

La gamificación digital como vía de aprendizaje, en las actividades educativas de preescolar

Gamification as a via of learning in preschool educational activities

Recibido: 04/10/2024 | Aceptado: 19/11/2024 | Publicado: 25/12/2024

Argelia Fernández Díaz^{1*}
María Madera Gómez²
Estela Rodríguez Ramos^{1*}

^{1*} Dr. Ciencias de la Educación. Especialista del Proyecto Institucional: "Gestión científica en el desarrollo educativo local y comunitario" Dirección Municipal de Educación. Resolución 52/2021. La Lisa. argeliafernandez54@gmail.com ID ORCID <https://orcid.org/0000-0002-6177-4814>

² M. Sc. en Educación. Especialista del Proyecto Institucional: "Gestión científica en el desarrollo educativo local y comunitario" Dirección Municipal de Educación. Resolución 52/2021. La Lisa. mmadera@lh.rimed.cu ID ORCID <https://orcid.org/0000-0002-9528-1508>

^{1*} M. Sc. en Educación. Especialista del Proyecto Institucional: "Gestión científica en el desarrollo educativo local y comunitario" Dirección Municipal de Educación. Resolución 52/2021. La Lisa. erodriguezr@lh.rimed.cu ID ORCID <https://orcid.org/0000-0003-24809413>

Resumen:

Los cambios en la educación, denota la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, aunque hoy, aún no es suficiente su utilización. En la edad de cinco a seis años, los niños muestran comportamientos de años anteriores y, por tanto, el educador debe buscar opciones para dar un oportuno tratamiento. La gamificación, introduce elementos del juego, lo que beneficia la atención en los escolares y su motivación; adquieren una función activa en su aprendizaje, cooperan con los coetáneos y se comunican en el desempeño del juego. En las actividades. El proceso investigativo, que permite el artículo, se adscribe, a la concepción Dialéctico Materialista. La investigación realizada permitió a partir de lo ejecutado por los estudiantes de dos grupos de preescolar, en la fase exploratoria, una propuesta de programa desde la gamificación. La consulta de documentos desde lo teórico, se realizó desde la consulta de textos, tesis y artículos, con una actualización en la literatura. La sistematización permitió arribar a las definiciones,

características y tipos de esparcimientos a utilizar, el método analítico – sintético nos llevó a las regularidades del proceso. Métodos empíricos como la observación participante y entrevistas, llegaron a concluir que se ajusta a esta edad y se recibió con agrado. El programa con 20 actividades educativas, permite una adecuada orientación metodológica y práctica, hasta la conformación de la sistematización de la experiencia. El artículo tiene como objetivo proponer un programa con la utilización de la gamificación en la edad de preescolar como una vía de fortalecer su aprendizaje.

Palabras claves: gamificación, juego, sistematización, acciones digitales.

Abstract:

The changes in education denote the use of Information and Communication Technologies, although today, their use is still not enough. At the age of five to six years, children show behaviors from previous years and therefore, the educator must look for options to provide timely treatment. Gamification introduces



game elements, which benefits schoolchildren's attention and motivation, and they acquire an active role in their learning, cooperate with peers and communicate in the performance of the game. The investigative process, which allows the article to be assigned to the Dialectical Materialist conception. The research carried out allowed, based on what was carried out in the exploratory phase by the students of two preschool groups, a program proposal based on gamification. The theoretical and methodological search was carried out with the consultation of texts, theses and articles, with an update in the literature. The systematization allowed us to arrive at the

definitions, characteristics and types of games to be used, the analytical-synthetic method led to the regularities of the process. Empirical methods such as participant observation and interviews concluded what is appropriate for this age and was welcomed. The program consists of 20 educational activities, allowing adequate methodological and practical guidance, until the formation of the systematization of the experience. The article aims to present a program with the use of gamification in preschool age as a way to strengthen their learning.

Keywords: *gamification, game, systematization, digital actions.*

Introducción

En siglo XXI, es común encontrar en textos y artículos de educación, cómo hacer más emocionante para los estudiantes su aprendizaje. Significa ver qué hacer o facilitar, para que los resultados favorezcan mejor efecto ante el estudio. Ante los vertiginosos cambios a que se debe atemperar el proceso de enseñanza aprendizaje, tanto para profesores, educadores, en general, que permitan y favorezcan ese cambio, tanto en lo metodológico, como en lo didáctico, esto como respuesta a esas nuevas demandas que van surgiendo. Por tanto, los esfuerzos por perfeccionar el proceso de enseñanza y de aprendizaje, a la altura de lo novedoso que va surgiendo, están en innovar en clases.

