipos de juegos gamificados, sus aplicaciones en diversas áreas curriculares y su impacto en el desarrollo integral de los niños.

Diseñar una guía de cinco actividades gamificadas para promover el desarrollo de la autonomía en el aula, destacando cómo cada una contribuye al crecimiento de habilidades esenciales en los estudiantes.

10. Referencias bibliográficas

- Agudelo Carvajal, J. D., & Pérez Reyes, C. A. (2020). *Fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de las funciones trigonométricas utilizando el simulador GeoGebra en estudiantes de grado decimo*". UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES. Aratoca
- Aguilera Cuta, A. M. (2018). Las tecnologías de la información en los menores de 2 a 6 años, un abordaje lúdico para incentivar el aprendizaje significativo.
- Almudena, O (2021). *El Método Lúdico para trabajar la motivación en el aula*. Disponible en <https://blog.bosquedefantasias.com/noticias/metodo-ludico-para-trabajar-motivacion-aula>
- Alsawaier, R. S. (2018). *The effect of gamification on motivation and engagement*. The International Journal of Information and Learning Technology, 35(1), 56-79.
- Asamblea Nacional. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Quito. https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Asamblea Nacional. (2011). Ley Organica de Educaciòn Intercultural. Quito, Ecuador : AN_ME.
- Ausubel, D. (1980). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas. Retrieved from www://es.scribd.com/libros
- Babbie, R. (2014). Métodos de investigación.
- Bevins, K. L., & Howard, C. D. (2018). Game mechanics and why they are employed: What we know about gamification so far. *Issues and Trends in Learning Technologies*, 6(1).
- Cacao Flores, E. J., & Quijije Baquerizo, P. B. (2023). *Recursos lúdicos para el desarrollo del razonamiento lógico matemático* (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2023.).
- Casado Domínguez, C. (2019). Análisis bibliográfico de los estudios de gamificación aplicados en el ámbito educativo.

- Cayo Alfaro, M. Y., Coronel Cayo, K. M., & Loayza Díaz, G. T. (2022). La Sobreprotección Familiar Y La Autonomía En Los Niños de 4 Años. AREQUIPA-2022. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3603566>
- Chambergo, Y. V. F., & Chambergo, M. C. F. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura, 8(3), 17-27.
- Cerón, M. C., & Cerón, M. C. (2006). *Metodologías de la investigación social*. Santiago: LOM ediciones.
- Creswell, J. W., & Clark, V. L. P. (2015). *Pesquisa de Métodos Mistos-: Série Métodos de Pesquisa*. Penso Editora.
- Cvetkovic-Vega, A., Maguiña, J. L., Soto, A., Lama-Valdivia, J., & López, L. E. C. (2021). Estudios transversales. *Revista de la facultad de medicina humana*, 21(1), 179-185.
- De Gracia, E., Pinto, A. & Sáez, A. (2021). La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje. *Semilla Científica* (2)
- del Castillo, M. J. L. (2020). Autonomía del alumno: implicaciones para el profesor. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 35(2), 267-280.
- Dupeyrón García, M. D. L. N., Cabrera Valdés, B. D. L. C., Amor Pérez, N., & González Collera, L. A. (2021). La orientación familiar para el desarrollo de la autonomía de los niños de la infancia temprana. *Conrado*, 17(82), 473-483.
- Falk, J. (2018). Los fundamentos de la verdadera autonomía. En E. Herrán (Ed.), *Claves de la educación Pikler-Lóczy: Compilación de 20 artículos escritos por sus creadoras*, (pp. 89-114). Asociación Pikler-Lóczy de Hungría.
- Fierro Rojas, G. L. (2018). Desarrollo de la autonomía en niños de 3 años de dos Programas No Escolarizados de Educación Inicial, San Juan de Lurigancho, 2018.
- García, R. (2021). Enseñar y aprender en Educación Infantil a través de proyectos (Vol. 61). Ed. Universidad de Cantabria.

- González, A. M. T. S., Pacheco, P. M. T., & Vergaray, J. M. (2021). Aplicación del programa para mejorar la autonomía de los niños en etapa pre escolar. *Apuntes universitarios*, 11(2), 150-171.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4, pp. 310-386). México: McGraw-Hill Interamericana.
- Iquise Aroni, M. E., & Rivera Rojas, L. G. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Jiménez (2018) La educación en la autonomía: un reto de la educación inicial.
- Kim, J., & Castelli, D. M. (2021). Effects of gamification on behavioral change in education: A meta-analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(7), 3550.
- Lopera Rocha, J. A. Importancia de la aplicación de estrategias pedagógicas para el fomento de la autonomía en la primera infancia.
- López, A. L. Q., & Flores, A. (2022). Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de educación inicial II. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), 215-235.
- Łuszczkiewicz, J. (2023, agosto 15). *Estrategias para promover la autonomía en niños durante la etapa de la educación infantil*. LiveKid.
<https://livekid.com/es/blog/autonomia-en-ninos-durante-educacion-infantil/>
- Luna, J. (2018). *Metodología de la investigación*. Pearson Educación.
- Magaña Salamanca, E. (2019). La gamificación en Educación Física como instrumento motivacional para realizar una actividad física saludable.
- Maldonado Ore, J. M. (2021). Participación en las actividades de la vida diaria y su relación con el desarrollo de la autonomía de los niños de Inicial, en una Institución Educativa, Lima–2020.
- Marín Pérez, J. J. (2021). Desarrollo de la autonomía a través de la motricidad en los niños. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/63578>

