

**Guía Orientadora Para La Exploración Del Entorno En La Educación Inicial A
Través De La Gamificación.**

Karen Yiseth Chacón Delgado

Lina Marcela Basante Mopan

Laura Juliana González Toro

Facultad de educación, Universidad Santiago de Cali

Diplomado en gestión educativa

Lic. Rosa Tulia Cruz

04 de agosto de 2023

Tabla de contenidos

Resumen1

Introducción2

Gamificación3

Gamificación en la educación inicial4

Pensamiento computacional (PC)5

Guía orientadora para la exploración del entorno desde la gamificación.6

Recomendaciones7

Diseñar juegos y actividades atractivas 8

Premiar el esfuerzo y la participación9

Fomentar la colaboración y la competición amistosa10

Evaluar el progreso y realizar ajustes11

Ser un facilitador y motivador12

Combinar la gamificación con otras estrategias13

Aportes a la educación (potencia habilidades del siglo XXI)14

Reflexiones 15

Conclusión16

Referencias bibliográficas 17

Resumen

Este artículo tiene como objetivo diseñar una guía orientadora para fomentar la exploración del entorno en la Educación Inicial a través de la gamificación en el aula.

En el contexto de la Educación Inicial, la exploración del entorno es esencial para promover el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Sin embargo, puede resultar un desafío para los educadores diseñar actividades que sean atractivas y significativas para los estudiantes más jóvenes.

La gamificación ofrece una solución innovadora al incorporar elementos como recompensas, desafíos, y competencia en el proceso de aprendizaje. Esta guía orientadora proporcionará a los educadores de Educación Inicial una estructura clara y práctica para implementar la gamificación en el aula y promover la exploración del entorno de manera efectiva.

Sabiendo que la gamificación es una tendencia que avanza en la actualidad, esta podría utilizarse como herramienta didáctica para este propósito. Hablar de gamificación es hablar de motivación a través del entretenimiento y divertimento que aporta el juego por sí mismo (Contretas y Eguia, 2016). La gamificación afecta a nuestra faceta competitiva, de manera que nos permite ser capaces de analizar nuestras fortalezas, pero también nuestras debilidades, todo ello en un entorno de estimulación, pudiendo cometer errores y aprendiendo a través de la práctica (Fandos y González citados en Igado, 2013).

Introducción

El objetivo de este artículo es proporcionar una guía orientadora para la exploración del entorno en la educación inicial a través de la gamificación. En ella, se utilizarán algunas recomendaciones prácticas para que los educadores puedan diseñar experiencias de aprendizaje basadas en juegos, adaptadas a las necesidades y características de los estudiantes.

Por lo tanto, en este artículo se explorará cómo la gamificación puede ser aplicada en la educación inicial, para potenciar habilidades del milenio. Como la resolución de problemas, el trabajo colaborativo, la creatividad, la comunicación asertiva, y el pensamiento computacional. De igual manera se brindarán ejemplos concretos de actividades gamificadas para la exploración del entorno en la educación inicial y se discutirán los beneficios que esta técnica puede aportar al desarrollo integral de los niños en esta etapa crucial de su formación.

Gamificación

La gamificación se basa en la técnica de aprendizaje por medio de los juegos en el ámbito educativo-profesional, con el propósito de conseguir buenos resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar las habilidades de cada estudiante y recompensar el trabajo requerido en cada etapa, que los ayudara en el ámbito social y cultural, teniendo en cuenta a. Burke (2012) plantea la gamificación como el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo. Por esto, el planteamiento de gamificación que observamos para nuestra guía orientadora hace referencia a la aplicación de mecánicas

[Escriba texto]

que no son propias de juego, sino que son elementos que los ayuda a estimular y motivar para llegar a ser líderes, proporcionando la cooperación entre ellos mismos como comunidad.