Los cambios en la educación, en la actualidad están marcados evidentemente por la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), pero se sostiene la gran escasez de su utilización en las instituciones educativas, en el proceso de enseñanza aprendizaje. Es indiscutible, que su utilización genera cambios en el rol docente, donde el profesor diseña recursos educativos, para que los estudiantes sean más activos en clases, lo cual se impulsa permanentemente en la actualidad, por la necesidad de promover aprendizajes más eficaces. (Colas, et al, 2018)

Importante es la utilización de las TIC ya que permite vigorizar la innovación ante el aprendizaje y hace que los docentes modifiquen nuevas acciones. Esto facilita la sostenibilidad en la producción de contenidos digitales, ya que los hacen más asequibles y de fácil acceso a la educación. Variadas son las vías en que se pueden presentar por su versatilidad y al asumir determinados destinos, recurriendo a los contenidos, exposiciones, colaboración entre estudiantes, cada tipología no hay dudas, contribuye al desarrollo y a perfeccionar las competencias docentes y de los estudiantes. En el proceso educativo, permiten un mejor almacenamiento de los contenidos, procesamiento y conciben mayor información.

Es indiscutible que ya la educación adquiere otro matiz, al plantear que con la visión de las tecnologías digitales el proceso educativo es menos tradicional, se mueve entre cambios sincrónicos y asincrónicos. Sin embargo, hay que tener cuidado con la utilización que se brinda a las aplicaciones que se crean, ¿qué recursos se deben utilizar según las características psicopedagógicas y morfofuncionales de los estudiantes? y ¿qué importancia real promueven para su aprendizaje? (Astudillo, et al, 2021).

Es un inmenso reto para los docentes, en cualquier nivel educativo o especialidad, el asumir la adaptación estas tecnologías en proceso de enseñanza- aprendizaje, aún porque no todos tienen suficiente preparación para ello. No obstante, los grandes beneficios confirmados por su utilización, los promueve a utilizarlas. Hay que admitir, que facilita el desarrollo de nuevos recursos didácticos. De ahí en su rápido desarrollo, es ineludible comprender su utilización y desde una forma segura. Es decir, no se trata de emplear, sin medidas, ni sin sensatez, una herramienta digital, sino vigilar los resultados que se lograrán.

El proceso de enseñanza - aprendizaje en todos los niveles educativos en cualquier país, tienen en cuenta la política educativa que emana del sistema nacional de educación, y en ello se envuelve también la Primera Infancia en la edad preescolar. Múltiples investigaciones a nivel mundial recalcan los resultados satisfactorios que provienen con la utilización de diversas formas de las TIC en educación. Se destacan entre ellas; (Gaitán &Olaya, 2018); (Contreras, & Garcés, 2019); (Galind,2021); (Rodríguez, 2021); (Rojas, Amber, 2022), Se demuestra de esta forma las potencialidades de su utilización en la educación y dentro de ella, la gamificación y su utilización en el grado de preescolar. Se conoce como la gamificación en el ámbito de la clase, introduce elementos del juego, lo que beneficia la atención en los escolares y con ello se incrementa motivación ante el aprendizaje.

Es obvio, que sus calificaciones, mejoran posteriormente. Esto requiere una intención didáctica que provoque la motivación hacia el aprendizaje en los escolares, sobre todo de la edad de preescolar. Lo que se logra cuando el escolar adquiere una función activa en su aprendizaje, respondiendo ante el juego, la forma en que coopera con los otros coetáneos y la función comunicativa que desempeña, es eficaz su resultado en el aprendizaje. Todo lo cual radica en que al hacer más atractiva la forma de presentar los contenidos y sobre todo adecuándolo a su edad su motivación por aprender los contenidos presentados, se multiplica. Es evidente que las TIC permiten innovar en el aula, es repensar de otra forma el proceso de enseñanza y aprendizaje, en función de los nuevos roles que se asumen.

Las TIC asociadas al proceso de enseñanza aprendizaje deben tener un alto significado para los estudiantes y demandan una constante actualización. No hay dudas, que una buena proyección y apropiada orientación pedagógica y didáctica, colabora con la calidad del aprendizaje. La gamificación como una forma de juego y de utilizarlas, se torna muy importante para la educación, independientemente de la edad del escolar. El impulsar ambientes de aprendizaje significativos desde la gamificación, implica abandonar los métodos convencionales o clásicos de enseñanza, ya que permiten la mediación en el proceso de enseñanza en el escolar. Un juego, para que el niño refuerce su aprendizaje, a decir de Vigotski, es asumir en su quehacer, por parte del docente, las nuevas tendencias tecno pedagógicas.

Las tecnologías digitales además de ser un mediador, garantizan que los estudiantes instauren amistades, se colaboren unos a otros, pero que también aprendan unos de los otros. Esto siempre que otros logren llegar a los objetivos y favorecer el aprendizaje en otros participantes, al ofrecer su colaboración. Como vía para motivar internamente a los escolares y que su aprendizaje sea más profundo, surge la gamificación, con el objetivo de comprometer a los participantes en ella, en contextos donde no necesariamente es el juego lo que predomina.