- Mero, K. G. M., & Sánchez, H. A. C. (2023). Implementación de un ambiente experimental para potenciar el aprendizaje significativo en Ciencias Naturales en escolares de Educación Básica. *Maestro Y Sociedad*, 20(4), 1181-1191.
- Mena Lucía, I. (2018). El desarrollo de la autonomía en la infancia. Programa de aplicación en el aula.
- Ministerio de Educación. (2014). Currículo de Educación Inicial. Quito, Ecuador.
- Mora Flores, D. E. (2023). Motivación intrínseca y aprendizaje significativo en los estudiantes de quinto grado de secundaria en una institución educativa de Chiclayo.
- Moreira, K., Marín, R., & Vera, L. (2021). La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela. *Polo del Conocimiento*, 20.
- Moreno Lozano, H. M. (2021). Habilidades sociales y aprendizaje significativo en niños de tres años del nivel inicial de la Institución educativa N° 60322 Rumi Tumi, distrito de Santa Clotilde, Maynas-Loreto, 2019.
- Navarro, M. A., & García, J. A. (2021). El aprendizaje significativo en la educación superior: Un análisis de las estrategias utilizadas por los docentes.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44.
- Orozco Curco, A. S. (2023). El desarrollo de la inteligencia emocional y sus efectos en el rendimiento académico de los estudiantes en Quinto año de Educación General Básica. Estudio de caso (Bachelor's thesis).
- Piaget (1996): Piaget y el desarrollo cognitivo. *Psicología educativa*. Vol. 2. Núm. 2. - 1996. Páginas 167-188
- Pérez, M. J., & Coll, C. (2021). El aprendizaje significativo en la educación infantil: Un reto para la formación del docente.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61:101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>

- Rojas, C. P. (2018). El desarrollo de la autonomía mediante las técnicas de aprendizaje cooperativo en el aula.
- Sánchez Quimbayo, A. M., Rivas García, Y. C., & Rubiano Henao, A. V. (2023). Estrategias pedagógicas y desarrollo de la autonomía en los niños y las niñas.
- Sánchez-Pacheco, C. L. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Docentes 2.0*, 7(2), 96-105.
- Tuyume Zegarra, N. M. (2020). Juego de roles para estimular la autonomía en niños de dos años de la Institución Educativa Villa Catarina-Pimentel.
- Valencia-Serrano, M. (2020). Diseño de tareas para promover aprendizaje autorregulado en la universidad. *Educación y Educadores*, 23(2), 267-290.
- Vygotski, L. S. (1966). El juego y su papel en el desarrollo psíquico del niño. [Trabajo original escrito en 1933]. *Revista Cuestiones de Psicología*, 6, 62-75
- Zatarain, C. (2018). Reconocimiento afectivo y gamificación aplicados al aprendizaje de Lógica algorítmica y programación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. Doi.10.24320/redie.2018.20.3.1636

11. Anexos

Anexo 1. Solicitud de autorización de la participación de la institución (escuela donde se hacela investigación)



UNL
Universidad
Nacional
de Loja

Unidad de
Educación a
Distancia

Loja, 14 de mayo del 2024

Estimada

Mgtr. Lorena Ochoa Ruilova

Rectora de Escuela Filomena Mora De Carrlón.

Presente. -

Asunto: Solicitud de autorización para la realización del Trabajo de integración Curricular de los estudiantes de la Carrera de **Educación Inicial** de la Universidad Nacional de Loja.

Estimada rectora, reciba un cordial y atento saludo a nombre de la Unidad de Estudios a Distancia y en Línea de la Universidad Nacional de Loja, carrera de Educación Inicial. los mejores deseos de éxitos en sus funciones que acertadamente desempeña. Con el propósito de desarrollar el Trabajo de Integración Curricular, requisito para la titulación; solicito a usted autorizar a la estudiante **Blanca Rossmery Soto Quevedo, del Octavo ciclo** para que lo lleve a cabo dentro de la Escuela Filomena Mora De Carrlón.

Seguros de recibir respuesta favorable en bien de la comunidad educativa, le anticipo mi reconocimiento de estima y gratitud Atentamente, María Fernanda Cárdenas Santín. Directora de la Carrera de Educación Inicial
Contacto: 0999893537 E-mail: maria.cardenas@unl.edu.ec



Atentamente,

Mgtr María Fernanda Cárdenas Santín

DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACION INICIAL

Anexo 2. Consentimiento informado (a quien se le aplica la entrevista)



unl
Universidad
Nacional
de Loja

Unidad de Educación
a Distancia y en Línea

Consentimiento Informado

Estimado/a,

La intención de esta información, es ayudarle a tomar la decisión o no de ser participe dentro de la presente investigación.

El presente Proyecto de Integración Curricular tiene por objetivo: **La gamificación para el desarrollo de la autonomía en niños de 2 y 3 años de la Escuela "Filomena Mora Carrión", Loja-Ecuador.** La investigación amerita la obtención de información que en su mayoría se la obtendrá a través de una Encuesta y Entrevista semiestructurada, siendo importante informarle que no involucra ningún riesgo para el participante y la decisión de la participar es absolutamente voluntaria.

CONSENTIMIENTO INFORMADO:

El/la abajo firmante, declara conocer el Proyecto **La gamificación para el desarrollo de la autonomía en niños de 2 y 3 años de la Escuela "Filomena Mora Carrión", Loja-Ecuador** y acepta que es necesario la recolección de algunos datos concernientes a su estado actual.

Por ello, de manera voluntaria, informada y consciente, acuerda participar en el proyecto mencionado, contribuyendo activamente con la ejecución del mismo y proporcionando la información y participando en las actividades necesarias. Asimismo, otorga la autorización al personal a cargo del proyecto para emplear su información con el fin de lograr los objetivos establecidos. Es importante destacar que sus respuestas serán tratadas de manera **CONFIDENCIAL**, manteniéndose en secreto y sin posibilidad de asociarse directamente con su persona.

