

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de:

Educación Inicial

Actividades gamificadas en la enseñanza de la expresión artística del nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Inicial

Autora: Gabriela Nicole Anguisaca Matute

CI:0105668313

Autora: Ana Lizbeth García Sarmiento

CI: 0105590376

Tutor: Johanna Elizabeth Garrido Sacán

CI: 1725441867

Azogues - Ecuador

Marzo 2024

Dedicatoria

Este logro se lo dedico con profundo agradecimiento a mi familia corazón. A mi querida mamá, la mujer que desde mi infancia luchó incansablemente por mi felicidad y ha sido un apoyo incondicional en mi vida pues con este logro se cumple uno de sus sueños. A mi valiente y amado papá, mi super héroe, el primero en brindarme su apoyo y confianza eterna desde pequeña.

A mis adoradas hermanas Ery, Moni, y mi hermano Paul, quienes me brindaron su respaldo constante en cada etapa de este camino. A mi persona favorita mi hada madrina y hermana mayor Tere, le agradezco su motivación y enseñanzas, así como su acompañamiento constante que me impulsaba a seguir adelante como mi motor, pues su muestra de cariño siempre estaba reflejada con un sincero abrazo.

No puedo dejar de mencionar a mis sobrinas Joss, Miky, Pau, Cami y sobrinos Nando y David quienes han sido mi inspiración en esta carrera y refugio en los días tristes. Dedico este logro también a mi fiel compañero Coco, mi cachorro, quien compartió conmigo lágrimas, felicidad y travesías, demostrando su afecto con el corazón más puro.

A Deich y Ariel, mis personas especiales, quienes desde la distancia me han regalado constantes palabras de aliento y cariño, convirtiéndose en el ejemplo vivo de esfuerzo, lucha y perseverancia que necesitaba para culminar esta etapa crucial.

Finalmente, a mi pareja pedagógica Gaby, que han compartido y celebrado esta gran experiencia conmigo, transformando los días complicados o tristes en algo asombroso. Te admiro y valoro mucho cada momento compartido.

A cada uno de ustedes, hoy y siempre, gracias.

Ana Liz

Dedicatoria

Este trabajo es para mi familia, para mi papá que es mi ejemplo de superación, para mis tías que son el espejo de trabajo arduo, para mis primos que jamás me han dejado sola, para mi mamá y mi hermano que son el motor de mi vida, que me impulsan a ser mejor persona cada día y que me ayudan a abrir mis alas para poder perseguir todos mis sueños. También dedicarle este logro a mis abuelos y mi tía que a pesar de la distancia estuvieron siendo mi sombra y fortaleza en el proceso de este bonito sueño de ser una profesional.

Gracias a todos mis familiares que desde el día uno creyó en mis capacidades para culminar mis estudios. Gracias tía Cris por ser mi ejemplo de dedicación perseverancia y fuerza, pero sobre todo por ser un apoyo magnífico en cada etapa de mi vida.

Quiero dedicarle este proyecto a mis amigas de la universidad que siempre tuvieron una palabra de aliento y consejos que me ayudaron a seguir adelante, pero sobre todo a mi amiga Stephany Ordoñez que sin su hermandad y apoyo incondicional el camino que he recorrido no lo hubiese podido sobrellevar, gracias por tus consejos, tus palabras de aliento y por tu hermosa amistad

También no menos importante para ti mi pequeña Ashley que desde que te conocí formaste parte de mi vida y te has convertido en una de las más las motivaciones para seguir adelante, gracias Karla por permitirme ser parte de tu vida y de tu familia.

Por último y no menos importante, gracias Ana Liz por ser una amiga incondicional en esta hermosa aventura de ser pareja de tesis, hemos compartido grandes años de amistad que llevo en mi corazón.

Con cada persona que estableció un vínculo importante en esta fase mi vida estoy eternamente agradecida.

Gaby

Agradecimiento

De parte de Anita y Gaby queremos agradecer a nuestras docentes Dolores Flores y Gisela Quinteros, quienes durante un año han sido un apoyo incondicional en la creación y culminación de tan bonito proyecto de titulación; gracias por pulir e impulsar cada idea que surgía en el camino.

Así también queremos agradecer a nuestra tutora de tesis Johanna Garrido que con su amplio conocimiento en Educación nos ha brindado ideas y consejos valiosos para encaminar esta increíble propuesta.

A todos los docentes que tuvimos la oportunidad de conocer a lo largo de estos 4 años de vida institucional, cada uno de ellos ha plasmado en nosotros un conocimiento increíble que nos ha permitido crecer como personas y profesionales.

Por último, a la Universidad Nacional de Educación, por ofrecernos los espacios y herramientas necesarias para poder forjarnos como profesionales, gracias UNAE por regalarnos increíbles momentos que sin duda quedaran grabados para siempre en nuestros corazones.

Resumen

La presente investigación titulada Actividades gamificadas en la enseñanza de la expresión artística en el nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle, ubicada en Cuenca, Ecuador. Tiene objetivo potenciar la enseñanza en el ámbito de la expresión artística mediante la gamificación, bajo la pedagogía Waldorf. Debido a que se evidencia actividades tradicionales y falta de metodologías de enseñanza por parte de la docente

La metodología de esta investigación es el paradigma interpretativo con enfoque cualitativo, utilizando la investigación acción. Así también, se empleó una matriz de operacionalización de categorías, subcategorías e indicadores diagnósticos para analizar la metodología de enseñanza de la docente. Se diseñaron y aplicaron instrumentos, como la entrevista, diarios de campo y una guía de observación.

El análisis reveló la necesidad de nuevas estrategias didácticas en el ámbito de expresión artística. Como resultado, se desarrolló una cartilla llamada “Mundo de colores”. Tras su aplicación se observó que los niños crearon nuevas rutinas, experimentaron, comunicaron y expresaron ideas y emociones de manera dinámica y divertida. Se concluye que la gamificación en el ámbito de expresión artística mejora la disciplina, controla la conducta y motiva la participación de los niños.

Palabras clave: enseñanza, estrategias, gamificación, educación artística.

Abstract

The present research entitled Gamified activities in the teaching of artistic expression in the initial level 2 of the Manuel J Calle Educational Unit, located in Cuenca, Ecuador. It aims to enhance teaching in the field of artistic expression through gamification, under the Waldorf pedagogy. Due to the evidence of traditional activities and lack of teaching methodologies on the part of the teacher.

The methodology of this research is the interpretive paradigm with a qualitative approach, using action research. Also, a matrix of operationalization of categories, subcategories and diagnostic indicators was used to analyze the teaching methodology of the teacher. Instruments such as an interview, field diaries and an observation guide were designed and applied.

The analysis revealed the need for new teaching strategies in the area of artistic expression. As a result, a booklet called "World of Colors" was developed. After its application, it was observed that the children created new routines, experimented, communicated and expressed ideas and emotions in a dynamic and fun way. It is concluded that gamification in the field of artistic expression improves discipline, controls behavior and motivates children's participation.

Key words: teaching, strategies, gamification, art education.

Índice de Contenido

Dedicatoria	I
Dedicatoria	II
Agradecimiento	III
Resumen	III
Abstract	IV
Índice de Contenido	V
Introducción.....	11
CAPÍTULO I	13
1. Planteamiento del problema	13
1.1 Declara la línea, grupo y/o proyecto de investigación UNAE a la que se circunscribe.	13
1.2. Planteamiento del problema	13
1.3. Pregunta de Investigación	15
1.4. Objetivos de Investigación	15
1.4.1 Objetivo General	15
1.4.2 Objetivos Específicos.....	15
1.5. Justificación.....	15
CAPÍTULO II:	16
2. Marco Teórico	17
2.1. Antecedentes	17
2.1.1. Regional	17
2.1.2. Nacionales.....	18
2.1.3. Internacionales.....	18
2.2 Fundamentos Teóricos.....	19
2.2.1 Metodología en Educación.....	19
2.2.2 Concepción del Método de Enseñanza	20
2.2.3 Método de enseñanza desde la pedagogía de Waldorf	21
2.2.4 Proceso de Enseñanza en Educación Inicial	21
2.2.5 Estrategias Didácticas para Fomentar la Enseñanza	22
2.2.6 Gamificación	23
2.2.7 Expresión Artística	24
2.2.8 Importancia de la Expresión Artística.....	25

2.2.9 Expresión Artística en Educación Inicial	26
2.2.10 Rol del Docente el Ámbito de Expresión Artística	27
CAPÍTULO III:	27
3. Marco Metodológico	27
3.1. Paradigma	27
3.2. Enfoque.....	28
3.3. Tipo de Estudio	29
3.4. Diseño	29
3.5. Población o muestra	30
3.6 Criterios de inclusión y exclusión de los de sujetos de estudio	30
3.7 Reflexión de ética.....	31
3.8. Sistematización de categorización	32
3.9. Técnicas de recolección de la información.....	33
3.9.1 Entrevista	33
3.9.2 Revisión Documental	34
3.9.3 Observación Participante	34
3.9.4 Guía de Entrevista	34
3.9.5 Diarios de Campo	35
3.9.6 Ficha de Observación	35
Capítulo IV	36
4. Análisis e interpretación de los resultados	36
4.1. Diseño y Revisión de Instrumentos de Recolección de la Información	37
4.2 Recolección de la Información	37
4.2.1 Codificación Abierta o de Primer Nivel.....	38
4.2.2 Codificación Segundo Nivel	41
4.2.3 Gráfico de Sankey	41
4.2.4 Red Semántica General - Fase Diagnóstica	43
4.3 Triangulación de la Información.....	45
4.4. Interpretación de los Resultados	46
4.4.1 Rol del docente	46
4.4.2 Planificación micro curricular o de enseñanza	47
4.4.3 Planificación sin considerar necesidades educativas	48
CAPÍTULO V.....	49

5. Propuesta de intervención educativa	49
5.1 Diseño de la propuesta de intervención educativa	49
5.2 Título	49
5.3 Origen de la problemática	49
5.4 Justificación	50
5.5 Objetivo general	50
5.6 Metas	50
5.7 Fundamentos teóricos	51
5.7.1 Gamificación	51
5.7.2 Elementos de la gamificación	51
5.8 Fundamentos pedagógicos	52
5.8.1 Pedagogía Waldorf	52
5.9 Estructura de la propuesta	54
5.9.1 Fases del diseño de la propuesta	55
5.9.3 Plan de acción	55
5.9.4 Diseño del sistema de actividades	56
5.10 Actividades	58
5.11 Líneas de acción	66
5.12 Cronograma	67
5.13 Validación de la propuesta por pilotaje	68
5.13.1 ¿Qué es la evaluación por pilotaje?	69
5.13.2 Ejecución de la propuesta por pilotaje	70
5.13.3 Análisis de las actividades ejecutadas por de la validación por pilotaje	71
5.13.4 Resultados del proceso de validación por pilotaje	74
5.14 Técnicas e instrumentos de recolección de información de la fase de evaluación por pilotaje	74
5.14.1 Codificación abierta o de primer nivel	76
5.14.2 Codificación de segundo nivel	86
5.14.3 Grafico de Sankey	87
5.14.4 Red semántica del proceso de evaluación por pilotaje	87
5.15 Triangulación de la información del proceso de evaluación por pilotaje	89
5.16 Reflexión en relación a la evaluación de la propuesta por pilotaje	89
CAPÍTULO VI	90
6. Conclusiones y Recomendaciones	90

6.1 Conclusiones	90
6.2 Recomendaciones	91
7. Cronograma	94
8. Referencias	95

Índice de tablas

Tabla 1	24
Elementos de la gamificación en el aula de clase	24
Tabla 2	29
Fases del estudio de caso.....	29
Tabla 3	31
Criterios de inclusión y exclusión	31
Tabla 4	32
Metodologías de enseñanza	32
Tabla 5	38
Codificación de entrevista	38
Tabla 6	39
Codificación de los diarios de campo	39
Tabla 7	40
Guía de observación	40
Tabla 8	41
Codificación de segundo nivel fase de diagnostico.....	41
Tabla 9	45
Triangulación del rol docente	45
Tabla 10	45
Triangulación de planificación micro curricular o enseñanza	45
Tabla 11	46
Triangulación sin considerar necesidades educativas.....	46
Tabla 12	53
Principios pedagógicos de la metodología de Waldorf	53
Tabla 13	55

Estructura del sistema de actividades "Mundo de colores"	55
Tabla 14	55
Fases para el diseño de la propuesta de intervención educativa	55
Tabla 15	56
Sistema de actividades.....	56
Tabla 16	68
Cronograma de actividades ejecutadas	68
Tabla 17	70
Tabla del proceso de validación por pilotaje.....	70
Tabla 18	74
Matriz de categorización de estudio de la propuesta	74
Tabla 19	75
Técnicas e instrumentos de la fase de evaluación por pilotaje	75
Tabla 20	76
Codificación de primer nivel de la entrevista, evaluación del proceso de pilotaje	76
Tabla 21	77
Codificación de primer nivel de las guías de observación, evaluación del proceso de pilotaje	77
Tabla 22	81
Codificación de primer nivel de las coevaluaciones, evaluación del proceso de pilotaje	81
Tabla 23	86
Codificación de segundo nivel evaluación del proceso de pilotaje	86
Tabla 24	89
Triangulación del Rol docente.....	89
Tabla 25	89
Triangulación del rol de los estudiantes	89
Tabla 26	94
Cronograma de actividades	94

Índice de imágenes

Imagen 1	42
Gráfico de Sankey	42

Imagen 2	44
Red semántica	44
Imagen 3	67
Plan de acción de las actividades	67
Imagen 4	87
Gráfico de Sankey de la propuesta de intervención educativa	87
Imagen 5	88
Red semántica - de la propuesta de intervención educativa	88

Índice de anexos

Anexo A: Guía de entrevista	98
Anexo B: Diario de campo.....	99
Anexo C: Ficha de observación	100
Anexo D: Entrevista	101
Anexo E: Validación de los instrumentos-entrevista.....	102
Anexo F: Validación de los instrumentos - Guía de observación.....	103
Anexo G: Matriz de sistematización.....	104
Anexo H: Guía de observación	105
Anexo I: Coevaluación.....	106
Anexo J: Entrevista.....	107
Anexo K: Blog “Mundo de colores”	108
Anexo L: Cartas de autorización de videos y fotografías de los estudiantes	108

Introducción

La gamificación ha demostrado ser una poderosa herramienta en el campo educativo para mejorar la participación y el aprendizaje de los estudiantes. En particular, cuando se aplica a la enseñanza de la expresión artística en la educación inicial, puede abrir un mundo de posibilidades creativas y estimular el interés de los niños en el proceso de aprendizaje. En esta investigación, exploramos la integración de actividades gamificadas en el aula de educación inicial, prometiendo a los niños una experiencia educativa envolvente y divertida, estimulando su expresión artística y creatividad de manera activa y autónoma.

A lo largo de este estudio, se examinan los beneficios y desafíos de la gamificación en este contexto, destacando su efectividad como estrategia pedagógica para potenciar la enseñanza de la expresión artística. Desde una perspectiva pedagógica se evidencia cómo, la competencia, los niveles, las recompensas y los desafíos, fomentan un ambiente de participación activa y autónoma, convirtiendo a los niños en protagonistas de su propio aprendizaje. No obstante, en el aula de inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J. Calle, se utiliza una metodología de enseñanza tradicional. Aunque las actividades desarrolladas son interesantes, no resultan atractivas para los infantes, pues se distraen fácilmente y no completan las tareas ni muestran interés por mantenerse dentro del aula.

Estas circunstancias se reflejan en las limitaciones del aprendizaje, la carencia de concentración durante el desarrollo de las actividades y la falta de adquisición de destrezas, lo que genera un escaso desarrollo académico acorde a la edad de los niños al finalizar el nivel educativo. Asimismo, la falta de variedad en las actividades y la poca interacción entre los niños puede llevar al aburrimiento y la desmotivación, además de las estrategias didácticas que emplea la docente al no adaptarse a las necesidades individuales de los infantes.

La investigación se enfoca en potenciar las estrategias de enseñanza para que las clases diarias sean más atractivas. El objetivo general es potenciar la enseñanza en el ámbito de la expresión artística a través de la gamificación en el subnivel inicial 2. Para ello, se plantean los siguientes objetivos específicos, (i) Diagnosticar qué tipo de estrategias utiliza la docente del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle. (ii) Diseñar cartilla didáctica que potencien la enseñanza en el ámbito de la expresión artística a través de la gamificación en el

subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle. Finalmente (iii) Implementar la guía de actividades que potencien la enseñanza en el ámbito de la expresión artística a través de la gamificación en el subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle.

Es importante mencionar que dentro de los fundamentos teóricos que respaldan el estudio se encuentran autores como Núñez (2021), Correa y Estrella (2011), quienes abordan la importancia de utilizar estrategias de enseñanza óptimas para que la docente pueda impartir sus clases con nuevas estrategias. Es decir, que se pretende crear un ambiente armónico, de esta forma el rol docente es importante tanto para implementar espacios que conlleve comunicación como también autosuperación.

Desde el marco metodológico, la investigación se fundamentó en el paradigma interpretativo, enfocado en comprender las acciones de la docente, estudiantes y familia, y cómo influyen en la enseñanza de los niños dentro del contexto del aula. Se adoptó un enfoque cualitativo basado en la observación participante de los actores principales involucrados en este proceso. Para ello, se utilizó el método de estudio de caso, siguiendo las fases del método de Investigación Acción. Además, se emplearon técnicas e instrumentos como la entrevista a la docente, una guía de observación y diarios de campo para recolectar y analizar información relevante y precisa para la investigación. Con este enfoque científico, se buscó obtener resultados confiables y adecuados a la realidad del aula, para mejorar la experiencia educativa y el desarrollo académico de los niños en el ámbito de expresión artística.

Según Lombardelli (2020), el empleo de actividades gamificadas promueve el aprendizaje, la resolución de problemas y el desarrollo de competencias en los estudiantes. A través de la observación participante de las prácticas preprofesionales, se identificó una problemática central relacionada con el uso de estrategia de enseñanza enriquecedoras durante el proceso de aprendizaje de los niños. Por lo tanto, este estudio aborda conceptos claves como la gamificación, la expresión artística, métodos de enseñanza, rol docente y expresión artística bajo la pedagogía de Waldorf, además se ha revisado varios estudios a nivel regional, nacional e internacional sobre el uso de la gamificación dentro de las aulas.

En conclusión, este estudio ha generado la creación de una cartilla didáctica en el ámbito de expresión artística que incluye 10 actividades gamificadas destinada a la práctica

preprofesional. De esta propuesta se llevó a cabo la implementación y evaluación solo de cinco actividades, mismas que muestran el impacto positivo que genera el uso de material didáctico y de estrategias innovadoras para potenciar la enseñanza de los niños y niñas del nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle.

CAPÍTULO I

Diseño del estudio

1. Planteamiento del problema

1.1 Declara la línea, grupo y/o proyecto de investigación UNAE a la que se circunscribe.

La presente investigación está orientada en la línea de investigación de la formación integral y desarrollo profesional docente; por medio de la investigación se busca fusionar lo aprendido a lo largo de la carrera y las vivencias compartidas con los niños en las prácticas preprofesionales para así encontrar una problemática a la cual se le puede atender de manera transdisciplinaria. En esta línea, el accionar de las investigadoras se caracteriza por mantener el contacto directo con los actores principales y el lugar en donde se desarrolla los acontecimientos para poder llevar a cabo el desarrollo de la propuesta de intervención educativa en base al conocimiento pedagógico aprendido a lo largo de la carrera.

1.2. Planteamiento del problema

En la actualidad, la educación ha experimentado cambios significativos gracias a las estrategias innovadoras que se han desarrollado desde una perspectiva pedagógica. Estas técnicas de estudio buscan promover un aprendizaje más activo, participativo y significativo para los niños, alejándose de las metodologías tradicionales y centrándose en la construcción de conocimiento.

En el contexto de las prácticas preprofesionales realizadas en la Unidad Educativa Manuel J. Calle, ubicada en la provincia del Azuay, cantón Cuenca, parroquia El Vecino, dentro de la zona urbana, en las calles Francisco Calderón 4-54 y Mariano Cueva, se observó que la institución es

una comunidad educativa fiscal mixta que trabaja con modalidad presencial en jornada matutina y vespertina, ofreciendo niveles educativos desde Inicial hasta Bachillerato.

Específicamente, el problema de investigación surge en el nivel inicial, subnivel 2, jornada matutina (08:00 am – 12:00 pm), donde se trabaja con niños de 4 a 5 años de edad, y se evidencia una falta de estrategias y metodologías para trabajar el orden y el control de las tareas dentro del aula. Los niños no tienen la motivación para realizar las actividades, es decir, se distraen con facilidad o no las terminan correctamente. Es por eso que se pretende que, con el uso de la gamificación, se pueda potenciar la enseñanza de los niños de educación inicial, brindándoles la oportunidad de crear un proceso enriquecedor y continuó en su enseñanza.

Desde una perspectiva pedagógica se observó que, en relación al uso de materiales didácticos, cada espacio se encuentra equipado adecuadamente, pero no se da el uso apropiado, puesto que priorizan actividades físicas, de visualización o trabajos en hojas. Además, no se cumple con una retroalimentación y la mayoría de los infantes no mantienen un orden dentro de la rutina escolar, lo que impide que su proceso de aprendizaje sea óptimo y adecuado. Esto da como resultado que los niños de inicial presentan desmotivación y su estado de ánimo dentro del aula sea de frustración, tristeza o desesperación por querer regresar a sus hogares lo más pronto posible.

Es por eso que, en el contexto educativo, es fundamental reconocer el papel crucial de las estrategias innovadoras en el desarrollo integral de los niños pues no solo estimulan la curiosidad, sino que promueve un enfoque más participativo y colaborativo en el aula. Al implementar técnicas novedosas, los docentes pueden adaptar el proceso de enseñanza para satisfacer las diversas necesidades y estilos de aprendizaje de los niños, permitiendo un mayor compromiso y motivación en su aprendizaje.

Barbón (2016), menciona que las estrategias innovadoras son importantes para que el niño empiece a desarrollar el proceso de aprendizaje íntegro a través de la utilización de herramientas y oportunidades que el docente guía ofrezca durante cada actividad. El uso de estas estrategias permitirá que el niño sea autónomo, reflexivo y, principalmente, un sujeto activo en el aprendizaje, permitiendo romper con la estrategia tradicional que deja al alumno como un sujeto estático y pasivo.

1.3. Pregunta de Investigación

¿Cómo potenciar la estrategia de enseñanza en el subnivel 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle a través de la gamificación en el ámbito de expresión artística?

1.4. Objetivos de Investigación

1.4.1 Objetivo General

Potenciar la enseñanza en el ámbito de la expresión artística a través de la gamificación en el subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente, desde la literatura científica, la utilización de la gamificación para potenciar la enseñanza de los niños de educación inicial.
- Diagnosticar qué tipo de estrategias utiliza la docente del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle.
- Diseñar cartilla didáctica que potencien la enseñanza en el ámbito de la expresión artística a través de la gamificación en el subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle.
- Implementar la guía de actividades que potencien la enseñanza en el ámbito de la expresión artística a través de la gamificación en el subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle.
- Evaluar el proceso de implementación de la guía de actividades que potencien la enseñanza en el ámbito de la expresión artística a través de la gamificación en el subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle.

1.5. Justificación

La evolución de las metodologías educativas dentro del aula ha experimentado cambios significativos a lo largo de los años. La adaptación del modelo pedagógico de Waldorf representa un giro notable en las metodologías educativas contemporáneas al incorporar y adaptar diferentes materiales para crear arte. Por ello, cada adaptación está diseñada para promover entornos amigables, tranquilos y motivadores que potencien el aprendizaje de los niños en las aulas.

En este contexto, nuestra investigación se centraliza en las clases que imparte la docente encargada del subnivel 2, de la Unidad Educativa Manuel J Calle, con los niños y niñas del subnivel 2 como beneficiarios directos y la docente del aula como beneficiaria indirecta. Pues se espera diseñar una cartilla didáctica que potencie la enseñanza en el ámbito de la expresión artística a través de la gamificación en el subnivel inicial 2, analizando los beneficios obtenidos y contrastarlos con los datos previos a la aplicación de esta estrategia. Además, se busca que la docente utilice esta información para futuras planificaciones y así mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus próximos estudiantes.

Una estrategia educativa efectiva que promueve un aprendizaje significativo es la gamificación pues busca incrementar la motivación y el compromiso de los niños. Adaptada a las necesidades de los niños la gamificación permite crear contenidos curriculares dinámicos y didácticos, sembrando la participación activa y el trabajo en equipo para desarrollar habilidades cognitivas y emocionales. Además, fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, brindando una experiencia educativa más significativa.

Es importante destacar que Fidalgo et al., (2019) mencionan que la innovación educativa abarca nuevas tecnologías, estrategias o productos con un gran potencial para impactar positivamente en el modelo educativo. Por esta razón, se propone diversas estrategias innovadoras para conseguir un cambio de comportamiento en los infantes, asegurando así que los materiales y recursos disponibles en el ambiente educativo sean utilizados al máximo.

La problemática surge debido a la desmotivación, creada por una mala gestión de los recursos y el uso de metodologías tradicionales; la falta de tiempo dedicado a completar actividades y la ausencia de reglas de convivencia también contribuyen a esta situación. La alta demanda de estudiantes para una sola docente provoca inestabilidad durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, al tener que atender a las necesidades, dudas y sugerencias de 25 niños.

Para abordar eficazmente esta problemática, se sugiere la implementación de estrategias metodológicas que faciliten a la docente la gestión de actividades para un grupo numeroso de infantes. Se propone enfatizar la integración de actividades de gamificación en el aula, que priorice un enfoque de aprendizaje lúdico y dinámico, así como también la participación colectiva sin limitar el proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO II:

2. Marco Teórico

2.1. Antecedentes

Este estudio se focaliza en la investigación de estrategias innovadoras que guardan correspondencia con cada uno de los objetivos de estudio. A continuación, se revisaron diferentes investigaciones locales, nacionales e internacionales sobre la enseñanza mediante las estrategias gamificación. A su vez se expondrán algunos resultados obtenidos de dichos trabajos relacionándolos con el problema de estudio anteriormente mencionado para dirigir y desarrollar este proyecto, priorizando las estrategias innovadoras necesarias para los docentes del nivel inicial

2.1.1. Regional

En la siguiente investigación se menciona a Morocho y Paidá (2021) de la Universidad Nacional de Educación UNAE, quienes son autoras del trabajo titulado, "Los recursos didácticos aportaron una metodología activa al docente de niños de tres a cuatro años". Este trabajo tuvo como objetivo identificar los recursos didácticos y la metodología activa utilizada por una docente de inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Luis Roberto Bravo con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en sus clases virtuales. Para ello se hizo uso de un método de estudio de caso con enfoque cualitativo; además de la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de investigación como la entrevista, la observación participante, diario de campo para obtener información.

Con relación al análisis e interpretación de los resultados obtenidos en esta investigación destaca la importancia del contacto físico y afectivo con los niños; así como la utilización de recursos didácticos por parte de los docentes para el proceso de enseñanza. Se concluye con que es esencial emplear una metodología activa para que los alumnos participen con frecuencia y más si es en modalidad virtual. Además, se debe considerar los contenidos de aprendizaje con el propósito de brindar a los niños beneficios comunes y equitativo enseñando de manera creativa o divertida.

2.1.2. Nacionales

Como antecedente nacional se tomará de base a la expresión artística para fortalecer el aprendizaje de los niños. Se ha analizado este escrito que ayudo a identificar cuáles son los puntos fuertes y débiles de la expresión artística dentro de las aulas de educación inicial.

El trabajo realizado por Albuja (2020), en la ciudad de Quito titulado Expresión artística y creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años de educación inicial del Centro de Desarrollo Infantil Eduardo Villaquirán. Este estudio tuvo como objetivo determinar el efecto de un programa de capacitación a docentes sobre la prioridad de la expresión artística en todas sus dimensiones para dar solución a la falta de creatividad de los niños y niñas de la institución.

Esta investigación se orientó en un enfoque cualitativo con la modalidad de Proyecto de Desarrollo, es decir los resultados señalaron la poca imaginación y creatividad para realizar actividades, indicando la necesidad de que docente adquiera conocimiento sobre el uso de estrategias adecuadas para fortalecer su práctica pedagógica. Adicionalmente se destacó que el juego forma parte de un proceso de enseñanza el cual la docente debe tener presente para que los niños aprendan de manera divertida y enriquecedora.

2.1.3. Internacionales

Como antecedente internacional se consideró un documento que relaciona a la metodología de enseñanza y la gamificación con los procesos de aprendizaje en los niños de educación inicial; este estudio permitió obtener una mirada nueva y diferente de cómo las estrategias pueden promover la enseñanza en los niños con la finalidad de potenciar las habilidades y destrezas propuestas por los ministerios, así como también se podrá tomar ciertas ideas exitosas utilizadas en el exterior para ser aplicadas dentro de nuestro país:

La investigación que se presentó en Lima-Perú, titulada "La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática (Cordova, 2020). Se analizaron los aportes de los recientes estudios científicos sobre la gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de educación inicial. Además, la técnica que se usó fue hermenéutica con un análisis de textos, teniendo en cuenta que no se utilizaron instrumentos como entrevista, encuesta o recolección de datos debido a que se realizó una investigación básica.

En los resultados que se obtuvieron se mencionó que la gamificación es indispensable porque posee dinámicas que ayudan al estudiante en cada actividad, siendo elementos fundamentales en su proceso de aprendizaje fomentando así el querer aprender y jugar. Adicional refiere que existen diferentes mecanismos para que la gamificación ayude a la motivación al momento de realizar actividades viendo como factores los retos y reglas al momento de ejecutar las mismas siendo así un resultado de compromiso y placer.

Es importante mencionar que se debe priorizar una participación activa en las clases ya que permite identificar cuán buena es la estrategia que utiliza y llegar a los estudiantes para que se cautiven, concentren y motiven en su proceso de aprendizaje con el fin de mejorar su atención incorporando nuevas tendencias tecnológicas o estrategias.

2.2 Fundamentos Teóricos

En este apartado se abordan diversos conceptos claves para poder respaldar esta investigación, es decir se analizará varios autores y sus corrientes que permitirán que el tema en el que se fundamenta esta investigación tenga más credibilidad. Seguidamente, se dio una concepción del objeto de estudio es decir esta información estaba estrechamente relacionada con la problemática. Pues de esta manera se realizaron diferentes enunciados y descripciones de la pedagogía de Waldorf (1922), permitiendo así identificar cuál es el proceso de enseñanza que se debe emplear en las aulas de clase. Posteriormente, según varios autores se dividió este epígrafe en varios subtemas.

A continuación, se detalla cada aspecto relevante de investigación:

2.2.1 Metodología en Educación

La metodología en educación inicial se refiere al enfoque y conjunto de estrategias que utilizan los docentes para enseñar y promover el desarrollo integral de los niños en su práctica diaria. La Universidad Internacional de la Roja (UNIR, 2020) nos indica que la metodología educativa engloba las decisiones o elecciones que impactan en el proceso de enseñanza, mismas que ayudan a establecer una estructura en el proceso educativo tanto del aprendizaje como de la enseñanza. Factores como la disposición del espacio, el rol que desempeñan los estudiantes y docentes, los recursos, entre otros, son considerados al momento de desarrollar un método de enseñanza para la práctica educativa.

El uso de metodologías de enseñanza dentro del aula son el conjunto de técnicas, estrategias, herramientas e instrumentos que pretenden motivar al alumno a adquirir nuevos conocimientos, de manera que proporciona experiencias de aprendizaje significativas y apropiadas para los niños, teniendo en cuenta sus características, necesidades y etapas de desarrollo.

Es por esta razón que las autoras enfatizan la importancia de que los docentes logren establecer varias metodologías de enseñanza apropiadas para la ejecución de cada una de las actividades, con el fin de ofrecer a los niños espacios de aprendizaje significativo que se adapten a las necesidades del aula permitiendo que todos los actores puedan ser participantes relevantes del proceso educativo y que los conocimientos impartidos sean asimilados de manera correcta por parte de los infantes.

2.2.2 Concepción del Método de Enseñanza

Es importante mencionar que la metodología de enseñanza llega a ser parte de un camino o proceso que permite al niño adquirir conocimientos, siendo una pieza clave para los infantes en su proceso educativo, teniendo la oportunidad de trabajar diferentes habilidades con la posibilidad de mejorar lo aprendido.

En este sentido, Núñez, (2021) manifiesta lo siguiente:

Todo aquello que sea utilizado para poder enseñar y lograr el aprendizaje por parte del docente se vuelve un método, considerando las características particulares de los estudiantes a quienes va dirigida su clase, es decir; esta característica debe desarrollarse en los diferentes niveles de educación: inicial, básica, bachillerato y educación superior. (p.11)

Los métodos de enseñanza dependerán de lo diverso que cada infante puede llegar a ser, es por ello que para las autoras es necesario que los docentes creen estrategias innovadoras y didácticas que impulsen el aprendizaje oportuno para cada clase, así como también proponga actividades creativas, lúdicas y dinámicas que permitan desarrollar habilidades de la vida diaria en cada uno de los niños. Es decir, con la implementación de métodos de enseñanza adecuados, se tendrán la oportunidad de crear actividades que logren desarrollar la concentración, la autonomía y confianza de manera divertida.

