



Departamento de Posgrados

**Diseño de un Recurso Didáctico Digital Basado en la
Gamificación para la Gestión de Emociones en Niños y Niñas
de 3 a 5 años.**

Título de cuarto nivel a obtener:

Magister en Educación

con mención en gestión del aprendizaje mediado por TIC.

Autor: Patricia Leonor Bermeo Astudillo

Director: Diego Felipe Larriva Calle

Codirector: Paúl Esteban Crespo Martínez

Cuenca, Ecuador

2025

DEDICATORIA

Este trabajo de titulación lo dedico a mis niños del pre kinder “B” de la Unidad Educativa Santana del año escolar 2023-2024: Ame, Joaqui, Rafita S., Rafita N., Isa, Titi, Amalia, Anita Elena, Marti, Mateo y Juli, quienes me permitieron crecer y aprender de ellos todos los días, quienes fueron y serán el impulso de mi gran vocación como docente, cada sonrisa, cada abrazo y cada “te amo” sincero me incentivaron a seguir preparándome para aprender más y para seguir cumpliendo sus sueños por medio de sus ojos llenos de magia y de su cabecita llena de imaginación.

AGRADECIMIENTOS

Gracias Diosito, gracias mami, papi, ñaños, suegros y a todos quienes estuvieron apoyándonos en este proceso que no ha sido nada fácil pero hemos logrado cumplirlo, fue un sueño, se convirtió en una meta y ahora se ha hecho realidad.

Gracias en especial a ti Papis, por ser mi apoyo, por las malas noches y por ser mi compañero en una aventura más y porque pronto ya no seremos dos y tendremos por quien luchar y cumplir nuestros sueños.

Gracias a los que creyeron en nosotros.

RESUMEN

La gestión emocional es imprescindible para el posterior desarrollo emocional, físico, social y cognitivo en la etapa preescolar. Se presenta una investigación que propone diseñar un recurso didáctico digital basado en la gamificación para apoyar el manejo de emociones en niños y niñas de tres a cinco años. Tras la implementación en una institución educativa privada en la ciudad de Cuenca en la que participaron cinco docentes y sesenta y siete estudiantes del nivel preescolar y con los resultados obtenidos se logró generar un recurso vinculado con la tecnología que aporta de manera significativa al desarrollo integral en los niños.

PALABRAS CLAVES: Emociones, Gestión Emocional, Gamificación, Identidad, Preescolar.

ABSTRACT

Emotional management is essential for the future emotional, physical, social, and cognitive development in the preschool stage. This research proposes to design a digital teaching resource based on gamification to support the management of emotions in children from three to five years old.

After the implementation in a private educational institution in the city of Cuenca in which five teachers and sixty-seven students from the preschool level participated and with the results obtained, it was possible to generate a resource linked to technology that contributes significantly to the integral development of children.

KEY WORDS: Emotions, Emotion management, Gamification, Identity, Preschool.



Avalado por,

PhD. Diego Larriva

Director del Proyecto de Titulación

ÍNDICE DE CONTENIDO

Tabla de contenido

Introducción	8
Capítulo 1: Marco Teórico y Estado del Arte	11
Desarrollo de la psicología infantil	14
Fundamentaciones Teóricas.....	15
Tecnologías en la Etapa Preescolar	17
Capítulo 2: Metodología	19
Fase 1:	19
Fase 2:	21
Fase 3:	22
Capítulo 3: Desarrollo del recurso didáctico digital	23
Instrumentos y Técnicas de Recolección de Datos.....	24
Consideraciones éticas de la investigación	24
Fase de definición	25
Capítulo 4: Diseño del recurso didáctico digital	30
Análisis.....	30
Diseño	45
Desarrollo	47
Implementación	57
Capítulo 5: Resultados	59
Capítulo 5: Discusión	64
Capítulo 6: Conclusiones.....	65
Referencias Bibliográficas y Anexos	67

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Person Design</i>	23
Figura 2 <i>Interpretación entrevistas semiestructuradas</i>	25
Figura 3 <i>Categorías de análisis</i>	26
Figura 4 <i>Matriz de la fase de definición</i>	27
Figura 5 <i>Observaciones participantes</i>	28
Figura 6 <i>Observaciones participantes</i>	28
Figura 7 <i>Análisis de necesidades</i>	30
Figura 8 <i>Moodboard</i>	31
Figura 9 <i>Mapa de actores</i>	32
Figura 10 <i>Análisis de tendencias</i>	33
Figura 11 <i>Homólogo 1</i>	34
Figura 12 <i>Homólogo 2</i>	34
Figura 13 <i>Homólogo 3</i>	35
Figura 14 <i>Mapa de empatía</i>	36
Figura 15 <i>Matriz de motivaciones</i>	36
Figura 16 <i>Ideación</i>	37
Figura 17 <i>Matriz de selección</i>	38
Figura 18 <i>Storytelling</i>	39
Figura 19 <i>Guión pedagógico</i>	40
Figura 20 <i>Guión de contenido</i>	42
Figura 21 <i>Arquitectura de información</i>	44
Figura 22 <i>Análisis de tareas</i>	45
Figura 23 <i>Wireframe 1</i>	46
Figura 24 <i>Wireframe 2</i>	46
Figura 25 <i>Wireframe 3</i>	47
Figura 26 <i>Prototipado de navegabilidad</i>	47
Figura 27 <i>Perfil de expertos</i>	59
Figura 28 <i>Criterios revisión por pares</i>	60

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 <i>Entrevistas semiestructuradas</i>	71
Anexo 2 <i>Consentimiento informado</i>	72
Anexo 3 <i>Criterios para la revisión por pares</i>	73
Anexo 4 <i>Constancia revisión por pares</i>	74

Introducción

Las nuevas tecnologías y la variedad de recursos que se disponen actualmente en el ámbito educativo han permitido tener nuevas perspectivas de la educación, siendo conscientes que la misma juega un papel fundamental para el desarrollo social, cognitivo y emocional de cada estudiante dentro del entorno en el que se desenvuelve.