Usted como participante está en su derecho de abstenerse de participar o retirarse de la investigación y poder revocar el consentimiento informado en cualquier momento.

Aceptación:

He leído y **ACEPTO**

He leído y **NO ACEPTO**

firma

Educamos para **Transformar**

Anexo 3. Guía de Entrevista

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
UNIDAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y EN LÍNEA
CARRERA DE PSICOPEDAGOGIA**

GUIÓN DE ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL

Título: La gamificación para el desarrollo de la autonomía en niños de 2 y 3 años de la Escuela “Filomena Mora Carrión”, periodo 2023-2024

Objetivo: Analizar la gamificación como estrategia para el desarrollo de la autonomía en niños de 2 y 3 años de la Escuela “Filomena Mora Carrión”, Loja-Ecuador

Fecha de aplicación:

Preguntas:

1. ¿Qué entiende por gamificación y cómo la aplicaría en el contexto de la educación infantil?

2. ¿Cuáles cree que son los principales beneficios de la gamificación para los niños de 2 y 3 años?

3. ¿Qué estrategias utiliza como docente para promover la autonomía de los niños?

4. ¿Qué actividades considera que pueden fomentar el desarrollo de la autonomía?

5. ¿Cómo cree que la gamificación puede ayudar a los niños de 2 y 3 años a desarrollar su autonomía?

Anexo 4. Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDO A DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL

Título: La gamificación para el desarrollo de la autonomía en niños de 2 y 3 años de la Escuela “Filomena Mora Carrión”, periodo 2023-2024.

Objetivo: Analizar la gamificación como estrategia para el desarrollo de la autonomía en niños de 2 y 3 años de la Escuela “Filomena Mora Carrión”, Loja-Ecuador

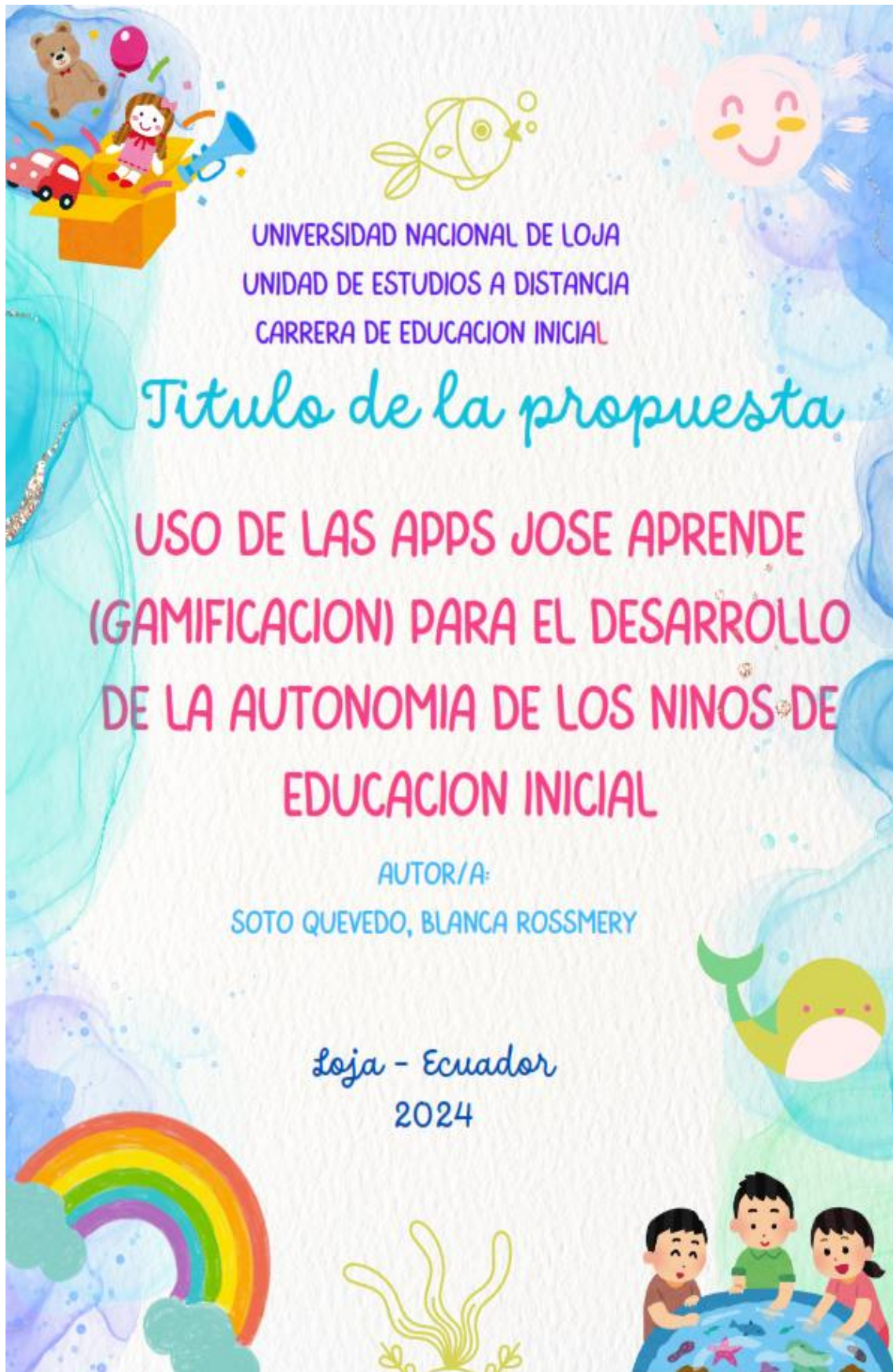
Fecha de aplicación:

Observador: Blanca Rossmery Soto Quevedo

ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIONES
1. ¿Muestra el niño interés y motivación por participar en el juego gamificado?					
2. ¿Adapta el educador el juego gamificado a las necesidades y ritmos de aprendizaje de los niños?					
3. ¿El educador le brinda al niño oportunidades para tomar decisiones autónomas?					
4. Los niños resuelven problemas simples sin ayuda.					