2.2.3 Método de enseñanza desde la pedagogía de Waldorf

La pedagogía Waldorf se basa en la idea de que los niños tienen un potencial innato que debe ser nutrido y desarrollado a través de un ambiente educativo equilibrado. Se considera que el aprendizaje debe ser experiencial, creativo y conectado con el mundo real. Además, se pone énfasis en el respeto por el ritmo individual de aprendizaje de cada niño. Los maestros Waldorf fomentan un ambiente de juego creativo donde los niños pueden explorar y experimentar de manera activa. Se cree que el juego libre y la actividad física contribuyen al desarrollo motor, social y emocional de los niños.

El maestro Waldorf también desempeña un papel de mentor, brindando orientación y apoyo emocional a los estudiantes. Se preocupa por el bienestar y el desarrollo personal de cada niño, cultivando un ambiente de confianza y respeto mutuo en el aula. Los maestros Waldorf buscan establecer una relación cercana y confiable con sus estudiantes, fomentando un entorno seguro y acogedor donde los niños se sientan motivados a aprender y crecer (Hernández, 2020).

Además, el docente en Waldorf actúa como un facilitador del aprendizaje, fomentando la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de educación. Se promueve el juego creativo, la experimentación y el descubrimiento, permitiendo a los estudiantes aprender a través de la experiencia y la práctica. Buscan despertar la curiosidad y el interés de los estudiantes, alentándolos a hacer preguntas y explorar por sí mismos.

Por lo tanto, se ha considerado que dentro de la presente investigación se haga uso de la pedagogía de Rudolf Steiner, misma que menciona la importancia de permitir al niño un desarrollo integral por medio del juego, la exploración y el contacto con el exterior, ya que la pedagogía Waldorf enfatiza que los niños al ser actores principales del proceso de aprendizaje obtengan confianza para poder desenvolverse de manera libre y oportuna en el ámbito educativo, así mismo es valioso que los docentes sean participes activos de este proceso.

2.2.4 Proceso de Enseñanza en Educación Inicial

La enseñanza en educación inicial se refiere a la educación temprana de niños en edades comprendidas entre los 0 y 6 años. Es una etapa crucial en el desarrollo infantil, donde se establecen las bases para el aprendizaje futuro. Los docentes de educación inicial se centran en proporcionar un entorno seguro y estimulante que fomente el crecimiento y desarrollo integral de



los niños. También tienen en cuenta la importancia de los aspectos afectivos y emocionales en el aprendizaje con el propósito de crear un ambiente acogedor, afectuoso y seguro, donde los niños se sientan cómodos para expresarse, compartir y relacionarse con los demás.

Es importante mencionar que el Ministerio de Educación pone a disposición de los docentes y otros actores de la Educación Inicial un currículo que permite guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje en este nivel educativo. (Currículo de Educación Inicial, 2014)

Los ambientes de aprendizaje son la conjugación del escenario físico dentro y fuera del aula del establecimiento educativo, con las interacciones de los actores, en un tiempo determinado; promueven por sí mismos, en la mayoría de los casos, poderosas experiencias de aprendizaje para los niños. Los ambientes de aprendizaje intencionalmente elegidos y organizados son una estrategia educativa que sustenta con fuerza el aprendizaje activo para que los niños puedan explorar, experimentar, jugar y crear con la ayuda mediadora de sus docentes, quién a su vez tomará en cuenta la cultura y el contacto con la naturaleza (p.6).

Es por esta razón que las autoras consideran que, en esta etapa, los objetivos principales son promover el juego, la exploración, el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales, así como estimular el lenguaje, la creatividad y el pensamiento crítico. Todo esto por medio de actividades lúdicas, interactivas y experiencias prácticas que permiten a los niños explorar el mundo que les rodea y construir su conocimiento a través de la experimentación y la interacción con sus pares y con el entorno.

2.2.5 Estrategias Didácticas para Fomentar la Enseñanza

Juegos de Roles

El juego de roles es una excelente herramienta para la enseñanza en educación inicial, por esta razón se define "como aquellas actividades lúdicas en que los participantes interpretan modelos de comportamiento que no son los suyos" (Brell, 2006, p. 105). A través de esta actividad, los niños pueden explorar diferentes roles y situaciones de la vida cotidiana, lo que ayuda a desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Al participar en juegos de roles, los niños tienen la oportunidad de ponerse en el lugar de otra persona y experimentar diferentes perspectivas, esto fomenta el desarrollo de la empatía y la comprensión hacia los demás. Además,

los niños pueden practicar habilidades de comunicación, resolución de problemas y toma de decisiones mientras interactúan con sus compañeros de juego.

Es bueno mencionar que los maestros pueden aprovechar el juego de roles en el aula proporcionando a los niños escenarios y materiales relacionados con temas específicos que se estén estudiando. De manera que los maestros estén presentes y logren identificar que “los niños desarrollen su autoconfianza basándose en lo que observan en su entorno, como puede ser la imitación de los padres, los niños para realizar esta acción pueden asemejar la forma de vestir de las personas que los rodean” (Cobo, 2022, p. 5). De esta forma permitirá guiar y enriquecer la experiencia de aprendizaje. Pueden plantear preguntas, ofrecer retroalimentación y brindar oportunidades para reflexionar sobre lo que los niños están aprendiendo a través de las representaciones.

Finalmente, el juego de roles en la educación inicial es una estrategia efectiva para fomentar el aprendizaje integral de los niños. Les brinda la oportunidad de explorar, experimentar y desarrollar una variedad de habilidades mientras se divierten y se comprometen activamente en el proceso educativo.

2.2.6 Gamificación

La gamificación en la educación inicial es una estrategia que utiliza elementos y dinámicas propias de los juegos para fomentar el aprendizaje, motivar, comprender y generar una participación activa de los niños. Esta estrategia se basa en convertir el proceso educativo en una experiencia divertida, lúdica y estimulante creando un ambiente acogedor, además mediante el uso de recompensas, desafíos, competencias y elementos lúdicos se busca potenciar el desarrollo educativo de los alumnos.

Uno de los principales beneficios de la gamificación en la educación inicial es su capacidad para fomentar el amor por el aprendizaje. Córdova (2020) considera que la incorporación de la gamificación en la educación inicial es ampliamente reconocida como una estrategia moderna y creativa que se considera esencial. No solo es dinámica, sino que también brinda numerosas ventajas, como estimular el trabajo en equipo, fomentar la autonomía, incrementar la participación, mejorar la concentración, cultivar habilidades para la resolución de problemas y familiarizar a los niños con la tecnología, entre otros beneficios notables.

Dentro del contexto del aula de educación inicial en donde se desarrolla la investigación, la implementación de la gamificación permite a los maestros pueden diseñar actividades y tareas educativas que presenten desafíos y recompensas, alentando así la participación activa de los niños. Los juegos y las actividades se adaptan al nivel de desarrollo y las habilidades de los niños, lo que les permite aprender de manera natural y entretenida (Teixes, 2015). Así, al convertir las evaluaciones en juegos, se crea un ambiente emocionante y atractivo que motiva a los niños a explorar, experimentar y descubrir nuevos conceptos y habilidades. Esto ayuda a cultivar una actitud positiva hacia el aprendizaje desde una edad temprana, sentando las bases para un futuro académico exitoso.

Tabla 1

Elementos de la gamificación en el aula de clase

Componente	Definición	Materiales o recursos
Puntuaciones niveles y	Otorgar puntos y establecer niveles de dificultad para incentivar el progreso y el logro de metas.	Los niños obtienen puntos por responder correctamente a preguntas y avanzan a nuevos niveles a medida que acumulan puntos.
Recompensas premios y	Ofrecer recompensas y premios tangibles o virtuales para motivar a los niños a alcanzar objetivos de aprendizaje.	Pegatinas, medallas o insignias virtuales que los niños reciben al dominar ciertos conceptos o actividades preparadas.
Desafíos y misiones	Plantear desafíos y misiones que requieran la aplicación de habilidades y conocimientos específicos.	"El desafío de las formas": Los niños deben encontrar objetos de diferentes formas en el aula y clasificarlos correctamente.
Tablero de líderes	Mostrar un tablero con los mejores puntajes o avances para estimular la superación personal y la competencia saludable.	Un tablero con los nombres de los niños y sus respectivos puntajes en actividades.
Elementos temáticos	Utilizar temáticas o historias que atraigan el interés de los niños, como aventuras espaciales, viajes en el tiempo o exploración de la naturaleza.	"La búsqueda del tesoro matemático": Los niños se convierten en exploradores que deben resolver problemas para encontrar un tesoro oculto.
Competencias juegos en grupo y	Fomentar la competencia amigable y el trabajo en equipo mediante juegos y actividades colaborativas.	Crear carrera con diferentes temas en donde: Los niños compiten en grupos para resolver correctamente en el menor tiempo posible

Nota. Elaboración propia

2.2.7 Expresión Artística

La expresión artística es una parte fundamental de la educación inicial, ya que promueve el desarrollo integral de los niños, fomenta su creatividad, imaginación, habilidades motoras y emocionales. De esta manera, la expresión artística también forma parte de esta pesquita ya que la pedagogía Waldorf menciona el respeto por la naturaleza y prioriza el uso de material del medio ambiente permitiendo a los niños exteriorizar sus pensamientos, emociones o deseos.



Según Pantoja (2019), manifiesta lo siguiente:

La expresión artística es de carácter eminentemente educativo, social y cultural, que desarrolla en los niños y niñas múltiples destrezas y habilidades, al permitir conocer, analizar e interpretar, producciones estéticamente comunicables mediante los diferentes lenguajes simbólicos (corporales, sonoros, visuales, dramáticos, literarios), y es aquí, donde entran en juego los procesos de enseñanza-aprendizaje. (p.4)

Por consiguiente, se considera el ámbito de expresión artística en las aulas de educación inicial como un método que promueve a los infantes a crear interés de acuerdo a sus valores, tradiciones o culturas que permiten un aprendizaje amplio de convivencia y expresión como parte de su desarrollo integral.

2.2.8 Importancia de la Expresión Artística

La expresión artística desempeña un papel fundamental en la educación inicial, ya que brinda a los niños múltiples beneficios en su desarrollo cognitivo, emocional, social y físico. Estévez y Rojas (2017) afirman lo siguiente:

La práctica y disfrute artístico aportan condiciones que activan las esferas cognitivas, afectiva y conductual del ser humano desde las más tempranas edades. La percepción, la memoria, las emociones y motivaciones son procesos esenciales en el desarrollo de niñas y niños, a lo que la experiencia artística contribuye poderosamente posibilitando impresiones duraderas y valiosas en la formación de su personalidad.

El ámbito de expresión artística es significativo en esta etapa educativa del niño, ya que el arte y la creatividad desempeñan un papel fundamental en su desarrollo, es decir permite fomentar un pensamiento diverso, con la oportunidad de explorar y generar ideas originales, lo cual es crucial para desarrollar habilidades innovadoras y resolver problemas de manera efectiva. Además, las actividades artísticas como pintar, dibujar, modelar o bailar, permiten a los niños utilizar y desarrollar sus habilidades sensoriales y motoras. Manipular diferentes materiales, moverse al ritmo de la música y realizar acciones creativas ayuda a fortalecer la coordinación mano-ojo, la motricidad fina y gruesa, y la conciencia corporal.

Es bueno mencionar que el arte también proporciona a los niños una forma no verbal de comunicación y expresión emocional, con el fin de que puedan expresar sus sentimientos, pensamientos e ideas de manera visual y tangible, incluso si aún no dominan por completo el lenguaje verbal. La expresión artística puede ser una herramienta terapéutica para abordar emociones y experiencias difíciles, permitiendo a los niños explorar y procesar sus emociones de una manera creativa y constructiva.

Los docentes de educación inicial deben promover aspectos individuales y colaborativos en los niños contribuyendo al desarrollo social y cultural, haciéndoles participar en actividades artísticas en donde se creen ambientes de trabajo en equipo, colaboración y respeto por las ideas o creaciones que surjan de manera que puedan explorar y apreciar diversas tradiciones, costumbres y expresiones artísticas, tanto de su propia cultura como de otras.

2.2.9 Expresión Artística en Educación Inicial

La expresión artística en la educación inicial desempeña un papel fundamental en el desarrollo de los niños. Aquí se destacan algunas formas en las que se puede fomentar la expresión artística en esta etapa. Es decir, utilizar las artes visuales para brindar a los niños la oportunidad de explorar y experimentar con diferentes materiales artísticos, como pintura, crayones, plastilina, papel, tijeras y pegamento.

Albuja (2020) menciona que el arte en Educación Inicial es:

Un eje transversal de la afectividad, factor esencial para el desarrollo integral del niño y la niña con una actitud creativa en todas las etapas de la vida. De igual forma recalca la importancia de las diferentes formas de expresión artística de su cultura y valorar lo dotado de la naturaleza. (p.16)

De tal forma, se considera que la expresión artística en la educación inicial tiene múltiples beneficios, ya que estimula la creatividad, promueve el desarrollo sensorial y motor, facilita la comunicación y expresión emocional, y fortalece el desarrollo cognitivo y social de los niños. Además, el arte les permite explorar y apreciar diferentes formas de expresión cultural y desarrollar un sentido de identidad y autoestima.

2.2.10 Rol del Docente el Ámbito de Expresión Artística

El rol del docente en el proceso de enseñanza dentro del ámbito de expresión artística es crucial, como facilitador y guía en el desarrollo artístico de los niños, así mismo es el encargado de crear un entorno seguro y motivador donde los infantes se sienten libres para expresarse artísticamente. Además, el docente actúa como modelador de habilidades, enseñando técnicas artísticas y proporcionando ejemplos para inspirar a los niños a desarrollar sus propias habilidades artísticas.

El docente también desempeña el rol de observador y proveedor de retroalimentación, valorando y reconociendo las creaciones artísticas de los niños. "De esta etapa parte su creatividad y el desarrollo integral del niño, el docente debe proveer el estímulo y la motivación necesaria para reforzar el pensamiento creativo mediante la expresión artística" (Albuja, 2020, p.32). Es necesario mencionar que el docente con su presencia y apoyo pretende ser fundamental para fomentar el desarrollo artístico y el crecimiento integral de los niños, siendo el acompañante de cada proceso o paso que realice el menor buscando siempre su bienestar.

Por lo tanto, se considera que el docente juega un papel crucial como fomentador de la inclusión y diversidad en el aula. Valora y respeta las diversas expresiones artísticas de los niños, promoviendo la igualdad de oportunidades y asegurándose de que todos se sientan incluidos y valorados en su proceso creativo.

CAPÍTULO III:

3. Marco Metodológico

En este apartado se explica cuál es el paradigma, tipo de estudio, enfoque, diseño, unidades de información, criterios de inclusión y exclusión, cuadro de categorización, técnicas e instrumentos con su análisis de información que se emplearon en esta investigación. Cada uno de estos métodos de investigación fueron fundamentales para desarrollar el trabajo.

3.1. Paradigma

El paradigma que se utilizó en esta investigación es el modelo socio-crítico puesto que no busca sólo comprender la realidad, sino también generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la transformación de las estructuras sociales y educativas injustas.

Loza et al. (2020), mencionan que el paradigma socio-crítico es un enfoque metodológico que se centra en el análisis a través de las interacciones humanas con objeto de estudio de alcanzar una sociedad más justa y equitativa, además de fomentar la participación activa de los individuos en el proceso de transformación social. Dentro de este paradigma no se busca simplemente recolectar datos y darlos a conocer, sino va dirigido a una visión más reflexiva e interpretativa, este paradigma explora el entorno en el que se desarrolla la investigación y busca mejorar el contexto. Es importante que el paradigma vaya acorde al objetivo, la pregunta y el problema de investigación, pues este es el que encamina la investigación bajo diferentes normas que se deben cumplir a la hora de llevar a cabo la pesquisa.

3.2. Enfoque

En esta investigación se prioriza el enfoque cualitativo, el cual pretende abarcar el estudio de las cualidades de un contexto específico o determinado con anterioridad, además que se enfoca en la recolección de datos descriptivos y detallados, como entrevistas, observaciones y análisis de documentos. Es bueno mencionar que en esta búsqueda se utilizan entrevistas, análisis de contenido y observación participante para recopilar datos de gran importancia.

De acuerdo con Otero (2018), dentro del enfoque cualitativo el investigador no tiene un planteamiento definido, pues, se busca analizar el entorno en el que se desarrolla los acontecimientos, analizar cada individuo, cada respuesta o comportamiento y así poder tener un panorama general de lo que se quiere estudiar y analizar, a diferencia del enfoque cuantitativo que tiene un punto fijo que alcanzar, el cualitativo es flexible, permite revolver las respuestas e indagar a fondo los datos bibliográficos.

De esta manera se toma en cuenta el análisis de los datos cualitativos, debido a que dentro de las practicas preprofesionales se utilizó técnicas e instrumentos como diarios de campo, observación participante, entrevistas, etc., de análisis descriptivo y narrativo; así como también se realizó métodos de codificación, categorización, redes semánticas y la interpretación reflexiva de cada uno de los datos recolectados. Permitiendo obtener una comprensión profunda de los colaboradores de este estudio para así obtener información acerca del proceso de enseñanza o metodologías utilizadas por la docente en la ejecución de sus clases diaria.

3.3. Tipo de Estudio

La elaboración de este proyecto se basa en una investigación de estudio de caso lo cual es una metodología que nos permite abordar una problemática para comprenderlo y conocer cómo intervienen diferentes factores. Para ello, en términos generales, se define como caso a cualquier entidad que se estudia de manera exhaustiva como una totalidad. Un caso puede abarcar desde una familia, una institución o una empresa, hasta uno o unos pocos individuos. Debido a que un caso representa una unidad de tamaño relativamente pequeño, este enfoque de investigación se sumerge en un estudio detallado y profundo del mismo, buscando analizarlo en toda su amplitud (Cauas, 2015)

Tabla 2

Fases del estudio de caso

N	Fases del estudio de caso	Descripción
1	Definición de objetivo	En la siguiente investigación se da a conocer el proceso de enseñanza a través de actividades gamificadas en el ámbito de expresión artística en el nivel inicial 2.
2	Revisión de la literatura	Conocer los métodos de enseñanza innovadoras para los docentes de los infantes.
3	Elección del caso	Se decidió fomentar el uso de enseñanza innovadoras para los docentes de los infantes.
4	Construcción del caso	Luego de conocer el contexto del aula, en el cual la docente no utiliza metodologías diferentes para ejecutar las clases ni utiliza material adecuado. Se hizo una revisión literaria y se eligieron las técnicas e instrumentos para este estudio de caso.
5	Toma de datos	Mediante la observación participante y una entrevista a la docente, se conoció más a fondo sobre cuáles son las técnicas metodológicas que utiliza en su aula de clase para los niños. Con los instrumentos de diario de campo se pudo percibir que esta causa fue porque las clases eran muy rutinarias, de manera que los infantes no prestaban atención a cada actividad y procedían hacer otras cosas muy diferentes y no entretenidas para ellos.
6	Análisis, interpretación y redacción del informe.	El uso de metodologías, materiales e instrumentos didácticos innovadores para los niños son primordiales para un buen aprendizaje por lo que es preocupante que los infantes no logren tener una comunicación divertida y amigable en la ejecución de las actividades propuestas. Una de las causas es la rutina de actividades, ya que la mayoría de días cuando rotan a diferentes aulas de clase no utilizaban todos los materiales que tenían a su disposición. Ante esta situación se pretende fortalecer su aprendizaje educativo mediante una guía de actividades basadas en la gamificación que potencie el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños.

Nota. Elaboración propia

3.4. Diseño

El diseño del estudio utilizado en el presente trabajo, es el estudio descriptivo mismo que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos a través de diferentes herramientas

que proporciona información de primera mano, esta investigación de campo no debe ser manipulada ni alterada por el investigador, pues los resultados más importantes emergen del análisis bibliográfico y se contrasta los resultados sin generalizar (Arias, 2012).

3.5. Población o muestra

Las unidades de información se refieren a los elementos que son objeto de estudio o análisis en una investigación, estas unidades son elegidas según el material informativo que se pueda obtener de ellas para después lograr categorizarlos, relacionarlos y establecer conexiones con nuestro estudio (Mucha et al., 2021). Estas unidades son elegidas a partir de la población de estudio pues tienen ciertas características que las hacen importantes dentro de la investigación, pueden variar, pero no pueden ser elegidas al azar pues el análisis de los datos no será preciso y el objeto de estudio tomará otro rumbo. Dentro de la investigación la población a estudiar son los niños y niñas del subnivel 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle.

3.6 Criterios de inclusión y exclusión de los de sujetos de estudio

Los criterios de inclusión son condiciones o características específicas que se establecen para determinar qué individuos serán considerados para formar parte de una muestra o población en un estudio de investigación. Estos criterios se definen con el fin de seleccionar participantes o elementos que sean relevantes y representativos para responder a las preguntas de investigación o los objetivos planteados. Por otro lado, los criterios de exclusión son aquellos elementos que forman parte del contexto más no a esta investigación pues no tienen criterios necesarios para obtener información y la llevarán por otro camino (Huairé, 2019).

Los criterios de inclusión pueden variar dependiendo del campo de estudio, el diseño de investigación y los objetivos específicos de la investigación. Para el contexto en el que se realiza el estudio hemos considerado a todos de los niños del subnivel dos paralelos B, de los 25 alumnos 1 de ellos tiene un diagnóstico de autismo y otro de los niños se mantiene en estudios psicológicos y terapias para determinar si tiene o no alguna necesidad educativa, de la misma manera incluimos a la docente de aula y todo la metodología, planificaciones y recurso que se utilizan dentro del aula. Como criterios de exclusión no forman parte de este estudio las otras dos aulas de inicial, sus alumnos y sus docentes, pues nuestra investigación se basará en una sola aula de la Unidad Educativa Manuel J Calle.



Tabla 3

Criterios de inclusión y exclusión

Inclusión	Exclusión
Implementación de metodologías innovadoras reconocidos y respaldado por la investigación	Métodos pedagógicos por parte de la docente
Utilización de enfoques basados en evidencia	Planificación del proceso de enseñanza con material didácticos
Utilización de recursos y materiales educativos adaptados a la edad y etapa de desarrollo de los niños	Actividades que permiten trabajar a cierto grupo de niños
Estimulación de la autonomía y la toma de decisiones por parte de los niños	Falta de participación de los niños en su propio aprendizaje
Adopción de enfoques inclusivos que consideren las diferencias y brinde apoyo individualizado	Falta de atención a la diversidad y necesidades educativas individuales
Propicia la interacción, el diálogo y la relación cercana entre docentes y estudiantes	Carencia de interacción y comunicación adecuada entre docente y estudiantes
Integración de actividades artísticas, lúdicas y creativas en el currículo educativo	Falta de creatividad, juego y expresión artística en el proceso de enseñanza
Propiciar entornos de aprendizaje acogedores y recursos adecuados para el desarrollo de los niños	Falta de utilización de recurso del entorno de aprendizaje estimulante y seguro que posee la institución

Nota. *Elaboración propia*

3.7 Reflexión de ética

La Comisión Económica para América Latina y el Caribe menciona que toda persona que se encuentre dentro de algún tipo de estudio con fines investigativos cuenta con la ley de protección de los datos; el investigador deberá hacer uso exclusivo de esta información bajo la obligaciones legales y éticas para salvaguardar los derechos de la población estudiada. El controlando de los datos es una persona, instituto, universidad u organización que procesa los datos según el beneficio de la investigación (CEPAL,2024).

En relación a esto se menciona que para el desarrollo de este estudio se contó con participantes menores de edad, por lo cual se siguió el protocolo pertinente para conseguir los permisos de las representantes legales de los infantes. Para esto se hizo uso de documentos autorizados por la universidad como cartas de autorización, consentimientos firmados y consentimientos de las autoridades de la institución, mismos que aseguran la integridad y la protección de los datos obtenidos de cada niño, así como también el uso adecuado de fotografías y videos recopilados al largo de las prácticas preprofesionales

3.8. Sistematización de categorización

Tabla 4

Metodologías de enseñanza

Definición: El método de enseñanza-aprendizaje, tiene por objeto hacer más eficiente la dirección del aprendizaje, gracias a este pueden ser elaborados los conocimientos, una vez adquiridas las habilidades e incorporados con menor esfuerzo los ideales y actitudes que la Institución educativa pretende proporcionar a sus alumnos (Solorzano,2019).

Categoría	Dimensiones o subcategoría	Indicadores	Técnicas e instrumentos	Preguntas
Metodología de enseñanza	Rol del Docente	<p>Indicador 1</p> <ul style="list-style-type: none"> -Vocación para trabajar -Tiempo dedicado al trabajo -Metodología utilizada en sus clases -El juego trabajo influye en la enseñanza -Fomenta el respeto y la tolerancia -Crea lazos de confianza y afecto -Cubre las necesidades -Material y recursos innovadores 	<ul style="list-style-type: none"> Entrevista Diarios de campo Observación participante 	<p>Indicador 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo surgió el querer trabajar como docente y no en otra profesión? ¿Qué tiempo lleva trabajando en la institución? Dentro del aula ¿qué tipo de metodología se utiliza? ¿Cómo influye la metodología juego trabajo en el proceso de enseñanza del niño? ¿Cómo favorece el uso de esa metodología dentro del aprendizaje de los niños? ¿Explíquenos brevemente como es la comunicación y relación entre los niños en el aula?
	Planificación Micro curricular o enseñanza	<p>Indicador 2</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conocimiento sobre metodología de enseñanza -Incluye las habilidades y competencias -Promueve los trabajos en grupo -Métodos de enseñanza -Proceso que lleva la metodología hoy en día 	<ul style="list-style-type: none"> Entrevista Diarios de campo Observación participante 	<p>Indicador 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Dentro del aula ¿qué tipo de metodología se utiliza? ¿Tiene usted conocimiento sobre las diferentes metodologías que existen para enseñar en educación inicial? ¿Cuáles son las habilidades o competencias que se desarrollan con el uso de esa metodología? ¿Qué opina usted de los métodos de enseñanza en educación inicial? Háblenos un poco de cómo cree usted que se llevan en este momento en educación inicial los métodos de enseñanza

3.9. Técnicas de recolección de la información

Para el proceso de recolección de esta investigación, se utilizaron algunas técnicas e instrumentos en los que nos brindan información precisa y organizada de un tema determinado o de nuestro interés para nuestro trabajo investigativo. De esta manera se obtuvieron datos con la aplicación de instrumentos los cuales eran materiales de recolección de información oportuna y adecuada como a las siguientes que se detallaran a continuación.

3.9.1 Entrevista

La entrevista es una conversación por medio de la cual se va a recolectar información detallada del objeto de estudio, esta conversación es libre pero dirigida, ya que no se puede salir del objetivo, así mismo es un proceso de escucha detallada por parte del entrevistador, puesto que cada detalle que se mencione puede ser importante a la hora de analizar la información. (Anexo D). Rodríguez y Pino (2019) afirman que se debe seguir ciertos pasos para un correcto desarrollo de la entrevista:

- **Planificación:** en este punto se debe elegir al entrevistado que tenga más experiencia o que sepa expresar bien las ideas y se debe realizar la guía de preguntas acorde al objeto de estudio.
- **Durante la entrevista:** El entrevistador deberá mantener al tanto al entrevistado sobre que trata las preguntas, cómo se llevará a cabo el proceso y cuál es la finalidad con la que se utilizará la información.
- **Transcripción de la entrevista:** es trascendental que el investigador sepa discernir la información de manera correcta, pues a partir de aquí surge la codificación y la categorización de los datos, por ende, consume tiempo y dedicación determinada para que los datos salgan acorde al tema.
- **Análisis de datos:** una vez los datos están transcritos se pasa a categorizarlos y codificarlos, estos datos permitirán tener información de primera mano sobre la experiencia que tiene el entrevistado sobre el objeto de estudio y se finaliza con un informe e interpretación de cada una de las respuestas.

3.9.2 Revisión Documental

La revisión documental es fundamental dentro del análisis pues ayuda a fundamentar teóricamente nuestro objeto de estudio, pues se busca a personas que hayan confirmado o negado la hipótesis que se realizó en un principio sobre el tema a investigar, así como también ayuda a quitar dudas sobre lo que se está trabajando y mejorar nuestro escrito para que se pueda evidenciar que tan importante es las metodologías de enseñanza.

3.9.3 Observación Participante

La observación participante es de las técnicas que permite conocer a profundidad el contexto en el que se lleva a cabo la investigación, además es una herramienta muy eficaz para la recolección de datos pues el mantenerse activo en la experiencia permite resaltar los puntos fuertes de cada estudio de caso, es decir, se analiza lo que hacen los individuos, la perspectiva sin involucrarse y la perspectiva involucrándose (Retegui, 2020).

3.9.4 Guía de Entrevista

Para esta investigación se utilizó la guía de entrevista (Anexo A) es un documento que menciona varias directrices para recoger información de una persona o un grupo de personas, este documento especifica el comportamiento del entrevistador, el tipo de preguntas que se debe hacer y cómo se debe acercar al entrevistado para obtener la información necesaria, de la misma manera se menciona que el documento como lo dice su nombre es una guía y es flexible a las necesidades del estudio de caso. Para armas la guía se debe tomar ciertos criterios a consideración:

- La elección de los informantes: se debe tomar en cuenta a cuantas personas se va a entrevistar y que estos informantes sepan sobre el tema que se está tratando.
- Presentación: más allá de hacer una presentación formal con el entrevistado es importante crear un ambiente de confianza y utilizar un lenguaje claro y directo; explicar de qué trata la entrevista y cuáles son cada una de las preguntas.
- Preguntas orientadoras: se debe tomar en cuenta preguntas abiertas y concretas, empezar de lo general a lo específico, guiar la entrevista al punto específico de nuestra

investigación y en el caso de que el entrevistado no responda correctamente no se debe interrumpir sino reformular la pregunta de manera.

- El Registro: es importante que el dispositivo de grabación no se evidencie durante la conversación y no interrumpir la conversación, pues se puede dejar detalles importantes para el estudio (Araque, 2019).

Además, se utilizó este instrumento dentro de nuestra investigación puesto que permite obtener información sobre el método de enseñanza que utiliza la docente para ejecutar sus clases en la institución educativa.

3.9.5 Diarios de Campo

El diario de campo es una herramienta utilizada en la investigación cualitativa que consiste en registrar sistemáticamente observaciones, reflexiones y notas relevantes sobre el proceso de investigación. (Anexo B) Este instrumento se utiliza para documentar eventos, detalles contextuales, interacciones y cualquier información relevante para el estudio. Permite al investigador capturar datos en tiempo real, lo que ayuda a garantizar la validez y confiabilidad de los hallazgos. Además, sirve como una herramienta para el análisis posterior, ya que proporciona material rico y detallado para el proceso de interpretación.

Castillo (2022), menciona que un diario de campo es una herramienta utilizada en investigaciones para recopilar datos de manera sistemática. Después de registrar los eventos relevantes, la información se analiza e interpreta. Este instrumento recibe su nombre debido a que los hechos se registran directamente en el lugar físico donde ocurren.

Así pues, con este instrumento se registraron diferentes ideas en donde este análisis se reflejaron y quedaron detallados en 9 diarios de campo a lo largo de las semanas de prácticas preprofesionales, sin embargo, de estos instrumentos solo 4 de ellos fueron determinantes para el objeto de estudio, cada uno de ellos recopila información sobre las metodologías y el desempeño que realiza la docente dentro del aula.

3.9.6 Ficha de Observación

La ficha de observación en investigación es un documento o formulario estructurado que se utiliza para recopilar y registrar datos durante el proceso de observación de un

fenómeno o evento. Es una herramienta sistemática que ayuda al investigador a organizar y estructurar la información observada de manera coherente y consistente. (Anexo C)

Las fichas de observación son instrumentos que ayudan al análisis y la evaluación del objeto de estudio bajo diferentes criterios e indicadores pre establecidos, además debe ser validada con el respaldo de fundamentos teóricos; el tiempo de duración siempre dependerá del investigador y se toma en cuenta que la población no debe ser tan extensa o tan corta (Arias, 2020).

Las fichas de observación fueron 4 durante todas las 9 semanas de prácticas y en cada una de ellas se evalúa los parámetros del desarrollo de cada clase, estos parámetros están acorde a la tabla de categorización y son evaluados fajo 3 ítems siempre, algunas veces, aspectos a mejorar y cada uno con sus respectivas observaciones; además estas guías fueron de gran ayuda para visualizar de manera más detallada cómo se maneja la docente dentro del aula, la metodología usada y cuáles son los aspectos que se debe mejorar.

Capítulo IV

4. Análisis e interpretación de los resultados

Para la recopilación de información, se llevaron a cabo 9 semanas de prácticas preprofesionales en la Unidad Educativa Manuel J Calle. En esta institución, se asignó el subnivel dos, el cual cuenta con una docente titular y un grupo de 25 niños, tanto hombres como mujeres. Los días de asistencia fueron los martes, miércoles y jueves, en el horario de 08:00 a.m. a 12:00 p.m.

Dentro de cada aula, se sigue un horario de clases de 30 minutos. Durante estas clases, tanto los niños como las docentes se desplazan entre diferentes aulas, las cuales están divididas en diferentes áreas: psicomotricidad, juegos tranquilos, expresión artística, música, hogar, ciencias y audiovisuales. Durante el desarrollo de las prácticas preprofesionales las practicantes se mantuvieron atentas a cada situación que requería su intervención, y al mismo tiempo, se buscó establecer vínculos de afecto, respeto y cordialidad con cada uno de los niños y la docente. Esto permitió facilitar la identificación de problemáticas relacionadas con el área de estudio, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

4.1. Diseño y Revisión de Instrumentos de Recolección de la Información

Desde el inicio de las prácticas, se empleó como instrumento los diarios de campo para registrar las actividades relevantes de cada semana. Estos diarios de campo han sido diseñados con dos secciones: la primera sección se destina a relatar de manera detallada cómo, cuándo, dónde y con qué recursos se llevaron a cabo las actividades diarias; mientras que en la segunda sección se busca interpretar estas actividades desde una perspectiva crítica y pedagógica. Asimismo, a lo largo de las prácticas, se ha utilizado una guía de observación para analizar si es que la relación docente-niño y la planificación micro curricular contribuyen a la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que se ha evidenciado que, una única docente tutora no puede atender todas las necesidades e inquietudes de 25 niños.