Al integrar las mecánicas de estímulos, recompensas solucionar retos y la competencia, se aumenta la participación en los escolares y con ello, su productividad y construcción del conocimiento. Produce entonces una mayor productividad en su aprendizaje, al perfeccionar la retención de informaciones, aumentar su rendimiento académico además de sentir satisfacción y diversión ante el juego. Por tales razones, se tuvo en cuenta realizar la propuesta de un taller para preescolar, Jugando con tecnologías, con vista a garantizar que los estudiantes jueguen a través de los medios y recursos tecnológicos, para complementar su aprendizaje. Como actividad educativa, el taller pretende partir de juegos



tecnológicos y en un ambiente socioafectivo adecuado, los niños de preescolar, puedan desarrollar contenidos que se corresponden a su desarrollo integral, predominantemente en las habilidades intelectuales y sensoriales. El artículo tiene como objetivo proponer consideraciones teóricas y metodológicas en la elaboración de un programa complementario, con la utilización de la gamificación en la edad de preescolar como una vía de fortalecer su aprendizaje.

Materiales y métodos

Se estableció en el recorrido investigativo en el primer momento, todo lo concerniente a los antecedentes de la temática, tanto nacionales como internacionales, buscando la confirmación acerca de la influencia que ejerce la gamificación en el aprendizaje en las edades del preescolar. El proceso investigativo, que permite la presentación del presente artículo, se adscribe, en sus bases a la concepción Dialéctico - Materialista y particularmente a su teoría del conocimiento. El presente artículo parte de una investigación cualitativa. A partir de la realidad concreta donde se insertan los estudiantes de dos grupos de preescolar, uno que proviene de un Círculo infantil Piong Yang y otro grupo de la Primaria; Ramiro Valdés, , ubicados en el Municipio La Lisa en la Habana y cercanos a la Casa del pedagogo del mismo Municipio y recibirán la actividad educativa su sala digital "Marta María Valdés", La gamificación con propuestas concretas de juegos para fortalecer su aprendizaje. Se parte en la primera etapa de la investigación en la búsqueda teórico metodológica del objeto de estudio, lo que nos lleva a concluir que es necesario y si fortalece el aprendizaje su utilización en esas edades.

La investigación de la cual parten los resultados que se presentan en el artículo, es cualitativa. El proceso investigativo, se adscribe, en sus bases a la concepción Dialéctico - Materialista y particularmente a su teoría del conocimiento. La investigación partió de los resultados en la etapa exploratoria con la aplicación de tres aplicaciones desde la realidad aumentada, y el análisis de los resultados que se obtuvieron en el aprendizaje de los niños.

La búsqueda teórica y metodológica que sustenta el tema, desde el análisis documental, se realizó con la consulta de textos, tesis y artículos, con una actualización en la literatura consultada, a partir de la última década, priorizando los últimos cinco años. La sistematización que permitió arribar a las definiciones, características y tipos de juegos a utilizar, el analítico – sintético que llevó a establecer algunas regularidades en este proceso, a partir de las experiencias que se consultaron.

En cuanto a los métodos empíricos se utilizaron la observación participante de las docentes que participan en el artículo y la del informático presente en las sesiones, arrojaron los resultados satisfactorios en la aceptación y motivación de los estudiantes, desde la familiarización con los móviles, la Tablet, pizarra electrónica y con la concerniente adecuación y aprendizaje de las acciones digitales realizadas.

En cada semigrupo se realizó una entrevista grupal con los niños al concluir las 3era actividad, donde se indagó si les habían gustado esas actividades educativas, utilizando dispositivos móviles y sobre el aprendizaje que habían tenido. Todas las respuestas fueron satisfactorias y manifestaron su deseo de continuarlas. Otra entrevista tipo consulta, se efectuó con la metodóloga que atiende la Primera Infancia en el Municipio Lisa y con la jefa de departamento de ese nivel educativo. Ambas coincidieron en la factibilidad del programa de la necesidad de su aplicación, vieron factible y asequible los juegos seleccionados.

Resultados y discusión



Utilización de la gamificación en preescolar. Los niños de de cinco a seis años, manifiestan un comportamiento típico, que es preciso tenerlo en cuenta en el proceso educativo que se desarrolla con ellos. En ese proceso educativo que se desarrolla, debe primar un ambiente socio afectivo adecuado y que las acciones tengan un carácter lúdico, siempre acorde al momento del desarrollo que haya alcanzado el niño y de la etapa del curso en que se encuentre. En correspondencia con esto, las actividades educativas con los juegos tecnológicos, que se utilicen por los niños, deben cumplimentar estas condiciones, al igual cuando solo son en un ambiente natural.

No obstante, en Cuba aún no es suficiente la utilización de los juegos virtuales que cumplen tales características y estén en correspondencia con estas edades. No siempre, estos juegos responden a una concepción teórica, didáctica y metodológica, que fundamente sus posibilidades como material para el desarrollo de los niños y para su utilización en las actividades educativas. La determinación del nivel evolutivo de las habilidades sensoriales e intelectuales para la actividad informática en estas edades del preescolar, no siempre se tienen cuenta. Los niños de preescolar, se caracterizan por un notable desarrollo físico. Continúa su maduración y el desarrollo se refleja particularmente en el sistema nervioso y su actividad nerviosa superior. Ya su pensamiento es capaz de anticipar resultados de las acciones a realizar y son capaces de planear las mismas. Importante es centrar bien la actividad educativa del juego tecnológico en la base orientadora.