La educación en la primera infancia es esencial para un desarrollo integral de todos los seres humanos, por tanto han surgido un sinnúmero de nuevas metodologías de aprendizaje que buscan mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes; dentro de estas metodologías se consideran a las "TAC" Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento como herramientas didácticas que puedan favorecer y aportar en la interacción entre docentes y estudiantes por medio de múltiples recursos (Briceño et al., 2019). Estos recursos como computadoras, proyectores, pantallas, entre otros, tienen repercusión positiva cuando cuentan con un acompañamiento pedagógico adecuado a las necesidades e intereses de la población estudiantil para lograr un aprendizaje significativo (Astudillo et al., 2021).

Entonces, se pueden aplicar estas metodologías para mejorar la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, sin embargo se debe tomar en cuenta otros factores importantes que afectan directamente al aprendizaje de los niños y niñas, principalmente en la etapa preescolar, uno de ellos es el desarrollo de habilidades emocionales, ya que juegan un papel fundamental en el desempeño académico y sumado a algunos factores como la falta de seguridad, autonomía y regulación emocional en sí afectan directamente en el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales de los estudiantes.

Las emociones en la infancia son un desafío que muestra una necesidad inminente de formar y acompañar emocionalmente a los estudiantes desde muy temprana edad; tomando en cuenta que esto influye de manera significativa en su aprendizaje y que para lograrlo se necesitan docentes fortalecidos en sus competencias emocionales para interactuar correctamente con los niños (Simeón et al., 2021).

A su vez, una consideración importante que se debe tomar en cuenta es que en pleno siglo XXI se muestra una educación llevada desde el proceso meramente cognitivo, en el que se cumplen destrezas impuestas por el Currículo Nacional del Nivel Inicial y no se toma en cuenta la relación e importancia de la gestión y regulación emocional. Por lo que se evidencia la necesidad de analizar y prestar atención a competencias y habilidades que no son sólo académicas e intelectuales, sino también a la relación con el manejo emocional, en la que no

solo está la comprensión, percepción y regulación emocional, sino también la personalidad de cada niño y niña relacionada con su comportamiento, identidad y autoestima.

Y a pesar del interés cada vez mayor por las emociones en los discursos populares y científicos, la percepción de emoción y la razón están estrictamente separadas todavía en la modernidad (Wettergren, 2019). En el ámbito educativo este problema toma mayor peso e importancia, ya que actualmente se apuesta y se aboga por una educación centrada en la formación integral superando las contradicciones de predominancia de lo academicista y los contenidos de formación. Teniendo en cuenta que el desarrollo personal permite una mejora en la calidad de vida fortalecida por medio de ámbitos físicos, intelectuales, afectivos, éticos, entre otros con el objetivo de potenciar el desarrollo de nuestra sociedad, sin embargo la distribución inequitativa de oportunidades de acceso, permanencia y aprendizajes han causado grandes problemáticas sociales que se ven reflejadas en una sociedad con dificultades estructurales (Murillo y Gómez, 2021).

En consecuencia de esto se propone una educación divertida llena de descubrimientos relacionados con los juegos y a su vez vinculada con las emociones y con los aprendizajes con relación a los ámbitos y destrezas propuestas en el currículo nacional (Aguirre et al., 2020) que permitan a los niños y niñas desarrollar un nivel óptimo de aprendizaje; tomando en cuenta que se enriquecen los conocimientos al aprender jugando, siendo el juego la actividad más importante y genuina principalmente en la primera infancia reconocida como una actividad esencial para el bienestar emocional, físico, social y cognitivo en los niños y niñas (Ministerio de Educación, 2014).

Por esta razón se busca proponer un proyecto que enfatice la importancia de relacionar las habilidades emocionales con las habilidades cognitivas y sociales en búsqueda de promover el desarrollo integral de los niños y niñas, para la cual se genera la pregunta de ¿Cómo el diseño de un recurso didáctico digital junto con la gamificación pueden aportar en el aprendizaje de la gestión de emociones en niños y niñas de 3 a 5 años?

Con base en la revisión y análisis de la literatura sobre educación en la primera infancia, nuevas metodologías en el ámbito educativo y gestión emocional, este proyecto se propone el diseño de un recurso didáctico digital basado en la gamificación para dar soporte al aprendizaje en la gestión de las emociones en niños de 3 a 5 años. La aplicación de la gamificación es una estrategia central para atender las necesidades emocionales y ritmos de aprendizaje de los niños y niñas, que se evidencian en el aula de clase. Por ellos en esta propuesta se consideran aspectos como dinámicas, mecánicas y componentes del juego. Esto permitirá que los niños y niñas aprendan, y a su vez se entretengan con las actividades propuestas, con la finalidad de

lograr un aprendizaje significativo y la adecuada gestión emocional en la etapa preescolar (Zambrano et al., 2020).

Para conseguir este objetivo se identificaron las emociones que se pueden evidenciar en el aula en niños y niñas de 3 a 5 años. Se desarrolló un dispositivo instruccional basado en la gamificación para dar soporte al aprendizaje de la gestión emocional en niños y niñas de 3 a 5 años. Finalmente se validó la propuesta basada en la gamificación para la gestión de las emociones por medio de revisión por pares.

Este documento se encuentra organizado de la siguiente manera, en el capítulo uno se abordó el marco teórico y el estado del arte que fundamentan esta investigación, en el capítulo dos se desarrolló una revisión para definir los materiales y métodos que se utilizarán para el cumplimiento de los objetivos, el tercer capítulo se enfocó en el desarrollo del recurso didáctico digital propuesto para dar soporte al aprendizaje de gestión emocional en niños y niñas de 3 a 5 años, en el capítulo cuatro se diseñó el recurso didáctico digital, en el capítulo cinco se redactaron las conclusiones y las recomendaciones para proyectos futuros.

Capítulo 1: Marco Teórico y Estado del Arte

Ante la notable expansión de las nuevas tecnologías en el mundo y en relación a su repercusión en la educación, se utiliza la gamificación como herramienta educativa en el nivel inicial para vincular y dar la importancia necesaria a las emociones y su influencia en el ámbito educativo. Se define la importancia de utilizar la gamificación como herramienta significativa en el manejo y control de emociones en el aula desde temprana edad (Licoa et al. 2023).