Gamificación en la Educación inicial

La gamificación siempre se ha utilizado en el aula de clase, sin embargo hemos observado que los niños y niñas viven en un contexto social, en el cual se implementa en su día a día la tecnología, por esta razón han adquirido una denominación como nativos digitales, desde el punto de vista de. Sánchez i Peris (2015) afirma que “esta metodología denominada “gamificación o ludificación” se ha venido asociando con los “juegos serios” surgidos a partir de la utilización de las tecnologías lúdicas, los videojuegos, para acciones educativas”, como anteriormente lo mencionamos, la gamificación en la educación inicial es una base concreta para el desarrollo de herramientas transversales que nos ayudan abordar todo tipo de temáticas, tratándose de la etapa inicial de escolarización, como lo son: la educación ambiental, vial, salud, igualdad, conceptos matemáticos, entre otros logrando así una mayor conexión con los estudiantes y observar mejores resultados educativos.

Pensamiento computacional (PC)

El pensamiento computacional es un proceso que apoya la resolución de problemas con el fin de brindar solución de manera efectiva al transformador, estos procesos se caracterizan por analizar y organizar la información a través de abstracciones como los modelos y las simulaciones, el PC tiene como base 4 pilares que son: descomposición, reconocimiento de

[Escriba texto]

patrones, abstracción y algoritmos. Según Phillips (2009) asegura que “la integración del poder del pensamiento humano con las capacidades de las computadoras”. En los últimos años el Pensamiento Computacional, ha sido descrito por Wing, ha tenido influencia en las investigaciones de los campos estudios relacionados a entender y desarrollar los procesos de enseñanza y aprendizaje, esto basado en el pensamiento de la docta Jeannette M. Wing en el año 2006, que utilizó el término Pensamiento Computacional en un artículo queriendo describir cómo piensa un científico de computadoras, para ella la definición de PC en los años (2006, 2010) es que: “el proceso de pensamiento envuelto en formular un problema y sus soluciones de manera que las soluciones son representadas de una forma en que pueden ser llevadas a un agente de procesamiento de información.”, de lo antedicho se desprende que el pc en la educación inicial, ayuda a los niños y niñas, a desarrollar habilidades como el seguimiento de instrucciones, la creación de patrones, reconocimiento simbólicos y entender que los objetos inteligentes no funcionan por arte de magia (es decir, automóviles, computadores, relojes, tablets), si no que, estos objetos son creados por el ser humano.

Guía orientadora para la exploración del entorno desde la gamificación.

La exploración del entorno y la gamificación pueden combinarse para crear experiencias interactivas y enriquecedoras en la educación, el entretenimiento y otras áreas donde el aprendizaje y la participación sean fundamentales. Al motivar a los estudiantes a descubrir y aprender a través de elementos de juego, se puede fomentar un mayor compromiso y que haya mayor dedicación a las experiencias.

Como se mencionó anteriormente se busca que por medio de esta guía orientadora los docentes puedan motivar y a sí mismo se logre fortalecer los procesos de aprendizaje en los estudiantes a través de la gamificación, aprovechando todos los beneficios y avances que

[Escriba texto]

nos brinda en este siglo XXI. Por otro lado, la tecnología es una herramienta que está al alcance de todos y somos gran consumidores de esta misma, Por lo que resulta pertinente combinar la tecnología y la gamificación para darle una gran utilidad en la Educación, la gamificación y la tecnología pueden mejorar las experiencias de aprendizaje al hacerlo más interactivo y divertido. Los estudiantes pueden ser motivados a través de sistemas de recompensas, seguimientos de procesos y desafíos educativos.

Por lo tanto (Valenzuela, 2021) afirma que, incorporar la gamificación en el mundo de la educación podría ser un gran avance para solucionar los constantes problemas de motivación, que no sólo afectan a la educación obligatoria sino también a cualquier tipo de formación. En este aspecto, estudios como el de Stott y Neustaedter (2013) confirman las ventajas que el uso de la gamificación ha aportado a la hora de incrementar la motivación en los estudiantes.