Las características de estos niños, en cuanto al desarrollo de su sistema nervioso se establece que prima más la excitación en ellos que la inhibición, por lo que la concentración de la atención se dificulta, ante una misma tarea prolongada. Es importante asumir que las competencias del docente a la hora de elegir o diseñar un juego, también tengan en cuenta estos aspectos (Cabrero y Palacios, 2020). La actividad rectora en estas edades es el juego, los atrae y motiva más a aprender. Cuando los niños concluyen la infancia preescolar deben haber logrado el máximo el desarrollo integral acorde a sus particularidades, que se plantea como el fin el nivel educativo de la Primera Infancia, en Cuba. Es importante, destacar como los adultos con los que se relacionan, los otros niños, los personajes de los cuentos infantiles, las series televisivas, los productos audiovisuales e informáticos, son portadores de comportamientos sociales y cualidades morales, que enriquecen el desarrollo de la personalidad infantil, al tratar de distinguir con más claridad los comportamientos positivos y negativos de los demás.

Es indispensable reconocer el desarrollo individual en cada niño. En la edad de cinco a seis años pueden mostrar un comportamiento propio de años anteriores y por tanto, el educador debe buscar opciones para dar un oportuno tratamiento. En ellos el proceso de socialización, se da desde interactuar con personas conocidas y se debe plantear que también con desconocidos, con los cuales pueden llegar a establecer una relación cordial. Siempre se muestran muy cooperadores y les agrada incorporarse de conjunto con sus coetáneos y adultos en general a la realización de diferentes actividades. Se habla de la sinceridad en los niños, y esto se da porque siempre expresan sus opiniones y logran subordinarse a las reglas, durante el juego y se esfuerzan por cumplirlas. (MINED,2024)

Sin dudas, son generalmente capaces de demostrar cualidades morales de manera más consciente, sin haber desarrollado aun plenamente esta formación en su personalidad. Casi siempre conocen las acciones que conllevan a una actitud correcta. No obstante, si en algún momento hacen algo incorrecto, lo que implica que en un momento tengan un comportamiento inadecuado, su desarrollo alcanzado le permite la formación de cualidades morales. La gamificación está carente de una definición y teoría universal, por lo que es necesario al aplicarla en educación que se tomen en consideración, los contenidos, las características psicofisiológicas de los estudiantes a los que se les aplicará, así como el tipo de juego a utilizar. No obstante, se mantienen regularidades importantes a seguir en su planificación y ejecución, en pos de garantizar el objetivo de aprendizaje deseado a cumplimentar.

Adentrarnos en el juego como vía para el aprendizaje, la gamificación, es preciso distinguir entre el juego y la lúdica. El vocablo juego, alude, en a una actividad que se presenta por pautas a seguir, de forma organizada. Aunque el juego y la lúdica muchas veces se manifiestan en una misma actividad, no siempre lo lúdico está presente. Se debe manifestar la lúdica como la potencialidad humana que se demuestra, por lo que trasciende al juego. Además, esta se presenta también, no solamente en el juego, puede ser en el arte, humor, entre otras actividades. La lúdica se considera como una actitud, o actuación es decir es el potencial del participante en los juegos. (Rojas, et al, 2022). Y no hay dudas, de que los videojuegos colaborativos promueven el desarrollo de las habilidades sociales, tanto como las emocionales porque mantiene la motivación alta en el que juega. (Ortiz et al, 2018)

El juego como actividad permanente en los niños y aporta grandemente en su desarrollo, incluir el juego en las actividades educativas de una forma lúdica, favorece su imaginación, así como la creatividad. Si se retoma la gamificación digital, no hay dudas, que se manifiesta la diversión en los niños. Por tanto, su motivación intrínseca se activa con más fuerza y el trabajo a realizar resulta más complaciente. Sin dudas, el juego tiene naturaleza social, juego es social como lo es su comienzo, siempre aparecen símbolos que representan el conocimiento de la cultura por quienes interactúan. Vivencian y manifiestan la cultura de su entorno y los valores socialmente válidos de la sociedad donde conviven. (Gallardo, et al, 2018).

La selección de las tareas gamificadas, según el nivel alcanzado por cada estudiante, debe promover el interés durante toda su ejecución, los recursos tecnológicos deben ser factibles para fortalecer un aprendizaje significativo en los escolares y que se favorezca su autonomía. Tales razones, se tuvieron en cuenta en la propuesta de un programa, para realizar actividades educativas desde la gamificación; Jugando y aprendiendo, con vista a garantizar que los estudiantes jueguen utilizando los medios y recursos tecnológicos, para complementar su aprendizaje. Como actividad educativa, el programa pretende que a partir de juegos tecnológicos y en un ambiente socioafectivo adecuado, los niños puedan desarrollar contenidos que se corresponden a su desarrollo integral, predominantemente en las habilidades intelectuales y sensoriales. Además, que se contribuya desde la utilización de los recursos educativos al desarrollo de las acciones digitales que atendiendo a su desarrollo pueden llegar a formar.