A continuación, se presentan investigaciones relacionadas con la gamificación y las emociones. Estas investigaciones han sido desarrolladas y estudiadas a nivel nacional y mundial. Para esto se realizó un análisis exhaustivo en la construcción del objeto de estudio; dichas investigaciones son relativas a los conceptos de gamificación y manejo de emociones en el nivel preescolar.

El estudio de Zambrano et al. (2020) es muy interesante ya que en él se propusieron estrategias de gamificación como Edmodo y Quizizz en la práctica pedagógica para propiciar el aprendizaje autorregulado en los estudiantes, con resultados significativos en los que muestran que el 91% de los docentes quieren implementar la gamificación, concluyendo que el uso de metodologías de gamificación ayudan al docente en los procesos de enseñanza-aprendizaje, al igual que un enfoque integral donde interactúen todos los actores educativos es fundamental además de la aplicación de técnicas para fomentar un adecuado manejo de las emociones desde temprana edad.

Por otra parte, Peñas et al. (2020) en su objetivo de conocer la influencia de la gamificación en los niños de educación inicial en entornos lúdicos, determinaron que se debe aprovechar la tecnología para generar experiencias positivas en el aprendizaje dentro de un entorno educativo al obtener recompensas y logros con la gamificación. De igual manera Aranda y Caldera (2018) definen que las experiencias de gamificación en las aulas son cada vez mayores y fomentan no sólo un interés más grande de los estudiantes por el aprendizaje, sino el desarrollo de habilidades socioemocionales, entendiendo que dentro del sistema educativo actual, es importante que se trabaje en el desarrollo de dichas habilidades y que una buena manera de hacerlo es mediante el empleo de aulas gamificadas.

Crear relación entre la gamificación y el estado de fluidez es el objetivo de Etxebeste y Santamaría, (2018) que en su estudio denominado "Gamificación, o el arte de convertir la enseñanza en juego. La importancia del estado de flujo para jugar" analizado a nivel mundial en base a sociedades científicas dedicadas a la psicopedagogía y a las nuevas tecnologías, muestran los resultados sobre conceptos de juego, creatividad, gamificación y estado de fluidez,

demostrando que para lograr descubrir el placer del aprendizaje se necesita una motivación y a su vez presentan resultados claros de cómo el estado de fluidez aporta al aprendizaje relevante.

Otro tema relacionado lo aborda Aguirre et al. (2020) en Ecuador con su artículo "Gamificación en la Educación Inicial" demostrando la importancia de la gamificación en la conducta, motivación, resultados académicos y retroalimentación que esta ofrece a los estudiantes. Partiendo de la observación y análisis de resultados a un grupo de 11 niños de educación inicial subnivel II, dando como resultado que el 87,5% de los niños responden satisfactoriamente a las actividades gamificadas, y posterior se efectuó una retroalimentación en la cual se obtuvo un 99,62% de respuestas correctas, llegando a la conclusión que los estudiantes presentan un cambio de actitud con el sistema de gamificación el cual favorece la adquisición de competencias, habilidades, destrezas y ámbitos reflejados en un buen rendimiento académico y emocional.

De igual manera en el trabajo "Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales" Aranda y Caldera, (2018) aplicado en México presentan un trabajo documental, que analiza la gamificación como una metodología activa de enseñanza que fomenta el desarrollo de habilidades socioemocionales. Obteniendo como resultados que las experiencias de gamificación en las aulas son cada vez mayores y fomentan no sólo un interés más grande de los estudiantes por el aprendizaje, sino el desarrollo de habilidades socioemocionales, concluyendo que, dentro del sistema educativo actual, es importante que se trabaje en el desarrollo de dichas habilidades y que una buena manera de hacerlo es mediante el empleo de aulas gamificadas.

También Licoa et al. (2023) en su artículo "Manejo y control de emociones en estudiantes de nivel inicial en Ecuador" nos hablan de su objetivo de analizar el manejo y control de emociones en estudiantes del nivel inicial mediante el manejo de conflictos, utilizando la metodología cuantitativa desde un enfoque descriptivo, empleando la técnica de entrevista, realizado a una muestra de 20 docentes pertenecientes a 5 instituciones. En los resultados más relevantes los docentes según los factores en la regulación emocional; dicen que frecuentemente la influencia de un 80% es el entorno escolar, un 90% la formación del docente y 100% la participación de la familia. A su vez nos habla que en un 100% la ayuda mutua mediante juego de roles y los juegos grupales son aplicables para solucionar conflictos en el manejo y control de emociones. Se concluyó que un enfoque integral donde interactúen todos los actores educativos es fundamental al igual que la aplicación de técnicas para fomentar un adecuado manejo de las emociones desde temprana edad.

En el artículo “Educación emocional en la práctica educativa del docente del nivel preescolar” Murillo y Gómez (2021) buscan comprender cómo se presenta la educación emocional del docente del nivel preescolar en su práctica educativa. Para cumplir con este objetivo se aplicó una metodología investigativa con un corte cualitativo, aplicado a cuatro docentes desde su realidad educativa. Para el desarrollo del proyecto de aplicaron entrevistas semiestructuradas y observaciones participantes. Como resultado del análisis se afirma que se evidencia en los docentes una sobrecarga alineada con el grado de control de sus emociones, por cuanto tienen que comprender el comportamiento de 30 o 40 estudiantes.

Otro artículo relevante que muestra la importancia de las TIC en la educación es de Astudillo et al. (2021) quienes en su artículo denominado “Las TIC en la educación infantil: una revisión sistemática de las políticas públicas de México y Costa Rica” nos describen como objetivo la importancia de analizar la integración de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la población infantil, aplicando una metodología que utiliza el análisis de contenido, enfatiza que las políticas públicas deben tener un seguimiento por parte de los gobiernos, procurando instituir un proceso de continuidad para obtener la seguridad de que estas se cumplan en todas sus dimensiones. Como resultado se muestra que los procesos educativos potenciadores de la tecnología en la niñez según las políticas públicas, como categoría consideran que la tecnología en la niñez implica una valoración de las habilidades que puedan lograr, tales como respeto, solidaridad, tolerancia hacia los otros, trabajo colaborativo, capacidad reflexiva, creatividad, y la autoexploración en su contacto con las tecnologías de información.