Algo que puede parecer obvio, es la constatación de que una mayor motivación influye en el nivel de compromiso, y este a su vez es determinante para fortalecer una actitud de aprendizaje óptima (Soriano, 2001); sin embargo, nuestros modelos de aprendizaje parecen haber despertado no hace mucho de esas viejas concepciones que se basaban casi exclusivamente en el condicionamiento clásico. Afortunadamente, la aparición de propuestas como el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) o el Game-based learning (aprendizaje basado en juegos) han confirmado la importancia de la motivación intrínseca y cómo ésta logra implicar a los estudiantes de una forma práctica y más autónoma (Perrotta, Featherstone, Aston y Houghton, 2013).

Esta guía orientadora tiene como objetivo brindar al profesor de educación inicial las herramientas y sugerencias básicas para implementar la gamificación en su aula de manera efectiva. En ella, se utilizarán algunas recomendaciones prácticas para que los educadores puedan diseñar experiencias de aprendizaje basadas en juegos, adaptadas a las necesidades y características de los estudiantes.

Por lo tanto, en esta guía se explorará cómo la gamificación puede ser aplicada en la educación inicial, para potenciar habilidades del milenio. Como la resolución de problemas, el trabajo colaborativo, la creatividad, la comunicación asertiva, y el pensamiento computacional. De igual manera se brindarán ejemplos concretos de actividades gamificadas para la exploración del entorno en la educación inicial y se discutirán los beneficios que esta técnica puede aportar al desarrollo integral de los niños en esta etapa crucial de su formación.

Como se mencionó anteriormente se busca que por medio de esta guía orientadora los docentes puedan motivar y a sí mismo se logre fortalecer los procesos de aprendizaje en los estudiantes a través de la gamificación, aprovechando todos los beneficios y avances que nos brinda en este siglo XXI. Por otro lado, la tecnología es una herramienta que está al alcance de todos y somos gran consumidores de esta misma, Por lo que resulta pertinente combinar la tecnología y la gamificación para darle gran utilidad en la Educación,

La gamificación y la tecnología pueden mejorar las experiencias de aprendizaje al hacerlo más interactivo y divertido. Los estudiantes pueden ser motivados a través de sistemas de recompensas, seguimientos de procesos y desafíos educativos.

En la guía se encontrarán algunas recomendaciones para trabajar la gamificación en el aula de clases, como las siguientes:

Diseñar juegos y actividades atractivas

Crear juegos y actividades que sean atractivos y desafiantes para los estudiantes.

Utilizando colores vivos, divertidos y elementos interactivos para mantener su atención y motivarlos a participar activamente.

Conoce a tus estudiantes

Antes de empezar a implementar la gamificación en el aula, es fundamental conocer los intereses, habilidades y necesidades de los estudiantes. Observar cómo interactúan con los juegos y qué les motiva. Esto permitirá diseñar experiencias de gamificación que se ajusten a sus características y preferencias.

Premiar el esfuerzo y la participación

Recompensar el esfuerzo y la participación de los estudiantes en lugar de enfocarse exclusivamente en los resultados. Reconocer su progreso y logros, incluso si no han alcanzado el objetivo final, esto los animará a seguir comprometidos con el proceso de aprendizaje.

Fomentar la colaboración y la competición amistosa

[Escriba texto]

La gamificación puede fomentar tanto la colaboración entre alumnos como la competición amistosa. Por lo que es importante diseñar actividades que permitan trabajar en equipo y también aquellas en las que puedan competir de manera sana y respetuosa.

Evaluar el progreso y realizar ajustes

Monitorear constantemente el progreso de los estudiantes y evalúa la efectividad de la gamificación. Realizar ajustes en los juegos y actividades si es necesario para así garantizar que tengan el impacto deseado en el aprendizaje.

Ser un facilitador y motivador

Como profesor, el rol es de facilitador y motivador en el proceso de gamificación. Animar a los estudiantes, se les debe brindar apoyo y ayudar a guiarlos en su aprendizaje mientras disfrutan de las experiencias lúdicas.