Propuesta de programa complementario desde la gamificación para preescolar.

El programa propuesto, toma en consideración los resultados de los métodos investigativos tanto teórico como empíricos, así como, retoma las dimensiones de desarrollo propuesta para el nivel preescolar en su programa básico general. Por tanto, como la retoma como su salida curricular. El programa educativo de la edad de cinco a seis años presenta las cinco dimensiones a partir de las cuales se deben desarrollar actividades educativas, para lograr el desarrollo integral del niño preescolar. Estas dimensiones son:

- Educación y desarrollo social personal.
- Educación y desarrollo de la comunicación.
- Educación y desarrollo de la motricidad.
- Educación y desarrollo de la relación con el entorno.
- Educación y desarrollo estético. (MINED, 2024)

Los juegos tecnológicos seleccionados a utilizar u otros que pueden proponerse en su propia ejecución, deben tributar a estas dimensiones curriculares, en dependencia de lo que debe conocer en cada una de ellas por los niños de preescolar.

Eso permite dar respuesta al educativo propuesto para la Primera Infancia; Lograr el máximo desarrollo integral posible de cada niño y niña desde su nacimiento hasta los seis años (MINED, 2024, p. 6). El fin que se propone, evidencia la aspiración que se pretende alcanzar con todos los niños de cero a seis años y a la vez está en correspondencia con la aspiración del proceso de formación del ser humano por el estado cubano. Además, estos juegos dan respuesta a uno de los objetivos generales del programa educativo relacionado con;

Manifestar satisfacción al asumir en el juego algunas representaciones de diversas profesiones y oficios de los adultos, y al cumplir con independencia las actividades laborales, mostrando manifestaciones iniciales de responsabilidad, honestidad, laboriosidad y solidaridad en su comportamiento y en las interacciones con coetáneos (Menéndez, et al, 2024 p7)

Es necesario retomar el objetivo de aprendizaje a vencer y a partir de este resultado, se concreta la aplicación a utilizar. Viendo su utilización, más como el propio juego, se valora como una práctica eficaz y como resultado un aprendizaje en el estudiante. No se trata de utilizar de forma aislada un juego, sino, cambiar el procedimiento en la enseñanza para que se diviertan aprendiendo. Por estas razones se siguieron aspectos claves para desarrollar las clases y su secuencia didáctica, en lo que concierne al juego. El diseño de la actividad debe lograr que se involucren todos los participantes, que se motive desde la adecuada orientación a participar como protagonistas de su aprendizaje y que se tenga en cuenta la actividad colaborativa. Se pretende a través del componente didáctico en clases, contribuir a desarrollar estos aspectos en el estudiante, desde la gamificación y contribuir al fortalecimiento de los contenidos de las dimensiones propuestas. Se plantea en la Concepción metodológica y tecno pedagógica, los elementos reflejados en la (Tabla 1), donde se manifiestan los recursos educativos a utilizar y las acciones digitales que realizarán los niños.

Recursos educativos	Acciones digitales a realizar
Audio libros; José Martí y su obra en animados y vida de Fidel	Acceder al teléfono móvil. Acceder a un dispositivo externo; audífonos Ejecutar gestos táctiles.
Jugar y aprender 1,2,3,4. Aplicaciones para colorear.	Acceder con el teléfono móvil a la aplicación. Interactuar con la aplicación. Ejecutar gestos táctiles.
Aplicaciones de comparación, diferencias y similitud.	Acceder con el teléfono móvil a la aplicación. Interactuar con la aplicación Ejecutar gestos táctiles
Video: La Sirenita.	Visualizar la pantalla del televisor.
Libro; Había una vez. Cuentos Gallinita dorada, La ranita y el ganso, la cucarachita martina.	Acceder a la realidad aumentada en el teléfono móvil. Interactuar con la aplicación. Ejecutar gestos táctiles Escanear la figura

Tabla 1. Concepción metodológica y tecno pedagógica. Fuente Elaboración propia

El programa también refleja la propuesta de 20 actividades posibles a realizar (Tabla 2), las dimensiones con que preferentemente se relacionan, aunque en cada juego, según la perspicacia y preparación del educador, se pueden relacionar con todas las dimensiones si se desea, así como el tiempo de duración de la actividad educativa. El programa pretende aplicarse a partir de abril del año 2024, hasta junio del mismo año, donde desde la observación participante y la participación de los profesores de la sala digital, las dos maestras que serán las que den la actividad educativa y con la opinión de los niños, se recogerá la factibilidad de este programa. En función de las particularidades de cada semigrupo, las características de cada niño y el nivel alcanzado en las acciones digitales, y los contenidos que más se deben reforzar en el aprendizaje en las diferentes dimensiones, se prepararán por las maestras las secuencias didácticas de cada actividad.