Finalmente, se ha elaborado una entrevista estructurada, compuesta por 16 preguntas sobre temas relacionados con metodologías de enseñanza, expresión artística y gamificación. Este instrumento fue presentado a la tutora académica para su revisión y una vez que las preguntas fueron corregidas y aceptadas, se preparó el encuentro para que la conversación fluya de manera natural y espontánea, evitando que sea una interacción forzada.

4.2 Recolección de la Información

Una vez que se diseñaron y revisaron los instrumentos de recolección de información, se procedieron a aplicar. En cuanto a los diarios de campo y las guías de observación, se designaron dos para las semanas. Pero solo 4 contienen información esencial sobre el uso de las metodologías del aula y el desarrollo de cada clase en las últimas semanas.

Del mismo modo, se llevó a cabo una conversación con la tutora profesional sobre el tema de la entrevista, las preguntas que se iban a formular y los objetivos que se buscaban analizar con las respuestas obtenidas. Una vez se obtuvo el consentimiento verbal, se acordó una fecha para la entrevista. Sin embargo, debido a motivos de salud de la docente, no fue posible realizar la entrevista de forma presencial, por lo que se llevó a cabo a través de una llamada por WhatsApp.

4.2.1 Codificación Abierta o de Primer Nivel

Los códigos son palabras pequeñas que ayudan a organizar la información que se ha obtenido a través de la aplicación de técnicas e instrumentos de recolección; la transcripción de datos se puede codificar línea por línea, o párrafo por párrafo, todo dependerá de cómo se agrupa los datos y la etiqueta que se le asigne, pues es necesario que para la codificación se utilicen las palabras o colores correctos, ya que permitirá interpretar los códigos en párrafos escritos sobre la investigación (Vives y Hamui, 2021).

Tabla 5

Codificación de entrevista

PREGUNTA – RESPUESTA	CÓDIGO
<p>1. ¿Cómo surgió el querer trabajar como docente y no en otra profesión? Mi orientación siempre fue orientada a trabajar con niños, en el ámbito de la psicología educativa, siempre tuve esa vocación, sobre todo con aquellos niños que necesitan ayuda en el ámbito pedagógico.</p>	<p>C1. Vocación educativa C2. Niños que requieren ayuda en la enseñanza</p>
<p>2. ¿Qué tiempo lleva trabajando en la institución? Llevo ya más de 6 años trabajando en la institución educativa.</p>	
<p>3. ¿Explíquenos cómo es la comunicación y relación entre los niños en el aula? En cuanto a la comunicación con los niños, bueno, la comunicación es realmente la más espontánea y sincera que uno se puede tener porque los niños tienen una sinceridad tal que uno llega a apreciar esos aspectos. Una comunicación en todo sentido, una comunicación con palabras acordes al entorno en el que se desarrollan. Sobre todo, se puede observar mucho lo que es la expresión corporal, expresión gestual, cuando la comunicación verbal es muy baja, pero debemos comunicarnos con mucho respeto y afecto.</p>	<p>C3. Comunicación efectiva docente-estudiante C1. Vocación educativa C4. Comunicación afectiva y respetuosa C2. Niños requieren ayuda en la enseñanza</p>
<p>4. ¿Tiene usted conocimiento sobre las diferentes metodologías que existen para enseñar en educación inicial? Desconocimiento de las metodologías.</p>	<p>C10. Desconoce las metodologías</p>
<p>5. Dentro del aula ¿qué tipo de metodología se utiliza? En cuanto a las metodologías que se utiliza en educación inicial, es de juego trabajo y alrededor de ella se utilizan diferentes técnicas para complementar.</p>	<p>C5. Juego-trabajo C1. Vocación educativa C7. Desactualización de metodologías de enseñanza</p>
<p>6. ¿Cómo influye la metodología juego trabajo en el proceso de enseñanza del niño? Como se decía la metodología a utilizar dentro del nivel inicial es la metodología del juego trabajo, como influyen está, pues el niño aprende jugando y qué mejor manera de trabajar con los niños, de enseñar a los niños a través de los juegos. Un juego dirigido, un juego planificado para que ellos desarrollen sus habilidades.</p>	<p>CONTRADICE: C1. Vocación educativa C3. Comunicación efectiva docente-alumno C5. Juego-trabajo C6. Desconocimiento de gamificación C9. Planificación previa ante metodología juego-trabajo en el aula</p>
<p>7. ¿Cuáles son las habilidades o competencias que se desarrollan con el uso de esa metodología? Se trabaja todos los 7 ámbitos que se contempla en currículo de educación inicial, entre ellos tenemos la convivencia, identidad y autonomía, lógico matemático, expresión artística, lenguaje y comunicación y motricidad, dentro de ellas tenemos destrezas que vamos desarrollando a través de esta metodología.</p>	<p>CONTRADICE: C1. Vocación educativa C3. Comunicación efectiva docente-alumno C5. Juego-trabajo C6. Desconocimiento de gamificación C7. Desactualización de metodologías de enseñanza</p>
<p>8. ¿Qué opina usted de los métodos de enseñanza en educación inicial? Desconocimiento de las metodologías.</p>	<p>C10. Desconoce las metodologías</p>
<p>9. ¿Qué recursos utiliza para trabajar con el ámbito de expresión artística? En los recursos que se utiliza para trabajar el ámbito de expresión artístico, puede ser desde recursos reciclados, pinturas, materiales sensoriales, materiales del medio ambiente, bueno, todos los recursos que se encuentran en nuestro medio. Tanto lo que es reciclado, de la naturaleza, como de materiales cotidianos.</p>	<p>CONTRADICE: C1. Vocación educativa C5. Juego-trabajo C6. Desconocimiento de gamificación C7. Desactualización de metodologías de enseñanza</p>
<p>10. Cree usted que los materiales utilizados llaman la atención de los niños Cuando son diversos obviamente llama la atención de los niños, de pronto si solo queremos trabajar pintando o dibujando, el niño se va a cansar y es por eso que la variedad de los recursos materiales que se utilice con el niño despertará el interés para hacer su trabajo. Como dijo jugar para aprender.</p>	<p>CONTRADICE: C1. Vocación educativa C8. Importancia de nuevas metodologías (innovación) C7. Desactualización de metodologías de enseñanza C5. Juego-trabajo</p>
<p>11. Háblenos un poco de cómo cree usted que se llevan en este momento en educación inicial los métodos de enseñanza. Desconocimiento de los métodos</p>	<p>C10. Desconoce las metodologías</p>

<p>12. ¿Tiene algún conocimiento sobre la metodología gamificación? Si la respuesta es sí ayúdenos con un comentario. En el campo educativo siempre tenemos que estarnos innovando, tenemos que estarnos actualizando en cuanto a las metodologías que van surgiendo de acuerdo a los estudios que se realiza, entonces pienso que dentro de la docencia debemos actualizarnos y poner en práctica en métodos innovadores para captar la atención del niño, sobre todo en este mundo que estamos con tanto desarrollo tecnológico, para poder ir a la par y no quedarnos con una educación tradicional.</p>	<p>C8. Importancia de nuevas tecnologías (innovación) C7. Desactualización de metodologías de enseñanza CONTRADICE: C1. Vocación educativa C8. Importancia de nuevas metodologías (innovación) C5. Juego-trabajo</p>
<p>13. ¿En qué cree usted que favorece a los niños utilizar la gamificación en el aula de clase? Bueno tengo entendido que la gamificación más como un método es una técnica que se utiliza para trabajar con los niños y tiene que ver con juegos donde se realizan competencias y se dinamizan las actividades planificadas para llegar a un objetivo. Es una técnica innovadora para aprender jugando y donde podemos ver que se desarrolla el compañerismo y varias habilidades y competencias con cada niño.</p>	<p>C6. Desconocimiento de gamificación C8. Importancia de nuevas metodologías (innovación) C5. Juego-trabajo C9. Planificación previa ante metodología juego-trabajo en el aula.</p>
<p>14. ¿Qué cree usted que se debe tener en cuenta al momento de aplicar el juego en la clase? Considero que se debe tomar en cuenta primero que deben ser actividades planificadas, contextualizadas a la necesidades y acorde a la edad de nuestros pequeños, también se debe tomar en cuenta el tiempo que se dispone para hacer estas actividades.</p>	<p>C9. Planificación previa ante metodología juego-trabajo en el aula</p>
<p>15. ¿En años anteriores usted ha trabajado con esta metodología? No he trabajado con esta metodología, pero revisando sobre lo que se refiere vemos que, si la hemos aplicado en clases, ya que se refiere a introducir el juego estructurado dentro de las planificaciones.</p>	<p>C6. Desconocimiento de gamificación C7. Desactualización de metodologías de enseñanza CONTRADICE: C1. Vocación educativa C9. Planificación previa ante metodología juego-trabajo en el aula C8. Importancia de nuevas metodologías (innovación) C5. juego-trabajo</p>
<p>16. Sobre esta metodología ¿Cree usted que se puede mejorar algún aspecto? No domino lo que es la gamificación, por lo tanto, no podría decir qué aspectos debo mejorar en ese sentido, ya que debería tener pleno conocimiento de lo que implica esta técnica.</p>	<p>CONTRADICE: C1. Vocación educativa C6. Desconocimiento de gamificación C8. Importancia de nuevas tecnologías (innovación) C5. Juego-trabajo</p>

Tabla 6

Codificación de los diarios de campo

INTERPRETACIÓN	CODIFICACIÓN
Diario de campo 1	
<p>El trabajar las clases con recompensa se ha visto muy beneficioso, pues los niños mantienen su atención con la finalidad de obtener esa recompensa, con esto poco a poco se puede ir desarrollando normas de convivencia que generen el respeto y el orden dentro de la clase. El material manipulable permite crear experiencias significativas en cada clase, mismos que ayudan a potenciar el aprendizaje dentro de las aulas de clases.</p>	<p>C6. Incentivos en las sesiones educativas. C5. Concentración y atención del niño C1. Desarrollo de sesiones educativas C4. Importancia de material didáctico C10. Innovación de metodologías educativas C7. Normas de convivencia en clases C8. Respeto y orden en clases</p>
Diario de campo 2	
<p>Al ejecutar las clases y tener el material manipulable y comestible hizo que podamos mantener la concentración de los niños desde el inicio al final. Dentro del aula los niños se distraen con facilidad, sin embargo, pudimos innovar el uso del material para cumplir con una destreza, sobre todo saliendo de la rutina para potenciar el proceso de enseñanza. Asimismo, la docente manifestó su satisfacción con ambas clases ejecutadas por las practicantes.</p>	<p>C2. Desarrollo de destrezas C3. Destreza de ubicación espacial C4. Importancia de material didáctico C5. Concentración y atención del niño C6. Incentivos en las sesiones educativas Contradice: C7. Normas de convivencia en clases C9. Destreza de la discriminación sensorial C10. Innovación de metodologías educativas</p>
Diario de campo 3	
<p>El brindar clases con material interactivo y salir de lo tradicional, les permite a los niños construir conocimiento colaborativo, resolver problemas y afrontar situaciones de la vida cotidiana. Cada actividad desarrollada fue en base a las necesidades que se observaron en el transcurso del mes y eso permitió reforzar áreas deficientes en el nivel cognitivo de los niños.</p>	<p>C2. Desarrollo de destrezas C10. Innovación de metodologías educativas C4. Importancia de material didáctico C11. Impulsar pensamiento crítico de estudiantes</p>
Diario de campo 4	

Nos sentimos satisfechos con nuestro proceso y somos conscientes que hemos crecido como personas y como futuros docentes, los niños de la inicial 2 han dejado un aprendizaje significativo y marcado. Durante este tiempo hemos observado un avance en cada niño y estamos muy seguros que el aprendizaje que ofrecemos ha sido para mejorar e impulsar su proceso de enseñanza.

C10. Innovación de metodologías educativas
 C11. Impulsar pensamiento crítico de estudiantes
 C1. Desarrollo de sesiones educativas
 C7. Normas de convivencia en clases
 C5. Concentración y atención del niño
 C8. Respeto y orden en clases
 C6. Incentivos en las sesiones educativas

Tabla 7

Guía de observación

GUÍA DE OBSERVACIÓN		
Institución: Unidad Educativa "Manuel J Calle"	Tema: Proceso de enseñanza	
Asignatura o área: Inicial	Grado o grupo: "B"	
Alumnos: subnivel II	Ficha de la observación: 1	
Instrucciones: marque con una X en el casillero correspondiente los criterios observados en el desarrollo de las clases.		
Acciones a evaluar	Observaciones	Codificación
PLANEACIÓN MICROCURRICULAR O ENSEÑANZA		
Diseño de estrategias con metodologías innovadoras	No se especifica cada una de las estrategias didácticas para el aprendizaje de los niños acorde a su necesidad. De manera que durante la clase no se desarrollan actividades que promuevan el aprendizaje de manera oportuna.	C1. Planificación sin considerar necesidades educativas C9. Desarrollo de destrezas cognitivas C.3 vocación docente
Presentación curricular o aprendizaje esperado	La docente al inicio de clase algunas veces presentaba o recordaba a los estudiantes de forma clara cuál era el aprendizaje esperado que cumplirían en el día, sin embargo, los contenidos a desarrollar y aprender en clase no quedaban claros.	C2. Planificación previa C9. Desarrollo de destrezas cognitivas C.3 vocación docente
Conocimiento de estrategias o metodologías didácticas	Durante la clase no se cumplía con actividades innovadoras en donde permita que los niños exploren, jueguen o descubran. Es decir que no se muestra un conocimiento y comprensión de técnicas diferentes para utilizar en sus clases relacionando el eje de aprendizaje con el ámbito de estudio o destreza por cumplir semanalmente.	C.6 Importancia de nuevas tecnologías (innovación) C9. Desarrollo de destrezas cognitivas C.3 vocación docente
ROL DEL DOCENTE		
Selección de material para ejecutar actividades	Los materiales y recursos algunas veces estaban relacionadas con las actividades, se veía que en ocasiones no se utilizaban o a su vez se repetían en el transcurso de la semana.	C2. Planificación previa C4 Limita el uso de material didáctico C.3 vocación docente
Atención diferenciada	No se atiende de manera diferenciada las necesidades de los niños en el aula de clase.	C1. Planificación sin considerar necesidades educativas C.3 vocación docente
Manejo de tiempo en las actividades	En las clases brindadas por la docente no hay una distribución adecuada del tiempo, es decir que no se maneja de manera oportuna, eficaz y flexible para cada actividad un tiempo específico en donde los niños puedan cumplir con sus tareas y proveer el aprendizaje diariamente en su debido momento sin forzar o exigir el terminar una tarea.	C7. carencia de orden y disciplina C8. Niños no culminan tareas C.3 vocación docente
Indicaciones previas a la ejecución de tareas	La docente brinda algunas veces indicaciones claras a los niños de cada procedimiento para ejecutar las tareas en el aula de clase. Es bueno mencionar que no todos entendían y pedían que indique una vez más, pero la docente se mostraba un poco molesta.	C2. Planificación previa C.3 vocación docente C9. Desarrollo de destrezas cognitivas
Organización del grupo	En la ejecución de las actividades diarias de clase la docente organizaba algunas veces de manera adecuada según las necesidades de los niños para cada tarea que se pretendía desarrollar. Además, ella conocía quien tenía dificultades y trataba de hacer grupos, pero no satisfacía las necesidades educativas.	C5. Concentración y atención de los niños C2. Planificación previa C.3 vocación docente C9. Desarrollo de destrezas cognitivas
Recursos didácticos	En las clases ejecutadas por la docente no se usa de manera motivante o que los niños tengan curiosidad para obtener un recurso utilizado de forma que para los alumnos los recursos didácticos sean acorde para promover el aprendizaje de cada contenido que se tenga en la planificación semanal.	C.6 Importancia de nuevas tecnologías (innovación) C9. Desarrollo de destrezas cognitivas C.3 vocación docente
Relaciones interpersonales	Durante las clases algunas veces se propicia de manera permanente relaciones interpersonales afines al respeto, confianza, cooperación y responsabilidad entre ella y los niños. De acuerdo a esto el establecer un ambiente que promueva el aprendizaje resultaba difícil.	C10. Normas de convivencia en clases C9. Desarrollo de destrezas cognitivas C.3 vocación docente
Observaciones finales:	de manera oportuna por parte de la docente debe crear nuevos métodos de enseñanza para los niños en donde pretenda que cada día sea lleno de experiencias, conocimiento, aprendizaje y dedicación. El uso de materiales didácticos juega un rol importante en la ejecución de tareas en el aula de clase ya que permite al niño experimentar fomentando el desarrollo cognitivo, físico y emocional en sus primeros años de vida. Es importante que cada tiempo, material, o recursos que se seleccionen para ejecutar sea acorde a la edad y desarrollo de los niños siendo estos seguros y estimulantes.	C.3 vocación docente C.6 Importancia de nuevas tecnologías (innovación) C4 Limita el uso de material didáctico C9. Desarrollo de destrezas cognitivas

4.2.2 Codificación Segundo Nivel

A partir de la codificación de primer nivel de las técnicas e instrumentos de recolección de información se realiza un análisis más profundo y se buscan patrones y relaciones más específicas entre los datos. La codificación de segundo nivel ayuda a profundizar la comprensión de los datos y a obtener una perspectiva más completa de los temas abordados en la investigación cualitativa. En la presente investigación se toman las 2 subcategorías y de estas nace una subcategoría llamada emergente; asimismo para realizar la codificación de segundo nivel se utilizó la herramienta Atlas. Ti 23, misma que ayuda a la comprensión de datos cualitativos.

Tabla 8

Codificación de segundo nivel fase de diagnostico

Dimensiones o subcategorías	Códigos
Planificación micro curricular o de enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> • Niños no culminan tareas • Importancia de uso de metodologías innovadoras • Normas de convivencia • Limita el uso de material didáctico • Desconoce la gamificación • Desactualización de metodologías • Atención y concentración de los niños • Concentración y atención de los niños
Rol docente	<ul style="list-style-type: none"> • Falta de comunicación afectiva con efectiva docente-estudiantes • Falta de vocación docente • Impulsa el pensamiento crítico del estudiante • Respeto y orden • Comunicación afectiva y respetuosa • Concentración y atención de los niños • Vocación docente
Planificación sin considerar necesidades educativas (emergente)	<ul style="list-style-type: none"> • Niños con necesidades educativas • Desarrollo de destrezas • Planificación sin considerar necesidades educativas

Nota. Elaboración propia

4.2.3 Gráfico de Sankey

El gráfico de Sankey muestra los códigos que se relacionan entre sí y cómo estos afectan al rol docente; también evidencia cómo afecta el desempeño académico de cada infante; los colores del gráfico representan la magnitud o el número de veces que se repite la información en los instrumentos y como estos pasan a ser parte de los elementos más importantes de la investigación por lo que a continuación se muestra la lectura de cada código y su relación.

La docente no cuenta con una vocación dentro del aula de clase, pues es notorio como ella se encuentra desactualizada de las metodologías y estrategias de enseñanza que hoy en día existe, a su vez esto tiene como resultado que las planificaciones previas no se realicen considerando las necesidades de los infantes al ser unas planificaciones elaboradas de manera grupal; los niños no cuentan con una estimulación adecuada y es evidente cómo afecta esto la comunicación docente-niño, pues las actividades no son considerando las necesidades educativas (NE) de cada uno y son actividades que limitan el uso de material didáctico que posee cada aula por lo que esto provoca una falta de concentración y atención de los niños en cada actividad.

Por consiguiente, se observa que la carencia de vocación tiene como consecuencia en que la docente permanezca desactualizada respecto a los métodos de enseñanza. Además, las planificaciones previas y la ejecución de destrezas no se llevan a cabo de manera satisfactoria, lo que conlleva a que los estudiantes no finalicen sus tareas. Este hecho genera un desequilibrio en su rendimiento académico, así como una atención y concentración deficientes.

Imagen 1

Gráfico de Sankey



Nota. Elaboración propia

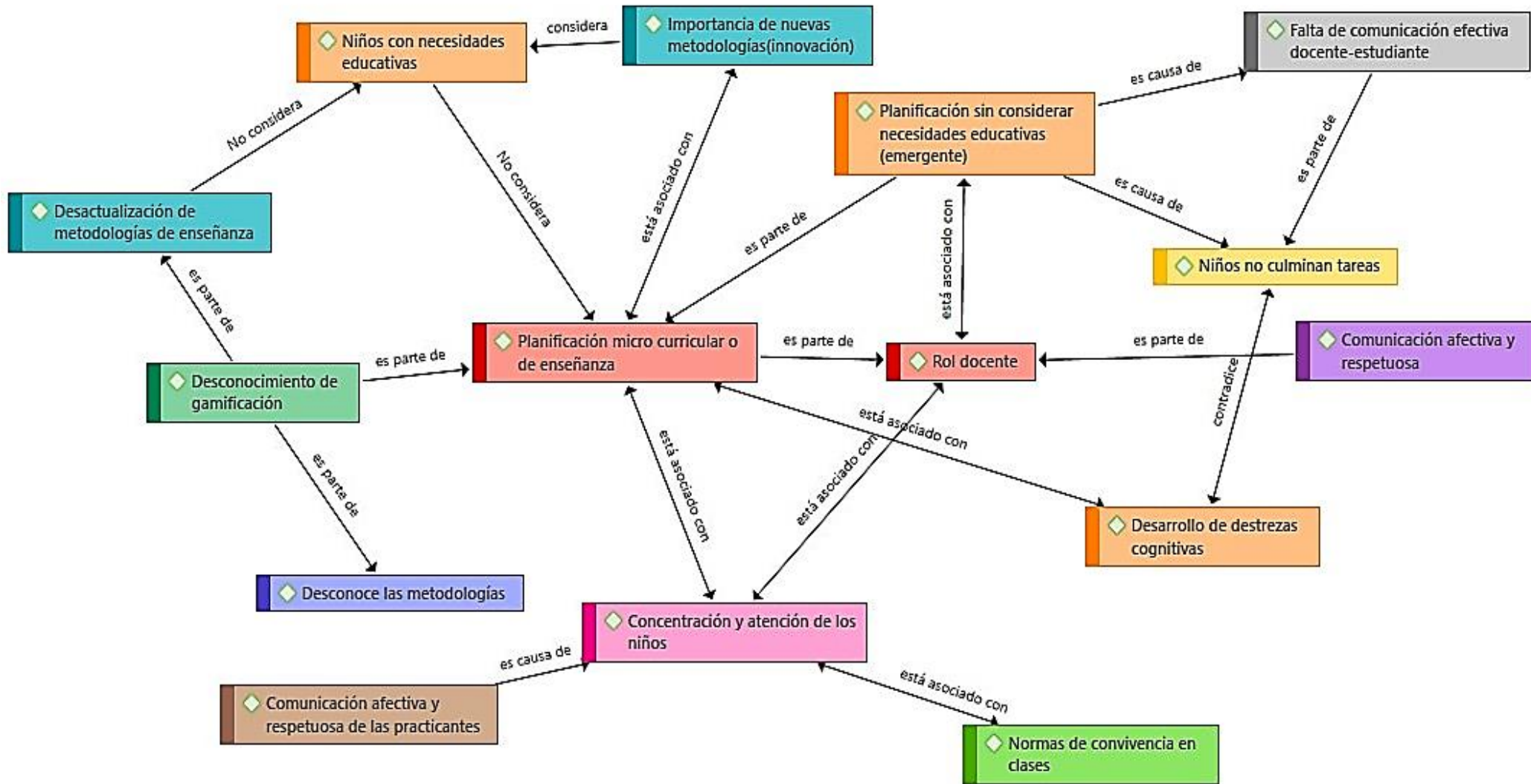
4.2.4 Red Semántica General - Fase Diagnóstica

Dentro de la red semántica se pueden observar los códigos y las subcategorías que se sacaron mediante la implementación de técnicas de instrumentos y la codificación de primer y segundo ciclo, de la misma manera toma las dos subcategorías de la investigación que son la planificación micro curricular o de enseñanza y el rol docente. Cada una de estas mantiene una relación estrecha, comenzando por la planificación micro curricular que está asociada con la importancia de las nuevas metodologías y a su vez estas consideran las necesidades de los niños y por ende las metodologías innovadoras toman en cuenta las necesidades de estos niños, sin embargo dentro del aula a la planificación micro curricular se contradice, ya que es evidente la desactualización de metodologías de enseñanza y esto es parte del desconocimiento de la gamificación y a su vez esto es demuestra que profesora no cumple su rol docente.

El rol docente pertenece a la planificación micro curricular no obstante, la docente no considera en la planificación las necesidades educativas (NE) de los niños, originando una falta de comunicación efectiva estudiante - docente y esto es parte de que los niños no culminen su tarea y a su vez contradice los desarrollos de destrezas cognitivas puesto que dentro de la planificación micro curricular no considera las necesidades educativas (NE) por ende la concentración y atención de los niños es nula a causa de esto la comunicación afectiva y respetuosa y por ende no se evidencia normas de convivencia dentro del aula de clase.

Imagen 2

Red semántica



4.3 Triangulación de la Información

Para completar el análisis de la información recopilada durante todo el proceso de prácticas preprofesionales se elaboró una triangulación de tipo metodológica que según Aguilar y Barrosa (2015) definen que es "referida a la aplicación de diversos métodos en la misma investigación para recabar información contrastando los resultados, analizando coincidencias y diferencias" (p.74). En ese sentido, se pueden utilizar diferentes fuentes de datos, como participantes diversos, documentos o registros.

Tabla 9

Triangulación del rol docente

Categoría	Subcategoría	Diario de campo	Entrevista	Guía de observación
Metodología de enseñanza	Rol del docente	Se evidencio en las clases impartidas por la docente a lo largo de las prácticas preprofesionales que se limitaba establecer un ambiente seguro que fomente un aprendizaje activo. La falta de concentración y atención en los niños se manifestaba de manera seguida, el no impartir clases con material didáctico limitaba el desarrollo de su conocimiento.	En la entrevista menciona la docente que el facilitar el juego como estrategia para realizar actividades suele facilitar o promover el aprendizaje, sin embargo, no se fomenta o brinda orientación oportuna a los niños que requieren ayuda en la enseñanza. Pues ella desconoce las metodologías que ayudan al proceso de enseñanza como es la gamificación.	La docente la mayoría de veces limitaba el uso de material didáctico, la falta de vocación docente limitaba realizar actividades que fomenten un aprendizaje continuo. En la interpretación de la guía de observación se evidenció que los niños no prestaban atención o concentración en las actividades, por ende, se requería de innovar con instrumentos tecnológicos o didácticos que llamen su atención partiendo de normas de convivencia en sus clases o siguiendo rutinas en sus jornadas diarias.
Triangulación: los tres instrumentos se relacionan pues en el desarrollo de las actividades en las clases brindadas por la docente se identificaron diferentes aspectos que llamaron nuestra atención como la falta de conocimiento de metodologías innovadoras para que los niños puedan crear un aprendizaje y desarrollo de acuerdo a su edad con conocimientos enriquecedores. En este análisis nos permite identificar de manera oportuna como es el rol del docente en la ejecución de sus actividades en cada una de las clases efectuadas y si estas se están llevando a cabo de manera adecuada o necesita un cambio.				

Tabla 10

Triangulación de planificación micro curricular o enseñanza

Categoría	Subcategoría	Diario de campo	Entrevista	Guía de observación
Metodología de enseñanza	Planificación micro curricular o enseñanza	Con la observación realizada por varias semanas se evidenció que el desarrollo de sesiones educativas y ejecución de actividades de acuerdo a la destreza se elabora una planificación semanal rotando entre los docentes, para alcanzar cada una de las competencias que los niños deben aprender. No obstante que falta una selección de contenidos pues estos deben basarse de acuerdo al interés y necesidades de los mismos para su desarrollo integral. El diseñar actividades con material didáctico promueve la participación activa, impulsar el pensamiento crítico o brindar incentivos en las sesiones educativas para motivar.	De acuerdo a lo que menciona la docente la planificación previa que ella tiene para sus clases son relacionadas al juego-trabajo misma técnica es utilizada bajo tiempos no adecuados, desorganización y falta de diseño o secuencia para ejecutar cada actividad. Las planificaciones creadas no responden a las necesidades de todos los niños es por eso que se debería incluir una estrategia de evaluación o identificación del progreso y logro de los objetivos planteados en la misma y que pueda llevar registros y observaciones apropiadas de acuerdo a su edad.	En los encuentros semanales se observó que cada planificación era creada sin considerar las necesidades educativas (NE) en los niños pues no contaban con un desarrollo adecuado para cumplir con los ámbitos y destrezas cognitivas en los niños por tanto no cumplían con sus tareas no se ha realizado un adecuado uso de las planificaciones guiando actividades que no comprenden y satisfacen el desarrollo educativo puesto que minimiza el interés y experiencias que motiven a participar o ser parte activa de tareas para aprender y conocer los niños. El adaptar a la diversidad cada actividad permitirá crear un estilo de enseñanza enriquecedor proporcionando participación de todos y para todos.
Triangulación: con el análisis de los instrumentos se ha conseguido interpretar que al realizar planificaciones para los niños de educación inicial se debe considerar sus características y necesidades específicas. El reconocer y considerar los intereses y estilos de aprendizaje creará la oportunidad de promover el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera equitativa y conjunta con su participación. Es importante recalcar que cada una de las planificaciones deben ser flexibles y adaptables a medida que se observe necesidades e intereses en los niños, para mantener un equilibrio y a su vez permitiendo momentos de libertad, exploración y trabajo colaborativo				

Tabla 11

Triangulación sin considerar necesidades educativas

Categoría	Subcategoría	Diario de campo	Entrevista	Guía de observación
Metodología de enseñanza	Planificaciones sin considerar necesidades educativas	De acuerdo a nuestra observación por algunas semanas en la institución se constató que al momento de revisar las planificaciones previas a cada clase esta no tenía una orientación en las necesidades educativas, puesto que no consideraban la diversidad de los estudiantes y emitían el proceso de enseñanza para asegurar que todos los niños tengan la oportunidad de crear un aprendizaje significativo. La falta de comunicación con los padres de familia limitaba crear lazos de confianza para trabajar en conjunto entre familias para comprender las necesidades y crear estrategias que puedan aplicar tanto en el hogar como en la escuela.	La docente en la entrevista brindada nos mencionó que prioriza el trabajo con los niños que requieran ayuda en la enseñanza o tengan dificultad, pero no se evidencio. Es decir que es primordial abordar las necesidades educativas de los niños con un enfoque inclusivo, asegurando que tengan acceso a oportunidades de aprendizaje adecuadas brindando apoyo oportuno y alcanzar su máximo potencial. Se deberían emplear diferentes estrategias para identificar a tiempo qué necesidades tienen los niños con el uso adecuado de recursos, además que se debería brindar una enseñanza diferenciada en donde empleen abordar distintos estilos de aprendizaje para fomentar un ambiente de educación equitativa.	Con nuestro acompañamiento semanal observamos que el desarrollo de destrezas de acuerdo a la planificación que realizaban intercaladamente cada semana requiere que se realice de manera cuidadosa y personalizada para satisfacer las necesidades educativas de los niños. Con esto queremos indicar que el asegurar y crear un plan educativo en los niños forma parte de adaptar curricularmente cada material o estrategia proporcionando apoyo adicional para impartir clases diariamente. Pero no es reflejado lo antes mencionado al realizar actividades o al momento de crear espacios conviene aludir que el establecer objetivos claros y medibles permitirá que cada niño obtenga una evaluación o proceso que permitirá identificar en qué está fallando y como es el proceso de acompañamiento que necesita fomentando siempre un ambiente positivo donde se sientan seguros los niños para expresar sus ideas y opiniones.

Triangulación: los recursos didácticos y metodológicos que se empleaban en las clases no eran utilizados con el fin de fomentar un aprendizaje basado en las necesidades educativas de los niños, puesto que no promueven la inclusión, el aprendizaje significativo y la participación activa de todos. Cada una de las planificaciones han sido creadas de manera global sin considerar las necesidades educativas de cada menor, limitando el aprender y desarrollar de manera óptima la inclusión, adaptación y personalización para brindar una educación equitativa y afectiva entre todos los estudiantes. En cuanto a crear estrategias para implementar un ambiente armónico les resultaba complicado pues al momento de identificar cuáles son los niños que requieren apoyo adicional no demuestran conocimientos previos, es decir que buscan fomentar el aprendizaje integrar de cada niño, pero no pueden crear lazos de confianza para adaptar y atender las diferencias individuales aplicando de forma seguida un enfoque estándar sin cambios o mejoras.

4.4. Interpretación de los Resultados

En base al análisis de cada uno de los datos que fueron recolectados de los instrumentos a partir de todo el proceso de análisis se obtuvieron los siguientes resultados.

4.4.1 Rol del docente

El rol del docente en educación inicial es de vital importancia en el desarrollo y aprendizaje de los niños en sus primeros años de vida el que direcciona y facilita cada actividad, trabajo o proceso, por ende, tienen la responsabilidad de crear un entorno seguro, estimulante y amoroso donde los niños puedan explorar, experimentar y descubrir el mundo que les rodea. A través de la planificación y diseño de actividades educativas adecuadas a sus necesidades individuales, los docentes fomentan el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico de los niños.