A su vez en el artículo propuesto por Simeón et al. (2021) denominado “Desarrollo y fortalecimiento de competencias emocionales en la educación infantil en Iberoamérica: una revisión sistemática”. El objetivo de este artículo es crear un análisis sobre el desarrollo y fortalecimiento de competencias emocionales en el ámbito de la educación inicial. Con base al análisis de revistas indexadas en las bases de datos entre el año 2010 al 2019. Los resultados respecto a la cantidad de publicaciones revisadas demuestran un carácter ascendente, donde España es el país con el mayor número de publicaciones sobre el tema. En conclusión, este artículo demuestran el alto grado de relación entre las competencias emocionales y la formación del estudiante junto con la labor docente.

Por tanto, entendemos la importancia de la gamificación en la educación por lo que se busca aplicar estrategias enfatizadas en las dinámicas, mecánicas y componentes; para que el estudiante se entretenga en la actividad propuesta y la ejecute de manera exitosa (Zambrano et al. 2020).

Desarrollo de la psicología infantil

La psicología del desarrollo infantil plantea que el aprendizaje de habilidades sociales se inicie desde las primeras interacciones entre un bebé y sus cuidadores. Durante los años preescolares se acelera el ritmo de aprendizaje del niño respecto de su mundo social, a través de un proceso de asimilación de normas, reglas y costumbres que corresponden a su cultura, lo cual permite que desarrollen una interpretación del mundo y un concepto sobre sí mismos (Guevara et al., 2020).

Los niños de etapa preescolar inician la comprensión de sus propias emociones y las de otros, esto permite que autorregulen su comportamiento y eviten arranques de conducta emocional, al ser conscientes de las consecuencias que pueden provocar sus acciones. Este desarrollo cognoscitivo y emocional se asocia con la aparición de conductas prosociales que, a su vez, repercuten en comentarios positivos por parte de las personas del entorno, propiciando sentimientos y emociones positivas (Guevara et al., 2020).

Por eso la relación existente entre emociones y creatividad y su valiosa contribución para la resolución pacífica de conflictos es fundamental en el camino hacia el desarrollo de una auténtica pedagogía de convivencia democrática. La etapa infantil es un periodo óptimo para promover el desarrollo emocional de los niños y niñas, ya que las emociones están presentes en la vida de los seres humanos desde que nacen e intervienen en todos los procesos evolutivos, como en el desarrollo de la personalidad y en la interacción social, siendo las edades tempranas las que definan estas particularidades de los seres humanos a futuro (Guichot, 2018).

Por lo cual se inicia analizando la propuesta del currículo nacional del nivel inicial del Ministerio de Educación, en el que habla de la metodología de juego-trabajo; la misma que organiza diferentes espacios denominados “rincones” en donde los niños y niñas pueden jugar y realizar diferentes actividades, brindándoles de esta manera una auténtica oportunidad de aprender jugando. Frente a la misma se analiza la visión en relación a la propuesta del manejo de emociones, en la que únicamente se propone dentro de los objetivos del subnivel inicial II desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión de ideas, pensamientos, emociones y experiencias como medio de interacción (Ministerio de Educación, 2014).

Al analizar el currículo se presta mayor atención a la propuesta del ministerio al hablar de los “rincones de juego” los mismos que se pueden incorporar y trabajar también haciendo uso de las TIC, en este caso principalmente se amplía el concepto de gamificación el mismo que se define como una estrategia que busca aplicar técnicas de juego para lograr la resolución de problemas que se encuentran presentes en la cotidianidad (Lorenzo et al., 2023).

Se argumenta que una educación divertida llena de descubrimientos relacionados con motivaciones, juegos y a su vez vinculada con las emociones permitirán que los niños y niñas logren un desarrollo integral. La educación emocional promoverá las diferentes competencias emocionales y facilitará las interacciones sociales para que los estudiantes sean individuos críticos capaces de cuestionarse al cumplir metas no solo académicas sino también sociales que propicien una adecuada salud mental y bienestar personal (Murillo y Gómez, 2021).

Fundamentaciones Teóricas

Es por esto que se aborda la importancia de proponer estrategias educativas que le den importancia y validez a la gestión emocional por medio de la implementación de nuevas tecnologías, ya que es necesario que podamos ver estas tecnologías (TAC) como posibilidades y oportunidades para motivar a los estudiantes permitiendo que la interacción entre docentes y estudiantes sea positiva y se logre un aprendizaje aumentado, guiado por la curiosidad (Velasco, 2017).

Asimismo, debido a la incorporación de las TAC en la etapa preescolar, se habla de las teorías desde donde surge este planteamiento; Piaget y Vygotsky hablan de aprovechar el juego digital como estrategia de aprendizaje dentro de la teoría del constructivismo, a su vez plantea al docente como el “andamiaje” fundamental para la consolidación de este aprendizaje (Astudillo et al., 2021). Siendo el andamiaje al aprendizaje progresivo, que va desde lo más simple a lo más complejo en los componentes cognitivo, procedimental y actitudinal. Es por esto que la importancia de las TAC y su uso promueven la motivación en los niños y niñas y maximizan su experiencia de aprendizaje.

Es el constructivismo el que se promueve al usar la gamificación como estrategia de enseñanza, ya que en la educación inicial, el aprendizaje por medio de juegos promueve los procesos de construcción del conocimiento, además de la adquisición de actitudes positivas en el desarrollo de las destrezas escolares (Zambrano et al., 2022). Desde la mirada de la teoría constructivista, el aprendizaje también se mide por la influencia que ejerce el contexto sociocultural en el que se desenvuelve, el cual permite construir, generar y ajustar las ideas y pensamientos que son motivados e influenciados por dicho contexto (Losada y Peña, 2022).

De forma complementaria, se habla del enfoque autónomo, el cual habla de beneficios como el desarrollo de la creatividad y la consolidación de un vínculo estrecho con el propio aprendizaje del estudiante, incrementando la responsabilidad y disciplina. De igual forma, el aprendizaje autónomo diferencia los ritmos de aprendizaje de cada individuo, promoviendo la construcción de su propio conocimiento al ritmo que él lo requiera, generando una mayor motivación y un mayor compromiso en las tareas asignadas.