Actividad	Contenido digital y de las Dimensiones de estudio.	Tiempo
-----------	--	--------



1- Familiarización de los medios tecnológicos y trabajo con el entorno.	Educación y desarrollo de la relación con el entorno digital. Medidas a tomar en el local. Funciones de los medios tecnológicos. Familiarizarse con los medios tecnológicos. Trabajo con el teléfono móvil. Ejemplificar con la realidad aumentada a partir del cuento Gallinita dorada. Ejemplificar en la pizarra inteligente, colorear.	30 min
2- Pintando bandera de la estrella solitaria	En cuanto a las dimensiones se favorecen; Educación y desarrollo social personal. Educación y desarrollo de la comunicación. Retomar los símbolos patrios, colores de la bandera. Trabajo con el teléfono móvil y/o pizarra inteligente. Su acceso y Colorear.	30 min
3- Pintando y educación. Colorea	Fundamentalmente, Educación y desarrollo de la relación con el entorno. A partir de Educación y desarrollo estético. Educación y desarrollo social personal. Trabajo con el teléfono móvil. Su acceso y Colorear	30 min
4- Pintando y educación. Comparando	Comparación de cantidades y símbolos, mayor, menor. Más y menos. Educación y desarrollo social personal. Trabajo con el teléfono móvil. Su acceso a la aplicación y seleccionar la cantidad mayor, menor.	30 min
5- Embelleciendo el patio	Colorear y reconocer el entorno. Trabajo con el teléfono móvil. Su acceso y Colorear. En cuanto a las dimensiones se favorecen; Educación y desarrollo social personal. Educación y desarrollo de la comunicación	30 min
6- Patrulla click	Trabajo con el teléfono móvil. Su acceso y Colorear. Se fortalecen las dimensiones; Educación y desarrollo de la relación con el entorno y Educación y desarrollo estético. Educación y desarrollo social personal. Medidas para contribuir al ahorro de corriente.	30min
7- Jugar y aprender aprende 1	Trabajo con el teléfono móvil. Su acceso y Colorear. Se fortalecen las dimensiones; Educación y desarrollo de la relación con el entorno y Educación y desarrollo estético	30 min
8- Jugar y aprender Aprende 2	Trabajo con el teléfono móvil. Su acceso y Colorear. Se fortalecen las dimensiones; Educación y desarrollo de la relación con el entorno y Educación y desarrollo estético	30 min
9- Había una vez La ranita y el ganso	Se fortalecen las dimensiones; Educación y desarrollo de la relación con el entorno. Trabajo con el teléfono móvil. Accede a la realidad aumentada en el teléfono móvil. Educación y desarrollo social personal. Educación y desarrollo de la comunicación	30min
10- Jugar y aprender Aprende 3	Trabajo con el teléfono móvil. Su acceso y Colorear. Se fortalecen las dimensiones; Educación y desarrollo de la relación con el entorno y Educación y desarrollo estético	30 min
11- Un mundo más lindo	Trabajo con el teléfono móvil. Su acceso y Colorear. Se fortalecen las dimensiones; Educación y desarrollo de la relación con el entorno y Educación y desarrollo estético	30 min
12- Pueblo y educación; Cuáles son los animales.	Trabajo con el teléfono móvil. Su acceso y Identificar animales. Se fortalecen las dimensiones; Educación y desarrollo de la relación con el entorno, Educación y desarrollo estético. Educación y desarrollo de la comunicación	30 min
13- Jugar y aprender Aprende 4	Trabajo con el teléfono móvil. Su acceso y Colorear. Educación y desarrollo de la comunicación Educación y desarrollo de la relación con el entorno. Educación y desarrollo social personal.	30 min
14- Había una vez. La cucarachita martina	Educación y desarrollo de la comunicación Educación y desarrollo de la relación con el entorno. Educación y desarrollo social personal Trabajo con el teléfono móvil. Accede a la realidad aumentada en el teléfono móvil	30 min
15- Audio libros.	Acceso al teléfono móvil y a los audífonos.	30 min



Martí y su obra en animados.	Educación y desarrollo social personal. Educación y desarrollo de la comunicación	
16- Pueblo y educación; Diferentes.	Trabajo con el teléfono móvil. Identificar los diferentes. Educación y desarrollo de la comunicación Educación y desarrollo social personal. Comparaciones.	30 min
17- Audiolibros. Vida de Fidel.	Acceso al teléfono móvil y a los audífonos Educación y desarrollo social personal. Educación y desarrollo de la comunicación	30 min
18- Pueblo y educación; Semejantes	Educación y desarrollo de la comunicación Educación y desarrollo de la relación con el entorno. Educación y desarrollo social personal	30 min
19- Había una vez. Los tres cerditos	Trabajo con el teléfono móvil. Accede a la realidad aumentada en el teléfono móvil Educación y desarrollo de la comunicación Educación y desarrollo de la relación con el entorno. Educación y desarrollo social personal	30 min
20- Video, La sirenita. Cierre del programa. Despedidas.	Visualizar lo proyectado en el televisor. Educación y desarrollo de la comunicación Educación y desarrollo social personal	30 min