Se puede constatar que las actividades propuestas por las docentes promueven las habilidades sociales, el fomento de la curiosidad, el estímulo de la creatividad y el cultivo de una base sólida para el aprendizaje futuro. Aun cuando estas actividades son creadas con el mayor esfuerzo, la docente no logra desempeñar un correcto rol dentro del aula pues las actividades no son dirigidas con motivación o empeño para que los niños disfruten de la clase, sino suelen ser demasiado lineales y limitantes.

Al mismo tiempo el considerar las necesidades educativas de los niños es una parte fundamental del rol docente, ya que cada infante es único y tiene características individuales que influyen en su proceso de aprendizaje. Pese a que la docente intenta cubrir todas las necesidades educativas incluyendo las necesidades especiales no logra cumplir en su totalidad con las destrezas que se propone al iniciar pues el trabajar con niños con diagnóstico TEA es muy diferente a trabajar con niños sin NEE, por lo que en los instrumentos de recolección se muestra la apatía a la hora de cumplir con su rol docente

Además, cabe mencionar que la docente al no promover las herramientas necesarias para potenciar el aprendizaje de los niños se puede identificar posibles dificultades y barreras que puedan estar afectando al progreso académico dentro del aula del subnivel 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle. Por ende, la docente debe desempeñar un rol fundamental a la hora de detectar algún tipo de problemas de aprendizaje, necesidades especiales o desafíos emocionales que puedan requerir intervenciones específicas. Al realizar un análisis profundo de los resultados se puede demostrar que la docente es consciente de que debe brindar un apoyo oportuno a todos los niños para que tengan igualdad de oportunidades y lograr alcanzar su máximo potencial y desarrollar un amor duradero por el aprendizaje.

4.4.2 Planificación micro curricular o de enseñanza

Se puede destacar que las planificaciones educativas desempeñan un papel fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que proporcionan una estructura organizada y coherente para el desarrollo de las clases. Estas planificaciones permiten a los docentes anticiparse, prepararse y establecer metas claras, lo que contribuye a un mejor aprovechamiento del tiempo y los recursos disponibles. Igualmente, la docente demuestra un

compromiso genuino hacia el desarrollo y bienestar de sus alumnos para fomentar un entorno de aprendizaje motivador y estimulante.

Por consiguiente, la importancia de las metodologías innovadoras radica en su capacidad para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, habilidades que si son tomadas en cuenta a la hora de realizar las experiencias de aprendizaje para cada semana. No obstante, con la observación de cada una de las clases desarrolladas se puede probar que la docente solo maneja un tipo de metodología y no logra estar al tanto de las innovaciones que se vienen dando a lo largo de los años. Estas metodologías ofrecen oportunidades para que los estudiantes desarrollen habilidades críticas, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico.

4.4.3 Planificación sin considerar necesidades educativas

La planificación sin considerar las necesidades educativas interviene en el desarrollo de destrezas cognitivas de los niños de manera significativa, debido a que los infantes no logran desarrollar hábitos, habilidades y normas necesarias para un correcto desarrollo infantil. Cuando se aplicó la guía de observación y los diarios de campo se indica que la planificación escolar no tiene en cuenta las capacidades, intereses y estilos de aprendizaje individuales de los alumnos y generaliza a cada infante. Esto puede repercutir en las habilidades cognitivas que los niños necesitan desarrollar, puesto que podrían sentirse abrumados y frustrados por el ritmo inadecuado, lo que puede conducir a una pérdida de interés y motivación por aprender.

La solución que se propone es tomar en cuenta las necesidades de todos los niños de las aulas de educación inicial puesto que permitirá comprender profundamente de las necesidades individuales de los infantes, se crea un ambiente de aprendizaje más inclusivo y efectivo. Pues así se demuestra el interés de la docente por adaptar los materiales, enfoques pedagógicos y recursos para fomentar un crecimiento óptimo de las destrezas cognitivas en cada niño, sin embargo, no tiene un conocimiento previo de lo que es las metodologías innovadoras y se limita el uso del espacio y material. En consecuencia, los niños experimentan una falta significativa en el desarrollo de las habilidades cognitivas; se sienten poco motivados y comprometidos dentro de su entorno de aprendizaje.

CAPÍTULO V

5. Propuesta de intervención educativa

5.1 Diseño de la propuesta de intervención educativa

El diseño de propuesta de intervención educativa misma que se denomina "Mundo de colores", pues pretende crear momentos de aprendizaje que involucren el juego y permita estimular la creatividad en los niños y aportar una mejora en la práctica docente con actividades innovadoras priorizando la gamificación como una estrategia de desarrollo educativo. Relacionando lo anterior, cada actividad está basada en la pedagogía de Waldorf, con destrezas del ámbito de expresión artística del Currículo de Educación Inicial, con infantes de 4 a 5 años del subnivel 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle.

5.2 Título

"Mundo de colores"

5.3 Origen de la problemática

Las actividades de la propuesta de intervención educativa se desarrollan en respuesta a la pregunta de investigación de esta TIC: ¿Cómo potenciar la metodología de enseñanza en el subnivel 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle a través de la gamificación en el ámbito de expresión artística? En el proceso de diagnóstico, se ha llevado a cabo un análisis en el área mencionada anteriormente identificando notables deficiencias como el uso excesivo de hojas de trabajo, la falta de una estrategia innovadora y la falta de uso de materiales del medio. Además de aspectos relacionados a innovación educativa, estrategias didácticas y enfoques metodológicos de trabajo en el aula de clase, por parte de la docente. De esta manera estas deficiencias y desconocimiento se reflejan en la ejecución de las actividades limitando ofrecer entornos de aprendizaje enriquecedores que estimulen la curiosidad y creatividad de los niños.

Con el propósito de fundamentar esta propuesta pedagógica, se ha diseñado una serie de actividades en una cartilla didáctica denominación de "Mundo de colores", inspiradas en la pedagogía de Waldorf, la cual se sustenta en nueve principios fundamentales que ejercen un impacto significativo en el desarrollo infantil. Cada una de estas actividades permite un

aprendizaje personalizado y sustancial, armonizando el progreso mental, físico y espiritual de los niños. Además, fomentan el juego y la conexión con la naturaleza, incorporando tareas al aire libre que impulsan el respeto por el entorno natural. En este contexto, se emplearán materiales de diversas texturas y color, en espacios debidamente adaptados y visualmente atractivos, abarcando una variedad de dimensiones para enriquecer la experiencia educativa.

5.4 Justificación

La siguiente propuesta tiene como objetivo principal potenciar la enseñanza a través de actividades gamificadas dentro del ambiente de expresión artística, a su vez se busca fomentar la autonomía, el trabajo en equipo y la motivación de los infantes del subnivel 2 (de 4 a 5 años) de la Unidad Educativa Manuel J. Calle. Esta propuesta se inspira en los principios de la pedagogía de Waldorf, que enfatiza la creatividad, el respeto por el proceso de aprendizaje, la importancia del arte y la relación interpersonal entre docentes y alumnos. Esta elección se basa en la observación de una falta de entusiasmo en el aula durante las actividades educativas.

De manera que la propuesta consta de 10 actividades basadas en la gamificación, ya que se ha comprobado que esta estrategia motiva a los niños durante la jornada de trabajo. Cada actividad busca desarrollar habilidades y destrezas como la honestidad, la autonomía, la perseverancia, la resolución de problemas, el trabajo en equipo, entre otras. Además, cada actividad se centra en el ámbito de la expresión artística, lo que permite a los niños explorar e interactuar con su entorno social y natural.

5.5 Objetivo general

Aplicar actividades gamificadas para potenciar la enseñanza en el ámbito de la expresión artística a través de la implementación de una cartilla en el nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle.

5.6 Metas

- Mejorar la participación activa de los niños del sub nivel inicial 2 facilitando el proceso de aprendizaje en expresión artística.
- Incrementar el interés y la motivación de los niños por las actividades gamificadas relacionadas con el arte.

- Evaluar el impacto de la implementación de la cartilla con actividades gamificadas en el rendimiento y percepción de los niños.
- Fomentar el desarrollo de habilidades creativas y expresivas de los niños a través de enfoques lúdicos e innovadores.

5.7 Fundamentos teóricos

5.7.1 Gamificación

La gamificación en la educación inicial conlleva múltiples beneficios, entre ellos, el aumento de la motivación, el estímulo del pensamiento crítico, la promoción de la colaboración y la mejora de la retención de conocimientos. Sin embargo, es esencial garantizar que los juegos y actividades sean apropiados para la edad y nivel de desarrollo de los niños, y que se mantenga un equilibrio armonioso entre el aspecto lúdico y el proceso de aprendizaje. A través de esta estrategia, se busca proporcionar un enfoque divertido y eficaz para involucrar a los niños en su proceso educativo, incorporando elementos de juego que creen un entorno motivador y estimulante, promoviendo así un aprendizaje activo y participativo.

Cornellá et al. (2020) destaca que la gamificación pone al niño en el centro del proceso de aprendizaje, convirtiéndose en el protagonista. Los niños asumen la responsabilidad de resolver problemas, enfrentar desafíos y trabajar para alcanzar metas a corto o largo plazo. Para que la gamificación cumpla su cometido de mantener al niño comprometido y facilitar el aprendizaje a través del juego, es fundamental que los docentes sepan cómo integrar los elementos del juego en el entorno real del aula. Esto implica seleccionar cuidadosamente los elementos que generen un escenario divertido y educativo. Asimismo, es necesario definir con claridad las recompensas o premios que recibirán los niños al completar las actividades, estos premios pueden ser medallas, certificados, insignias o rankings, ya que esto es lo que distingue a la gamificación de otras estrategias educativas.

5.7.2 Elementos de la gamificación

La gamificación es una metodología que pone en práctica el uso de elementos del juego, mismos que permiten al niño mantenerse activo durante cada clase, es por ello que se presenta algunos elementos relevantes para mantener el ambiente llamativo y dinámico

- **Los logros, regalos o insignias:** estos serán entregados por superar niveles o retos que se irán consiguiendo a medida que se avance en el aula, ya sea semanal o diariamente.
- **Inventario de colección de objetos:** este inventario consiste en utilizar una caja en donde se irán guardando diferentes objetos conseguidos al culminar el desafío y al final se deberá cual es la finalidad de todos esos objetos.
- **El límite de tiempo:** a pesar de que la gamificación permite la diversión del infante, es esencial que se establezca un tiempo límite para culminar las actividades, puesto que esto permitirá que el niño sienta la necesidad de mantenerse concentrado para acabar exitosamente las actividades.
- **Puntos y barras de progresión:** cuando las actividades son diseñadas para más de una vez a la semana, se puede utilizar el elemento de barras de progresión o puntos para así valorar el desempeño al final de las actividades.
- **Creación de avatares:** este elemento le da un punto de vista innovador, ya que los infantes se sumergen en la representación de personajes ficticios de su elección y afinidad, logrando de esta manera personalizar aún más la experiencia de aprendizaje.
- **Pistas:** cuando la actividad requiere de toma de decisiones y pensamiento lógico, es necesario que exista ciertas pistas que hagan de la actividad más tranquila y que les ayude a superar desafíos o retos de aprendizaje y, por lo tanto, a consolidar conocimientos.

5.8 Fundamentos pedagógicos

5.8.1 Pedagogía Waldorf

La pedagogía de Waldorf sostiene que para que el proceso de aprendizaje de un niño sea adecuado, es esencial que se respeten los principios de libertad, independencia e individualidad. Esto se debe a que el niño es el constructor activo de su propio conocimiento. Además, la pedagogía Waldorf pone un fuerte énfasis en la importancia del arte y las manualidades en el desarrollo educativo del niño. Mantener un contacto directo y constante con las expresiones artísticas se considera fundamental. Esto se debe a que priorizar el fomento de habilidades creativas a través de expresiones dramáticas, musicales, plásticas y visuales permite estimular diversas destrezas humanas (Hernández, 2020).

En este proceso, el papel del docente se concibe como el facilitador en cada actividad dentro del proceso de aprendizaje. No se debe desempeñar el papel de un instructor tradicional, ya que hacerlo modificaría el enfoque inherente a la pedagogía.

Tabla 12

Principios pedagógicos de la metodología de Waldorf

Principios fundamentales	Elementos	Beneficios
Desarrollo integral	Enseñanza por proyectos	Desarrollo equilibrado
Enfoque holístico	Educación artística	Sentido de comunidad
Educación basada en etapas	Ritmo y rutina	Desarrollo artístico
Valoración del juego y creatividad	Relación maestro-alumno	Aprendizaje significativo

NOTA: *Elaboración de las autoras*

También, el involucrar esta técnica al diseño curricular mantiene el interés de los alumnos y evita que los procesos de enseñanza-aprendizaje sean aburridos o poco interesantes para ellos. Esto contribuye a reducir la monotonía y evita que los infantes pierdan el interés por realizar las actividades propuestas; por ende, al aplicar estos elementos dentro de una planificación curricular, permiten que el niño se mantenga concentrado en las actividades, desarrolle habilidades de trabajo en grupo o la resolución de problemas, así como también permite trabajar las habilidades de concentración, atención y comunicación.

La pedagogía Waldorf se basa en la idea de que los niños tienen un potencial innato que debe ser nutrido y desarrollado a través de un ambiente educativo equilibrado. Se considera que el aprendizaje debe ser experiencial, creativo y conectado con el mundo real. Además, se pone énfasis en el respeto por el ritmo individual de aprendizaje de cada niño debido a que Waldorf divide el desarrollo cognitivo en 3 septenios que buscan desarrollar progresivamente las habilidades básicas para el trabajo, el aprendizaje y la sociedad. Los maestros Waldorf fomentan un ambiente de juego creativo donde los niños pueden explorar y experimentar de manera activa, así como también cuentan con un currículum propio en donde el juego libre, la música, la pintura y el arte ayuda al desarrollo motor, social y emocional de los niños (Quishpe, 2022).

Sanchidrian (2020), menciona que en las aulas Waldorf el niño es el protagonista de su propio aprendizaje y por ello se debe brindar un ambiente agradable, con estímulos que permitan la manipulación y la indagación individual o grupal, Así mismo se destaca la necesidad de mantener una estrecha relación entre los alumnos y la docente, ya que son las personas encargadas de guiar, instruir e impartir los conocimientos, valores, habilidades y destrezas esenciales para desarrollar un nivel cognitivo y social de calidad para los niños.

Así mismo la pedagogía Waldorf busca potenciar el arte, la creatividad, el respeto por el ritmo de aprendizaje y la curiosidad de los niños, es por esta razón que hemos tomado en cuenta el ambiente de expresión artística, al ser un ambiente donde se puede fomentar el trabajo de más de una destreza. Por lo tanto, la presente propuesta se basa en 10 actividades que incluyen la relación con la naturaleza, la introducción al arte, la manipulación de material y el impulso a la creatividad.

5.9 Estructura de la propuesta

La propuesta ofrece una solución integral que forma parte de una alternativa efectiva al problema de la falta de metodologías innovadoras en la unidad educativa. En un entorno donde la adopción de nuevas visiones educativas es insuficiente, se propone la creación y distribución de una cartilla educativa, basada en la implementación de actividades en el ámbito de expresión artística propiciando la pedagogía de Waldorf. Esta herramienta se convertirá en un recurso invaluable para los docentes e infantes, facilitando la implementación de enfoques pedagógicos modernos que permiten ir estimulando un ambiente de aprendizaje más dinámico y enriquecedor. Esta propuesta tiene como objetivo principal mejorar significativamente la calidad de la educación en la institución, proporcionando un enfoque innovador y accesible para abordar las necesidades educativas.

Además, se consideran los recursos necesarios y se establecen indicadores para medir el progreso y el éxito. La comunicación efectiva es crucial, tanto para informar el progreso como para alinear a todos los involucrados. Esta estructura sólida garantiza que el plan de acción sea eficaz y orientado hacia el logro de resultados.

Tabla 13*Estructura del sistema de actividades "Mundo de colores"*

"MUNDO DE COLORES"			
Objetivo	Aplicar actividades gamificadas para potenciar la enseñanza en el ámbito de la expresión artística a través de la implementación de una cartilla en el nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle.		
Actividad	Responsables	Recursos	Plazo de tiempo
Se han diseñado 10 actividades sobre la incorporar en las actividades diarias la gamificación como una estrategia de enseñanza.	Las investigadoras	Los recursos que se utilizaran son historias, elementos de la naturaleza, stickers y objetos relacionados a la temática y pedagogía Waldorf.	Se trabajarán de las 10 actividades diseñadas solo con 5 de ellas por 3 semanas con la intervención de los niños y la docente con una duración de cada actividad por 40 minutos.

Nota. Formato de tabla propuesta por Barraza (2010)

5.9.1 Fases del diseño de la propuesta

Para crear la propuesta de intervención educativa según, Barraza (2010) “es una estrategia de planeación y actuación profesional que permite a los agentes educativos tomar el control de su propia práctica profesional mediante un proceso de indagación-solución” (p. 24). En este sentido a continuación se detalla aspectos importantes para la implementación de las actividades.

Tabla 14*Fases para el diseño de la propuesta de intervención educativa*

Fase	Descripción
Planeación	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar necesidades educativas. ● Establecer objetivos y metas. ● Diseñar estrategias y recursos. ● Planificar el calendario. ● Asignar responsabilidades. ● Presupuestar recursos necesarios.
Implementación	<ul style="list-style-type: none"> ● Poner en práctica las estrategias. ● Monitorear el progreso. ● Realizar ajustes si es necesario. ● Facilitar la participación activa.
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ● Evaluar el logro de los objetivos. ● Recopilar datos y evidencia. ● Analizar los resultados. ● Identificar áreas de mejora.
Socialización	<ul style="list-style-type: none"> ● Comunicar los resultados. ● Compartir lecciones aprendidas. ● Promover la continuidad o replicación.

Nota. Datos obtenidos de Barraza (2010).

5.9.3 Plan de acción

El enfoque pedagógico de Waldorf se combina de manera armoniosa con la metodología de gamificación para crear un entorno educativo único y enriquecedor para niños. En este contexto, las actividades se diseñan cuidadosamente para fomentar el aprendizaje a

través de la experiencia y la participación activa para aplicarlas durante 10 semanas de prácticas preprofesionales que se ejecutará 5 actividades durante 5 semanas.

Los juegos y desafíos se integran de manera paulatina en las planificaciones semanales acorde al cronograma de prácticas preprofesionales. La gamificación hace que el aprendizaje sea divertido y significativo, los niños son motivados a explorar, descubrir y crear, al tiempo que se promueve el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas. Esta sinergia entre la pedagogía Waldorf y la gamificación proporciona a los niños un entorno educativo inspirador que nutre su curiosidad y les brinda herramientas para crecer de manera integral.

5.9.4 Diseño del sistema de actividades

El diseño del sistema de actividades propone un entorno educativo que combina la pedagogía de Waldorf y la metodología de gamificación podrá ser visualizado con una cartilla de actividades impresa. En este enfoque pedagógico se busca fomentar el aprendizaje a través de experiencias significativas y creativas. El diseño cuidadoso explorar de actividades gamificadas, que incluye juegos y elementos lúdicos, no solo capta la atención de los niños, sino que también los involucra activamente en el proceso de aprendizaje. La pedagogía de Waldorf aporta un enfoque holístico y centrado en el niño, mientras que la gamificación añade elementos de desafío y diversión, lo que resulta en un sistema de actividades que estimula la curiosidad, la creatividad y el desarrollo integral de los niños.

Tabla 15

Sistema de actividades

N.	Actividad	Destreza	Principio de Waldorf	Elementos de gamificación
1	Artes visuales: "Caza de Mariposas Mágicas"	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.	Desarrollo de la creatividad y libertad artística.	Puntuación por habilidades artísticas.
2	Pintura con acuarelas: "Descubriendo la Blanca Navidad a través del arte"	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.	Desarrollo de la creatividad y la imaginación.	Desafío de pintura con recompensa.
3	Lámparas naturales: "Magia en tarros con hojas"	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.	Conexión con la naturaleza	Puntuación por habilidades artísticas
4	Tejer y trabajar con lana o hilo: "Tejiendo creatividad: el pez aventuras con hilo y cartón"	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.	Desarrollo de actividades prácticas.	Recompensa por finalización de proyectos

5	Moldeado con arcilla: "Creando criaturitas con arcilla"	Trabajar con arcilla para crear figuras y objetos, creación de escenarios temáticos y desafíos de modelado.	Exploración sensorial y conexión con la naturaleza. Desarrollando la imaginación y respeto por el proceso creativo	Puntuación por creatividad de esculturas
6	Artes visuales: "Bosque Encantado de madera: El Viaje de las Hojas"	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.	Desarrollo individual respetando su ritmo y enriqueciendo su experiencia sensorial.	Concurso de artes temáticos o puntuación por habilidades artísticas.
7	Juego de esculturas: "Escultura de cuentos fantásticos"	Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personajes del entorno y de personajes de cuentos e historietas.	Desarrollo de habilidades motrices y sensoriales.	Creación de escenarios temáticos y desafíos de modelado Puntuación por logros
8	Música y movimiento: "Baile de colores"	Mantener el ritmo y las secuencias de pasos sencillos durante la ejecución de coreografías.	Expresión corporal y conexión con las artes	Puntuación por seguimiento del ritmo
9	Juego al aire libre: "Cazadores de Tesoros Naturales"	Fomentar el juego al aire libre en la naturaleza para la expresión artística, creativa y la conexión con el entorno.	Conexión con la naturaleza, aprendizaje experiencial.	Búsqueda de tesoros en la naturaleza puntuación por descubrimiento
10	Teatro y juego de roles: "El gran teatro de los cuentos mágicos"	Realizar presentaciones teatrales y juegos de roles para desarrollar habilidades sociales y expresión creativa.	Aprendizaje vivencial y desarrollo de habilidades sociales o autoestima.	Puntuación por actuaciones

Nota. Las destrezas son tomadas del Currículo de Educación Inicial (2014) y los principios de Waldorf.

Es importante mencionar que se ha creado un blog informativo que detalla diversas actividades para implementar en el aula, incorporando la calificación como método de aprendizaje significativo para los estudiantes. Este recurso digital, accesible en línea en cualquier momento, presenta las cinco actividades realizadas en la institución educativa. Su objetivo es contribuir al desarrollo de clases innovadoras basadas en la pedagogía Waldorf. La estructura del blog incluye una página de inicio, propuesta, justificación, fundamentación teórica, actividades, cronograma, información sobre el equipo y, finalmente, un espacio para comentarios sobre la experiencia de revisar el blog (Anexo K).

5.10 Actividades

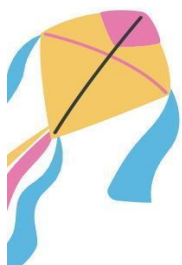


**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN**



**BIENVENIDOS
A**

“MUNDO DE COLORES”



**Actividades para potenciar la
estrategia de la gamificación
en los niños de Inicial 2**



Autoras: Gabriela Anguisaca - Ana García



ACTIVIDAD 1

ACTIVIDAD 1		
Nombre: "Magia en tarros con hojas"	Tiempo: 45 min	
Objetivo: Fomentar la conexión con la naturaleza en temporada de otoño, desarrollando habilidades manuales, estimular la creatividad y promover el trabajo en equipo.		
Destreza: Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.		
Recursos:		
<ul style="list-style-type: none"> Hojas secas recolectadas previamente Velas pequeñas (LED para mayor seguridad en el entorno educativo) Tarros de vidrio transparentes 	<ul style="list-style-type: none"> Elementos decorativos adicionales (cinta, hilos, escarcha, etc.) Una historia o narración mágica para el juego con la temática de temporada de otoño 	
Historia:		
<p>Había una vez en el bosque un simpático zorro llamado Zorrotoño. Zorrotoño vivía en un agujero acogedor bajo un gran roble que se vestía de colores cálidos en otoño. A medida que las hojas doradas caían, Zorrotoño se emocionaba, ¡porque el otoño era su estación favorita! Un día, mientras exploraba el bosque, Zorrotoño encontró a su amigo, el búho canela, posado en una rama. Canela le contó a Zorrotoño sobre una misteriosa celebración que ocurre cada otoño en el bosque: el Festival de las Hojas Doradas. Durante el festival, las hojas de los árboles se convertían en hojas de oro y plateado, y todos los animales del bosque se reunían para celebrar.</p> <p>Zorrotoño decidió que tenía que participar en el Festival de las Hojas Doradas, así que empezó a recoger hojas de colores de todos los tamaños y formas. Con la ayuda de su amiga Ardillita, construyó una carreta especial para llevar todas las hojas al festival. Ardillita también le ayudó a decorar la carreta con bellotas y piñas.</p> <p>Finalmente, el gran día llegó. Zorrotoño y Ardillita se unieron al desfile del festival, llevando su carreta llena de hojas doradas y plateadas. El bosque estaba lleno de risas y alegría. Los animales se vistieron con bufandas y sombreros de otoño, y todos compartieron deliciosos pasteles de calabaza y té caliente. Zorrotoño ganó el concurso de carrozas con su hermosa carreta de hojas, y todos los animales aplaudieron emocionados. El otoño se convirtió en un momento aún más especial para Zorrotoño, gracias a su participación en el Festival de las Hojas Doradas.</p> <p>Y así, cada año, Zorrotoño y sus amigos esperaban con entusiasmo el otoño y el Festival de las Hojas Doradas, recordándoles que la amistad y la alegría se encontraban en los momentos compartidos y en la belleza de la naturaleza en esta hermosa estación del año.</p>		
Descripción de la actividad:		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<ul style="list-style-type: none"> - Dar la bienvenida al rincón mágico comenzando la clase con una historia o narración de la temporada de otoño que introduce a los niños a un momento emocionante donde crearán lámparas especiales. - Introducir a la actividad explicando que los niños serán los guardianes del rincón mágico y que su misión es crear lámparas únicas usando hojas y velas. - Animar a los infantes a imaginar cómo estas lámparas mágicas pueden iluminar el bosque encantado. - En el espacio creado para la actividad se dejará un adhesivo con la temática para quien encuentre al final de la actividad se ganará una recompensa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Crear tarjetas con desafíos como "incorpora una hoja roja en tu lámpara", "quién tiene la vela de color amarilla", "el frasco con un sticker naranja", "equipo de color café", "equipo de color naranja" - Dividir a los estudiantes en grupos, cada uno recibirá un tarro de plástico y se dirigirá al jardín de la escuela. - En el jardín, los estudiantes deben recolectar hojas, flores y otros elementos naturales, registrando sus descubrimientos en un diario de naturaleza. - Se les realizará pequeñas preguntas al momento de recolectar los materiales y recibirán puntos quienes respondan de manera acertada. - Luego cada grupo crea su tarro mágico, decorando con elementos naturales y adicionales que dispongan. - Enseñar a los estudiantes a usar la cuerda para atar en la tapa de su tarro. -Motivar y animar en cada momento a los niños para culminar su tarea con éxito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Al finalizar la actividad reunir a todos los estudiantes en el aula en forma de círculo se procederá a encender las velas e identificar los colores que tengan y que cumplieron con los desafíos. - De esta forma cada uno debe presentar su tarro mágico y compartir su experiencia al decorar y comentar qué tal le parece el resultado final. - Culminar la actividad con una reflexión sobre lo que han aprendido acerca de la naturaleza y la creatividad.
Gamificación	Evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> - En la tabla de líderes en relación a las respuestas correctas la persona que tenga mayor cantidad de puntos ganará una recompensa "misteriosa". 	<ul style="list-style-type: none"> - Se evaluará la conexión con la naturaleza, el trabajo en equipo, participación activa y seguimiento de instrucciones, pues hace relación a la destreza planteada para la actividad y pretende ser enriquecedora. - Se incluirá una lista de cotejo que contenga indicadores como: el niño demostró habilidad en la selección de hojas y materiales decorativos, el niño completó la actividad dentro del tiempo asignado o el niño participó de manera colaborativa en la actividad, si se realiza en grupo. - Para la puntuación será definido como satisfactorio o no satisfactorio. 	

ACTIVIDAD 2

Nombre: "Bosque Encantado de Madera: El Viaje de las Hojas"			Tiempo: 45 min		
Objetivo: Fomentar la creatividad, la cooperación y el aprendizaje a través del juego y la madera, siguiendo patrones para su decoración.					
Destreza: Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.					
Recursos:					
<ul style="list-style-type: none"> ● Figuras de madera (hojas) ● Duendes (muñecos de fieltro) ● Pintura ● Escarcha ● Elementos naturales (piedras, arena) ● Lentejuelas ● Papel de colores 		<ul style="list-style-type: none"> ● Tijera ● Pegamento ● Hilo ● Tarjetas con desafíos ● Dados ● Tablero de líderes 			
Descripción de la actividad:					
Inicio		Desarrollo		Cierre	
<p>- Para la presentación de la actividad crear una conversación para explicar a los niños que están a punto de realizar un emocionante juego en donde serán parte de crear un "bosque encantado de madera" con creatividad y expresión artística.</p> <p>- De esta manera ellos podrán ayudar a los duendes a resolver desafíos y misiones.</p> <p>- Contar a los infantes sobre las hojas su temporada de otoño y su belleza al poder crear arte e identificar figuras y texturas.</p> <p>- Anima a los niños a compartir sus observaciones sobre los colores y patrones que deben seguir de acuerdo a los desafíos de los duendes.</p> <p>- En el espacio creado para la actividad se dejará un adhesivo con la temática para quien encuentre al final de la actividad se ganará una recompensa.</p>		<p>- Los niños se turnan para lanzar el dado y obtener una figura de madera también tendrán creado un espacio para realizar la actividad decorado con la temática.</p> <p>- Una vez realizado la elección de sus hojas de madera en la parte posterior tendrán pegado una tarjeta con su desafío o misión a cumplir como "decora tu hoja con escarcha", "pinta tu hoja con acuarela", "tu hoja será decorada con elementos naturales", "decora tu hoja con lentejuelas", "decora tu hoja con retazos de papel de colores".</p> <p>- Con la ayuda del dado los niños tendrán la oportunidad de adquirir sus materiales en orden y con su respectiva misión de acuerdo a su elección.</p> <p>- Narrar una historia de las hojas su proceso y temporada de otoño antes de decorar la hoja pues al momento de que el niño cree su actividad se le irá realizando preguntas para obtener puntos relacionados a lo narrado.</p> <p>- Terminada la actividad se procede a pegar un hilo en la parte posterior de la hoja para darle vida al bosque encantado con sus duendes simulando un pequeño hogar para ellos.</p>		<p>- Una vez completa la decoración de las hojas, los niños contarán su experiencia e identificarán si cumplieron el desafío de manera exitosa y que sintieron al explorar el "bosque mágico de madera" acompañado de dos duendes.</p>	
Gamificación			Evaluación		
<p>-Al final se contabilizarán los puntos ganados de acuerdo a la historia contada llevando un registro de los puntos en el tablero de líderes.</p> <p>-Se realizará un sorteo para y quien salga ganador tendrá una recompensa de un duende de lana creada por nosotras.</p>			<p>-Se evaluará la destreza observando activamente a los niños mientras participan en la actividad y si demuestran interés en los desafíos propuestos. También se evaluará el trabajo en equipo con los materiales de manera efectiva, identificando integración con la naturaleza y participación activa en donde los niños lograron conectar con la naturaleza o pudieran relacionarlo con el medio ambiente.</p>		

ACTIVIDAD 3

Nombre: "Casa de Mariposas Mágicas"			Tiempo: 45 min		
Objetivo: fomentar la creatividad, la destreza manual y la apreciación de la belleza en la naturaleza creando mariposas mágicas.					
Destreza: Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.					
Recursos:					
<ul style="list-style-type: none"> ● Lana de fieltro de colores (variados y vivos) ● Palitos de madera o ramas (pueden ser recogidos en la naturaleza) ● Ojos móviles adhesivos (pequeños) ● Pegamento 		<ul style="list-style-type: none"> ● 1 limpia pipas ● Tarjetas de desafío (una por equipo) ● Premios o puntos de estrellas doradas ● Tablero de líderes 			

<ul style="list-style-type: none"> Tijeras 		
Descripción de la actividad:		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>- Para la presentación de la actividad crear una conversación para explicar a los niños que están a punto de realizar un emocionante juego de creatividad y expresión artística.</p> <p>- Contar a los infantes sobre las mariposas y su belleza presentando diferentes ilustraciones impresas del proceso de creación de su actividad.</p> <p>- Animar a los niños a compartir sus observaciones sobre los colores y patrones de las mariposas.</p> <p>- En el espacio creado para la actividad se dejará un adhesivo con la temática para quien encuentre al final de la actividad se ganará una recompensa.</p>	<p>- Crear dos equipos y cada uno será "un equipo de cazadores de mariposas".</p> <p>- Como desafío artístico se proporcionará a cada equipo una tarjeta con un desafío, estos pueden ser variados como "crea una mariposa con colores del arcoíris", "la mariposa que crearas tendrá antenas de dos colores", "cada ala de tu mariposa tendrá un color diferente".</p> <p>- Al momento de crear la mariposa se pedirá a los niños que coloquen sus materiales frente a ellos, seleccionando de acuerdo a las ilustraciones indicadas creando patrones y colores para las alas de la mariposa. Los niños pueden experimentar con diferentes combinaciones de colores y texturas de acuerdo a su desafío.</p> <p>- Se introducirá un sistema de puntuación para los equipos, otorgando puntos al cumplir con los desafíos y cómo se ajusta su mariposa al orden establecido.</p> <p>- Una vez que hayan terminado de seleccionar se procede a envolver el limpia pipas en mitad de las alas para crear su división y realizar las antenas.</p> <p>- Realizar una bola para la cabeza de la mariposa para proceder a pegar los ojos móviles en el centro y darle vida.</p> <p>- Terminada la actividad se procede a pegar un hilo en la parte posterior de la mariposa para simular que vuela colgando en un hilo todos los niños que identifique cada creación.</p>	<p>- Cuando las mariposas estén completas, los niños de cada equipo exhibirán sus mariposas en un "jardín de mariposas mágicas" en un espacio creado en el aula de clase donde pueden compartirlas con el grupo y hablar sobre los colores y patrones que eligieron y por qué.</p>
Gamificación		Evaluación
<p>- Al final se otorgará puntos a los equipos que según su desempeño en los desafíos llevan un registro de los puntos en el tablero de líderes.</p> <p>- Se realizará un sorteo para y quien salga ganador tendrá una recompensa de un hada de lana creada por nosotras.</p>		<p>- Se evaluará la destreza observando activamente a los niños mientras participan en la actividad, prestando atención a la creatividad, concentración, cooperación en equipo y la incorporación de técnicas grafo plásticas con la elección de materiales.</p>