5. ¿Crea el educador un ambiente positivo y motivador para el juego gamificado?.					

Anexo 5. Propuesta



Introducción

La educación ha experimentado una constante evolución a lo largo de los años, buscando optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje significativo. Sin embargo, el auge de internet y las redes sociales ha impulsado una nueva dinámica educativa: la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito docente y estudiantil. Este cambio ha planteado un desafío para los educadores, quienes deben explorar y adoptar herramientas tecnológicas que potencien el aprendizaje durante las actividades curriculares en el aula de clase. Cabe destacar que, como se ha mencionado anteriormente, el Ministerio de Educación de Ecuador ha tomado en consideración este aspecto, incorporando las TIC en el currículo de todos los niveles educativos a nivel nacional.

En este contexto, la gamificación emerge como una estrategia fundamental para el fortalecimiento de los procesos educativos actuales, ya que su premisa central reside en el aprendizaje a través del juego. Como lo demuestran los resultados del presente estudio, y en el marco de la educación virtual impulsada por la pandemia de COVID-19, los docentes están adoptando un uso empírico de alternativas digitales que favorecen la dinámica educativa. Al mismo tiempo, los estudiantes presentan habilidades que podrían potenciarse con un empleo bien planificado y científicamente fundamentado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación

Fomentar la autonomía en el aula es un proceso esencial para el desarrollo integral de los niños. La gamificación, como estrategia educativa innovadora, y las aplicaciones móviles educativas gamificadas, se convierten en herramientas poderosas para alcanzar este objetivo. Al incorporar elementos de juego en el aprendizaje, se crea un entorno divertido, atractivo y desafiante que motiva a los estudiantes a tomar un rol activo en su propio proceso de aprendizaje, desarrollar habilidades esenciales para la autonomía y alcanzar su máximo potencial. Es importante recordar que la implementación de estas estrategias debe ir acompañada de una guía y un acompañamiento adecuado por parte del docente para garantizar un aprendizaje efectivo y significativo

Título

Uso de las apps José Aprende (gamificación) para el desarrollo de la autonomía de los niños de Educación Inicial




Índice



Titulo.....	2
3. Datos informativos de la institución.....	4
4. Problema:	4
5. Metodología:.....	6
5.1. Tipo de propuesta.....	6
5.2. Destinatarios.....	6
5.3. Técnicas utilizadas para el desarrollo de la propuesta.....	7
6. Objetivos:	7
7. DISEÑO DE LA PROPUESTA.....	8
Actividad 1 Lavado de manos.....	8
Actividad 2 La ropa de José.....	9
Actividad 3 La bañera de José.....	10
Actividad 4 La comida de José.....	11
Actividad 5 Cuidado de los dientes.	12
8. Resultados Esperados /alcance/	13
9. Conclusiones:	13
10. Recomendaciones:.....	13
11. Bibliografía:.....	14
12. Anexos:.....	14





3. Datos informativos de la institución:

Institución Educativa: Escuela Filomena
Mora Carrion

Nivel: Inicial I

No. de participantes: 1 Docente, 8 niños

Edades de los participantes: 2- 3 años

Provincia: Loja

Cantón: Loja

Parroquia: Sucre

Ubicación: Calle Bolivar Bailón, Av
Cuxibamba



4. Problema:

Tras un exhaustivo estudio documental y análisis de los resultados obtenidos mediante la aplicación de un cuestionario a los docentes y la observación de los niños en la Unidad Educativa, se evidenció que la gamificación no se emplea plenamente como herramienta para fomentar y fortalecer la autonomía de los estudiantes.

En consonancia con lo anterior, el estudio puso de manifiesto la importancia de analizar y aplicar herramientas como la gamificación para apoyar el desarrollo de una de las competencias básicas en los niños, tanto en su desarrollo individual como en el ámbito escolar.

Por ello, se investigaron herramientas actualizadas dirigidas a promover dicha competencia en los niños del nivel inicial de la escuela seleccionada, todo ello en un entorno motivador, colaborativo y bajo las ventajas de las tecnologías de la información y la comunicación al servicio de la educación.

En vista de las causas identificadas en torno al uso limitado de la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la autonomía en los niños del nivel inicial, se propone como parte del presente proyecto la implementación de una aplicación móvil (app) como estrategia didáctica, con el objetivo de contribuir al desarrollo de una de las competencias fundamentales para la formación de la personalidad



Introducción

La educación ha experimentado una constante evolución a lo largo de los años, buscando optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje significativo. Sin embargo, el auge de internet y las redes sociales ha impulsado una nueva dinámica educativa: la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito docente y estudiantil. Este cambio ha planteado un desafío para los educadores, quienes deben explorar y adoptar herramientas tecnológicas que potencien el aprendizaje durante las actividades curriculares en el aula de clase. Cabe destacar que, como se ha mencionado anteriormente, el Ministerio de Educación de Ecuador ha tomado en consideración este aspecto, incorporando las TIC en el currículo de todos los niveles educativos a nivel nacional.