Combinar la gamificación con otras estrategias

La gamificación puede ser aún más efectiva cuando se combina con otras estrategias educativas. Integrar juegos y actividades lúdicas con lecciones tradicionales y otras herramientas pedagógicas para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje

Aportes a la educación (potencia habilidades del siglo XXI)

[Escriba texto]

La autora Carina Soledad González González deja un aporte en el año 2015 (González, 2015) aclarando que el centro de atención lo constituye la gamificación en educación, dada la importancia que están adquiriendo los beneficios que aporta un diseño curricular basado en los principios de la gamificación, ayudando a mantener el interés de los estudiantes y evitando que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierta en algo aburrido o sin interés para ellos, disminuyendo el número de abandonos y la falta de compromiso en el proceso de enseñanza, favoreciendo la adquisición de competencias.

Por otro lado, tenemos a (Castellón; Jaramillo, 2012) que presenta una serie de cambios y desafíos: encontrar la pasión del estudiante, de profundizar a veces más allá de los planes de estudio y que el profesor no tenga miedo a perder el control de la clase, simplemente por basarse en un currículo. Destaca que lo ideal es que el estudiante supere al maestro.

Por último tenemos a Mihály Csíkszentmihályi (1998) que define el estado de flujo como el motor para el aprendizaje. Por tanto, una gamificación bien aplicada y diseñada, provocará un incremento a la motivación, el rendimiento y el aprendizaje en los estudiantes, que a través de los componentes y principios del juego, mostrarán un mayor compromiso e interés por el aprendizaje, estando en ese estado de flujo.

Reflexiones

- Para la guía orientadora se tomó el concepto de gamificación como aquel conjunto de estrategias que busca la integración y el traslado del juego como estrategia principal para la adquisición de aprendizajes y conocimientos por medio de técnicas dinámicas que buscan una mejora en los resultados de los

[Escriba texto]

estudiantes, bien sea para la adquisición de nuevos conocimientos o conceptos, mejora de habilidades y superación de desarrollos integrales de todos en el aula; En pocas palabras la gamificación es aquella en dónde se utiliza lo divertido de los juegos enfocados y dirigidos a ese aprendizaje de aquellas cosas que son necesarias en la adquisición de conocimientos para los estudiantes llevado por un proceso innovador, divertido, diferente y llamativo para lograr un aprendizaje directo y significativo Siempre y cuando se tenga en cuenta la motivación (estrategia) y la acción (juego) en medio como proceso para llegar a un objetivo (aprendizaje o conocimiento).

- Para la guía orientadora, se consideró la gamificación en la educación inicial, como una base importante para generar el enfoque del aprendizaje en los niños y niñas. Por lo tanto se menciona que los estudiantes de primera infancia, son más propensos a ser llamados nativos digitales, ya que su facilidad por manejar las herramientas tecnológicas y obtener un aprendizaje activo para cada una de sus etapas.
- En la actualidad, el pensamiento computacional se ha convertido en una habilidad esencial para el desarrollo integral de los estudiantes. Como docentes, se tiene la gran responsabilidad de preparar a los más pequeños para enfrentar los desafíos del mundo moderno, y la gamificación en la educación inicial se ha revelado como una gran herramienta para fomentar y fortalecer este valioso pensamiento.

En esta guía orientadora se busca que a través de la gamificación se incorporen elementos y dinámicas propias de los juegos para el proceso de enseñanza-aprendizaje. A través del uso de juegos, desafíos y recompensas, se puede motivar a los estudiantes en el descubrimiento y desarrollo de habilidades vinculadas al pensamiento computacional. El pensamiento computacional no se limita solo a la programación o el uso de computadora, sino que implica una forma de razonar y resolver problemas que es fundamental en cualquier área del conocimiento.

Para concluir se puede decir que la gamificación en la educación inicial, enfocada en el pensamiento computacional, es una estrategia pedagógica que promueve el desarrollo integral de los estudiantes. Al integrar elementos lúdicos en el aula, se fomentan habilidades clave para su futuro, como la resolución de problemas, la colaboración y la creatividad. Es un camino que potencia su motivación y compromiso con el aprendizaje, guiándonos hacia una sociedad más preparada y adaptada a los desafíos tecnológicos y sociales del siglo XXI.