ACTIVIDAD 4

Nombre: "Descubriendo la Blanca Navidad a través del arte"		Tiempo: 45 min
Objetivo: Crear obras de arte mágicas fomentando la creatividad y la imaginación de los niños a través de la pintura en bolsas de tela identificando la temporada del año en el que se encuentran utilizando la creatividad y emoción.		
Destreza: Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.		
Recursos:		
<ul style="list-style-type: none"> Tela de algodón con ilustración de navidad Acuarelas y pincel Recipiente para agua 	<ul style="list-style-type: none"> Tarjetas de desafío navideño (una para cada niño) Puntos adhesivos de navidad para otorgar puntos Tablero de líderes 	
Descripción de la actividad:		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>- Para presentar la actividad explicar a los niños que están a punto de realizar un emocionante juego de creatividad y desafío artístico de Navidad.</p> <p>- Recibir a los niños en un ambiente cálido y acogedor, animándolos a sentarse en un círculo y formar una asamblea para realizar una breve charla sobre la importancia de la Navidad y como el arte puede expresar emociones y alegrías.</p>	<p>- Preparar tarjetas con pequeñas preguntas relacionados a la Navidad como desafíos artísticos navideños como ¿Quién es el personaje principal de la Navidad?, ¿Dónde vive Santa Claus?, ¿Qué animal tira el trineo de Santa?, ¿Cómo viaja Santa Claus para entregar regalos a todo el mundo?, ¿Cuál es el color tradicional de la Navidad?, ¿Qué figura se pone en la punta del árbol de Navidad?, ¿Decir 3 villancicos?, ¿Cuántos reyes magos llegan a Belén?</p> <p>- Proporcionar a los niños bolsas de tela con dibujos de navidad preimpresos y una variedad de acuarelas con un pincel.</p>	<p>- Una vez finalizada la actividad pedir a los niños que exhiben sus obras de arte navideñas en un "museo de arte navideño" en el aula de clase o una exposición donde compartan sus creaciones con sus compañeros y docente.</p> <p>- Cada niño compartirá su diseño y contará una breve historia sobre su dibujo o cómo se sintieron al pintarlo, incorporando una breve</p>

<p>- Narrar una pequeña historia navideña relacionada con la creatividad y la magia de la Navidad.</p> <p>- En el espacio creado para la actividad se dejará un adhesivo con la temática para quien encuentre al final de la actividad se ganará una recompensa.</p>	<p>- Se establecerá un tiempo para culminar la actividad de 30 minutos, se reproducirá música navideña suave de fondo para crear un ambiente festivo mientras trabajan en sus proyectos.</p> <p>- Animar a los niños ayudarse mutuamente y compartir ideas durante el proceso de pintura, posteriormente se puede crear cortos momentos para ejecutar las preguntas a los niños para otorgar puntos de acuerdo a su respuesta.</p>	<p>reflexión sobre lo que aprendieron y experimentaron durante la actividad.</p> <p>- Expresar un mensaje positivo sobre el arte y la Navidad animándonos a seguir explorando su creatividad.</p>
Gamificación		Evaluación
<p>- De acuerdo a los puntos ganados en los cortos momentos de ejecución de preguntas se contabilizará quien tenga más respuestas y puntos ganados en el tablero de líderes.</p> <p>- Cada niño adquirirá un obsequio por la participación y el niño o niña que gane será acreedor de una figura navideña.</p>	<p>- Se evaluará la participación de los niños y su entusiasmo durante la actividad, identificando la originalidad y la atención al detalle en sus obras de arte cumpliendo con la destreza planteada.</p>	

ACTIVIDAD 5

Nombre: "Creando criaturitas con arcilla"		Tiempo: 45 min
Objetivo: Fortalecer la creatividad e imaginación en expresión artística a través del modelado con arcilla, siguiendo patrones.		
Destreza: Trabajar con arcilla para crear figuras y objetos, creación de escenarios temáticos y desafíos de modelado.		
Recursos:		
<ul style="list-style-type: none"> ● Arcilla polimérica para modelar de colores ● Herramientas de modelado (palillos, pinceles, etc.) ● Dados de colores (cartulina) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Impresiones con dibujos para simular ● Adhesivos de colores ● Tablero de líderes 	
Descripción de la actividad:		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>- Para la presentación de la actividad crear una conversación para explicar a los niños que están a punto de realizar un emocionante juego en donde serán parte de crear un "criaturas mágicas de arcilla" con creatividad y expresión artística.</p> <p>- Explicar con una historia breve el rol que desempeñan los alfareros y su importante labor al realizar vasijas u otros objetos de barro cocido.</p> <p>- Introducir los datos de la creatividad, estos son dados de colores creados con cartulina que representarán diferentes partes de una criatura mágica como la cabeza, cuerpo, patas alas, ojos, etc.</p> <p>- Los niños tiran los dados y anotarán los colores que les salen con unos adhesivos de colores que se les entregará al final de lanzar.</p> <p>- Anima a los niños a compartir sus observaciones sobre los colores y patrones que deben seguir de acuerdo a lo que lanzaron los dados.</p> <p>- En el espacio creado para la actividad se dejará un adhesivo con la temática para quien encuentre al final de la actividad se ganará una recompensa.</p>	<p>- Los niños se dividen en grupos pequeños y cada grupo recibe arcilla de los colores correspondientes a los dados que tiraron.</p> <p>- Su tarea es crear una criatura mágica usando la arcilla y los colores que le fueron asignados, se incluirá imágenes de ejemplos impresos para que simulen la figura.</p> <p>- Alimentándoles a ser creativos y a dar vida a su criatura con detalles y características únicas para crear vínculos de confianza compartiendo el arte.</p>	<p>- Terminada la actividad se procede a pedir a los niños que imaginen a su figura y le den un nombre que les identifique para presentar a sus amigos en clase con una característica que le distinga de los demás.</p> <p>- Los niños presentarán a sus criaturas mágicas ante sus compañeros y al final de todas las presentaciones.</p>
Gamificación		Evaluación
<p>- Al final se introducirá un desafío de la historia relacionado con las criaturas mágicas realizando preguntas del rol que tiene un alfarero otorgando stickers de animales.</p> <p>- Se realizará un sorteo para quien salga ganador tendrá una recompensa de una figura de arcilla.</p>		<p>- Se evaluará si la destreza se cumplió con creatividad, entusiasmo y dedicación por parte de los niños. Pues el trabajo en equipo permite crear figuras y objetos compartiendo ideas fomentando la destreza manual.</p>

ACTIVIDAD 6

Nombre: "Tejiendo creatividad: el pez aventuras con hilo y cartón"			Tiempo: 45 min		
Objetivo: Fomentar el aprendizaje interactivo en un entorno enriquecido con elementos creativos y lúdicos.					
Destreza: Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.					
Recursos:					
<ul style="list-style-type: none"> ● Lana de colores ● Cartón con la figura de un pez ● Lápices de colores y marcadores ● Ojos móviles 		<ul style="list-style-type: none"> ● Tijeras ● Pegamento ● Una "Misión Creativa" escrita en un pergamino ● Tablero de líderes 			
Descripción de la actividad:					
Inicio		Desarrollo		Cierre	
<p>- Para la presentación de la actividad se puede crear una conversación para explicar a los niños sobre la vida submarina y el mundo de los peces.</p> <p>- Se creará un espacio para una exposición de figuras realizadas con hilo.</p> <p>Indicar a los niños un video de peces e invitar a elegir un pez que les llame la atención para crear su propio pez de cartón.</p> <p>- En el espacio creado para la actividad se dejará un adhesivo con la temática para quien encuentre al final de la actividad se ganará una recompensa.</p>		<p>- Proporcionar la figura del pez en cartón y lana de colores.</p> <p>- Los niños deben identificar la figura de pez en el cartón para enredar el hilo en sus aletas.</p> <p>- Mientras trabajan en sus peces, presentar a los niños los pergaminos con desafíos sencillos, como "¿Cuántas aletas tiene tu pez" o "¿Cuántos colores usaste para decorarlo?"</p> <p>- Animar a los niños a compartir ideas sobre cómo sus peces ayudarán en la búsqueda de tesoros.</p>		<p>- Reunir a los niños y pedirles que compartan historias breves sobre sus aventuras submarinas.</p> <p>- Reflexionar sobre lo que aprendieron y cómo trabajaron juntos como equipo, cada niño puede llevarse su pez de cartón como recuerdo de la actividad.</p>	
Gamificación			Evaluación		
<p>- Proponer un juego en el que los peces (los niños) deben superar obstáculos en el "mar" (un espacio en el aula o patio) para encontrarse tesoros (pequeños objetos o golosinas escondidas)</p> <p>- Se realizará un bingo para regalar una figura realizada con hilo.</p>			<p>- Se evaluará la destreza con una lista de cotejo, esta contendrá diferentes elementos según el desempeño de cada niño. Nos permitirá proporcionar una retroalimentación individualizada y reconocer los logros de los niños.</p>		

ACTIVIDAD 7

Nombre: "Escultura de cuentos fantásticos"			Tiempo: 45 min		
Objetivo: Estimular la imaginación de los niños al permitirles crear figuras y escenas relacionadas a cuentos, promoviendo el pensamiento abstracto y desarrollando habilidades motoras.					
Destreza: Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.					
Recursos:					
<ul style="list-style-type: none"> ● Un cuento adecuado a la edad de los niños (los tres cerditos, pinocho) ● Arcilla polimérica ● Elementos naturales 		<ul style="list-style-type: none"> ● Tarjeta de personajes ● Sombrero ● Tablero de líderes 			
Descripción de la actividad:					
Inicio		Desarrollo		Cierre	
<p>- Para la presentación de la actividad crear una conversación para explicar a los niños que están a punto de realizar un emocionante juego explicándoles sobre la naturaleza y la importancia de cuidarla.</p>		<p>- Dividir a los niños en pequeños grupos</p> <p>Cada grupo deberá escoger una tarjeta dentro del sombrero que contendrá un cuento.</p> <p>- Proporcionar a cada grupo una sección de materiales naturales, como hojas, palos, piedras, flores, y arcilla.</p>		<p>- Reunir a los grupos y pedir a cada uno que comparta su escultura y cómo se relaciona con el cuento.</p> <p>- Fomentar la imaginación y la creatividad de los niños alentándoles a contar una parte del cuento en el que se basó su escultura.</p> <p>- Reflexionar sobre la importancia de cuidar la naturaleza y como los elementos</p>	

<p>Introducir la actividad mencionándoles que van a crear esculturas inspiradas en cuentos fantásticos.</p> <p>- En el espacio creado para la actividad se dejará un adhesivo con la temática para quien encuentre al final de la actividad se ganará una recompensa.</p>	<p>- Animar a los niños a crear esculturas que representen los personajes, escenarios o elementos del cuento que eligieron.</p> <p>- Los niños pueden trabajar juntos en una sola escultura o crear múltiples piezas.</p> <p>Se introducirá un juego de búsqueda en el jardín. Escondiéndose tarjetas de elementos relacionados con cuentos mágicos (objetos de madera, un cerdo de juguete, un lobo, varita mágica, etc.)</p> <p>- Los niños deben buscar las tarjetas y asociarlas con la escultura que hayan creado que se relacione con la imagen de la tarjeta.</p>	<p>naturales se convirtieron en partes de sus cuentos fantásticos.</p>
Gamificación	Evaluación	
<p>- Cada acierto les da puntos, al final los puntos se pueden convertir en estrellas mágicas o algún otro premio simbólico.</p> <p>- El grupo que creó mejores esculturas será recompensado con una caja sorpresa.</p>	<p>- Se evaluará si se cumplió con la destreza observando durante el proceso de la actividad si los niños se relacionaron con los materiales, como expresan sus emociones y creatividad asumiendo roles de personajes de cuentos. También es importante la expresión creativa es decir que se identificara si tiene originalidad, imaginación y precisión al crear esculturas apreciando la naturaleza.</p>	

ACTIVIDAD 8

Nombre: "Baile de Colores"			Tiempo: 45 min		
Objetivo: Promover la creatividad, la conexión con la naturaleza y la exploración a través del juego libre brindando a los niños una experiencia educativa única y divertida en la naturaleza.					
Destreza: Mantener el ritmo y las secuencias de pasos sencillos durante la ejecución de coreografías.					
Recursos:					
<ul style="list-style-type: none"> ● Música alegre y variada ● Hojas de papel de colores ● Cintas adhesivas o cintas de colores para el suelo 		<ul style="list-style-type: none"> ● Tarjetas con desafíos de colores ● Tablero de líderes 			
Descripción de la actividad:					
Inicio	Desarrollo			Cierre	
<p>- Para la presentación de la actividad crear una conversación para explicar a los niños que están a punto de realizar una emocionante coreografía de colores.</p> <p>- Explicarles que cada color representa una emoción o estado de ánimo. Por ejemplo, el rojo puede representar la emoción de la alegría, el azul la calma, el amarillo la energía, etc.</p>	<p>- Colocar tiras de cinta de colores en el suelo para formar un círculo grande o un laberinto de colores.</p> <p>- Asigna a cada niño un color (rojo, azul, amarillo, etc.) y brindarles una hoja de papel del mismo color que llevarán en la mano.</p> <p>- Reproduce música alegre y variada, y anuncia al comienzo del baile. Los niños deben caminar, saltar o moverse de acuerdo con la música mientras sostienen su hoja de papel del color asignado.</p> <p>- Cuando se detenga la música, los niños deben encontrar un círculo de cinta del color que tienen en su mano y pararse dentro de él. Pueden nombrar la emoción o el estado de ánimo que representa ese color ganando estrellas de su color para competir por un obsequio.</p>			<p>- Reunir a los niños y reflexionar sobre la actividad. Preguntar cómo se sintieron al bailar con los diferentes colores y como los colores pueden representar emociones y estados de ánimo.</p> <p>- Motivar a los niños a compartir sus experiencias y emociones durante el baile de colores.</p>	
Gamificación			Evaluación		
<p>- Incorporar un juego de desafío de colores. Preparando tarjetas con desafíos relacionados con los colores, como "busca un compañero de baile del mismo color y bailen juntos" o "cambia de color y encuentra otro círculo de cinta rápido".</p> <p>- Los niños deben realizar los desafíos de acuerdo con las tarjetas y ganar puntos por cada desafío completado.</p> <p>- Al final el grupo que haya acumulado más puntos puede recibir un premio simbólico, como una mención de honor.</p>			<p>- Se evaluará que la actividad emplee la destreza promoviendo el desarrollo físico, emocional o social, con la incorporación de materiales o elementos de la naturaleza. El juego libre permite observar la participación en equipo y la alegría de los niños durante la actividad.</p>		

ACTIVIDAD 9

Nombre: "Cazadores de Tesoros Naturales"			Tiempo: 45 min		
Objetivo: Promover la creatividad, la conexión con la naturaleza y la exploración a través del juego libre brindando a los niños una experiencia educativa única y divertida en la naturaleza.					
Destreza: Fomentar el juego al aire libre en la naturaleza para la expresión artística, creativa y la conexión con el entorno.					
Recursos:					
<ul style="list-style-type: none"> • Papel periódico (pliegos) • Lápices de colores • Cestas o bolsas de papel 		<ul style="list-style-type: none"> • Campanas o cascabeles pequeños • Tablero de líderes 			
Descripción de la actividad:					
Inicio		Desarrollo		Cierre	
<p>- Para la presentación de la actividad crear una conversación para explicar a los niños que están a punto de realizar una emocionante búsqueda de tesoros naturales en el área al aire libre designada.</p> <p>- Pedir a los niños creen mapas del "bosque mágico" en sus papeles, identificando lugares de interés, como unas gradas, pequeñas montañas, árboles, etc.</p> <p>- Brindarles los cascabeles y explicarles que deben usarlas para indicar cuando encuentren un tesoro.</p>		<p>- Los niños se dividen en equipos de 7 personas.</p> <p>- Cada equipo recibe una cesta o bolsa de papel vacía.</p> <p>- Los equipos exploran el área al aire libre en busca de tesoros naturales, como hojas inertes, piedras, conos de pino, flores, ramas, etc.</p> <p>- Los objetos que encuentren estarán con adhesivos de caritas.</p> <p>- El equipo que encuentre un tesoro, debe hacer sonar sus campanas para anunciarlo y luego colocar el tesoro en su cesta o bolsa.</p> <p>- Mientras exploran, también pueden dibujar o tomar notas de sus hallazgos en sus mapas.</p>		<p>- Reunir a los equipos después de un tiempo determinado de 10 minutos de exploración.</p> <p>- Cada equipo debe compartir los tesoros naturales que han recopilado e indicar las obras de arte que pueden crear con ellos.</p>	
Gamificación			Evaluación		
<p>- En diferentes momentos de la búsqueda se puede incorporar desafíos creativos relacionados a la actividad como "encuentra algo que pueda usarse como pincel", "crea un objeto con lo recolectado", "qué objeto se parece a una figura geométrica".</p> <p>- Cada equipo debe completar los desafíos en el camino y registrar puntos en el tablero de líderes para ser contados.</p> <p>- Se dará un obsequio adicional a cada grupo por su participación y adicional una cajita sorpresa al grupo ganador de puntos.</p>			<p>- Se evaluará que la actividad emplee la destreza observando si los niños pueden mantener el ritmo de música y para seguir los pasos de baile dentro del círculo de su color asignado. Incorporando el juego de desafíos permite identificar si pueden seguir secuencias específicas de manera ordenada y en sincronía con la música.</p>		

ACTIVIDAD 10

Nombre: "El gran teatro de los cuentos mágicos"			Tiempo: 45 min		
Objetivo: Fomentar la creatividad, la expresión artística, el juego de roles y el trabajo en equipo a través del teatro.					
Destreza: Realizar presentaciones teatrales y juegos de roles para desarrollar habilidades sociales y expresión creativa.					
Recursos:					
<ul style="list-style-type: none"> • Disfraces y accesorios variados • Papeles con personajes 		<ul style="list-style-type: none"> • Un sombrero mágico • Tablero de líderes 			
Descripción de la actividad:					
Inicio		Desarrollo		Cierre	
<p>- Para la presentación de la actividad crear una conversación para explicar a los niños que están a punto de realizar una emocionante aventura teatral en la que interpretarán personajes de cuentos mágicos.</p>		<p>- Dividir a los niños en grupos pequeños y asignar a cada grupo un cuento mágico o personales de cuentos populares, por ejemplo, La cenicienta, Caperucita roja, Blancanieves, etc.</p>		<p>- Los grupos deberán representar sus escenas teatrales ante el público de compañeros dejando un mensaje o comentario de cómo les pareció</p>	

<ul style="list-style-type: none"> - Incorporar el sombrero mágico pues los niños deberán sacar "papeles de personajes al azar, lo cual añade elementos sorpresa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo debe trabajar para preparar una breve escena teatral basada en su cuento o personaje asignado. - Durante los ensayos, los niños pueden utilizar papeles de personajes para añadir giros inesperados a la historia, conectando su imaginación y creación. - Introducir desafíos teatrales, por ejemplo, "reinventa el final de la historia", "crea un personaje adicional a la historia", "introduce una canción en tu escena". - Cada grupo debe completar los desafíos en su actuación animándolos para fortalecer su creatividad e imaginación, brindando consejos y opiniones. 	<p>la actividad y si fue de su agrado.</p>
Gamificación	Evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> - Al final de cada actuación, el público debe otorgar estrellas a los integrantes por sus interpretaciones. - Luego de todas las actuaciones se reconocerá al grupo con mayor cantidad de estrellas como el ganador del gran teatro de cuentos los mágicos. - Se dará un obsequio adicional a cada grupo por su participación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se evaluará la destreza pues el contenido de los cuentos puede promover la imaginación, interpretación y representación de personajes. Además, el desarrollo emocional les permitirá explorar y expresar sus emociones. 	

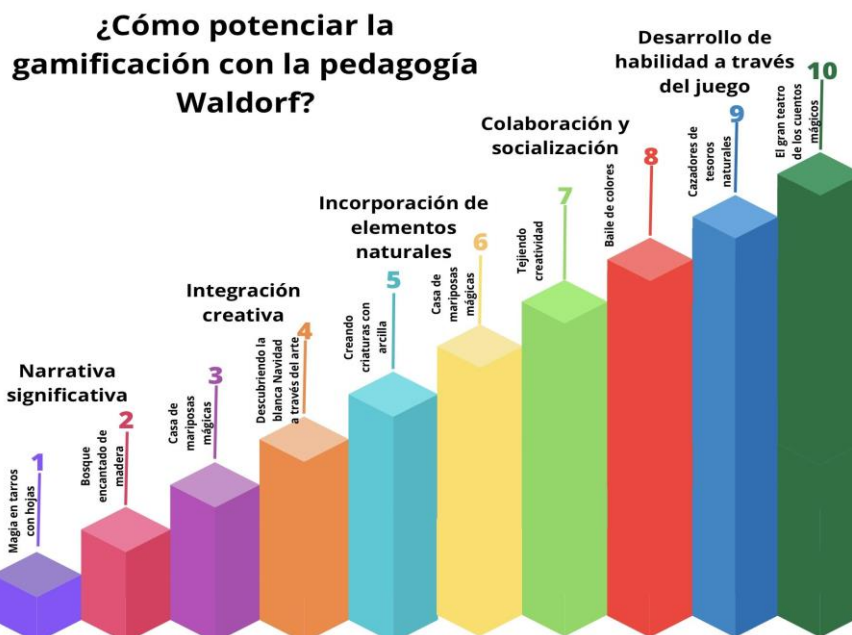
5.11 Líneas de acción

En el marco de las actividades diseñadas para niños de 4 a 5 años, correspondientes al nivel inicial 2, se busca fomentar su integración gradual en el grupo, incentivando el uso de materiales naturales y el desarrollo personal. Durante la ejecución de estas actividades, los niños tendrán la oportunidad de identificar las distintas estaciones del año o días festivos, participando de forma grupal o individual.

Cada actividad sigue un orden lógico y una relación adecuada según las necesidades de los niños se pretende crear momentos de reflexión sobre los días festivos, en relación a la temporada correspondiente. A continuación, se muestra la **Imagen 3**, que brinda una visión más detallada de la organización de las actividades y el momento propicio para ejecutarlas, ajustándose a sus objetivos.

Imagen 3

Plan de acción de las actividades



Para enriquecer el momento de participación en las actividades, se incorporarán diversos elementos mediante una narrativa significativa. Esto implica la creación de historias que estimulen la imaginación y el interés de los niños. Además, se promoverá una integración creativa al combinar elementos de la pedagogía Waldorf con un enfoque artístico. La inclusión de elementos naturales se traduce en la incorporación de temas relacionados con la naturaleza, aportando así a la conexión de los niños con su entorno. Asimismo, se fomentará la socialización, incentivando la cooperación entre los niños para promover el apoyo mutuo.

Es relevante destacar que el desarrollo de habilidades se llevará a cabo a través del juego, abarcando destrezas manuales y estimulando la curiosidad y el pensamiento crítico en los niños. En última instancia, el rol docente y la implementación de la gamificación se consolidarán como herramientas efectivas para lograr un proceso de aprendizaje atractivo y significativo para los niños.

5.12 Cronograma

Se consideraron las necesidades de los niños con enfoque en la gamificación para la creación de las actividades pues se basa en reconocer la naturaleza lúdica a los niños y en comprender que el juego no solo constituye una forma natural de aprendizaje, sino también

una herramienta eficaz para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso educativo. Esta estrategia implica incorporar elementos y mecánicas propias de los juegos, como desafíos, recompensas, narrativas atractivas y competencias amigables, en contextos como el aula.

Es decir que, al hacerlo, no solo se logra que las actividades sean más divertidas, sino que también se estimula el interés y la participación activa de los niños, aprovechando su motivación hacia el juego. Además, la gamificación facilita la adaptación del contenido educativo a los diversos estilos de aprendizaje y ritmos individuales de los niños, promoviendo la autonomía y la creatividad. Con énfasis en la utilización de material no antes visto pues se busca no solo transmitir conocimientos, sino también cultivar habilidades de resolución de problemas, colaboración y pensamiento crítico de manera lúdica y efectiva.

Tabla 16
Cronograma de actividades ejecutadas

Nombre actividad	Magia en tarros con hoja	Bosque Encantado de Madera: El Viaje de las Hojas	Casa de Mariposas Mágicas	Descubriendo la Blanca Navidad a través del arte	Creando criaturitas con arcilla
Día y hora	Martes 05 de diciembre del 2023	Jueves 07 de diciembre del 2023	Martes 12 de diciembre del 2023	Jueves 14 de diciembre del 2023	Martes 30 de enero del 2024
Responsables	Gabriela Anguisaca Ana García	Gabriela Anguisaca Ana García	Gabriela Anguisaca Ana García	Gabriela Anguisaca Ana García	Gabriela Anguisaca Ana García
Materiales	-Hojas secas recolectadas previamente -Velas pequeñas (LED para mayor seguridad en el entorno educativo) -Tarros de vidrio transparentes -Elementos decorativos adicionales (cinta, hilos, escarcha, etc.) -Una historia o narración mágica para el juego con la temática de temporada de otoño	-Figuras de madera (hojas) -Duendes (muñecos de fieltro) -Pintura -Escarcha -Elementos naturales (piedras, arena) -Lentejuelas -Papel de colores -Tijera -Pegamento -Hilo -Dados	-Lana de fieltro de colores (variados y vivos) -Palitos de madera o ramas (pueden ser recogidos en la naturaleza) -Ojos móviles adhesivos (pequeños) -Pegamento -Tijeras -1 limpia pipas	-Tela de algodón con ilustración de navidad -Acuarelas y pincel -Recipiente para agua -Tarjetas de desafío navideño (una para cada niño)	-Arcilla polimérica para modelar de colores -Herramientas de modelado (palillos, pinceles, etc.) -Dados de colores (cartulina) -Impresiones con dibujos para simular
Componente de la gamificación	Desafíos y misiones Recompensas y premios Tablero de líderes Elementos temáticos Puntuaciones	Desafíos y misiones Recompensas y premios Tablero de líderes Elementos temáticos Puntuaciones	Desafíos y misiones Recompensas y premios Tablero de líderes Elementos temáticos Puntuaciones	Desafíos y misiones Recompensas y premios Tablero de líderes Elementos temáticos Puntuaciones	Desafíos y misiones Recompensas y premios Tablero de líderes Elementos temáticos Puntuaciones

5.13 Validación de la propuesta por pilotaje

En relación a este apartado, se utilizó la validación de la propuesta de intervención educativa para conocer el proceso que se ejecutó durante el pilotaje del sistema de actividades denominado "Mundo de colores". A continuación, se presentarán conceptos breves

relacionados con la validación por pilotaje, la organización e implementación de las actividades, con el objetivo de realizar un análisis vinculado a los aspectos logrados y aquello que podría mejorarse al llevar a cabo cada actividad con los niños.

5.13.1 ¿Qué es la evaluación por pilotaje?

La validación por pilotaje es un proceso esencial en el ámbito de la investigación y desarrollo, particularmente en contextos educativos o de implementación de intervenciones. Este enfoque según Díaz (2020) implica la aplicación inicial y controlada de una propuesta o estrategia en un grupo piloto es decir “un estudio pequeño o corto de factibilidad o viabilidad, conducido por probar aspectos metodológicos de un estudio de mayor escala, envergadura o complejidad” (p.101) antes de su implementación a gran escala.

Durante el pilotaje, se selecciona un grupo reducido de participantes que representan la población objetivo, y se implementa la propuesta en condiciones similares a las reales. Esto permite a los investigadores y responsables de la intervención observar de cerca cómo se desarrolla la propuesta en la práctica, identificar posibles obstáculos o áreas de mejora, y recopilar retroalimentación valiosa de los participantes. Adicional Mayorga et al, (2020) mencionan que el objetivo principal para es “contribuir a disminuir los posibles sesgos y errores en la obtención de los datos que pueden orientar a mejorar la metodología previamente planteada” (p.1)

Por ende, la validación por pilotaje desempeña un papel crucial en la optimización y ajuste de la intervención antes de su implementación a gran escala, contribuyendo así a su éxito y eficacia. Además, facilita la identificación temprana de posibles desafíos logísticos, pedagógicos o sociales, permitiendo la toma de decisiones informadas y la adaptación de la intervención para maximizar sus beneficios en el contexto específico en el que se llevará a cabo.

Tabla 17
Tabla del proceso de validación por pilotaje.

Validación por pilotaje de la propuesta de intervención				
¿Quién realizará la implementación?	¿Quién realizará la evaluación?	Diseño del instrumento de evaluación	Planificación del pilotaje	Procesamiento y análisis de la información
La propuesta de intervención educativa lo implementaron las practicantes de la UNAE a 25 niños y niñas del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle.	La evaluación estuvo dirigida por la docente del subnivel inicial 2 paralelo B.	Se dio uso de una guía para evaluar el pilotaje de la intervención educativa.	En base a la ejecución del sistema de actividades está basada en la pedagogía de Waldorf. Mismo que se diseñó considerando el ámbito de expresión artística de acuerdo al Currículo de Educación Inicial 2014.	Posterior a la aplicación del instrumento para la intervención educativa se realizó el procesamiento y análisis de las actividades ya ejecutadas en las prácticas preprofesionales priorizando el beneficio de utilizar elementos o recursos innovadores.

5.13.2 Ejecución de la propuesta por pilotaje

Con respecto a la validación del pilotaje, se ha elaborado una guía en la que la docente de Inicial 2, paralelo B, de la Unidad Educativa Manuel J. Calle evaluará y expondrá aspectos significativos relacionados con la ejecución de actividades, así como posibles áreas de mejora.

El proceso de pilotaje se realizó de acuerdo a los siguientes datos:

Nombre de la institución. Unidad Educativa Manuel J Calle

Nivel. subnivel Inicial 2. **Paralelo.** B. Jornada. Matutina

Número de participantes. 25

Espacio destinado. Instalaciones de la Unidad Educativa Manuel J Calle

Beneficiarios. 25 estudiantes de 4 a 5 años del subnivel Inicial 2 y docente del nivel.

Ámbito central. Expresión Artística

Días. Martes y jueves durante 3 semanas

Para dar inicio a la implementación del pilotaje, se designó el 50% de las actividades del sistema, lo que incluye cinco actividades específicas: " Magia en tarros con hojas "; "Bosque Encantado de Madera: El Viaje de las Hojas"; "Casa de Mariposas Mágicas"; " Descubriendo la Blanca Navidad a través del arte " y " Creando criaturitas con arcilla". La elección de estas actividades se basó en trabajar con materiales innovadores inspirados en la pedagogía Waldorf para fomentar la curiosidad en los niños, se potencie un aprendizaje basado en habilidades artísticas y sobre todo que fomente un aprendizaje libre y espontáneo. La propuesta se fundamenta en la estrategia de gamificación, ya que durante las prácticas preprofesionales se observó que las niñas y niños del subnivel Inicial 2 mostraban mayor interés en participar

cuando las actividades estaban relacionadas con recompensas, desafíos o resolución de problemas.

5.13.3 Análisis de las actividades ejecutadas por de la validación por pilotaje

La ejecución de las cinco actividades, que representan la mitad del proceso de pilotaje, sentó las bases para evaluar diferentes aspectos en el marco del proyecto de intervención educativa. La docente tutora de los niños mostró entusiasmo e interés destacado en la implementación de cada actividad, expresando su satisfacción por la variedad de materiales que se utilizaron y que facilitaron el desarrollo de diversas destrezas en los estudiantes. A pesar de haber inicialmente planificado 10 actividades, se observó que estas estaban exclusivamente enfocadas en el área de expresión artística.

Esta limitación presenta la oportunidad de diversificar las actividades para abordar de manera más integral las distintas habilidades y áreas de desarrollo de los niños, ya que se notó mayor concentración y dedicación en esa área específica. Esto sugiere la necesidad de equilibrar y ampliar el enfoque para enriquecer la experiencia educativa misma que se organizó según las actividades aplicadas de la siguiente manera con sus respectivos resultados de análisis.