Tabla 2. Dosificación del plan temático. Fuente Elaboración propia

Para analizar posteriormente el proceso que se lleva a cabo (Tabla 3), además de tener en cuenta las opiniones de los participantes, que incluya los niños, como parte de un proceso de investigación acción participativa, en cada clase se den recoger los datos de la experiencia vivenciada. Esto permitirá sistematizar la experiencia práctica. Se deben recoger en cada actividad, la fecha, la cantidad de niños que se presentaron, en qué consistió la actividad realizada, cómo fue la disciplina, la participación en cada ejercicio por parte de los niños, la calidad de las respuestas a las preguntas realizadas, así como las limitaciones que presentó el propio juego o presentaron los niños en contenido, o en las acciones digitales.

La valoración si se divirtieron o no, no debe faltar, así cuáles son las razones de las limitantes y formas en que se pueden solucionar para las próximas actividades a realizar. Como proceso de Investigación acción participativa, que se seguirá cuando se imparta el programa, se deben ir pautando las limitantes que se presenten, antes de la próxima actividad, tomando acuerdos entre todos los participantes, todo lo cual formará parte del aprendizaje de los coordinadores para actividades futuras. El programa en sus aspectos éticos, recoge la firma de un convenio, con cuño establecido en cada institución que forma parte de l en la realización de este programa, donde están presente los permisos por parte de la institución de cada grupo. Se refleja además el consentimiento de las familias. Aparece la actividad concreta a realizar, las personas que acompañarán en el traslado, la forma de realizar el traslado, así como quienes los que figuran como coordinadores por la Sala Digital y las maestras responsables de aplicar, desde la secuencia didáctica planificada, la actividad educativa.

Las actividades educativas de juegos tecnológicos en la sala digital deben tener una duración de 30 minutos dado la poca concentración de la atención en los escolares de preescolar, propio de su desarrollo. Se desarrollarán en la fecha prevista de abril, a junio del 2024, siempre partiendo de una adecuada base orientadora, ya que, conociendo el fin, pueden llegar a visualizar en su pensamiento los posibles resultados. Partiendo de que en la comunicación del mensaje ellos comprendan bien lo que deben responder, para que la construcción de la respuesta permita que se evidencie que comprendieron el significado, de lo recibido desde los sistemas sensoriales, ya sea desde lo verbal y/o no verbales. Todo esto les permitirá hacer una reconstrucción precisa del significado, de acuerdo con los conocimientos y vivencias que hayan precisado desde el contenido de los mensajes.

Se tendrán en cuenta de las diferentes dimensiones a lograr del programa, cuál se fortalece más e insistir en esto a la hora de comprobar los resultados de la actividad educativa. Mantener un clima socio afectivo en todo momento durante



la actividad es importante, para garantizar que los niños se sientan cómodos y motivados ante lo que realizarán y poder garantizar la atención requerida. Cada actividad será comprobada al final, para garantizar si cumplió el objetivo previsto. Se determinarán las actividades evaluativas parciales, atendiendo a los contenidos del programa a los que tributa el juego y la utilización del medio digital y acción digital utilizada.

Fecha; Semigrupo; Institución; Asistencia; Ausentes (Reflejar nombre y apellidos)

Actividad realizada; Coordinador: Maestra:

Aspectos	Valoración cualitativa (Expresar opiniones)	Valoración cuantitativa Máxima 3- Promedio- 2 Mala -1
Disciplina		
Participación en el ejercicio		
Calidad de las respuestas		
Diversión manifiesta		
Limitantes presentadas		
Logros manifiestos		
Opiniones satisfactorias		
Dificultades para eliminar		
Propuestas de cambio		
Aprendizaje del trabajo por parte de la maestra y los coordinadores		

Tabla 3. Información sobre la actividad educativa realizada. Fuente Elaboración propia

Conclusiones

Las aplicaciones La aplicación de juegos en la gamificación digital, deben fortalecer o que se asocie a una carencia determinada en los estudiantes, al trabajar de forma individual. Al hacerlo se trabaje con limitaciones en los objetivos de aprendizaje donde tiene en cualquier aspecto, acerca de las dimensiones del programa básico de preescolar.

La aplicación de la gamificación digital, en alguna medida, representa el soporte, permite los procesos desde la propia aplicación, además que se autorregulen, y lleguen a la metacognición, atendiendo al aprendizaje que conforma, así como el desarrollo en lo como lo práctico y el intercambio de información con los otros coetáneos.