En este contexto, la gamificación emerge como una estrategia fundamental para el fortalecimiento de los procesos educativos actuales, ya que su premisa central reside en el aprendizaje a través del juego. Como lo demuestran los resultados del presente estudio, y en el marco de la educación virtual impulsada por la pandemia de COVID-19, los docentes están adoptando un uso empírico de alternativas digitales que favorecen la dinámica educativa. Al mismo tiempo, los estudiantes presentan habilidades que podrían potenciarse con un empleo bien planificado y científicamente fundamentado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Fomentar la autonomía en el aula es un proceso esencial para el desarrollo integral de los niños. La gamificación, como estrategia educativa innovadora, y las aplicaciones móviles educativas gamificadas, se convierten en herramientas poderosas para alcanzar este objetivo. Al incorporar elementos de juego en el aprendizaje, se crea un entorno divertido, atractivo y desafiante que motiva a los estudiantes a tomar un rol activo en su propio proceso de aprendizaje, desarrollar habilidades esenciales para la autonomía y alcanzar su máximo potencial. Es importante recordar que la implementación de estas estrategias debe ir acompañada de una guía y un acompañamiento adecuado por parte del docente para garantizar un aprendizaje efectivo y significativo.

5. Metodología:

La presente propuesta se fundamenta en un análisis exhaustivo de las variables de estudio, centrándose en la gamificación y su impacto en el desarrollo de la autonomía en niños de educación inicial. Este análisis se nutre de los resultados obtenidos mediante los instrumentos de recolección de datos del estudio, así como de la evaluación de metodologías empleadas en investigaciones previas. Con base en la organización y el análisis de estos elementos, se ha diseñado un conjunto detallado de herramientas y se ha establecido la forma adecuada de presentarlas para optimizar su aprovechamiento por parte de las personas.

Tal como lo afirman Hernández et al. (2015), el docente actual debe ser un profesional proactivo en la adopción de herramientas digitales para estimular y motivar las actividades de enseñanza-aprendizaje. Es fundamental que posea la capacidad de analizar y evaluar de manera exhaustiva su desempeño profesional, con el objetivo de guiar a sus estudiantes hacia el desarrollo de competencias esenciales para su exitosa inserción social en la era actual (p. 82).

Siguiendo esta metodología, se fomenta en los estudiantes el uso de dispositivos tecnológicos para desarrollar conductas que, en otros momentos históricos, eran inimaginables como parte de la vida cotidiana. Esto facilita un entorno colaborativo y motiva a los estudiantes a trabajar en equipo y fortalecer su motivación por el aprendizaje a partir de sus propias experiencias (Berenguer, 2016).

5.1. Tipo de propuesta

Mediante la gamificación, esta propuesta educativa propone un enfoque activo y motivador para el aprendizaje, donde los niños desarrollan su autonomía a través de actividades lúdicas y significativas.

5.2. Destinatarios

Esta guía práctica está diseñada para docentes de Inicial 1 de la Escuela Filomena Mora Carrión. A través de divertidas actividades gamificadas, los niños desarrollarán su autonomía y confianza en sí mismos.

5.3. Técnicas utilizadas para el desarrollo de la propuesta

La revisión bibliográfica, las fichas de observación y las entrevistas a docentes fueron herramientas cruciales en este estudio. Gracias a ellas, pudimos recopilar información detallada y actualizada sobre las mejores prácticas en gamificación y seleccionar actividades altamente efectivas para fomentar la autonomía en los niños.

6. Objetivos:

Objetivo general:

Fomentar el desarrollo de la autonomía en los estudiantes del nivel de inicial I mediante el diseño e implementación de una guía de actividades gamificadas.

Objetivos específicos:

- Identificar las herramientas que aporten al desarrollo de la autonomía en los estudiantes del nivel inicial I
- Desarrollar actividades gamificadoras que facilitan el desarrollo de la autonomía de los estudiantes del nivel inicial





GUIA DE ACTIVIDADES

Uso de las apps José Aprende y Factory Puzzle (gamificación) para el desarrollo de la autonomía de los niños de Educación Inicial





ACTIVIDADES

JOSE APRENDE



Actividades a desarrollar

- LAVARSE LAS MANOS
- LA ROPA DE JOSE
- LA BAÑERA DE JOSÉ
- LA COMIDA DE JOSÉ
- CUIDADO DE LOS DIENTES.

Actividad 1. Lavado de manos



ACTIVIDAD 1

Tema: Lavado de manos

Ámbito: Identidad y Autonomía

Objetivo del sub nivel: Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo

Destreza: Practicar con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara

Espacio: Aula de clases o virtual

Jugadores: 8 niños

Tiempo: 15 minutos dos días a la semana

Recurso: Recurso móvil - José Aprende, Agua, jabón, toallas, lavamanos



Las manos de José

Niveles

- 1) Principiantes
- 2) Intermedios
- 3) Avanzados

Reglas del juego:

El docente establece reglas de juego.