Primera actividad: "Magia en tarros con hojas" fue diseñada con el propósito de fortalecer la conexión de los participantes con la naturaleza, aprovechando la temporada de otoño. Ejecutada de manera presencial el 05 de diciembre de 2023 con 19 niños del subnivel 2, paralelo B, de la Unidad Educativa Manuel J Calle, esta iniciativa se enmarca en la pedagogía de Waldorf, que destaca el respeto por los ritmos de aprendizaje infantil y utiliza el trabajo manipulativo y artístico con elementos naturales. Más allá de fomentar habilidades manuales, la actividad busca cultivar una apreciación por la belleza natural del otoño, promoviendo la conexión emocional con el entorno y el respeto por la naturaleza. La experiencia práctica y artística, fundamentada en los principios de la pedagogía de Waldorf, contribuye al desarrollo integral de los niños, enriqueciendo tanto su perspectiva cognitiva como emocional.

Segunda actividad: "Bosque Encantado de Madera: El Viaje de las Hojas" se diseñó con el objetivo de fomentar la interacción entre todos los niños del grupo, al mismo tiempo

que se enfocaba en seguir patrones para la decoración, promoviendo la coordinación y la colaboración. Llevada a cabo de manera presencial el 7 de diciembre de 2023, participaron entusiastamente 17 niños del subnivel 2, paralelo B, de la Unidad Educativa Manuel J Calle. Inspirada en la pedagogía de Waldorf, esta actividad se estructuró con el propósito de fomentar la autonomía en los niños, animándolos a realizar y seguir instrucciones por sí mismos. Al adoptar este enfoque, se buscaba que los niños adquirieran conocimientos de manera más significativa y personalizada, alentando su participación activa en el proceso educativo en donde se promovió la independencia y el aprendizaje autónomo de los niños.

Tercera actividad: "Casa de Mariposas Mágicas" se enfocó en fomentar la destreza manual y la apreciación de la belleza natural, centrándose especialmente en la identificación de colores. Este emocionante momento se llevó a cabo de manera presencial el 12 de diciembre de 2023, involucrando a 21 niños del subnivel 2, paralelo B, de la Unidad Educativa Manuel J Calle. Además, la actividad promovió el uso de materiales innovadores que no habían sido previamente explorados con los niños por lo cual la introducción de estos materiales novedosos no solo buscaba estimular la creatividad, sino también proporcionar a los niños la oportunidad de experimentar y fortalecer sus habilidades a través de un enfoque didáctico y práctico. En esencia, la "Casa de Mariposas Mágicas" no solo fue una oportunidad para desarrollar habilidades manuales y apreciación estética, sino también para inspirar la curiosidad y el aprendizaje activo mediante la exploración de nuevos y emocionantes recursos.

Cuarta actividad: "Descubriendo la Blanca Navidad a través del arte" se enfoca en la creación de obras de arte mediante la pintura, con el objetivo de que los niños identifiquen y celebren la temporada navideña. Esta experiencia tuvo lugar de manera presencial el 14 de diciembre de 2023, involucrando a 15 niños del subnivel 2, paralelo B, de la Unidad Educativa Manuel J Calle. Se adoptó el principio de Waldorf, que destaca el desarrollo de la creatividad y la imaginación en los niños. Para lograrlo, se implementaron desafíos que estimularon a los pequeños a seleccionar diseños apropiados para la temporada y la festividad, permitiéndoles expresar sus propias interpretaciones artísticas de la Navidad. Esta actividad no solo promovió la destreza artística, sino que también cultivó un ambiente festivo y creativo, integrando aprendizaje y diversión de manera armoniosa.

Quinta actividad: " Creando criaturitas con arcilla", se busca que las niñas amplíen su campo de relación, involucrando no solo a compañeras, sino también a sus familias. Esta actividad se ejecutó el día martes 16 de enero del 2024 de manera presencial, con 20 niños del subnivel 2 paralelo B de la Unidad Educativa Manuel J Calle. Esta actividad busca proporcionar una experiencia educativa y formativa que estimule la creatividad, desarrolle habilidades motoras finas, brinde conocimientos sobre la vida en la granja, fomente el lenguaje y la comunicación entre su familia sobre el respeto o cuidado de los mismos. Esta actividad se presenta como un medio lúdico y participativo para integrar de manera efectiva el aprendizaje con la expresión artística, contribuyendo al desarrollo integral de los niños en sus primeros años de educación.

Es por eso que estas actividades fueron elegidas estratégicamente para establecer una secuencia lógica que guíe el proceso de emplear técnicas y metodologías diferentes a la de la docente. De esta manera, se abarca la mayoría estrategias en donde los estudiantes sean motivados y se entusiasmen en participar de cada actividad asociándose a un contexto diferente al que están acostumbrados con materiales necesarios previamente seleccionados y con una descripción detallada de cada proceso o procedimiento.

La implementación de cada una de las actividades mencionadas no solo tuvo un impacto significativo en los niños, sino que también contribuyó a fomentar la interactividad entre ellos. La dinámica de las actividades facilitó la relación entre compañeros, promoviendo un ambiente de colaboración y participación activa. Además, el hecho de asignar a cada niño materiales de manera individual resultó beneficioso, pues cada niño era el encargado de crear su propio aprendizaje acorde a su imaginación, es bueno mencionar que no generó ningún costo adicional para los padres de familia ni para la docente encargada. Es importante destacar que la disponibilidad de la docente para proporcionar retroalimentación al finalizar cada actividad fue un punto a favor, brindando valiosas percepciones y fortaleciendo la conexión entre la teoría y la práctica. Su carisma, entusiasmo, dedicación y pasión por la enseñanza no solo se reflejaron en su disposición para compartir detalles y materiales creados en clase con los niños, sino que también genera un impulso para convertir cada momento con los niños en una experiencia educativa inolvidable.

5.13.4 Resultados del proceso de validación por pilotaje

En relación a la tabla de categorización que se muestra a continuación, como parte integral de nuestro estudio llamado “MUNDO DE COLORES”, es importante destacar que esta tabla ha surgido como resultado directo de uno de los objetivos específicos delineados en nuestro Trabajo de Integración Curricular. Para crear esta clasificación, hemos considerado diversos factores que incluyen la determinación de categorías y subcategorías en dos dimensiones. Este enfoque ha sido fundamental para desarrollar la matriz de sistematización, la guía de observación y la guía de autoevaluación.

Es relevante resaltar que estos instrumentos fueron presentados a nuestra docente tutora de prácticas de la Unidad Educativa Manuel J Calle, quien desempeñó un papel clave como informante durante todo el proceso. Su participación en la entrevista resultó fundamental ya que nos brindó valiosas respuestas que enriquecieron aún más nuestra investigación.

Tabla 18

Matriz de categorización de estudio de la propuesta

CATEGORÍA	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	FUENTES
Gamificación en el ámbito de expresión artística	Rol docente	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Creatividad en el diseño de actividades. ➤ Participación activa y respetuosa con los estudiantes. ➤ Exploración de medios y técnicas artísticas. ➤ Evaluación de proyectos artísticos. 	Observación participante Análisis de desempeño Cuestionario	Matriz de sistematización Guía de evaluación Coevaluación	Niños Docente Tutor
	Rol del estudiante	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participación activa en actividades gamificadas ➤ Colaboración y trabajo en equipo ➤ Aprendizaje autónomo y regulado ➤ Reflexión y autoevaluación de su propio desempeño 	Observación participante Análisis de tareas Registro anecdótico	Matriz de sistematización Entrevista Coevaluación	Niños Docente practicante

Nota. *Elaboración propia*

5.14 Técnicas e instrumentos de recolección de información de la fase de evaluación por pilotaje

En este apartado, se analizan a fondo las técnicas y herramientas empleadas durante la etapa de evaluación de la propuesta educativa titulada “MUNDO DE COLORES”. En esta sección, se realiza una investigación exhaustiva sobre los informantes, brindando una descripción detallada de la información recolectada y resaltando cada elemento relevante en el proceso de evaluación de manera precisa.

Tabla 19

Técnicas e instrumentos de la fase de evaluación por pilotaje

Técnica	Instrumento	Contextualización	Fuente
Observación	Matriz de sistematización (Anexo G)	En cuanto a la implementación de la propuesta, llevada a cabo durante un período específico de tres semanas, se recopiló información pertinente en la matriz de sistematización. Esta herramienta se rigió como un instrumento clave que organiza y presenta de manera estructurada cualquier hallazgo significativo. La matriz no solo permite la anotación de ideas, sino que también posibilita la creación de interrelaciones, facilitando así la comunicación efectiva entre los miembros del equipo, es decir, el docente y la pareja pedagógica en relación a los estudiantes.	Docente tutor
Análisis de desempeño	Guía de evaluación (Anexo H)	La guía de evaluación se aplicó de manera individual a la docente tutora, con el objetivo de asegurar imparcialidad y evitar posibles sesgos en las respuestas, buscando que estas sean comprensibles y objetivas. Durante la ejecución de las actividades propuestas, se siguió un cronograma que detallaba la identificación del material, la implementación práctica, la gestión del tiempo y otros factores que influyen en una ejecución efectiva y un manejo adecuado del aula de clase.	Docente tutor
Registro anecdótico	Coevaluación (Anexo I)	Esta herramienta fue fundamental para reflexionar sobre las habilidades, metas y rendimiento en la ejecución de las actividades de nuestra propuesta. Nos proporcionó la capacidad de evaluar equitativamente nuestro desempeño, identificando tanto fortalezas como debilidades en nuestra función como pareja pedagógica. Enfocándonos especialmente en el área de expresión artística y la estrategia de gamificación para los niños, pudimos desarrollar un plan de mejora basado en las observaciones extraídas durante la ejecución de las actividades.	Niños/docente
Análisis de tareas	Entrevista (Anexo J)	La entrevista fue llevada a cabo con la docente tutora de prácticas, a quien previamente se le introdujo al tema de la gamificación y cómo esta estrategia puede potenciarse en la implementación de actividades para niños. Se formularon preguntas abiertas que incentivaron respuestas detalladas y reflexivas. Además, la entrevista se desarrolló en un entorno propicio, con una escucha activa que demostró un genuino interés en el tema, respetando el tiempo de la entrevistada y utilizando un lenguaje apropiado.	Docente tutor

Nota. Elaboración propia

En este apartado, es crucial destacar que se llevó a cabo la transcripción previa de cada uno de los instrumentos antes de iniciar la codificación abierta o de primer nivel. Este enfoque tiene como objetivo explorar los datos recopilados, identificando patrones o aspectos emergentes mediante la exploración. Los instrumentos empleados en este proceso fueron la guía de observación, la guía de evaluación y la entrevista. Posteriormente, se procedió con la codificación de segundo nivel, que implica un análisis profundo y detallado de los datos. Después de categorizar los temas principales, se desglosaron estas categorías en subcategorías más específicas.

En una etapa subsiguiente, se llevó a cabo la creación de una red semántica, la cual proporciona un marco conceptual para facilitar la comprensión de las relaciones entre conceptos clave. De manera que permite visualizar y analizar la interconexión de ideas y variables dentro de un tema específico. Finalmente, se realizó la interpretación de la información, empleando la triangulación de los resultados como un enfoque metodológico para mejorar la validez de los hallazgos.

5.14.1 Codificación abierta o de primer nivel

Durante la fase de codificación abierta, se asignaron códigos específicos a la categoría de estudio y a sus respectivas subcategorías. Esta estrategia se implementó con el propósito de facilitar la identificación de los resultados recopilados mediante los instrumentos utilizados en esta etapa de investigación.

Su objetivo fundamental es asegurar una comprensión precisa y clara, destacando aspectos relevantes que se presentan a continuación, organizados de acuerdo con la categoría de estudio y diferenciados por colores para una identificación eficiente y visualmente clara.

Tabla 20

Codificación de primer nivel de la entrevista, evaluación del proceso de pilotaje

Codificación de entrevista	
<p>1. ¿Cómo se puede implementar las destrezas del currículo de educación inicial en el diseño de actividades gamificadas?</p> <p>La implementación de las destrezas del currículo de educación inicial en actividades gamificadas se puede lograr desagregando cada destreza en componentes específicos y luego diseñando la actividad de manera que cada componente esté integrado de manera coherente. Esto garantiza que la gamificación no solo entretenga, sino que también aborde de manera efectiva los objetivos educativos, adaptándose a las necesidades de desarrollo de los niños en el ámbito de la educación inicial.</p>	<p>C1. Implementación de destrezas en gamificación</p> <p>C2. Necesidades de los niños</p>
<p>2. ¿Cómo fomentar la convivencia disciplinada y respetuosa del aula?</p> <p>Fomentar la convivencia disciplinada y respetuosa del aula implica colaborar activamente con los padres a través de reuniones y talleres, establecer reglas y normas claras desde el inicio con los estudiantes y mantener consistencia y firmeza en la aplicación de decisiones para cultivar un entorno educativo positivo y respetuoso.</p>	<p>C3. Convivencia disciplinada y respetuosa</p> <p>C4. Padres de familia</p>
<p>3. ¿De qué manera la gamificación motiva a los niños?</p> <p>La gamificación motiva a los niños al proporcionar un incentivo adicional, ya que, al ganar un premio, se esfuerzan más en realizar las actividades asignadas, generando así un estímulo positivo para su participación y aprendizaje. Además, incentiva a que las actividades proporcionen un sentido de logro o satisfacción cuando alcanzan metas o desafíos.</p>	<p>C5. Beneficios de la gamificación</p>
<p>4. ¿Cuál a sido la mejora en el desempeño del cada niño?</p> <p>La gamificación ha contribuido significativamente a mejorar el desempeño de cada niño, evidenciado por un notable aumento en el esfuerzo y la buena conducta durante las actividades. El enfoque lúdico y la posibilidad de obtener recompensas han incentivado a los niños, reflejándose en un mayor compromiso y dedicación en la realización de tareas, lo que, en última instancia, ha generado un impacto positivo en su rendimiento.</p>	<p>C5. Beneficios de la gamificación</p>
<p>5. ¿Cómo se evalúa los proyectos artísticos?</p> <p>La evaluación de proyectos artísticos se realiza mediante la observación del desempeño durante el proceso creativo y la calidad del producto final.</p>	<p>C6. Evaluación de actividades artísticas</p>
<p>6. ¿Cómo se gestiona la entrega de recompensas en cada actividad?</p> <p>La gestión de recompensas en cada actividad se lleva a cabo con el apoyo de los padres de familia o mediante donaciones realizadas por la comunidad educativa, asegurando un reconocimiento adecuado y motivador para los logros destacados en el ámbito artístico.</p>	<p>C7. Recompensas y premios</p>
<p>7. ¿Qué tipos de recompensa de puede utilizar en las actividades?</p> <p>Puedes utilizar una variedad de recompensas en las actividades, como stickers, sellos, dulces, estrellas, muñequitos diminutos, entre otros. La diversidad en las recompensas permite adaptarse a las preferencias individuales de los participantes y mantener un enfoque motivador y atractivo.</p>	<p>C7. Recompensas y premios</p>
<p>8. ¿De qué manera o con que sistema se evalúa las actividades gamificadas</p> <p>La evaluación de actividades gamificadas se realiza a través de sistemas que incorporan elementos de juegos o se basan en el tiempo dedicado. Utilizar métricas de rendimiento en el juego o establecer plazos para completar desafíos para medir el desempeño y el progreso.</p>	<p>C8. Evaluación de actividades gamificadas</p>
<p>9. ¿Cómo se puede proporcionar una retroalimentación efectiva en actividades gamificadas?</p> <p>Proporcionando retroalimentación efectiva en actividades gamificadas se puede identificar valorando los esfuerzos e intentos realizados por los participantes como realizan la actividad. También se reconocer y destacar los logros, incluso pequeños avances, refuerza positivamente el comportamiento, motivando a los niños a mejorar continuamente.</p>	<p>C9. Estímulos positivos</p>
<p>10. ¿Cómo se gestiona el trabajo cooperativo y colaborativo y respetuoso durante cada actividad?</p> <p>La gestión del trabajo cooperativo y colaborativo durante cada actividad se logra motivando a los participantes a trabajar en grupo, enfatizando el respeto hacia las opiniones o comentarios de los demás. Fomentando un ambiente donde cada miembro se sienta valorado y escuchado pues se promueve la colaboración efectiva y cultiva una dinámica respetuosa en el proceso creativo.</p>	<p>C10. Trabajo en grupo</p> <p>C11. Convivencia disciplinada y respetuosa</p>

Tabla 21

Codificación de primer nivel de las guías de observación, evaluación del proceso de pilotaje

GUÍA DE EVALUACIÓN		
Institución: Unidad Educativa "Manuel J Calle"	Tema: Proceso de enseñanza	
Asignatura o área: Inicial	Grado o grupo: "B"	
Alumnos: subnivel II	Ficha de la observación: 2	
Tutor profesional: Lcda. Bertha Sinchi Padilla		
Instrucciones: Según su criterio responda las preguntas		
ACCIONES A EVALUAR	RESPUESTAS	
CONOCIMIENTO DEL CONTENIDO		
¿Demuestra un dominio sólido del contenido que enseña?	Si siempre se preparan bien	
¿Puede explicar conceptos complejos de manera clara y comprensible?	Las explicaciones son claras y concretas con palabras sencillas	C.17 comprensión del tema
¿Utiliza ejemplos pertinentes y casos de la vida real para ilustrar los conceptos?	Regularmente lo hacen	
HABILIDADES PEDAGÓGICAS		
¿Aplica métodos efectivos para facilitar el aprendizaje de los estudiantes?	Siempre llegan a los estudiantes utilizando estrategias motivadoras	C.11 gamificación
¿Utiliza estrategias de enseñanza que se adapten a diferentes estilos de aprendizaje?	Siempre llegan a los estudiantes utilizando estrategias motivadoras	C.19 estrategias innovadoras
¿Fomenta la participación activa y la colaboración entre los estudiantes?	Tratan de animar a participar a todos, utilizando material individual	C.15 ambientes participativos
COMUNICACIÓN		
¿Se expresa de manera clara y articulada?	Siempre lo hacen con lenguaje sencillo	C.13 Lenguaje
¿Estimula preguntas y respuestas, promoviendo un diálogo enriquecedor?	Siempre están motivando y animando	C.3 convivencia disciplinada y respetuosa
¿Utiliza medios visuales y recursos didácticos de manera efectiva?	El material que utilizan es variado y novedoso	C.12 Material Waldorf
MANEJO DE TIEMPO		
¿Organiza las clases de manera eficiente para cubrir el contenido programado?	Si traen el material elaborado previamente	C. 20 preparación previa
¿Facilita la creación de un ambiente de apoyo durante actividades acorde al tiempo establecido?	Siempre están prestas a colaborar	C.10 trabajo en grupo
MATERIALES		
¿Utiliza material acorde a la pedagogía Waldorf?	El material es innovador	C.12 Material Waldorf
¿El material Waldorf promueve un aprendizaje significativo en los niños?	Si se motivan	
ARTE Y GAMIFICACIÓN		
¿Utiliza incentivos o recompensas de manera efectiva para motivar a los niños?	Siempre les brindan recompensas para motivarlos	C7. Recompensas y premios
¿Fomenta la expresión artística como medio para explorar y comprender conceptos académicos?	La mayoría de actividades lo hacen utilizando material novedoso y promueven la autonomía	C.12 Materiales Waldorf C.16 objetivo de los materiales
¿Explora nuevas tendencias artísticas y las integra en el plan de estudios?	Si al realizar artesanías y relaciona con el tema	C.12 Materiales Waldorf
EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN		
¿Crea un ambiente de aula inclusivo y respetuoso?	Siempre incluyen a todo el alumnado	C.21 Toma en cuenta las NE de cada niño
¿Ajusta su enfoque según las necesidades y ritmo de aprendizaje de los estudiantes?	Siempre respetan y toman en cuenta la necesidad de cada estudiante	C.3 convivencia disciplinada y respetuosa
¿Brinda retroalimentación y resuelve dudas de los estudiantes?	Están alertas a las dudas y dificultades que tienen los estudiantes	C.2 Necesidades de los niños
OBSERVACIONES FINALES: Están muy bien preparadas, sigan con ese mismo entusiasmo y energía, éxitos		

GUÍA DE EVALUACIÓN		
Institución: Unidad Educativa "Manuel J Calle"	Tema: Proceso de enseñanza	
Asignatura o área: Inicial	Grado o grupo: "B"	
Alumnos: subnivel II	Ficha de la observación: 2	

Tutor profesional: Lcda. Bertha Sinchi Padilla

Instrucciones: Según su criterio responda las preguntas

ACCIONES A EVALUAR	RESPUESTAS	
CONOCIMIENTO DEL CONTENIDO		
¿Demuestra un dominio sólido del contenido que enseña?	Si siempre se preparan bien	
¿Puede explicar conceptos complejos de manera clara y comprensible?	Las explicaciones son claras y concretas con palabras sencillas	C.17 comprensión del tema
¿Utiliza ejemplos pertinentes y casos de la vida real para ilustrar los conceptos?	Regularmente lo hacen	
HABILIDADES PEDAGÓGICAS		
¿Aplica métodos efectivos para facilitar el aprendizaje de los estudiantes?	Siempre llegan a los estudiantes utilizando estrategias motivadoras	C.11 gamificación
¿Utiliza estrategias de enseñanza que se adapten a diferentes estilos de aprendizaje?	Siempre llegan a los estudiantes utilizando estrategias motivadoras	C.19 estrategias innovadoras
¿Fomenta la participación activa y la colaboración entre los estudiantes?	Tratan de animar a participar a todos, utilizando material individual	C.15 ambientes participativos
COMUNICACIÓN		
¿Se expresa de manera clara y articulada?	Siempre lo hacen con lenguaje sencillo	C.13 Lenguaje
¿Estimula preguntas y respuestas, promoviendo un diálogo enriquecedor?	Siempre están motivando y animando	C.3 convivencia disciplinada y respetuosa
¿Utiliza medios visuales y recursos didácticos de manera efectiva?	El material que utilizan es variado y novedoso	C.12 Material Waldorf
MANEJO DE TIEMPO		
¿Organiza las clases de manera eficiente para cubrir el contenido programado?	Si traen el material elaborado previamente	C. 20 preparación previa
¿Facilita la creación de un ambiente de apoyo durante actividades acorde al tiempo establecido?	Siempre están prestas a colaborar	C.10 trabajo en grupo
MATERIALES		
¿Utiliza material acorde a la pedagogía Waldorf?	El material es innovador	C.12 Material Waldorf
¿El material Waldorf promueve un aprendizaje significativo en los niños?	Si se motivan	
ARTE Y GAMIFICACIÓN		
¿Utiliza incentivos o recompensas de manera efectiva para motivar a los niños?	Siempre les brindan recompensas para motivarlos	C7. Recompensas y premios
¿Fomenta la expresión artística como medio para explorar y comprender conceptos académicos?	La mayoría de actividades lo hacen utilizando material novedoso y promueven la autonomía	C.12 Materiales Waldorf C.16 objetivo de los materiales
¿Explora nuevas tendencias artísticas y las integra en el plan de estudios?	Si al realizar artesanías y relaciona con el tema	C.12 Materiales Waldorf
EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN		
¿Crea un ambiente de aula inclusivo y respetuoso?	Siempre incluyen a todo el alumnado	C.21 Toma en cuenta las NE de cada niño
¿Ajusta su enfoque según las necesidades y ritmo de aprendizaje de los estudiantes?	Siempre respetan y toman en cuenta la necesidad de cada estudiante	C.3 convivencia disciplinada y respetuosa
¿Brinda retroalimentación y resuelve dudas de los estudiantes?	Están alertas a las dudas y dificultades que tienen los estudiantes	C.2 Necesidades de los niños
OBSERVACIONES FINALES: Están muy bien preparadas, sigan con ese mismo entusiasmo y energía, éxitos		

GUÍA DE EVALUACIÓN

Institución: Unidad Educativa "Manuel J Calle"	Tema: Proceso de enseñanza	
Asignatura o área: Inicial	Grado o grupo: "B"	
Alumnos: subnivel II	Ficha de la observación: 3	
Tutor profesional: Lcda. Bertha Sinchi Padilla		
Instrucciones: Según su criterio responda las preguntas		
ACCIONES A EVALUAR	RESPUESTAS	
CONOCIMIENTO DEL CONTENIDO		
¿Demuestra un dominio sólido del contenido que enseña?	Si siempre se preparan bien	
¿Puede explicar conceptos complejos de manera clara y comprensible?	Las explicaciones son claras y concretas con palabras sencillas	C.17 comprensión del tema
¿Utiliza ejemplos pertinentes y casos de la vida real para ilustrar los conceptos?	Regularmente lo hacen	
HABILIDADES PEDAGÓGICAS		

¿Aplica métodos efectivos para facilitar el aprendizaje de los estudiantes?	Siempre llegan a los estudiantes utilizando estrategias motivadoras	C.11 gamificación
¿Utiliza estrategias de enseñanza que se adapten a diferentes estilos de aprendizaje?	Siempre llegan a los estudiantes utilizando estrategias motivadoras	C.19 estrategias innovadoras
¿Fomenta la participación activa y la colaboración entre los estudiantes?	Tratan de animar a participar a todos, utilizando material individual	C.15 ambientes participativos
COMUNICACIÓN		
¿Se expresa de manera clara y articulada?	Siempre lo hacen con lenguaje sencillo	C.13 Lenguaje
¿Estimula preguntas y respuestas, promoviendo un diálogo enriquecedor?	Siempre están motivando y animando	C.3 convivencia disciplinada y respetuosa
¿Utiliza medios visuales y recursos didácticos de manera efectiva?	El material que utilizan es variado y novedoso	C.12 Material Waldorf
MANEJO DE TIEMPO		
¿Organiza las clases de manera eficiente para cubrir el contenido programado?	Si traen el material elaborado previamente	C. 20 preparación previa
¿Facilita la creación de un ambiente de apoyo durante actividades acorde al tiempo establecido?	Siempre están prestas a colaborar	C.10 trabajo en grupo
MATERIALES		
¿Utiliza material acorde a la pedagogía Waldorf?	El material es innovador	C.12 Material Waldorf
¿El material Waldorf promueve un aprendizaje significativo en los niños?	Si se motivan	
ARTE Y GAMIFICACIÓN		
¿Utiliza incentivos o recompensas de manera efectiva para motivar a los niños?	Siempre les brindan recompensas para motivarlos	C7. Recompensas y premios
¿Fomenta la expresión artística como medio para explorar y comprender conceptos académicos?	La mayoría de actividades lo hacen utilizando material novedoso y promueven la autonomía	C.12 Materiales Waldorf C.16 objetivo de los materiales
¿Explora nuevas tendencias artísticas y las integra en el plan de estudios?	Si al realizar artesanías y relaciona con el tema	C.12 Materiales Waldorf
EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN		
¿Crea un ambiente de aula inclusivo y respetuoso?	Siempre incluyen a todo el alumnado	C.21 Toma en cuenta las NE de cada niño
¿Ajusta su enfoque según las necesidades y ritmo de aprendizaje de los estudiantes?	Siempre respetan y toman en cuenta la necesidad de cada estudiante	C.3 convivencia disciplinada y respetuosa
¿Brinda retroalimentación y resuelve dudas de los estudiantes?	Están alertas a las dudas y dificultades que tienen los estudiantes	C.2 Necesidades de los niños
OBSERVACIONES FINALES: Están muy bien preparadas, sigan con ese mismo entusiasmo y energía, éxitos		

GUÍA DE EVALUACIÓN

Institución: Unidad Educativa "Manuel J Calle"	Tema: Proceso de enseñanza	
Asignatura o área: Inicial	Grado o grupo: "B"	
Alumnos: subnivel II	Ficha de la observación: 4	
Tutor profesional: Lcda. Bertha Sinchi Padilla		
Instrucciones: Según su criterio responda las preguntas		
ACCIONES A EVALUAR	RESPUESTAS	
CONOCIMIENTO DEL CONTENIDO		
¿Demuestra un dominio sólido del contenido que enseña?	Si siempre se preparan bien	
¿Puede explicar conceptos complejos de manera clara y comprensible?	Las explicaciones son claras y concretas con palabras sencillas	C.17 comprensión del tema
¿Utiliza ejemplos pertinentes y casos de la vida real para ilustrar los conceptos?	Regularmente lo hacen	
HABILIDADES PEDAGÓGICAS		
¿Aplica métodos efectivos para facilitar el aprendizaje de los estudiantes?	Siempre llegan a los estudiantes utilizando estrategias motivadoras	C.11 gamificación
¿Utiliza estrategias de enseñanza que se adapten a diferentes estilos de aprendizaje?	Siempre llegan a los estudiantes utilizando estrategias motivadoras	C.19 estrategias innovadoras
¿Fomenta la participación activa y la colaboración entre los estudiantes?	Tratan de animar a participar a todos, utilizando material individual	C.15 ambientes participativos
COMUNICACIÓN		
¿Se expresa de manera clara y articulada?	Siempre lo hacen con lenguaje sencillo	C.13 Lenguaje
¿Estimula preguntas y respuestas, promoviendo un diálogo enriquecedor?	Siempre están motivando y animando	C.3 convivencia disciplinada y respetuosa
¿Utiliza medios visuales y recursos didácticos de manera efectiva?	El material que utilizan es variado y novedoso	C.12 Material Waldorf

MANEJO DE TIEMPO		
¿Organiza las clases de manera eficiente para cubrir el contenido programado?	Si traen el material elaborado previamente	C. 20 preparación previa
¿Facilita la creación de un ambiente de apoyo durante actividades acorde al tiempo establecido?	Siempre están prestas a colaborar	C.10 trabajo en grupo
MATERIALES		
¿Utiliza material acorde a la pedagogía Waldorf?	El material es innovador	C.12 Material Waldorf
¿El material Waldorf promueve un aprendizaje significativo en los niños?	Si se motivan	
ARTE Y GAMIFICACIÓN		
¿Utiliza incentivos o recompensas de manera efectiva para motivar a los niños?	Siempre les brindan recompensas para motivarlos	C7. Recompensas y premios
¿Fomenta la expresión artística como medio para explorar y comprender conceptos académicos?	La mayoría de actividades lo hacen utilizando material novedoso y promueven la autonomía	C.12 Materiales Waldorf C.16 objetivo de los materiales
¿Explora nuevas tendencias artísticas y las integra en el plan de estudios?	Si al realizar artesanías y relaciona con el tema	C.12 Materiales Waldorf
EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN		
¿Crea un ambiente de aula inclusivo y respetuoso?	Siempre incluyen a todo el alumnado	C.21 Toma en cuenta las NE de cada niño
¿Ajusta su enfoque según las necesidades y ritmo de aprendizaje de los estudiantes?	Siempre respetan y toman en cuenta la necesidad de cada estudiante	C.3 convivencia disciplinada y respetuosa
¿Brinda retroalimentación y resuelve dudas de los estudiantes?	Están alertas a las dudas y dificultades que tienen los estudiantes	C.2 Necesidades de los niños
OBSERVACIONES FINALES: Están muy bien preparadas, sigan con ese mismo entusiasmo y energía, éxitos		

GUÍA DE EVALUACIÓN		
Institución: Unidad Educativa "Manuel J Calle"	Tema: Proceso de enseñanza	
Asignatura o área: Inicial	Grado o grupo: "B"	
Alumnos: subnivel II	Ficha de la observación: 5	
Tutor profesional: Lcda. Bertha Sinchi Padilla		
Instrucciones: Según su criterio responda las preguntas		
ACCIONES A EVALUAR	RESPUESTAS	
CONOCIMIENTO DEL CONTENIDO		
¿Demuestra un dominio sólido del contenido que enseña?	Si siempre se preparan bien	
¿Puede explicar conceptos complejos de manera clara y comprensible?	Las explicaciones son claras y concretas con palabras sencillas	C.17 comprensión del tema
¿Utiliza ejemplos pertinentes y casos de la vida real para ilustrar los conceptos?	Regularmente lo hacen	
HABILIDADES PEDAGÓGICAS		
¿Aplica métodos efectivos para facilitar el aprendizaje de los estudiantes?	Siempre llegan a los estudiantes utilizando estrategias motivadoras	C.11 gamificación
¿Utiliza estrategias de enseñanza que se adapten a diferentes estilos de aprendizaje?	Siempre llegan a los estudiantes utilizando estrategias motivadoras	C.19 estrategias innovadoras
¿Fomenta la participación activa y la colaboración entre los estudiantes?	Tratan de animar a participar a todos, utilizando material individual	C.15 ambientes participativos
COMUNICACIÓN		
¿Se expresa de manera clara y articulada?	Siempre lo hacen con lenguaje sencillo	C.13 Lenguaje
¿Estimula preguntas y respuestas, promoviendo un diálogo enriquecedor?	Siempre están motivando y animando	C.3 convivencia disciplinada y respetuosa
¿Utiliza medios visuales y recursos didácticos de manera efectiva?	El material que utilizan es variado y novedoso	C.12 Material Waldorf
MANEJO DE TIEMPO		
¿Organiza las clases de manera eficiente para cubrir el contenido programado?	Si traen el material elaborado previamente	C. 20 preparación previa
¿Facilita la creación de un ambiente de apoyo durante actividades acorde al tiempo establecido?	Siempre están prestas a colaborar	C.10 trabajo en grupo
MATERIALES		
¿Utiliza material acorde a la pedagogía Waldorf?	El material es innovador	C.12 Material Waldorf
¿El material Waldorf promueve un aprendizaje significativo en los niños?	Si se motivan	
ARTE Y GAMIFICACIÓN		
¿Utiliza incentivos o recompensas de manera efectiva para motivar a los niños?	Siempre les brindan recompensas para motivarlos	C7. Recompensas y premios