El programa presentado se ajusta a las características propias de la edad preescolar y los juegos presentados permiten el trabajo con el contenido de las cinco dimensiones del desarrollo presentes en el programa del grado. Sus resultados se concretarán a medida en que se aplique en la fecha prevista.

Referencias Bibliográficas

- Astudillo Torres, M. P., Chévez Ponce, F. y Oviedo Vargas, Y. M. (2021). Las TIC en la Educación infantil: una revisión sistemática de las políticas públicas de México y Costa Rica *Revista Innoeduca*. Vol. 7. No. 2. Diciembre 2021 - pp. 110-123 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8172967>
- Cabrero J. y Palacios, A. (2020). Marco Europa de competencia digital docente. Dig Comp.Edu. Traducción y adaptación del cuestionario. DIG Comp Edu,Check-In. EDMETI,9(1) 213-234 <https://journals.uco.es/index.php/edmeTIC/articulo/view/12462>
- Colás Bravo, M. P., de Pablos Pons, J., & Ballesta Pagán, J. (2018). Incidencia de las TIC en la enseñanza en el sistema educativo español: una revisión de la investigación. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 18 (56). <https://revistas.um.es/red/articulo/view/321471>



- Contreras Adrián F- Garcés Luz M. (2019). Ambientes Virtuales de Aprendizaje: dificultades de uso en los estudiantes de cuarto grado de primaria *Rev.Prospectiva*. núm. 27, pp. 215-240, <https://www.redalyc.org/journal/5742/574262076009/html>
- Gaitán, W., y Olaya, A. (2018). Las TIC y su relación con las competencias básicas de lenguaje en estudiantes del grado cuarto de primaria de la Institución Educativa José María Carbonell Colombia. [Maestría en Informática Educativa]
<https://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/20.500.13053/234>
- Galindo, E. (2021). Uso de las TIC como estrategias didácticas en el área de matemáticas de estudiantes de grado 4° de La Institución Educativa La Popa, la Tebaida Quindío Colombia. [Maestría en Educación].
<https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/13102/1/TM.ED>
- Gallardo López, J. A., y Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. <https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/6786>
- Ministerio de Educación de Cuba. (MINED). (2024). Programa Primera Infancia; cinco a seis años de edad.
https://www.mined.gob.cu/wp-content/uploads/2024/09/programa_5_6.pdf
- Rodríguez, S. (2021). La gamificación para el fomento de la lectura del alumnado de cuarto de Primaria a través de herramientas digitales [Tesis de Maestría]. Universidad de La Laguna.
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/27497>
- Holguín, J. A., Villa, G. M., Baldeón, M. D., Chávez Y. (2018). Didáctica semiótica y gamificación matemática no digital en niños de un Complejo Municipal Asistencial Infantil. *Rev. Fides el Ratio*. (16), 147.
http://www.scielo.org/bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2071-081X2018000200009&lng=es&nrm=iso&tlng=espdf
- Ortiz Colón, A.M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación. Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui.*, São Paulo, 44 (e1.73773), 1-17.
<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZ>
- Rojas Gallegos, S. C., & Ávila Mediavilla, C. M. (2022). Gamificación para el desarrollo lógico matemático en niños de 4 a 5 años. *Explorador Digital*, 6 (4), 81-99.
<https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/exploradordigital/article/view/2348>
- Rojas Soler, L., y Amber, D. (2022). Impacto de la gamificación con TIC en la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de cuarto grado de primaria. *MLS Educational Research (MLSER)*, 6 (2).
<https://www.mlsjournals.com/Educational-Research-Journal/arTICLE/view/1238>

Contribución de los autores

No.	Roles de la contribución	Autor 1	Autor 2	Autor 3
1.	Conceptualización	40%	30%	30%
2.	Análisis formal	40%	30%	30%
3.	Investigación	40%	30%	30%
4.	Metodología	40%	30%	30%
5.	Recursos	40%	30%	30%
6.	Validación	40%	30%	30%
7.	Visualización	40%	30%	30%
8.	Redacción – borrador original	40%	30%	30%

Declaración de originalidad y conflictos de interés

El/los autor/es declara/n que el artículo: La gamificación digital como vía de aprendizaje, en las actividades educativas de preescolar

Que el artículo es inédito, derivado de investigaciones y no está postulando para su publicación en ninguna otra revista simultáneamente.

- Que se acepta tanto la revisión por pares ciegos como las posibles correcciones del artículo que deban hacerse tras comunicarle/s la oportuna disconformidad con ciertos aspectos pertinentes en su artículo.
- Que en el caso de ser aceptado el artículo, hará/n las oportunas correcciones en el tiempo que se estipule.
- No existen compromisos ni obligaciones financieras con organismos estatales ni privados que puedan afectar el contenido, resultados o conclusiones de la presente publicación.

A continuación, presento los nombres y firmas de los autores, que certifican la aprobación y conformidad con el artículo enviado.

Autores

Argelia Fernández Díaz

María Madera Gómez

Estela Rodríguez Ramos