Promoviendo de esta manera un espacio pedagógico que posibilita la configuración de un entorno amigable enfocado en el aprendizaje autónomo y la construcción de conocimientos, en donde la motivación y la didáctica son factores que contribuyen al acercamiento del conocimiento de los estudiantes (Losada y Peña, 2022).

Sin embargo, las experiencias gamificadas podrían generar confusión al pensar que la base teórica fundamental de la gamificación es el conductismo, que si bien es cierto, utiliza refuerzos positivos y negativos dentro de su teoría, y estos refuerzos considerados como recompensas o premios pueden ser similares a la relación estímulo respuesta propuesta por Watson, sin embargo además de esto los estudiantes generan un aprendizaje a través de la motivación, lo cual genera una experiencia progresiva, permitiendo que los estudiantes encuentren una mayor motivación al lograr un objetivo, fortaleciendo el aprendizaje y a su vez la toma de decisiones, las mismas que requieren pensar y analizar previamente la situación.

Para crear experiencias gamificadas es necesario hablar y entender las aportaciones del cognitivismo, tanto de Bandura como de Piaget, quienes proponen como base principal la motivación, ya que para generar un sistema que aumente la motivación, es necesario ser conscientes de los beneficios que proporcionan los juegos educativos (Aranda y Caldera, 2018).

Definimos entonces que la gamificación engloba varias corrientes teóricas de aprendizaje, que tienen como objetivo fortalecer los niveles de aprendizaje y principalmente velar por la correcta y adecuada adquisición de conocimientos.

Es entonces que la gamificación como estrategia está relacionada con los niños y niñas ya que ellos se encuentran inmersos en la tecnología puesto que fueron y son educados en ambientes tecnológicos. Y como consecuencia de esto no se puede satanizar a las nuevas tecnologías, creyendo que son negativas para la educación, principalmente para el nivel preescolar, ya que al ser consecuentes vivimos inmersos en un mundo tecnológico, sin embargo la interrelación que podemos lograr entre estas tecnologías y las nuevas pedagogías pueden crear un vínculo positivo con el único objetivo de educar y potenciar el desarrollo integral de nuestros niños y niñas.

La gamificación permite entonces atender estas necesidades emocionales y ritmos de aprendizaje que se evidencian en el aula mediante dinámicas, mecánicas y componentes de la misma, lo cual permite que el usuario aprenda y a su vez se entretenga en las actividades propuestas (Zambrano et al., 2020).

Sin embargo, la gamificación no consiste meramente en crear un juego y dejar que los niños lo utilicen y desvincularse de su aprendizaje, sino en utilizar los elementos o componentes

que poseen los juegos, estos pueden estar intrínsecos en varias actividades, pero el criterio del docente es fundamental para que las actividades gamificadas cumplan con su objetivo y permitan que los estudiantes adquieran un mejor aprendizaje, con mayor facilidad, motivación y participación (Zambrano et al., 2022).

Tecnologías en la Etapa Preescolar

La educación se ha visto inmersa en diferentes cambios sociales y tecnológicos que han impactado en el proceso de enseñanza aprendizaje, hubo un cambio total dentro de los centros de trabajo ya que se presentó la necesidad de transformar las prácticas educativas de ser presenciales convertirlas en aulas virtuales, lo cual obligó a una actualización en relación al uso de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) y las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento) en las diferentes herramientas digitales o plataformas como Google Meet, WhatsApp, Google Classroom, que nos pudieran apoyar a facilitar las prácticas y sobre todo tener el acercamiento con los alumnos y brindarles el servicio educativo que es recibir una buena educación (Juárez Jorge et al., 2023).

Si bien es cierto las TAC como medio para llevar a cabo los procesos educativos ha sido un tema que se estudia ya por algún tiempo desde diversos contextos académicos y al analizar sus ventajas y desventajas, resulta importante tomar en cuenta que debido a la crisis sanitaria COVID-19, se optó por el uso de estas herramientas tecnológicas en la educación. La educación preescolar estuvo sumergida también en esta realidad; puesto que permitió enriquecer los ambientes de aprendizaje por medio del uso de diversos dispositivos como elemento motivador de los intereses y participación de los estudiantes, ya que podían avanzar por sus propias capacidades e interactuar con otros para colaborar y aprender usando las tecnologías como mediadoras. Las TAC van más allá de aprender a utilizar las TIC y nos permiten explorar estas herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento (Velasco, 2017).

En los últimos años se ha podido observar un rápido crecimiento de la tecnología dentro del ámbito educativo, especialmente en la primera infancia ya que las TAC mejoran la calidad de la educación y han evolucionado con el tiempo y funcionan incluso como herramientas psicológicas implicadas en la enseñanza y el aprendizaje de los niños y niñas (Pira et al., 2019), mostrando la necesidad de prestar mayor atención al desarrollo de enfoques pedagógicos innovadores para lograr una mejor educación (Lamrani et al., 2018).

La importancia de tomar en cuenta las relaciones socioemocionales en los niños y niñas en preescolar demuestra que la gestión de las emociones es un factor importante para lograr un

éxito en el ámbito académico y social (Aranda y Caldera, 2018). Las capacidades para autorregular, discriminar y utilizar los propios estados emocionales no solo se encuentran desarrollados dentro del campo de la psicología, sino se desarrollan también en el campo educativo (Simeón et al., 2021).

A su vez, en los últimos años se ha podido observar un rápido e inesperado crecimiento de la tecnología en relación con la educación, lo cual ha permitido fortalecer el interés en nuevas metodologías del aprendizaje y los recursos que se requieren para generar un compromiso y motivación en los estudiantes (Swacha, 2021). Una de ellas es la gamificación.

Capítulo 2: Metodología

La metodología utilizada para este proyecto tiene un enfoque cualitativo con un alcance interpretativo, entendiendo a la misma como multimetódica, naturalista e interpretativa, la cual se enfoca en los significados, experiencias y situaciones que le dan las personas (Cortázar, 2019).