¿Fomenta la expresión artística como medio para explorar y comprender conceptos académicos?	La mayoría de actividades lo hacen utilizando material novedoso y promueven la autonomía	C.12 Materiales Waldorf C.16 objetivo de los materiales
¿Explora nuevas tendencias artísticas y las integra en el plan de estudios?	Si al realizar artesanías y relaciona con el tema	C.12 Materiales Waldorf
EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN		
¿Crea un ambiente de aula inclusivo y respetuoso?	Siempre incluyen a todo el alumnado	C.21 Toma en cuenta las NE de cada niño
¿Ajusta su enfoque según las necesidades y ritmo de aprendizaje de los estudiantes?	Siempre respetan y toman en cuenta la necesidad de cada estudiante	C.3 convivencia disciplinada y respetuosa
¿Brinda retroalimentación y resuelve dudas de los estudiantes?	Están alertas a las dudas y dificultades que tienen los estudiantes	C.2 Necesidades de los niños
OBSERVACIONES FINALES: Están muy bien preparadas, sigan con ese mismo entusiasmo y energía, éxitos		

Tabla 22

Codificación de primer nivel de las coevaluaciones, evaluación del proceso de pilotaje

COEVALUACIÓN		
Institución: Unidad Educativa "Manuel J Calle"	Nombre de la actividad: "Magia en tarro con hojas"	
Asignatura o área: Inicial	Grado o grupo: "B"	
Alumnos: subnivel II	Ficha de la observación: 1	
Practicantes: Ana Lizbeth García Sarmiento		
Instrucciones: describa detalladamente el desarrollo de la clase poniendo énfasis en los indicadores.		
ACCIONES A EVALUAR	OBSERVACIONES	
MANEJO DEL CONTENIDO		
¿Demuestra conocimiento sólido sobre el contenido de la clase impartida?	Al analizar la participación de la clase impartida se demostró el conocimiento adecuado permitiendo a los niños realizar preguntas evidenciando su comprensión del tema. Además explicó claramente qué actividad se va realizar, los materiales a utilizar y cómo se realiza cada momento de clase.	C.11 Gamificación C.12 Materiales
¿Puede exponer claramente a los niños las ideas de la actividad propuesta?	Si, pues los niños entendieron claramente las indicaciones de la actividad a ejecutar con un lenguaje apropiado y adaptado a la edad de los niños, simplificando conceptos complejos y la interacción efectiva para brindar instrucciones.	C.13 Lenguaje
¿Utiliza ejemplos pertinentes y casos de la vida real para ilustrar los conceptos?	Sí, al diseñar una clase para niños de educación inicial, es beneficioso incorporar ejemplos relevantes y casos de la vida real. Por ejemplo, al enseñar la temporada de otoño los niños pueden identificar los colores, explorando por el jardín, además se puede utilizar juguetes cotidianos para que los niños asocien el concepto con objetos con los que están familiarizados. Esto ayuda a hacer el aprendizaje más práctico y significativo para ellos.	
MANEJO DE TIEMPO Y AMBIENTE DEL AULA		
¿Mantiene un ritmo de clases eficiente para impartir el contenido programado?	Si, se mantuvo un ritmo de clase eficiente al impartir contenido para ejecutar cada actividad. Se crearon secciones breves o entretenidas ayudando a mantener la concentración y atención.	C.14 Manejo de la atención y concentración
¿Facilita un ambiente tranquilo e innovador para que se desarrolle la clase?	Si, pues para la actividad se creó un ambiente participativo incorporando juegos y desafíos adecuados a la temática.	C.15 ambientes participativos
MATERIALES		
¿Utiliza material acorde a la pedagogía Waldorf?	Si, cada material fue seleccionado con anticipación y asociados a la pedagogía, enfocados en elementos naturales, sensoriales y artísticos.	C.12 Materiales Waldorf
¿El material Waldorf promueve un aprendizaje significativo en los niños?	Si, busca promover un aprendizaje significativo en los niños haciendo una conexión con la naturaleza, se busca un enfoque integral y experiencial.	C.16 Objetivo de los materiales Waldorf
¿El material utilizado se apega al ambiente de expresión artística?	Si, la pedagogía Waldorf valora la expresión artística el crear lámparas en tarros con hojas permitió que se estimule la creatividad en los niños.	C.5 Beneficios de la gamificación
¿Los materiales brindan una experiencia diferente a lo tradicional?	Fomentan una experiencia diferente pues los materiales seleccionados incluyeron elementos naturales, colores vivos y texturas variadas.	C.12 Materiales Waldorf
ARTE Y GAMIFICACIÓN		
¿Integran elementos de gamificación para hacer las clases más interactivas y participativas?	Se integraron elementos como historias, juegos cooperativos, actividades creativas que permitan a los niños explorar y aprender de manera activa.	C.17 Expresión artística

¿Utiliza incentivos o recompensas de manera efectiva para motivar a los niños?	Se hizo énfasis en motivar a los niños con desafíos, recompensas y obsequios buscando la satisfacción y compromiso al ejecutar actividades reconociendo su esfuerzo o logros para mantener su atención.	C.11 Gamificación C.14 Manejo de la atención y concentración
¿Fomenta la expresión artística como medio para explorar y comprender conceptos académicos?	Si, la pedagogía fomenta la expresión artística y por ende se evidencia pues exploraron y comprendieron los niños cada concepto que se les brindó. Se fortaleció la comprensión y conexión emocional del contenido brindado.	
¿Explora nuevas tendencias artísticas y las integra en la experiencia de aprendizaje?	Si, ya que se enfocó la actividad en métodos pedagógicos como la conexión con la naturaleza, la creación y creatividad considerando la inclusión e introducción de material innovador.	C.12 Materiales Waldorf C.2 Necesidades de los niños
OBSERVACIONES FINALES: es fundamental reflexionar sobre el proceso individual de cada niño pues es una manera de destacar los logros o áreas de conocimiento y crecimiento que pueda tener el menor evaluando así su efectividad en las estrategias pedagógicas empleadas según sus necesidades.		

COEVALUACIÓN		
Institución: Unidad Educativa "Manuel J Calle"	Nombre de la actividad: "Bosque Encantado de Madera: El Viaje de las Hojas"	
Asignatura o área: Inicial	Grado o grupo: "B"	
Alumnos: subnivel II	Ficha de la observación: 2	
Practicantes: Ana Lizbeth García Sarmiento		
Instrucciones: describa detalladamente el desarrollo de la clase poniendo énfasis en los indicadores.		
ACCIONES A EVALUAR	OBSERVACIONES	
MANEJO DEL CONTENIDO		
¿Demuestra conocimiento sólido sobre el contenido de la clase impartida?	Si, los niños sabían la temática de la clase por ende al brindarles indicaciones de la actividad presentaron mucho entusiasmo, y curiosidad por el tema. Se evidenció que con ejemplos prácticos que ayudaron a los niños a entender y contribuyeron a discusiones o preguntas del tema que fueron resueltas con facilidad.	C:16 Ambientes participativos C.19 Comprensión del tema
¿Puede exponer claramente a los niños las ideas de la actividad propuesta?	Si, pues se realizó una participación activa entre preguntas y respuestas se evidenció que los niños entendieron el tema y la temática en cuestión de segundos con la explicación brindada.	C:16 Ambientes participativos C.18 Comprensión del tema
¿Utiliza ejemplos pertinentes y casos de la vida real para ilustrar los conceptos?	Si, se relaciona cada concepto con experiencias cotidianas además se utilizó narrativas simples que presentan de manera entretenida el tema con personajes de su entorno o situaciones ya conocidas. También es importante mencionar que se realizan preguntas orientadoras que estimulan la reflexión sobre cómo los conceptos mencionados se aplican a crear sus propias experiencias.	C.18 comprensión del tema
MANEJO DE TIEMPO Y AMBIENTE DEL AULA		
¿Mantiene un ritmo de clases eficiente para impartir el contenido programado?	Si, se asignó un tiempo específico para cada segmento con límites y seguimiento constante ajustándose al plan previsto en la planificación según la duración total de la clase.	
¿Facilita un ambiente tranquilo e innovador para que se desarrolle la clase?	Se diseñó el espacio organizando un aula acogedora usando colores atractivos para que los niños incorporen actividades artísticas que permitan un pensamiento innovador.	C.17 Expresión artística
MATERIALES		
¿Utiliza material acorde a la pedagogía Waldorf?	Se utilizó material acorde a la pedagogía como materiales naturales elementos de madera que permiten la construcción y la experimentación fomentando la creatividad de los niños buscando proporcionar experiencias educativas nuevas centradas en el desarrollo integral y artístico de los niños.	C.12 Materiales Waldorf C.17 Expresión artística
¿El material Waldorf promueve un aprendizaje significativo en los niños?	Proporcionando en los niños un desarrollo emocional creado un entorno seguro y equilibrado apoyándose en la curiosidad Y respeto por la naturaleza fomentando amor incorporando elementos naturales en actividades y exploraciones que se realizaban en equipo y con la colaboración a través de proyectos conjuntos.	C.16 Objetivo de los materiales Waldorf C.10 Trabajo en grupo
¿El material utilizado se apega al ambiente de expresión artística?	Sí, ya que se utilizó un material que ofrece beneficios y que permite experimentar la textura natural pues se proporciona que los niños estimulan sus sentidos con texturas y se pueda incorporar la versatilidad al escoger un elemento con el cual decorar.	C.12 Materiales Waldorf
¿Los materiales brindan una experiencia diferente a lo tradicional?	Al crear estas actividades tuvimos una experiencia diferente pues la conexión con la naturaleza, la exploración sensorial, el desarrollo de habilidades motoras finas ofrecen oportunidades y completan la expresión artística con los niños al conectarse con su trabajo diferente y fomentando herramientas o materiales no antes vistos ni trabajados.	C.16 Objetivo de materiales Waldorf
ARTE Y GAMIFICACIÓN		

¿Integran elementos de gamificación para hacer las clases más interactivas y participativas?	Se integraron diferentes elementos de la calificación pose pretendía que el aprendizaje sea más atractivo y motivador con el cual la experiencia resultó ser divertida los niños participaban activamente y la retención de información era más duradera.	C:16 Ambientes participativos
¿Utiliza incentivos o recompensas de manera efectiva para motivar a los niños?	Sí, se crearon misiones, recompensas, competencias amistosas, historias y tablas de líderes. Esto motivó a los niños a completar tareas fomentando la colaboración y participación mutua y crear un sentido de aventura en el aprendizaje.	C:12 Gamificación C. 10 Trabajo en equipo C.15 Ambientes participativos
¿Fomenta la expresión artística como medio para explorar y comprender conceptos académicos?	Sí, pues la libre creatividad de los niños y la variedad de materiales que se utilizaron ayudó a destacar los enfoques artísticos fortaleciendo la confianza y la apreciación por la diversidad brindándoles un sentido de logro e intercambio de mencionar ideas sobre su arte.	C.15 ambientes participativos
¿Explora nuevas tendencias artísticas y las integra en la experiencia de aprendizaje?	La variedad de materiales proporciona una amplia cantidad de posibilidades creativas pues por ende forma parte de temas interesantes que pueden ser fomentadas de acuerdo a su autoexpresión.	C.16 Objetivo de los materiales Waldorf
OBSERVACIONES FINALES: El apoyo continuo que se brindó en toda la actividad considero importante pues es una manera de reconocer los esfuerzos de los niños y el poder guiar su desarrollo artístico contribuye al crecimiento constante tanto individual como grupal han intercambiar experiencias o ampliar sus habilidades.		
COEVALUACIÓN		
Institución: Unidad Educativa "Manuel J Calle"	Nombre de la actividad: "Casa de Mariposas Mágicas"	
Asignatura o área: Inicial	Grado o grupo: "B"	
Alumnos: subnivel II	Ficha de la observación: 3	
Practicantes: Ana Lizbeth García Sarmiento		
Instrucciones: describa detalladamente el desarrollo de la clase poniendo énfasis en los indicadores.		
ACCIONES A EVALUAR	OBSERVACIONES	
MANEJO DEL CONTENIDO		
¿Demuestra conocimiento sólido sobre el contenido de la clase impartida?	La explicación con claridad para los niños resultó más fácil pues la temática que han sido utilizadas ya dos clases anteriores la comunicación de los conceptos fueron comprensibles. Los objetivos de aprendizaje se dieron de manera satisfactoria.	C.19 Comprensión del tema
¿Puede exponer claramente a los niños las ideas de la actividad propuesta?	Se crearon momentos de conversación y reflexión pues fue una de las técnicas que permitieron a los niños conocer sobre la actividad a ejecutar contribuyen a discusiones entre preguntas y respuestas cada niño sabía de qué se trataba la actividad y como tenían que ejecutarlo.	C:19 Comprensión del tema
¿Utiliza ejemplos pertinentes y casos de la vida real para ilustrar los conceptos?	Sí, con actividades prácticas se involucró a los niños el uso de conceptos en donde se les permitió que experimenten la aplicación en un contexto real y de la vida cotidiana basándonos en el juego y participación entre preguntas y respuestas con ejemplos prácticos.	C.15 ambientes participativos
MANEJO DE TIEMPO Y AMBIENTE DEL AULA		
¿Mantiene un ritmo de clases eficiente para impartir el contenido programado?	Se establecieron prioridades para abordar lo esencial Identificando que el tiempo es limitado y que se trabajó la actividad de forma individual, de manera que se necesitaba más tiempo para la explicación, pero el plan marchó de una manera satisfactoria pues cada niño tenía a su libre elección el material a utilizar.	
¿Facilita un ambiente tranquilo e innovador para que se desarrolle la clase?	Sí, se creó un ambiente armónico en donde se incorporó rutinas que brinden estabilidad y flexibilidad para adaptarse a las necesidades individuales de los niños.	C.3 Convivencia disciplinada y respetuosa
MATERIALES		
¿Utiliza material acorde a la pedagogía Waldorf?	Se utilizó lana de fieltro de diferentes colores siendo estos materiales naturales los niños trabajaron en crear mariposas de colores por su imaginación y elección. Su textura era suave y natural que sirvió mucho para la actividad sensorial desarrollando su sentido del tacto y conciencia sensorial.	C.11 Materiales Waldorf
¿El material Waldorf promueve un aprendizaje significativo en los niños?	Sí, pues con la lana de fieltro se utiliza para crear personajes, escenarios u objetos que pueden utilizarse para contar historias. Estimulando la imaginación y la creatividad de los niños mientras participan en narraciones o cuentos de la temática siendo interactivos.	C:12 Materiales Waldorf
¿El material utilizado se apega al ambiente de expresión artística?	El material forma parte de la expresión artística por que puede realizarse proyectos de diseño, construcción o elaboración tanto simples o complejos creando pequeños proyectos que puedan fortalecer sus habilidades manuales.	C.17 Expresión artística
¿Los materiales brindan una experiencia diferente a lo tradicional?	Sí, se conecta la actividad con la naturaleza y aspectos emocionales que fomenta Waldorf y es diferente a la metodología que mantiene la institución. El incorporar proyectos artesanales o actividades manuales brinda una experiencia más artística y práctica.	C.12 Materiales Waldorf
ARTE Y GAMIFICACIÓN		

¿Integran elementos de gamificación para hacer las clases más interactivas y participativas?	Se creó un sistema de integración de elementos para cada actividad como la tabla de líderes en donde se otorga puntos por logros o respuestas a preguntas que se realiza al transcurrir la clase.	C:12 Gamificación
¿Utiliza incentivos o recompensas de manera efectiva para motivar a los niños?	Cada niño tenía desafíos, misiones y recompensas para elaborar su mariposa estaban alineados a los objetivos educativos de manera que mejoró la participación entre la practicante y el niño.	C.15 ambientes participativos
¿Fomenta la expresión artística como medio para explorar y comprender conceptos académicos?	Se evidenció la creatividad para la resolución de problemas e inquietudes que los niños tenían relacionado al material que utilizaban. Se realizó una conversación con cada niño para que comprendan los conceptos que se les mencionaba con ejemplos.	C.18 Comprensión del tema
¿Explora nuevas tendencias artísticas y las integra en la experiencia de aprendizaje?	Si, se realizaron exposiciones de sus obras de arte interactuando directamente con nuevos estilos de aprendizaje, esto permitió que los niños exploren y apliquen con sus propias creaciones un momento de reflexión y conexión.	C. 16 ambientes participativos
OBSERVACIONES FINALES: con la exhibición de las obras de arte de los niños, se destacó sus logros creando un sentido de comunidad y aprecio por el arte de los demás niños.		
COEVALUACIÓN		
Institución: Unidad Educativa "Manuel J Calle"	Nombre de la actividad: " Descubriendo la Blanca Navidad a través del arte "	
Asignatura o área: Inicial	Grado o grupo: "B"	
Alumnos: subnivel II	Ficha de la observación: 4	
Practicantes: Ana Lizbeth García Sarmiento		
Instrucciones: describa detalladamente el desarrollo de la clase poniendo énfasis en los indicadores.		
ACCIONES A EVALUAR	OBSERVACIONES	
MANEJO DEL CONTENIDO		
¿Demuestra conocimiento sólido sobre el contenido de la clase impartida?	Se evidenció que el contenido de la clase estaba reflejado en la planificación lo que permitió responder preguntas de los niños de manera precisa y completa. La participación activa en los diálogos me respaldó con profundo entendimiento de cómo emplear la clase.	C.18 comprensión del tema
¿Puede exponer claramente a los niños las ideas de la actividad propuesta?	Si, el enfoque pedagógico se centró en comunicar las ideas de manera clara para los niños. Utilizando un lenguaje adecuado para el nivel de comprensión para todos, motivándolos y haciendo un momento de retroalimentación para explicar y que las ideas queden claras.	C:13 lenguaje
¿Utiliza ejemplos pertinentes y casos de la vida real para ilustrar los conceptos?	Con ejemplos de la vida real se puede observar que en los niños se facilita la conexión entre el contenido y la experiencia promoviendo una comprensión duradera. Los niños pueden comprender con efectividad en ilustraciones cada uno de los conceptos y más cuando el tema es de su interés.	C.13 lenguaje C.18 Comprensión
MANEJO DE TIEMPO Y AMBIENTE DEL AULA		
¿Mantiene un ritmo de clases eficiente para impartir el contenido programado?	Si, se maneja un ritmo de clase enriquecedor asegurando que se cumpla con el contenido programado. Con la planificación permitió gestionar el tiempo de manera efectiva trabajando por dos grupos cada practicante resolvía preguntas con mayor facilidad.	C.14 Manejo de la atención y concentración
¿Facilita un ambiente tranquilo e innovador para que se desarrolle la clase?	El ambiente se preparó con anticipación acorde a la temática preseleccionada motivando a ser tranquilo e innovador con la participación y creatividad de los niños. Los estudiantes se comprometieron con el comportamiento y la participación para lograr un lugar propicio para el aprendizaje y que ellos se sientan cómodos y motivados.	C.15 ambientes participativos
MATERIALES		
¿Utiliza material acorde a la pedagogía Waldorf?	Para la elección del material se alinearon a los principios de Waldorf, incorporando elementos de tela, pintura y conexión con el ambiente.	C.12 Materiales Waldorf
¿El material Waldorf promueve un aprendizaje significativo en los niños?	Si, el material estaba diseñado para promover un aprendizaje significativo, que los niños se conecten con realizar actividades prácticas y creativas buscando la imaginación y conexión emocional del contenido que se les presentaba para elección por su propio aprendizaje e interés.	C. 17 objetivo de los materiales Waldorf
¿El material utilizado se apega al ambiente de expresión artística?	Cada material que seleccionamos estaba diseñado para fomentar la expresión artística. Desde las pinturas de colores hasta la elección de los diseños de las fundas de telas considerando su capacidad para inspirar la creatividad y que los niños puedan expresarlo de manera única por su conocimiento.	C.16 objetivo de los materiales Waldorf
¿ Los materiales brindan una experiencia diferente a lo tradicional?	Si, puesto que buscaban ofrecer una experiencia educativa a lo tradicional. La integración de actividades manuales y artísticas fueron la diferencia para que los niños interactúen con el contenido, se emocionen y crean una experiencia del aprendizaje diferente.	
ARTE Y GAMIFICACIÓN		
¿Integran elementos de gamificación para hacer las clases más interactivas y participativas?	Si, se integró elementos de la gamificación para hacer que la clase sea más interactiva y participativa. Con el uso del tablero de líderes se ha demostrado ser un elemento efectivo para motivar a los niños, promoviendo su participación activa.	C.11 gamificación C.5 Beneficios de la gamificación

¿Utiliza incentivos o recompensas de manera efectiva para motivar a los niños?	Si, se empleó incentivos y recompensas. Además, se incorporaron juegos de escondite dentro del aula por reconocimientos a través de stickers como pequeñas recompensas siendo un estímulo positivo que impulsa la participación y el esfuerzo.	
¿Fomenta la expresión artística como medio para explorar y comprender conceptos académicos?	Se fomenta activamente la expresión artística para explorar y comprender cada concepto académico, el arte se integró de manera continua permitiéndoles a los niños experimentar sus ideas de forma creativa.	
¿Explora nuevas tendencias artísticas y las integra en la experiencia de aprendizaje?	Si, pues con la exploración de nuevas tendencias artísticas y su integración con los niños forma parte de la experiencia de un aprendizaje significativo y enriquecedor. No solo está en lo práctico sino también de estimular su creatividad indicándose a los niños diversas formas de expresión tanto vial como artística.	
OBSERVACIONES FINALES: realizar actividades con temáticas del año y mes que se encuentren resultan ser esenciales para su aprendizaje y conocimiento de tradiciones o culturas en la que viven. Procuran generar en los niños momentos para compartir o expresar sus sentimientos, emociones y deseos de un contexto festivo.		

COEVALUACIÓN		
Institución: Unidad Educativa "Manuel J Calle"	Nombre de la actividad: "Creando criaturitas con arcilla"	
Asignatura o área: Inicial	Grado o grupo: "B"	
Alumnos: subnivel II	Ficha de la observación: 5	
Practicantes: Ana Lizbeth García Sarmiento		
Instrucciones: describa detalladamente el desarrollo de la clase poniendo énfasis en los indicadores.		
ACCIONES A EVALUAR	OBSERVACIONES	
MANEJO DEL CONTENIDO		
¿Demuestra conocimiento sólido sobre el contenido de la clase impartida?	Sí, la actividad demuestra un conocimiento sólido del contenido de la clase al aplicar los conceptos de manera práctica a través de la creación de criaturas con arcilla la practicante estaba relacionando todo el tiempo sus conocimientos con la planificación previamente desarrollada.	
¿Puede exponer claramente a los niños las ideas de la actividad propuesta?	La exposición a los niños sobre la actividad es clara, ya que les brinda la oportunidad de dar forma a sus propias criaturas, lo que facilita la comprensión y aplicación de las ideas aprendidas en clase fomentando la creatividad y espontaneidad.	C.13 lenguaje C.18 Comprensión
¿Utiliza ejemplos pertinentes y casos de la vida real para ilustrar los conceptos?	Se utilizan ejemplos pertinentes y casos de la vida real para ilustrar los conceptos fortaleciendo la conexión entre la teoría impartida en clase y la práctica creativa la actividad con arcilla.	
MANEJO DE TIEMPO Y AMBIENTE DEL AULA		
¿Mantiene un ritmo de clases eficiente para impartir el contenido programado?	Sí, se mantiene un ritmo eficiente en la clase al integrar la actividad con entusiasmo y participación de todos por igual, lo que facilita la impartición del contenido programado.	C.14 Manejo de la atención y concentración
¿Facilita un ambiente tranquilo e innovador para que se desarrolle la clase?	La actividad fomenta un ambiente tranquilo e innovador en el aula, brindando a los niños un espacio creativo para desarrollar la actividad y consolidar los conceptos aprendidos en un entorno propicio para el aprendizaje.	C.14 Manejo de la atención y concentración
MATERIALES		
¿Utiliza material acorde a la pedagogía Waldorf?	Sí, la actividad de crear criaturas con arcilla puede alinearse con la pedagogía Waldorf al fomentar la creatividad y la expresión artística de los niños.	C.16 objetivo de los materiales Waldorf
¿El material Waldorf promueve un aprendizaje significativo en los niños?	El material Waldorf, al promover métodos basados en la experiencia y el arte, tiende a contribuir a un aprendizaje significativo al abordar la educación de manera holística y centrada en el niño.	
¿El material utilizado se apega al ambiente de expresión artística?	La utilización de arcilla en la actividad se ajusta al ambiente de expresión artística, ya que permite a los niños explorar su creatividad y desarrollar habilidades motoras finas.	C.16 objetivo de los materiales Waldorf
¿Los materiales brindan una experiencia diferente a lo tradicional?	Sí, el uso de materiales como la arcilla brinda una experiencia diferente a lo tradicional al enfocarse en la creatividad y la expresión personal, aportando diversidad y enfoque individualizado al proceso de aprendizaje.	
ARTE Y GAMIFICACIÓN		
¿Integran elementos de gamificación para hacer las clases más interactivas y participativas?	Si, se presentó una historia para los niños lo que pretendía crear un ambiente de preguntas y respuestas que generan recompensas. Los niños muestran mayor entusiasmo en participar.	C.11 gamificación C.5 Beneficios de la gamificación

¿Utiliza incentivos o recompensas de manera efectiva para motivar a los niños?	Se utilizaron stickers, puntos y misiones para crear sus criaturas de arcilla. Cada niño tenía la oportunidad de participar de manera individual en la actividad.	
¿Fomenta la expresión artística como medio para explorar y comprender conceptos académicos?	Sí, la actividad de crear criaturas con arcilla fomenta la expresión artística como medio para explorar y comprender conceptos académicos de manera práctica.	
¿Explora nuevas tendencias artísticas y las integra en la experiencia de aprendizaje?	Sí, puesto que integran un aprendizaje significativo para desarrollar capacidades de comprensión con nuevas estrategias. El arte y la creación son principales en el desarrollo de habilidades para los pequeños por ende es necesario implementar materiales y momentos diferentes.	C.11 gamificación C.5 Beneficios de la gamificación
OBSERVACIONES FINALES: es bueno mencionar que la actividad se dio de manera individual, con elección de animales acorde a su misión empleando la gamificación. Se puede comprender con facilidad la actividad y se pretende cumplir con las necesidades específicas de cada niño.		

5.14.2 Codificación de segundo nivel

El proceso de codificación de segundo nivel se centró en una exploración más detallada y específica de las subcategorías identificadas durante la codificación de primer nivel. En esta fase, se asignaron códigos más detallados dentro de las subcategorías, permitiendo así un análisis más profundo de la información recopilada. Para asegurar una identificación precisa de los momentos relevantes, se llevó a cabo una revisión minuciosa, garantizando que los códigos reflejen con precisión la complejidad de los datos.

Es por esta razón que presentamos la codificación de segundo nivel correspondiente a las subcategorías a continuación, resaltando los códigos asignados mediante colores para optimizar la identificación y comprensión de los elementos clave emergentes.

Tabla 23

Codificación de segundo nivel evaluación del proceso de pilotaje

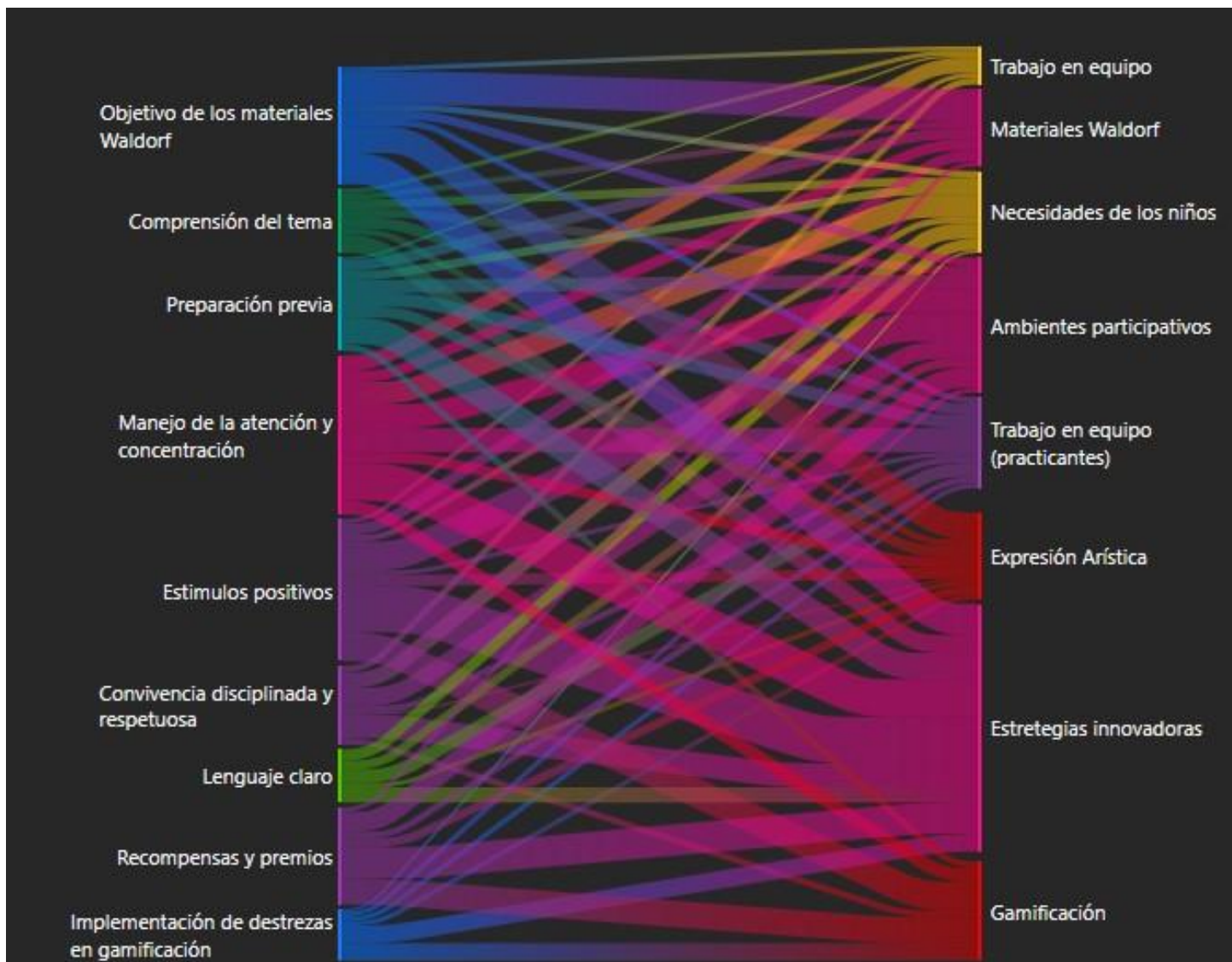
Dimensiones o subcategorías	Códigos
Rol docente	<ul style="list-style-type: none"> • Implementación de destrezas de gamificación • Necesidades de los niños • Evaluación de actividades gamificadas • Recompensas y premios • Gamificación • Materiales Waldorf • Manejo de la atención y concentración • Estrategias innovadoras • Preparación previa
Rol de estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> • Convivencia disciplinada y respetuosa • Ambientes participativos • Objetivo de los materiales Waldorf • Comprensión del tema • Estímulos positivos • Trabajo en grupo

Nota. Elaboración propia

5.14.3 Grafico de Sankey

Imagen 4

Gráfico de Sankey de la propuesta de intervención educativa



5.14.4 Red semántica del proceso de evaluación por pilotaje

Imagen 5

Red semántica - de la propuesta de intervención educativa



5.15 Triangulación de la información del proceso de evaluación por pilotaje

Tabla 24

Triangulación del Rol docente

Categoría	Subcategoría	Guías de observación	Entrevista	Coevaluación
Gamificación en el ámbito de expresión artística	Rol del docente	La docente profesional menciona es importante ambientar y elaborar el material que se va a utilizar durante la ejecución de las actividades, ya que la preparación previa de cada clase le da el relace que se merece.	La docente menciona que la gamificación, es una estrategia que mejora significativamente el aprendizaje de los niños y que le gustaría implementar más estrategias de estas para poder mejorar el manejo del aula.	Las docentes practicantes están satisfechas al ver la evolución de cada infante y de cómo dentro del ámbito de expresión artística se puede desarrollar un aprendizaje significativo. Las manipulación y exploración de materiales Waldorf permitió que lo niños mantuvieran una convivencia disciplinada y respetuosa, así como también se esforzaban demasiado para obtener premios y recompensas al finalizar cada tarea
Triangulación: los tres instrumentos permiten evidenciar que el uso de la gamificación en el ámbito de expresión artística ha sido una elección acertada, los niños consiguen participar de manera activa, respetan los tiempos y las docentes practicantes logran atender las necesidades de manera individual y grupal. De la misma manera se evidencio que el material Waldorf permite un aprendizaje significativo y la arcilla, el fieltro, la madera y la tela son elementos muy poco usados dentro de las aulas, por lo que estas cinco actividades permitieron que los niños experimenten un sin número de emociones al finalizar la actividad.				

Tabla 25

Triangulación del rol de los estudiantes

Categoría	Subcategoría	Guías de observación	Entrevista	Coevaluación
Gamificación en el ámbito de expresión artística	Rol de los estudiantes	La tutora profesional se encuentra satisfecha con las actividades propuestas, según su criterio son materiales que llaman la atención de los infantes y la gamificación es una estrategia innovadora que permite mantener la atención y concentración de manera eficaz	Se logró evidenciar que los niños se mantienen activos y culmina su tarea con mucho entusiasmo, esto se debe a que el lenguaje de las practicantes es claro, se ofrecen estímulos positivos y se mantiene la convivencia disciplinada y respetuosa entre los niños.	Las docentes practicantes lograron que los infantes mantengas la atención y concentración a través de uso de actividades gamificadas y el uso de premios y recompensas. También se puede observar lo importante que es que cada niño tenga un material diferente, esto ayuda a que ellos exploren técnicas grafoplásticas diferentes.
Triangulación: los tres instrumentos permiten evidenciar que a los niños les gusta realizar laberintos, misiones y recibir recompensas al cumplirán cada una de las actividades, esto se debe a que al hacer uso de materiales Waldorf, los niños se mantiene concentrados, debido a que son estrategias innovadoras y los hace salir de su zona de confort, es decir, les permite romper son las estrategias y metodologías tradicionales.				