- 1 Utiliza los materiales de forma adecuada
- 2 Mantiene la secuencia de actividades
- 3 Realiza la actividad jugando
- 4 Demuestra interés por la actividad





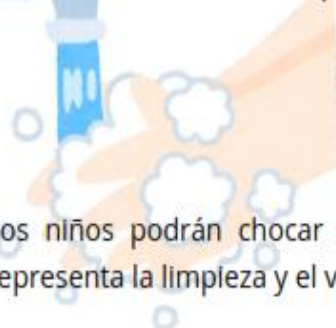
ACTIVIDAD 1

Gratificaciones

El niño que realice de forma correcta el ejercicio podrá distribuir el jabón de manos a sus compañeros como un ayudante de la clase

Instrucciones:


1. El juego implica utilizar la herramienta de "José Aprende" y seleccionar el cuento "Las manos de José"
2. Posteriormente, seleccionar la opción auto lectura y mostrar a los niños el video completo
3. Simular el lavado de manos, actividad para la cual la maestra dispone los materiales en un área del aula e invita a los niños a imaginarse que están lavando sus manitas. Mientras le presenta un motivador si logra seguir la secuencia completa sin distracciones se le otorga un pequeño obsequio.
4. Identificar los valores que expresa cada niño (a



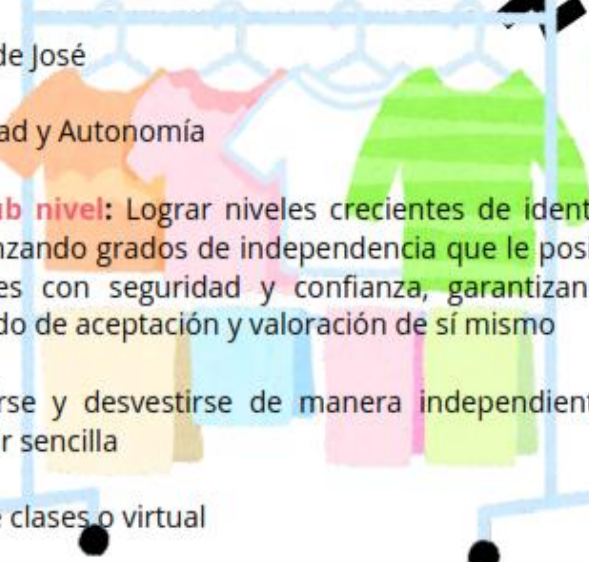
Los niños podrán chocar sus manos en un gesto simbólico que representa la limpieza y el valor de la responsabilidad.



Actividad 2. La ropa de José



ACTIVIDAD 2



Tema: La ropa de José

Ámbito: Identidad y Autonomía

Objetivo del sub nivel: Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo


Destreza: Vestirse y desvestirse de manera independiente con prendas de vestir sencilla

Espacio: Aula de clases o virtual

<p>Jugadores: 8 niños</p> <p>Tiempo: 15 minutos dos días a la semana</p>	<p>Recurso: Recurso móvil - José Aprende, prendas de vestir</p>
--	--

Niveles

- 1) Principiantes
- 2) Intermedios
- 3) Avanzados




Reglas del juego:

El docente establece reglas de juego.

1. Reconoce las prendas de vestir
2. Identifica su ropa favorita
3. Realiza la simulación de la manera adecuada
4. Demuestra motivación por la actividad



La ropa de José





ACTIVIDAD 2

Instrucciones:

1. El juego implica utilizar la herramienta de "José Aprende" y seleccionar el cuento "La ropa de José".
2. Posteriormente, seleccionar la opción leer cuento y mostrar a los niños el video completo
3. Identificar las prendas adecuadas y enseñar el orden en el que se deben usar
4. Identificar los valores que expresa cada niño (a)

Gratificaciones

Entregar sticker de carita feliz para pegarlos en las camisas para representar el valor de la solidaridad



Actividad 3 La bañera de José

ACTIVIDAD 3

Tema: La bañera de José

Ámbito: Identidad y Autonomía

Objetivo del sub nivel: Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo

Destreza: Realizar independientemente normas de aseo al ir al baño

Espacio: Aula de clases o virtual



Tiempo: 25 minutos dos días a la semana

Tipo de división: Grupos de cuatro niños

Recurso: Recurso móvil - José Aprende Frasco para simular el champú, jabón, esponja y toalla.



La bañera de José



Niveles

- 1) Principiantes
- 2) Intermedios
- 3) Avanzados

Reglas del juego:

El docente establece reglas de juego.

1. Selecciona los materiales para bañarse
2. Realiza la secuencia de actividades
3. Demuestra motivación por la actividad



ACTIVIDAD 3

Instrucciones:

1. El juego implica utilizar la herramienta de "José Aprende" y seleccionar el cuento "La bañera de José"
2. Posteriormente, seleccionar la opción auto lectura y mostrar a los niños el video completo
3. Simular con los niños, una rutina de baño adecuada, siguiendo los pasos propuestos por la herramienta digital; los niños deberán llevar el procedimiento completo, utilizando los implementos necesarios para hacerlo.
4. Identificar los valores que expresa cada niño (a)

Retos

Dramatizar la conducta del baño diario de acuerdo a las instrucciones.

Gratificaciones

Se dará a los niños un jabón de figuras para utilizarlo en su casa



Los niños reciben aplausos virtuales o presenciales representando al valor del respeto hacia uno mismo y los demás



ACTIVIDAD 4

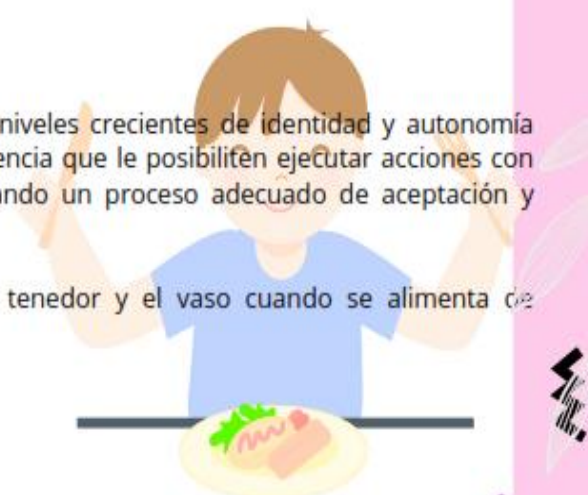
Tema: La comida de José

Ámbito: Identidad y Autonomía

Objetivo del sub nivel: Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía alcanzando grados de independencia que le posibilite ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo

Destreza: Utilizar la cuchara, tenedor y el vaso cuando se alimenta de manera autónoma

Espacio: Aula de clases o virtual



Tiempo: 15 minutos dos días a la semana

Tipo de división: Individual

Recurso: Recurso móvil - José Aprende ,Plato y cubiertos



La comida de José



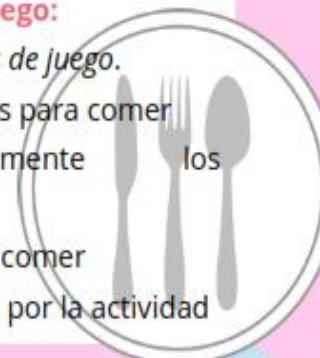
Niveles

- 1) Principiantes
- 2) Intermedios
- 3) Avanzados

Reglas del juego:

El docente establece reglas de juego.

1. Reconoce los materiales para comer
2. Utiliza adecuadamente los implementos
3. Emplea los modales al comer
4. Demuestra motivación por la actividad





ACTIVIDAD 4

Instrucciones:

1. El juego implica utilizar la herramienta de "José Aprende" y seleccionar el cuento "La comida de José"
2. Posteriormente, seleccionar la opción autolectura y mostrar a los niños el video completo
3. Indicar a los niños la importancia de los elementos necesarios para comer, y modales en el momento de estar en la mesa
4. Identificar los valores que expresa cada niño (a)

Retos

Fortalecer el conocimiento sobre los modales e implementos a la hora de comer.

Gratificaciones

El niño podrá dirigir a sus compañeritos para entonar la canción de la comida, representado al valor del compañerismo



Actividad 5. Cuidado de los dientes

ACTIVIDAD 5

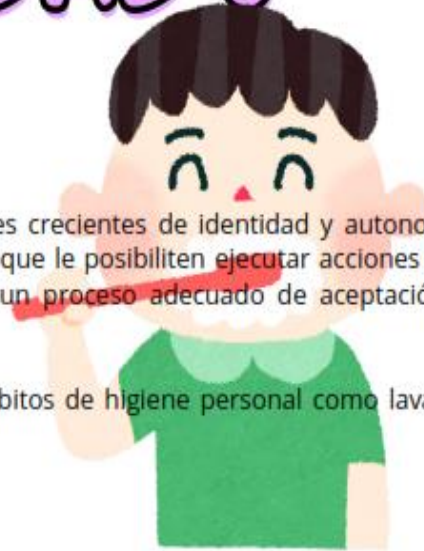
Tema: Cuidado de los dientes

Ámbito: Identidad y Autonomía

Objetivo del sub nivel: Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo

Destreza: Practicar con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara

Espacio: Aula de clases o virtual



Tiempo: 15 minutos dos días a la semana

Tipo de división: Grupos de cuatro niños

Recurso: Recurso móvil - José Aprende ,pasta dental, y cepillo de dientes



Los dientes de José



Niveles

- 1) Principiantes
- 2) Intermedios
- 3) Avanzados

Reglas del juego:

El docente establece reglas de juego.

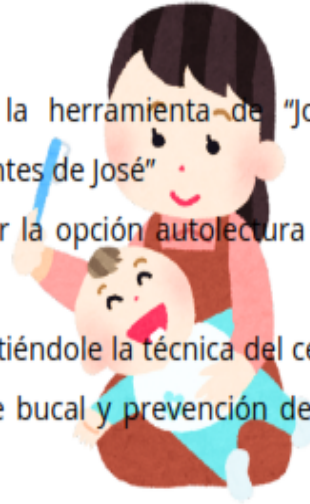
1. Selecciona los materiales para cepillarse
- 2 Realiza la secuencia de actividades
- 3 Ejercita el cepillado y se divierte jugando
- 4 Demuestra motivación por la actividad



ACTIVIDAD 5

Instrucciones:

1. El juego implica utilizar la herramienta de "José Aprende" y seleccionar el cuento "Los dientes de José"
2. Posteriormente, seleccionar la opción autolectura y mostrar a los niños el video completo
3. Jugar con los niños transmitiéndole la técnica del cepillado dental y sus beneficios para la higiene bucal y prevención de la aparición de caries dental.
4. Identificar los valores que expresa cada niño

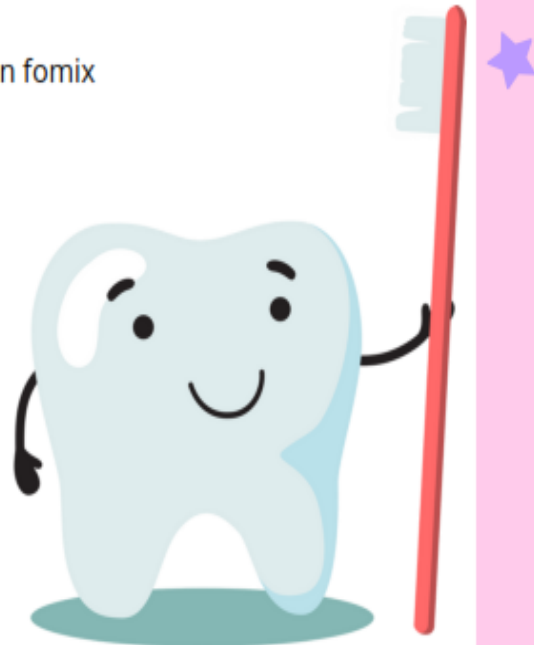


Retos

Fortalecer el conocimiento sobre los modales e implementos a la hora de comer.