Tomando en cuenta también que esta investigación en la educación es flexible, sistemática y crítica en relación a las formas de comportamiento de los estudiantes (Cerrón, 2019). Por tanto este estudio permitió interpretar y analizar las emociones más frecuentes en el aula de clases. En cuanto al diseño y ejecución del recurso digital propuesto, se basó en el diseño instruccional que se ocupa de planear, preparar y diseñar sistemáticamente para crear recursos significativos (Cordero, 2018). En este caso la creación del diseño de una interfaz gráfica enfocada en el diseño centrado en el usuario (UCD por sus siglas en inglés) permitió a los niños y niñas gestionar y manejar sus emociones de manera efectiva.

Para validar los resultados se aplicó la revisión por pares o peer review la misma que es definida como la revisión entre personas o compañeros que se encuentran en la misma formación independientemente de su trayectoria y conocimientos previos, creando espacios de diálogo, en la que los pares se proporcionan un feedback o retroalimentación, siendo esta una técnica de aprendizaje cooperativo (Boillos, 2021).

Para llevar a cabo este proceso y de manera eficaz, se planteó una organización por fases, las mismas que guiaron el proyecto para un desarrollo e implementación eficaz que cumplió con los objetivos planteados inicialmente. Se aplicaron y analizaron los datos de los instrumentos aplicados obteniendo resultados relevantes que son de gran importancia para futuras investigaciones.

Este estudio se desarrolla en tres fases:

Fase 1: Identificación de las emociones que se pueden evidenciar en el aula en niños y niñas de 3 a 5 años.

En esta fase se aplicaron entrevistas semiestructuradas a las docentes y observaciones áulicas participantes en las aulas de clase mediante categorías de análisis.

La entrevista semiestructurada, según Piza et al. (2019) permite que el investigador formule, defina el orden y el contenido de las preguntas, incluso puede agregar otras preguntas si así lo decidiera; por esta razón se aplicó la misma a docentes del nivel inicial en horarios rotativos en horas libres de las docentes con un guión de entrevista semiestructurada en la oficina del Departamento de Consejería Estudiantil.

De acuerdo a Piza et al. (2019), la observación no solo es una contemplación, ya que la misma sirve para comprender procesos, vínculos entre las personas e identificar problemas, a su vez obtiene un registro del comportamiento de los observados en el momento en que sucede. Esta observación se realizó en horas de clase en la asignatura de “Proyectos”, con los niños y niñas de la clase de Prekinder “A” enfocada en la observación participante. Por último, Rueda et al. (2023) afirma que el análisis de datos por categorías en una investigación cualitativa necesita desarrollar tres fases: la reducción de datos, el análisis descriptivo y la interpretación por parte del investigador. Por lo que en esta investigación se analizaron los datos mediante tres categorías de análisis, siendo la primera las emociones más frecuentes, la segunda la regulación de las emociones y la tercera la gestión de las mismas.

Entrevistas semiestructuradas: Se diseñó un cuestionario con varias preguntas, por cada docente se llenó dicho cuestionario, luego se tabularon los datos y se obtuvieron resultados importantes.

Análisis de datos: Por medio de post its, se agruparon datos de la información previamente recolectada, en base a este análisis se logró definir los puntos de partida para el posterior desarrollo del dispositivo instruccional.

Consentimiento informado: Se procedió a desarrollar una propuesta de consentimiento informado para cada padre de familia de la institución para tener los permisos necesarios y poder desarrollar las observaciones participantes con los estudiantes.

Observaciones Participantes: Se logró desarrollar las observaciones participantes de manera satisfactoria, en algunos casos por disposiciones institucionales no se cumplió con el tiempo establecido de una hora clase por cada observación, sin embargo, se pudo recopilar información importante para posteriormente diseñar el dispositivo instruccional. Estas observaciones fueron desarrolladas en base a las siguientes categorías de análisis:

Expresión corporal: Gestos, posturas y movimientos que indican estados emocionales.

Interacciones Sociales: Interacción entre pares y con las docentes. Relación, cooperación, comunicación. Como las docentes responden a las emociones de los niños y niñas y como esto aporta a la dinámica del aula.

Participación de actividades: Observar el involucramiento de los niños en las diferentes actividades, como juegos, juegos de roles, actividades artísticas, lectura de cuentos, etc. Qué emociones se observan en las diferentes actividades y cómo influyen en la participación y desempeño de cada estudiante.

Regulación emocional: Cómo los niños responden emocionalmente a situaciones específicas. Esto puede incluir técnicas de respiración, autocontrol, distracción, apoyo social, etc. Las docentes apoyan en el desarrollo de habilidades de regulación emocional.

Reacciones a situaciones específicas: Cómo reaccionan los niños emocionalmente a situaciones como conflictos entre compañeros, cambios de rutina, éxito o fracaso, etc.

Contexto y ambiente en el aula: Cómo afecta la disposición del espacio, los materiales disponibles, organización del tiempo, como influye el clima emocional general en el aula.

Fase 2: Desarrollo de un dispositivo instruccional basado en la gamificación para la gestión de las emociones en niños y niñas de 3 a 5 años.

En cuanto al desarrollo del dispositivo instruccional propuesto, este se basó en planear, preparar y diseñar sistemáticamente la creación de recursos significativos mediante el diseño instruccional (ADDIE). El mismo consistió en las siguientes etapas: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación, el cual es utilizado para diseñar ambientes virtuales de aprendizaje (Losada y Peña, 2022). El cual está enfocado en el diseño de una interfaz gráfica, definida como un grupo de estrategias utilizadas para crear experiencias más efectivas y atractivas que pueden permitir un acertado manejo y gestión de emociones (Cordero, 2018).

Luego de los resultados de la fase 1 en donde se analizó el manejo de las emociones en el aula de clases junto con los docentes y estudiantes, se planteó el desarrollo de un dispositivo instruccional que cumpla con todos los requisitos para lograr la adecuada gestión de emociones en los niños y niñas. Este dispositivo instruccional se diseñó y desarrolló mediante la plataforma “Justinmind”, entendiendo que la interfaz gráfica es una serie de métodos, estrategias, actividades y recursos para formar un recurso didáctico digital que muestra las condiciones para el despliegue y comunicación en el ámbito educativo (Cordero, 2018).

Análisis/Población: Se inició con el análisis de necesidades, tareas para posteriormente aplicarlo al desarrollar un moodboard y un mapa de actores.