5.16 Reflexión en relación a la evaluación de la propuesta por pilotaje

La integración de la gamificación desde la pedagogía Waldorf, se convirtió es una estrategia didáctica. Esta combinación permitió la exploración y la manipulación de material didáctico, así como también fortaleció el trabajo en grupo, la creatividad, pero sobre todo potencio el aprendizaje en el ámbito de expresión. Los infantes obtuvieron recompensas y premios al completar sus actividades y mantener una orden dentro del aula, respetando los turnos y respondiendo de manera positiva a las preguntas que las practicantes realizaban. Por otro lado, las practicantes lograron salir de la rutina y ofrecen experiencias de aprendizaje significativas sacando a los infantes de las metodologías tradicionales.

CAPÍTULO VI

6. Conclusiones y Recomendaciones

6.1 Conclusiones

En conclusión, podemos decir que la introducción de actividades gamificadas en el subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle ha demostrado ser efectiva en el ámbito de la expresión artística. Esta estrategia didáctica, ha impulsado el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños, fomentando ambientes participativos y creativos. La incorporación de elementos como tableros de líderes, laberintos y desafíos ha creado un entorno que mantiene la concentración de los infantes, promoviendo una actitud positiva hacia las actividades. Además, el trabajo en grupos pequeños ha facilitado la atención individual a las necesidades de los infantes, mejorando la calidad general de la enseñanza.

Respecto al Objetivo General de este Trabajo de Integración Curricular (TIC) para potenciar la enseñanza de expresión artística mediante la gamificación en el subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle, se destaca la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica y pedagógica en la educación inicial. A continuación, se presentan las conclusiones para cada objetivo específico:

- Respecto al primer objetivo específico de fundamentar teóricamente según la revisión de la literatura científica; se logra conseguir documentos que respaldaron sólidamente la utilización de la gamificación en niños de educación inicial. Las bases teóricas proporcionaron un sustento firme para aplicar de estrategias gamificadas en el contexto educativo, resaltando la importancia de esta estrategia en la primera infancia.
- De la misma firma el segundo objetivo específico sobre diagnosticar las estrategias utilizadas por las docentes del subnivel inicial. Se ha identificado la falta de estrategias didácticas actualizadas y se subraya la importancia de la gamificación para estimular el interés y entusiasmo de los niños al descubrir materiales y momentos, siendo esencial para personalizar intervenciones futuras y adaptarlas a las necesidades específicas del entorno educativo.

- El tercer objetivo específico menciona el diseño de una cartilla didáctica. Para consolidar este objetivo se analizó las falencias en cuanto al uso de estrategias didácticas, así como también diferentes juegos, recompensas y los materiales que ayudaron a ambientar cada una de las actividades. Por último se creó 10 actividades en base a la gamificación dentro del ámbito de expresión artística, cada actividad contenía un orden cronológico, materiales basados en la pedagogía Waldorf y los objetivos que se buscaba conseguir con esta propuesta.
- Finalmente, el cuarto objetivo específico se desarrolló con la implementación la guía de actividades relacionada con la gamificación que ha sido un componente clave para potenciar la enseñanza en el subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle. Validado mediante un pilotaje de cinco actividades basadas en la pedagogía Waldorf, estas actividades estructuradas y lúdicas han contribuido positivamente al compromiso y aprendizaje de los niños en el ámbito de la expresión artística.

En resumen, esta investigación nos ha permitido evidenciar un resultado positivo en cada categoría de estudio. Como docentes practicantes, subrayamos la importancia de abandonar metodologías tradicionales para adoptar enfoques dinámicos, como la gamificación, que no solo rompen con la rutina, sino que también elevan significativamente la calidad educativa en el ámbito de la expresión artística. Estos enfoques se relacionados con los principios de Waldorf, donde el uso de materiales diferentes y llamativos permite a los niños explorar y crear su propio aprendizaje, fomentando la curiosidad y la innovación.

6.2 Recomendaciones

La implementación exitosa de actividades gamificadas en el subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle brinda una base sólida para continuar mejorando la experiencia educativa. En este sentido, se recomienda mantener la integración de estrategias lúdicas, ya que han demostrado ser altamente efectivas para potenciar el aprendizaje de expresión artística. Explorar y desarrollar continuamente nuevas dinámicas gamificadas puede mantener elevado el nivel de compromiso y motivación de los estudiantes, ofreciendo un enfoque educativo más dinámico y participativo.

Asimismo, la cartilla didáctica diseñada para guiar a los educadores en la implementación de estrategias gamificadas se presenta como un recurso valioso. Se sugiere actualizar y expandir periódicamente esta herramienta, incorporando nuevas actividades que se ajusten a los objetivos pedagógicos y a las necesidades específicas de los estudiantes. Esto garantizará que la guía siga siendo relevante y efectiva en la facilitación del proceso de enseñanza.

La incitación a la colaboración y el trabajo en grupo, identificado como un aspecto beneficioso, puede seguir siendo una prioridad en el entorno educativo. Esta práctica no solo contribuye al desarrollo de habilidades sociales, sino que también enriquece el aprendizaje mediante la interacción entre los estudiantes. Continuar promoviendo esta dinámica puede generar un ambiente educativo más participativo y enriquecedor en donde se pueda implementar premios y recompensas a lo largo del año para mantener el interés de los niños y lograr cumplir con los objetivos propuesto por las docentes a inicio del año lectivo.

Para mantenerse al tanto de las mejores prácticas y abordar posibles desafíos, se sugiere ofrecer capacitación continua al personal docente. Esto garantizará que estén bien equipados para implementar efectivamente las estrategias gamificadas y aprovechar al máximo su potencial educativo. Tomando en cuenta las necesidades educativas de cada infante para lograr una educación de calidad y calidez, así también se debe respetar el tiempo de cada niño a la hora de realizar tareas.

Además, se propone establecer un sistema regular de evaluación para medir el impacto de las estrategias gamificadas en el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades de los estudiantes con la tabla de líderes como incentivo. Además, permite socializar la retroalimentación constante el cual permitirá realizar ajustes según sea necesario, optimizando así los resultados obtenidos.

Considerando el éxito en el subnivel inicial 2, se podría explorar la posibilidad de extender estas estrategias gamificadas a otros niveles educativos dentro de la institución. Esta integración podría ofrecer una experiencia educativa coherente y beneficiosa para los estudiantes a lo largo de su trayectoria académica.

Finalmente, se sugiere explorar la integración de tecnologías educativas adicionales que complementen la experiencia gamificadas. Plataformas interactivas, aplicaciones educativas y herramientas digitales pueden agregar variedad y atractivo al proceso de aprendizaje, enriqueciendo aún más la experiencia educativa en el ámbito de la expresión artística. Es bueno mencionar que se debe innovar el material del aula de expresión artística para que permita el infante ser el actor de su propio conocimiento a través de la manipulación y la experimentación.

7. Cronograma

Tabla 26

Cronograma de actividades

CRONOGRAMA TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR TEMA: Actividades gamificadas en la enseñanza de la expresión artística en el nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle. AUTORAS: Gabriela Nicole Anguisaca Matute y Ana Lizbeth García Sarmiento CARRERA: Educación Inicial													
Actividades	Semanas/meses												
	2022						2023						
	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero						
Diseño de propuesta de intervención													
Planteamiento del problema													
Pregunta de investigación													
Objetivos													
Justificación													
Fundamentos teóricos													
Marco metodológico													
Validación de la propuesta													
Aplicación de la propuesta													
Análisis de los instrumentos													
Conclusiones													
Referencias													
Anexos													
Informe final													

8. Referencias

- Aguilar Gavira, S., & Barroso Osuna, J. (2015). *La triangulación de datos como estrategia en investigación educativa*. *Píxel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 47, 73–88.
<https://doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i47.05>
- Albuja, M. A. (2020). *Expresión artística y creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años de educación inicial del Centro de Desarrollo Infantil Eduardo Villaquirán*.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/23084>
- Araque, J. (2019, January 22). *Guía para hacer una entrevista*. El Centro Institucional de Publicaciones y Revistas Especializadas.
<https://cipres.sanmateo.edu.co/ojs/index.php/germina/article/view/65>
- Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica enfoques consulting eirl*. Enfoques consulting eirl. www.cienciaysociedad.org
- Barbón, M. (2016). *El desarrollo de la creatividad y las inteligencias múltiples en niños de educación infantil mediante el uso de metodologías tradicionales e innovadoras en el aula*.
<https://reunir.unir.net/handle/123456789/4589>
- Barraza, A. (2010). *Propuesta de intervención educativa*. Universidad pedagógica de Durango.
- Brell, M. (2006). Juego de roles. *Educación Social: Revista de Intervención Socioeducativa*, 105.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/94106/00920073000023.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castillo, I. (2022, October 17). *Diario de campo: qué es, características, para qué sirve, ejemplos*. Lifereder. Retrieved February 14, 2023, from <https://www.lifereder.com/diario-de-campo/>
- Cauas, D. (2015). *Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación*. Biblioteca electrónica de la Universidad Nacional de Colombia, 2, 1-11.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36805674/l-VARIABLES-libre.pdf?1425133381=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3Dvariables_de_Daniel_Cauas.pdf&Expires=1709330120&Signature=YA4BDXb8dtWZAmRN50vLJfe5YDJwPkFQu75DBgNTHHoyWWgbsaLuF0LCaVS9HfdJynmzLfkMRXOGHekdY6akkLaVyugpRBKeoOhJhtRyNmT-qcOhvxdr1xY6knehekSYZ9rxqM97O-iDmsP7yIdmxrRTdC-hz7S8qMZ19KIRM8diSd4AdNWzkSpdRx1QdIMx6B2mEyzsVZv0UI7bcAWhsb5tSM-BNj8dp-RkCFnMSuHKm~gMDxXOV0AgTcflwzr9fLk4FNGM0xvqHj6GTgpPK8xADpBrZJnsSNW~u~i7aGPPpmSFW-3VmkVaH8z2C3Jlv~rtErDOMsbJGVx0MU4A_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Cobo, V. (2022). *El juego de roles y el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas del nivel inicial*. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/34733>

- Comisión Económica para América Latina y el Caribe. (2024). *Gestión de datos de investigación*. Biblioguias – Biblioteca de CEPAL. <https://biblioguias.cepal.org/c.php?g=495473&p=4398118>
- Cordova, J. (2020). *La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial* [Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69883>
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos*. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 28(1), 5-19. <https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Correa, O., & Estrella, C. (2011). *Enfoque Reggio Emilia y su aplicación en la Unidad Educativa Santana de Cuenca* [Universidad de Cuenca]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/2237>
- Díaz, G. (2020). *Metodología del estudio piloto*. Rev Chil Radiol, 26(3), 100-104. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0717-93082020000300100&script=sci_arttext&tlng=pt
https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-93082020000300100
- Estévez, M., & Rojas, A. (2017). *La educación artística en la educación inicial.: un requerimiento de la formación del profesional*. Revista Universidad y Sociedad, 9(4), 114-119. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202017000400015&script=sci_arttext&tlng=en
- Fidalgo, Á., Sein, M., & García Francisco. (2019, August 30). *Tendencias de innovación educativa con Moodle: Llevando el cambio*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3381594>
- Hernández, M. (2020). *Comparativa entre pedagogías alternativas: Montessori y Waldorf*. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/20644>
- Huaire, E. Jorge. (2019). *Método de investigación*. <https://n2t.net/ark:/13683/pY8w/w8Y>
- Lombardelli, J. (2020). *Gamificación en las planificaciones docentes en el Instituto IPEM N° 193*. <https://repositorio.21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/21297/GAMIFICACION%20EN%20LAS%20PLANIFICACIONES%20DOCENTES%20-%20Dalma%20Lombardelli.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Loza Ticona, R, Mamani Condori, L., Mamani, M., & Yanqui Santos, F. (2020). *Paradigma sociocrítico en investigación Sociocritical*. <http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/psiquemag/>
- Mayorga, R., Virgen, A., Martínez, A., Salazar, D. (2020) *Prueba Piloto Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*. Vol. 9, No. 17 (2020) 69-70 Artículo: <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ICSA/article/download/6547/7616/>
- Medina, L. (2007). *Como plantear un problema de investigación y seleccionar un diseño de estudio apropiado*. Archivos en Medicina Familiar, 9(3), 127-132. <https://www.redalyc.org/pdf/507/50711441001.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo Educación*. www.educacion.gob.ec
- Morocho, T., & Paida, C. (2021). *Los recursos didácticos aportan una metodología activa al docente de niños de tres a cuatro años*. <http://201.159.222.12:8080/handle/56000/2620>

- Mucha, L., Chamorro, R, Oseda, M., & Alania, R. (2021). *Evaluación de procedimientos que se toman para la población y muestra en trabajos de investigación. Desafíos*, 12(1).
<https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.253>
- Núñez, L. (2021). *Métodos de enseñanza utilizados por docentes de educación tecnológica superior enfocados a necesidades educativas especiales* [Universidad Andina Simón Bolívar].
<http://hdl.handle.net/10644/8319>
- Otero, A. (2018). *ENFOQUES DE INVESTIGACIÓN*.
<https://www.researchgate.net/publication/326905435>
- Pantoja, P. (2019). *"LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA COMO ESTRATEGIA DE INTEGRACIÓN*.
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/8858>
- Quishpe, M. (2022). *Las Metodologías Alternativas en el desarrollo integral de los niños de educación inicial basada en la pedagogía de Waldorf, periodo 2021*. UTC. Latacunga. 180 p.
<https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/8812>
- Retegui, L.(2020, July 2). *La observación participante*. Universidad Nacional de Quilmes.
<http://www.scielo.org.ar/pdf/trama/v24n2/v24n2a06.pdf>
- Rodríguez, D., & Pino, M. (2019). *La entrevista como método cualitativo. Un estudio de caso etnográfico a través de esta herramienta*.
<https://www.proceedings.ciaiq.org/index.php/CIAIQ2019/article/view/2402>
- Sanchidrián, A. (2020). *La importancia del arte en la Pedagogía Waldorf y su influencia en los alumnos de Educación Primaria: propuesta de intervención*. Universidad de Valladolid.
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/41560>
- Teixes, F. (2015). Gamificación: motivar jugando. *Gamificación*, 1-128.
<https://pdfcoffee.com/decgamificacion-motivar-jugandopdf-2-pdf-free.html>
- Universidad Internacional de la Rioja. (2022). *Metodología en Educación Infantil: la importancia de aplicar la más adecuada*. (UNIR). <https://www.unir.net/educacion/revista/metodologia-educacion-infantil/>
- Vives, T., & Hamui, L. (2021). *La codificación y categorización en la teoría fundamentada, un método para el análisis de los datos cualitativos*. *Investigación En Educación Médica*, 10(40), 97-104. <https://doi.org/10.22201/fm.20075057e.2021.40.21367>.
<https://doi.org/10.22201/fm.20075057e.2021.40.21367>

9. Anexos

Anexo A: Guía de entrevista

Guía de entrevista para el docente

Esta guía de preguntas tiene la finalidad académica de contribuir al Trabajo del Trabajo de Integración Curricular que tiene como título: “Actividades gamificadas en la enseñanza de la expresión artística en el nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle”, para ello Ana Lizbeth García Sarmiento y Gabriela Nicole Anguisaca Matute, estudiantes de noveno ciclo de la carrera de Educación Inicial pedíamos su colaboración para llevar a cabo este proceso de investigación. De antemano agradecemos mucha colaboración.

1. ¿Cómo se puede implementar las destrezas del currículo de educación inicial en el diseño de actividades gamificadas?
2. ¿Cómo fomentar la gestión del manejo disciplinado y respetuoso del aula?
3. ¿De qué manera la gamificación motiva a los niños?
4. ¿Cuál ha sido la mejora en el desempeño de cada niño?
5. ¿Cómo se evalúan los proyectos artísticos?
6. ¿Cómo se gestiona la entrega de recompensas en cada actividad?
7. ¿Qué tipos de recompensa se pueden utilizar en las actividades?
8. ¿De qué manera o con qué sistema se evalúan las actividades gamificadas?
9. ¿Cómo se puede proporcionar una retroalimentación efectiva en actividades gamificadas?
10. ¿Cómo se gestiona el trabajo cooperativo y colaborativo y respetuoso durante cada actividad?

Anexo B: Diario de campo

FECHA	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	NOMBRE DE LA TUTORA PROFESIONAL	NIVEL	NÚMERO DE DIARIO DE CAMPO	ESTUDIANTES INVESTIGADORES:
ACTIVIDADES DESARROLLADAS ¿QUÉ HICE HOY? ¿QUÉ OBSERVÉ HOY? ¿CUÁNTO TIEMPO OBSERVÉ? ¿DÓNDE OBSERVÉ? ¿QUÉ PERSONAS OBSERVÉ?		INTERPRETACIÓN			

Anexo C: Ficha de observación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN UNAE							
RÚBRICA DE OBSERVACIÓN AÚLICA							
FICHA DE OBSERVACIÓN DE CLASE							No.
DATOS INFORMATIVOS							
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN:	UBICACIÓN			DIRECCIÓN INSTITUCIÓN:		JORNADA	
	U.E.H. Monzó J Calle						
NOMBRE DE LA ESTUDIANTE PRACTICANTE	TEMA			ÁREA/AMBITO	ASIGNATURA		
	Ana Lizbeth García Sarmiento						
NIVEL	INICIAL 2	PARALELO:	"B"	FECHA:	23/Nov/2023	No DE ESTUDIANTES:	21
OBJETIVO DE LA FICHA: Recolectar información del proceso de enseñanza y aprendizaje durante el periodo de clase.							
INSTRUCCIONES: Marque una x en el casillero correspondiente los criterios observados en el desarrollo de la clase.							
CRITERIOS GENERALES				SI	NO	ARGUMENTE LA RESPUESTA	
1. La clase se inicia con puntualidad de acuerdo al horario institucional.				✓			
2. La practicante desarrolla su clase en un ambiente limpio y organizado.				✓			
3. Presenta la planificación previa el desarrollo de la clase.				✓			
4. Registra la asistencia de los estudiantes.					-	N.A.	
5. Se da a conocer el objetivo de la clase.				✓			
6. La relación entre los elementos del currículo (objetivos, destrezas, recursos didácticos, estrategias metodológicas e indicadores de evaluación) se evidencia durante el desarrollo de las actividades.				✓			
7. El tiempo es distribuido de modo que se cumplan los objetivos propuestos, mediante todas las actividades planificadas.				✓			
PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE							
CRITERIOS				ESCALA VALORATIVA			OBSERVACIÓN
MOMENTO INICIAL (ANTICIPACIÓN)				LOGRADO	EN PROCESO	NO APLICA	
1. Relación motivación-objetivo de la clase				✓			
2. Conocimientos previos o prerrequisitos				✓			
MOMENTO DE DESARROLLO (CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO)				LOGRADO	EN PROCESO	NO APLICA	OBSERVACIÓN
3. Estimulación del pensamiento crítico y creativo				✓			
4. Ambiente interactivo y colaborativo				✓			
5. Dominio del conocimiento disciplinar				✓			
6. Interdisciplinariedad				✓			
7. Recursos didácticos				✓			
8. Conclusiones, definiciones y otras generalizaciones				✓			
MOMENTO DE CONSOLIDACIÓN Y EVALUACIÓN				LOGRADO	EN PROCESO	NO APLICA	OBSERVACIÓN
9. Retroalimentación del docente				✓			
10. Evaluación formativa				✓			
11. Evaluación sumativa				✓			
CLIMA DE AULA				LOGRADO	EN PROCESO	NO APLICA	OBSERVACIÓN
12. Promoción del respeto				✓			
13. Manejo del comportamiento de los estudiantes				✓			

Anexo D: Entrevista**ENTREVISTA A LA DOCENTE**

Objetivo específico: Potenciar la metodología de enseñanza en el ámbito de expresión artística a través de la aplicación de actividades basadas en la gamificación en el subnivel inicial 2 paralelo "B" de la Unidad Educativa Manuel J Calle.

Datos de las entrevistadoras

Nombres: Gabriela Anguisaca - Lizbeth García

Cargo: Estudiantes de la Universidad Nacional de Educación

Fecha de realización: 11 de mayo del 2023

Preguntas

1. ¿Cómo surgió el querer trabajar como docente y no en otra profesión?
2. ¿Qué tiempo lleva trabajando en la institución?
3. ¿Explíquenos cómo es la comunicación y relación entre los niños en el aula?
4. ¿Tiene usted conocimiento sobre las diferentes metodologías que existen para enseñar en educación inicial?
5. Dentro del aula ¿qué tipo de metodología se utiliza?
6. ¿Cómo influye la metodología juego trabajo en el proceso de enseñanza del niño?
7. ¿Cuáles son las habilidades o competencias que se desarrollan con el uso de esa metodología?
8. ¿Qué opina usted de los métodos de enseñanza en educación inicial?
9. ¿Qué recursos utiliza para trabajar con el ámbito de expresión artística?
10. Cree usted que los materiales utilizados llaman la atención de los niños
11. Háblenos un poco de cómo cree usted que se llevan en este momento en educación inicial los métodos de enseñanza.
12. ¿Tiene algún conocimiento sobre la metodología gamificación? Si la respuesta es sí ayúdenos con un comentario

13. ¿En qué cree usted que favorece a los niños utilizar la gamificación en el aula de clase?
14. ¿Qué cree usted que se debe tener en cuenta al momento de aplicar el juego en la clase?
15. ¿En años anteriores usted ha trabajado con esta metodología?
16. Sobre esta metodología ¿Cree usted que se puede mejorar algún aspecto?

Anexo E: Validación de los instrumentos-entrevista

Validación de los instrumentos – Fase diagnóstica

Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones: (1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)	Grado de acuerdo					
	1	2	3	4	5	6
ADECUACIÓN (adecuadamente formulada para los destinatarios que vamos a entrevistar):						
<ul style="list-style-type: none"> Las preguntas se comprenden con facilidad (claras, precisas, no ambiguas, acorde al nivel de información y lenguaje del entrevistado) 						x
PERTINENCIA (contribuye a recoger información relevante para la investigación):						
<ul style="list-style-type: none"> Las preguntas planteadas son pertinentes para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO n.º 2 de la investigación** (Copiar el objetivo n.º 2: • Diagnosticar que tipo de metodologías utiliza la docente del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle 						x
<ul style="list-style-type: none"> Las preguntas planteadas están relacionadas con el objeto de estudio planteado. 						x
<ul style="list-style-type: none"> Las preguntas están relacionadas con las subcategorías planteadas en la matriz de categorización. 					x	
<ul style="list-style-type: none"> Las preguntas planteadas están vinculadas con los indicadores pertinentes de acuerdo a lo planteado en la matriz de categorías. 					X	

Observaciones y recomendaciones en relación a la pregunta n.º 4,8,11:	
Motivos por los que se considera no adecuada	Los indicadores
Motivos por los que se considera no pertinente	Los indicadores
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	La docente no contesto porque no estaba al tanto del tema
Revisado y validado por:	Gisela Quintero Docente de Investigación educativa

Anexo F: Validación de los instrumentos - Guía de observación

Validación de los instrumentos – Fase diagnóstica

Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones: (1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)	Grado de acuerdo					
	1	2	3	4	5	6
ADECUACIÓN (adecuadamente formulada para los destinatarios que vamos a entrevistar):						
<ul style="list-style-type: none"> Los indicadores se comprenden con facilidad (claras, precisas, no ambiguas, acorde al nivel de información y lenguaje del entrevistado) 						X
PERTINENCIA (contribuye a recoger información relevante para la investigación):						
<ul style="list-style-type: none"> Los indicadores s planteadas son pertinentes para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO n.º 2 de la investigación** (Copiar el objetivo n.º2: ● Diagnosticar que tipo de metodologías utiliza la docente del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle 						x
<ul style="list-style-type: none"> Los indicadores planteados están relacionados con el objeto de estudio planteado. 						x
<ul style="list-style-type: none"> Los indicadores están relacionados con las subcategorías planteadas en la matriz de categorización. 				x		
<ul style="list-style-type: none"> Los indicadores planteados están vinculados con los indicadores pertinentes de acuerdo a lo planteado en la matriz de categorías. 				x		

Observaciones y recomendaciones en relación a los indicadores	
Motivos por los que se considera no adecuada	No aplica.
Motivos por los que se considera no pertinente	No aplica
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	Se tuvo que cambiar el orden de las palabras. Se realizo modificaciones para que coincida con los infladores de la matriz de categoría

Revisado y validado por:	Gisela Quintero Docente de Investigación educativa
--------------------------	---

Anexo G: Matriz de sistematización

Universidad Nacional de Educación
Carrera de Educación Inicial
Sistematización semanal de experiencias

Título del trabajo de investigación curricular TIC:

Pareja pedagógica:

Institución de prácticas:

Grupo/Nivel/Subnivel/Paralelo:

Tutor académico:

Tutor profesional:

EJES DE SISTEMATIZACIÓN (CATEGORÍAS DE LA INVESTIGACIÓN)	SEMANA	OBJETIVOS	PARTICIPANTES	RESULTADOS	OBSERVACIONES

Anexo H: Guía de observación

GUÍA DE EVALUACIÓN				
Institución:		Tema:		
Asignatura o área:		Grado o grupo:		
Alumnos:		Ficha de la observación:		
Instrucciones: marque con una X en el casillero correspondiente los criterios observados en el desarrollo de las clases y justifique su respuesta				
Acciones a evaluar	Siempre	Algunas veces	Aspecto a mejorar	Respuestas
Conocimiento del contenido				
¿Demuestra un dominio sólido del contenido que enseña?				
¿Puede explicar conceptos complejos de manera clara y comprensible?				
¿Utiliza ejemplos pertinentes y casos de la vida real para ilustrar los conceptos?				
Habilidades pedagógicas				
- ¿Aplica métodos efectivos para facilitar el aprendizaje de los estudiantes?				
¿Utiliza estrategias de enseñanza que de adapte a diferentes estilos de aprendizaje?				
¿Fomenta la participación activa y la colaboración entre los estudiantes?				
Comunicación				
¿Se expresa de manera clara y articulada?				
¿Estimula preguntas y respuestas, promoviendo un diálogo enriquecedor?				
¿Utiliza medios visuales y recursos didácticos de manera efectiva?				
Manejo de tiempo				
¿Organiza las clases de manera eficiente para cubrir el contenido programado?				
¿Facilita la creación de un ambiente de apoyo durante actividades acorde al tiempo establecido?				
Materiales				
¿Utiliza material acorde a la pedagogía Waldorf?				
¿El material Waldorf promueve un aprendizaje significativo en los niños?				
Arte y gamificación				
¿Incorpora métodos pedagógicos innovadores?				
¿Utiliza tecnologías educativas de manera efectiva y relevante?				
¿Integra elementos de gamificación para hacer las clases más interactivas y participativas?				
¿Utiliza incentivos o recompensas de manera efectiva para motivar a los niños?				

¿Fomenta la expresión artística como medio para explorar y comprender conceptos académicos?				
¿Explora nuevas tendencias artísticas y las integra en el plan de estudios?				
Evaluación y retroalimentación				
¿Crea un ambiente de aula inclusivo y respetuoso?				
¿Ajusta su enfoque según las necesidades y ritmo de aprendizaje de los estudiantes?				
¿Brinda retroalimentación y resuelve dudas de los estudiantes?				
Observaciones finales:				

Anexo I: Coevaluación

COEVALUACIÓN	
Institución: Unidad Educativa "Manuel J Calle"	Nombre de la actividad: "Magia en tarro con hojas"
Asignatura o área: Inicial	Grado o grupo: "B"
Alumnos: subnivel II	Ficha de la observación: 1
Practicantes: Ana Lizbeth García Sarmiento	
Instrucciones: describa detalladamente el desarrollo de la clase poniendo énfasis en los indicadores.	
ACCIONES A EVALUAR	OBSERVACIONES
MANEJO DEL CONTENIDO	
¿Demuestra conocimiento sólido sobre el contenido de la clase impartida?	
¿Puede exponer claramente a los niños las ideas de la actividad propuesta?	
¿Utiliza ejemplos pertinentes y casos de la vida real para ilustrar los conceptos?	
MANEJO DE TIEMPO Y AMBIENTE DEL AULA	
¿Mantiene un ritmo de clases eficiente para impartir el contenido programado?	
¿Facilita un ambiente tranquilo e innovador para que se desarrolle la clase?	
MATERIALES	
¿Utiliza material acorde a la pedagogía Waldorf?	
¿El material Waldorf promueve un aprendizaje significativo en los niños?	
¿El material utilizado se apega al ambiente de expresión artística?	
¿Los materiales brindan una experiencia diferente a lo tradicional?	
ARTE Y GAMIFICACIÓN	
¿Integran elementos de gamificación para hacer las clases más interactivas y participativas?	
¿Utiliza incentivos o recompensas de manera efectiva para motivar a los niños?	

¿Fomenta la expresión artística como medio para explorar y comprender conceptos académicos?	
¿Explora nuevas tendencias artísticas y las integra en la experiencia de aprendizaje?	
OBSERVACIONES FINALES:	

Anexo J: Entrevista

Guía de entrevista para el docente

Esta guía de preguntas tiene la finalidad académica de contribuir al Trabajo del Trabajo de Integración Curricular que tiene como título: "Sistema de actividades para potenciar la estrategia de la gamificación en los niños de inicial 2 mediante la aplicación de actividades basadas en expresión artística, para ello Ana Lizbeth Garcia Sarmiento y Gabriela Nicole Anguisaca Matute , estudiantes de noveno ciclo de la carrera de Educación Inicial pedíamos su colaboración para llevar a cabo este proceso de investigación. De antemano agradecemos mucho su colaboración.

1. ¿Cómo se puede implementar las destrezas del currículo de educación inicial en el diseño de actividades gamificadas?
2. ¿Cómo fomentar la gestionar el manejo disciplinado y respetuoso del aula?
3. ¿De qué manera la gamificación motiva a los niños?
4. ¿Cuál ha sido la mejora en el desempeño del cada niño?
5. ¿Cómo se evalúa los proyectos artísticos?
6. ¿Cómo se gestiona la entrega de recompensas en cada actividad?
7. ¿Qué tipos de recompensa de puede utilizar en las actividades?
8. ¿De qué manera o con que sistema se evalúa las actividades gamificadas
9. ¿Cómo se puede proporcionar una retroalimentación efectiva en actividades gamificadas?

10. ¿Cómo se ve gestionada el trabajo cooperativo y colaborativo y respetuoso durante cada actividad?

Anexo K: Blog “Mundo de colores”



Anexo L: Cartas de autorización de videos y fotografías de los estudiantes

Enlace de octavo ciclo

<https://drive.google.com/file/d/1IM0JOmnQ0gIWZHPktVjtAEY6y0pqVoyz/view>

Enlace de noveno ciclo

<https://mail.google.com/mail/u/0/#inbox?projector=1>



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN**

**DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN
PARA EL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA**

Yo Gabriela Nicole Anguisaca Matute, portador de la cédula de ciudadanía nro. *0105668313*, estudiante de la carrera de Educación Inicial en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada *Actividades gamificadas en la enseñanza de la expresión artística del nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle* son de exclusiva responsabilidad del suscribiente de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyo su autoría.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la utilización de los datos e información que forme parte del contenido del Trabajo de Integración Curricular que se encuentren disponibles en base de datos o repositorios y otras formas de almacenamiento, en el marco establecido en el artículo 141 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado *Actividades gamificadas en la enseñanza de la expresión artística del nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle* en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ratifico con mi suscripción la presente declaración, en todo su contenido.

Azogues, 05 de marzo de 2024

Gabriela Nicole Anguisaca Matute
C.I.: 0105668313



**DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLIACIÓN
PARA EL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA**

Yo, *Ana Lizbeth Garcia Sarmiento*, portador de la cédula de ciudadanía nro. *0105590376*, estudiante de la carrera de Educación Inicial en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:


Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada *Actividades gamificadas en la enseñanza de la expresión artística del nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle* son de exclusiva responsabilidad del suscribiente de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyo su autoría.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la utilización de los datos e información que forme parte del contenido del Trabajo de Integración Curricular que se encuentren disponibles en base de datos o repositorios y otras formas de almacenamiento, en el marco establecido en el artículo 141 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado *Actividades gamificadas en la enseñanza de la expresión artística del nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle* en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ratifico con mi suscripción la presente declaración, en todo su contenido.

Azogues, 05 de marzo de 2024


 Ana Lizbeth García Sarmiento
 C.I.: 0105590376



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Inicial

Elija un elemento. |

Yo, (Johanna Elizabeth Garrido Sacán), tutora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado “Actividades gamificadas en la enseñanza de la expresión artística del nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Manuel J Calle” perteneciente a los estudiantes: (Gabriela Nicole Anguisaca Matute con C.I. 0105668313, Ana Lizbeth García Sarmiento con C.I. 0105590376). Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 3 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 05 de marzo de 2024



Firmado electrónicamente por:
JOHANNA ELIZABETH
GARRIDO SACAN

(firma)

Johanna Elizabeth Garrido Sacán

C.I: 1725441867 |