Gratificaciones

Entrega de cepillos didácticos en fomix





unl

Universidad Nacional de Loja

Unidad de Educación a Distancia

Lista de cotejo

Nº	Nombres y apellidos de/la estudiante	Indicador					
		Practica con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara		Vestirse y desvestirse de manera independiente con prendas de vestir sencillas		Utiliza la cuchara, tenedor y el vaso cuando se alimenta de manera autónoma	
		SI	NO	S I	NO	SI	NO
01	Juanito	X		X		X	
03							
04							
05							
06							
07							
08							

8. Resultados Esperados /alcance/

Mediante la implementación de actividades gamificadas, se busca potenciar el desarrollo integral de los niños, fomentando su autonomía, creatividad y habilidades sociales. Al mismo tiempo, se capacitará a los docentes en el diseño de experiencias de aprendizaje innovadoras y personalizadas, que promuevan la participación activa de los estudiantes y el desarrollo de competencias clave para el siglo XXI, como la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

9. Conclusiones:

Como conclusiones puedo mencionar que la aplicación 'José Aprende' es una herramienta para niños con dificultades de aprendizaje. Su enfoque visual, contenido relevante y accesibilidad fomentan la autonomía, el desarrollo integral y el amor por la lectura. Al permitir que cada niño avance a su propio ritmo, 'José Aprende' empodera y motiva, convirtiéndose en una herramienta indispensable para educadores, terapeutas y familias



UNL

Universidad Nacional de Loja

Unidad de Educación a Distancia

A través de actividades gamificadas y la utilización de la aplicación 'José Aprende', esta guía contribuye al desarrollo de habilidades clave como la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico. Al mismo tiempo, fomenta la autonomía y la confianza en sí mismos, preparando a los niños para enfrentar los desafíos del futuro.

10. Recomendaciones:

Se sugiere a la Unidad Educativa implementar de manera sistemática la aplicación "José Aprende" como herramienta pedagógica fundamental para fomentar el desarrollo integral de los niños y niñas en la etapa inicial. Esta aplicación se presenta como una alternativa innovadora para optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje, alineada con los objetivos y estándares del nivel inicial.

11. Bibliografía:

Hernández, I., & Recalde, J. y. (2015). Estrategia didáctica: Una competencia docente en la formación para el mundo laboral. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 11(1), 73 - 94.

Berenguer, C. (2016). *Acerca de la utilidad del aula invertida*. Alicante: Universidad de Alicante

12. Anexos:



Ciudad Universitaria "Guillermo Falconí Espinosa"
Casilla letra "S", Sector La Argelia - Loja - Ecuador
Telf: +(593)- 7259 3550
Mail: direccion.ued@unl.edu.ec

Educamos para Transformar

Anexo 6. Certificación de traducción del abstract



Loja, 11 de octubre de 2024

Lic. Karla Stefania Ludeña Albán

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN INGLÉS

CERTIFICA:

Por la presente, certifico que el documento adjunto constituye una traducción precisa del español al inglés del trabajo de titulación titulado **"LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 2 Y 3 AÑOS DE LA ESCUELA 'FILOMENA MORA CARRIÓN', PERIODO 2023-2024"**, correspondiente al programa académico de Licenciatura en Educación Inicial, perteneciente a la Srta. **Blanca Rossmery Soto Quevedo**, identificada con el número de cédula 1105076671, de la Universidad Nacional de Loja.

Me comprometo a garantizar la fidelidad y exactitud de la traducción, y autorizo a la interesada a utilizar este documento de acuerdo con sus mejores intereses. Esta traducción se emite en cumplimiento de las normas éticas y profesionales pertinentes.



KARLA
STEFANIA
LUDEÑA
ALBÁN
Firmado digitalmente por KARLA STEFANIA LUDEÑA ALBÁN
Fecha: 2024.10.11 19:21:09 -05'00'

Lic. Karla Stefania Ludeña Albán

1104778012

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN INGLÉS

Loja: Calles Lourdes y 24 de Mayo
Contacto: +593 99 556 6009

Email: asesoria@befreeenglish.com
Web: www.befreeenglish.com





Loja, October 11, 2024

Lic. Karla Stefania Ludeña Albán

BACHELOR IN EDUCATIONAL SCIENCES ENGLISH MENTION

CERTIFIES:

I hereby certify that the attached document constitutes an accurate translation from Spanish to English of the degree work entitled "GAMIFICATION FOR THE DEVELOPMENT OF AUTONOMY IN 2- AND 3-YEAR-OLD CHILDREN AT "FILOMENA MORA CARRIÓN" SCHOOL, 2023-2024 ACADEMIC YEAR", corresponding to the academic program of Bachelor's degree in Early Childhood Education belonging to Ms. **Blanca Rossmery Soto Quevedo**, identified with the identity number 1105076671, of the National University of Loja.

I undertake to ensure the fidelity and accuracy of the translation, and I authorize the interested party to use this document according to her best interests. This translation is issued in compliance with the pertinent ethical and professional standards.

KARLA STEFANIA
LUDEÑA ALBÁN

Transmisión de datos por correo electrónico
El correo electrónico es un medio de comunicación
que garantiza la seguridad de los datos.

Lic. Karla Stefania Ludeña Albán

1104778012



BACHELOR IN EDUCATIONAL SCIENCES ENGLISH MENTION

Loja: Calles Lourdes y 24 de Mayo
Contacto: +593 99 556 6009

Email: asesoria@befreeenglish.com
Web: www.befreeenglish.com