Análisis de homólogos/tendencias: Se analizaron propuestas pedagógicas enfocadas en la enseñanza de la gestión emocional en niños y niñas, obteniendo datos importantes, analizando cromática, recursos, mecánicas de juego, estructura y línea gráfica.

Matriz fase de definición: Esta matriz nos permitió descubrir y describir puntos imprescindibles para un posterior desarrollo efectivo del dispositivo instruccional. En esta etapa se analizaron criterios generales, emocionales, prácticos y de experiencia de usuario.

Inicio: Se definió en base a la información obtenida un “person design” describiendo las características de nuestro target, definiéndolo y permitiendo tener una ruta clara para la etapa de diseño, junto con esto se creó un mapa de empatía y una matriz de motivaciones.

Proceso de diseño: Se inició con el proceso de ideación para posteriormente crear una matriz de selección en donde se escogió la idea más apropiada, para luego por medio del storytelling crear un guión pedagógico y un guión de contenido que permitió dirigir de manera efectiva el proceso de diseño, teniendo en cuenta que el guión de contenido cumplió con todas las tareas que se desarrollan dentro del RDD, mientras que el guión pedagógico se enfocó en los procesos meramente educativos, al cumplir con las destrezas pedagógicas solicitadas por el currículo nacional.

Diseño Multimedia: Se inició con el diseño de la arquitectura de la información con una estructura adecuada y acorde a la información obtenida en la primera fase, luego se creó el guión multimedia con el uso y aplicación de wireframes en la plataforma “Justinmind”, finalmente el diseño del recurso didáctico digital se desarrolló en la plataforma Figma, la misma que permitió crear un prototipo de navegabilidad para el desarrollo de la última fase.

Fase 3: Validación de la propuesta basada en la gamificación para la enseñanza de la gestión y manejo de las emociones por medio de la revisión por pares.

Para esta fase se aplicó la validación por medio de la revisión por pares o peer review la misma que es definida como la revisión entre personas o compañeros que se encuentran en la misma formación, independientemente de su trayectoria y conocimientos previos, creando espacios de diálogo, en la que los pares se proporcionan un feedback o retroalimentación que permite adoptar una actitud más crítica para dar opiniones de modificaciones (Boillos, 2021).

La validación por pares fue de gran ayuda y aporte para tener una perspectiva más clara y objetiva con base en la fundamentación de este proyecto el mismo que tiene como objetivo dar soporte en el aprendizaje de la gestión emocional de niños y niñas de 3 a 5 años. Esta validación permitió aportar de manera crítica y con una retroalimentación significativa.

Perfiles de pares seleccionados: Para este proyecto se seleccionaron expertos en el área de pedagogía y psicología, los mismos que desde su perspectiva y conocimientos previos permitieron crear un espacio de diálogo para emitir observaciones y comentarios que aporten al desarrollo de futuras investigaciones, teniendo en cuenta que la inclusión con pares de diferentes especializaciones, enfocadas en el mismo contexto investigativo fue de gran ayuda y aporte para tener un proceso de validación más enriquecedor y consciente con los objetivos planteados inicialmente.

Capítulo 3: Desarrollo del recurso didáctico digital

Al iniciar con el desarrollo del recurso didáctico digital se tomaron varias consideraciones, ya que como objetivo inicial el proyecto debe cumplir como soporte en el aprendizaje de emociones en niños y niñas de 3 a 5 años, y para esto se inició con el primer objetivo el mismo que consiste en identificar las emociones que se evidencian en las aulas de clase.

Para definir el público objetivo, se analizó la problemática y los objetivos de este proyecto de titulación, obteniendo como resultado que nuestra población será de niños y niñas de 3 a 5 años de edad, en este caso como muestra se desarrollará el proyecto con 67 niños y niñas de estas edades que pertenecen a la Unidad Educativa Santana Campus Ciudad de los Niños.

Para lograr un mayor acercamiento a nuestra población se desarrolló un “*Person Design*” definido como la creación de un arquetipo de usuarios para apoyar el desarrollo de una solución en beneficio de los objetivos planteados del proyecto de investigación; el mismo que nos permitió conocer más a nuestros usuarios definiendo sus gustos, preferencias, estados emocionales y sus motivaciones.

Figura 1

Person Design



Nota. Person Design. Fuente: Autor.

Instrumentos y Técnicas de Recolección de Datos

- Guión de entrevista semiestructurada para los docentes: Es un formato, en el que el entrevistador realiza una guía con base a preguntas específicas relacionadas con nuestro objeto de estudio (Piza et al., 2019).
- Observación participante de clases con los niños y niñas del pre kinder “A y B” primeros EGB “A,B y C” de la Unidad Educativa Santana campus ciudad de los niños: La observación participante, también conocida como observación directa, es cuando el investigador forma parte del grupo al que se está observando asumiendo los comportamientos de todo el grupo (Piza et al., 2019).
- Generación de categorías de análisis: Para conocer la realidad que se perciben en los niños y niñas en relación con sus emociones se analizan los datos basándose en tres categorías: las emociones más frecuentes, la regulación de las emociones y la gestión de las mismas. Según Rueda et al. (2023) las categorías de análisis no pretenden mostrar resultados, sino el proceso seguido para describir el objeto de estudio.
- Revisión por pares, analizado por los docentes presentes en la realidad de los niños y niñas del nivel inicial de la unidad educativa Santana, mediante el uso de un cuestionario de preguntas enfocado en el desarrollo de la investigación y el diseño de la interfaz gráfica. Se entiende esta técnica como la revisión entre personas que se encuentran en la misma formación, independientemente de sus conocimientos previos (Boillos, 2021).

Consideraciones éticas de la investigación

Políticas de Privacidad: La ley de protección de datos y reglamento del Ecuador tiene como objetivo regular, prever y desarrollar principios y obligaciones para garantizar el ejercicio del derecho a la protección de datos personales, que incluye el acceso y decisión sobre información y datos; y su protección.