- Se busca que con esta guía orientadora los docentes de educación inicial, puedan experimentar con el aprendizaje activo sobre la Gamificación, esto con el fin de brindar herramientas y sugerencias básicas para implementar la gamificación en el aula, para generar una didáctica diferente a la tradicional, A su vez, esta guía orientadora fue desarrollada con base a los conocimientos y aportes de algunos autores, enfocados en la investigación sobre la gamificación, donde se busca dar grandes pasos que puedan componer diversos enfoques para las actividades con diferentes niveles de complejidad dependiendo del aprendizaje de cada niño y niña, la implementación de la gamificación en aula, hace constar inicialmente al cambio

aún mejoramiento de ánimo para el estudiante, ya que mejora su participación, su socialización y su aprendizaje emocional, abarcando cada método o actividad que el currículo educativo ofrece.

Como educadores, se tiene la oportunidad de crear un ambiente de aprendizaje estimulante y significativo, donde los más pequeños pueden desarrollar todo su potencial y enfrentar el futuro con confianza y habilidades sólidas.

Conclusión

Finalmente se concluye, que con el diseño de esta guía orientadora los educadores puedan tener una estructura clara y práctica para implementar la gamificación de manera efectiva, fomentando así el desarrollo integral de los estudiantes en sus primeros años de educación.

Por lo tanto, esta guía orientadora, brindará a los educadores de primera infancia, herramientas para fortalecer los procesos de aprendizaje de los estudiantes, donde se busca estimular y motivar el desarrollo de sus habilidades cognitivas y socioemocionales, las cuales ayudarán a explorar activamente su entorno, buscando espacios donde se construyan sus conocimientos de manera significativa.

Se busca que con esta guía orientadora y a través de la gamificación, se genere un gran impacto en la educación inicial, ya que al incorporar elementos de juego en el aprendizaje, se puede aumentar la motivación, la participación y el compromiso, creando líderes para el trabajo en equipo. La gran diferencia entre los estudiantes, que conocen y aplican la gamificación, a los que no. Es que los estudiantes que están familiarizados con este método, tienden a ser más abiertos a experimentar este tipo de aprendizajes, por lo que es innovador y tecnológico.

Por otro lado, los estudiantes que no conocen o no tienen acceso a estas herramientas de la gamificación, pueden mostrar menor interés hacia estos métodos, ya que pueden estar acostumbrados a la educación tradicional.

De igual manera se invita a los educadores a asumir este reto para enfrentar esas barreras y el miedo que se tiene a los desafíos que brinda la tecnología y los recursos virtuales en las aulas de clases, ya que al tener conocimientos básicos de estas herramientas serán de mucha utilidad para la educación de los estudiantes.

Referencias

Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0).

<https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

Gamificación: el aprendizaje divertido. (n.d.). Educativa.com. Retrieved July 31, 2023, from <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Gamificación en educación Infantil: consejos y recursos para aplicarla. (2020, March 22). Escuela de profesores de UNIR. <https://escueladeprofesores.unir.net/gamificacion-en-educacion-infantil-consejos-y-recursos-para-aplicarla/>

Moreno, A. E., Olivares, C. G., de Educación Infantil., M. P. M., & la educación., N. T. A. a. (n.d.). *Gamificación en Educación Infantil*. Core.ac.uk. Retrieved July 31, 2023, from <https://core.ac.uk/download/pdf/235851799.pdf>

Alfaro, M. Á. V. (n.d.). Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. *Revista Educación las Américas*, 11(1), 91. Retrieved July 31, 2023, from <http://portal.amelica.org/ameli/journal/248/2482275001/html/>

Al, T. P. (n.d.). *DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL EN LA PRIMERA INFANCIA*. Edu.Co. Retrieved July 31, 2023, from <https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/10267/TrabajodeTesis11434594801.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Jeannette M. Wing y el Pensamiento Computacional. (2016, October 19). How I Learned Code - Actividades con niños en Sevilla; How I Learned Code - Aprende programación jugando. <https://howilearnedcode.com/2016/10/el-pensamiento-computacional-jeannette-m-wing/>