Teniendo en cuenta este particular y en base a la información obtenida y como requisito para hacer un buen uso y a su vez el uso adecuado de los datos e información personal de los niños y niñas de preescolar se contempla que el consentimiento: Es la manifestación de la voluntad:

- libre (sin presión)
- específica (sobre medios y finales del tratamiento),

- informada (transparente)
- inequívoca (que no queden dudas del alcance de lo autorizado)

Por la que el titular de los datos personales autoriza al responsable del tratamiento a procesarlos. Puede revocarse en cualquier momento sin justificación, el responsable debe establecer mecanismos sencillos para este trámite.

Para esto se desarrollaron consentimientos informados para cada uno de los padres de familia los mismos que tuvieron especificaciones del uso de datos de los niños y niñas descritos de la siguiente manera:

Fase de definición

Con la información obtenida de las entrevistas semiestructuradas y las observaciones áulicas participantes por medio de categorías de análisis se procedió a guiar de manera efectiva el posible diseño del recurso, teniendo en cuenta factores externos, el uso de recursos y la aceptación y apoyo por parte de los padres de familia, siendo así como el diseño podrá cumplir con los objetivos planteados del proyecto.

Figura 2

Interpretación entrevistas semiestructuradas



Nota. Comentarios relevantes para la investigación. Fuente: Autor.

Figura 3*Categorías de análisis*

Nota. Definición de las seis categorías de análisis. Fuente: Autor.

Posterior a la interpretación de entrevistas en este proceso se aplicó la fase de definición para tener claro y visualizar la mejor viabilidad del proyecto para la ejecución efectiva en el proceso de diseño.

Para este proceso se analizaron detalles en función de una matriz de la fase de definición en la cual se describieron algunos criterios relevantes dentro del proceso de desarrollo, para lo cual se segmentaron según necesidades específicas en base al dispositivo instruccional y guiados de los objetivos planteados inicialmente dentro del proyecto. Inicialmente se partió con criterios generales, los mismos que buscan enfocarse de manera global en el proceso de diseño del recurso, a su vez se definieron criterios emocionales y prácticos, ya que estos serían indispensables para correlacionar la información obtenida, la revisión literaria y los procesos tanto de observaciones como de entrevistas con el desarrollo del diseño del dispositivo instruccional. Finalmente se definieron criterios de experiencia de usuario, ya que al ser una aplicación móvil, esta tendría que cumplir tanto con la experiencia del usuario, al lograr

conectarse de manera positiva con el dispositivo instruccional y lograr cumplir con los objetivos por medio de tareas guiadas que sean fáciles de acceder, usar y navegar. Sin dejar de lado la interfaz de usuario, la misma que cumpliría con la parte de los criterios emocionales antes mencionados.

Figura 4

Matriz de la fase de definición

MATRIZ DE LA FASE DE DEFINICIÓN	
PUNTOS CLAVE DE HERRAMIENTAS DE DEFINICIÓN	DESCRIPCIÓN/CONTENIDO
CRITERIOS GENERALES	
Necesidades y objetivos de aprendizaje del usuario	Como necesidades del usuario definimos la exploración, el descubrimiento, la autoexpresión, curiosidad, independencia, autonomía y atención. Como objetivos jugar, divertirse, conocer y aprender cosas nuevas, ser creativo, relacionarse con los demás, comunicarse y expresarse.
Habilidades y conocimientos previos que posee el usuario.	Habilidades motrices tanto finas como gruesas, expresión corporal, habilidades sociales, de comunicación y conocimientos sobre el mundo, la indagación, exploración, la creatividad y la imaginación.
Barreras y facilitadores para el aprendizaje.	Barreras: Falta de comunicación, de apertura para escuchar a los niños y niñas, falta de reconocimiento y validación de sus actos y emociones, ambiente inseguro, dinámica familiar, ansiedad, regulación emocional. Facilitadores: Trabajo colaborativo, en equipo, empatía, juego de roles, juegos motrices, ambiente seguro y confiable.
Recursos y capacidades disponibles para el desarrollo del RDD.	Recursos multimedia, dispositivos electrónicos como computadoras y televisores, simuladores de juegos.
Restricciones y oportunidades del entorno educativo.	Restricciones: el acceso a la tecnología ya que supone no ser beneficioso el uso de la misma en el nivel preescolar por la edad, el acceso a la sala de tecnología cuenta con horarios específicos. Oportunidades: El bosque de la escuela, la oportunidad de interactuar con otras clases, la facilidad de acceso a las televisiones de todas las aulas.
CRITERIOS EMOCIONALES	
Emociones y sentimientos del usuario frente a los procesos de aprendizaje.	Curiosidad, ya que el presentar nuevas cosas muestran un gran interés por explorar y descubrir más cosas nuevas. Entusiasmo, al experimentar nuevas cosas, crear nuevas formas o probar nuevos materiales y texturas. Frustración, cuando quieren ser los primeros y no lo logran o cuando quieren ganar en algún juego, siendo algo competitivos.
Relación entre las experiencias personales del usuario y sus necesidades educativas.	El desarrollo socioemocional, la motivación, los estilos de aprendizaje entre otros. Especialmente siempre se tiene una intención pedagógica para cumplir con las necesidades educativas y estas se conectan con la exploración y observación especialmente en los insectos y sus características.
Reconocer cómo las emociones del usuario afectan su motivación y participación en el proceso de aprendizaje.	En esta edad los niños están aprendiendo a comprender y regular sus emociones. En todo momento en la escuela las emociones son cruciales para el aprendizaje de los alumnos, cuando por ejemplo extrañan a la mamá, no se sienten seguros y ya se rompe la conexión con el aprendizaje, creando una brecha real de lo que sienten y piensan los niños con su proceso de aprendizaje.
CRITERIOS PRÁCTICOS	
Habilidades técnicas y conocimientos previos del usuario que influirán en la adopción del RDD.	Uso de dispositivos táctiles, manipulación de controles y botones, uso de herramientas digitales básicas, uso de aplicaciones de creatividad que sirven para dibujar o pintar.
Recursos tangibles e intangibles disponibles para el usuario que pueden apoyar o limitar el aprendizaje.	Dispositivos electrónicos, televisiones, cuentos interactivos, material audiovisual, plataformas digitales, soporte y orientación, apoyo a todos los actores educativos, materiales didácticos, guías de aprendizaje.
Delimitación de las barreras físicas, cognitivas y tecnológicas que el usuario podría enfrentar.	Uso de dispositivos táctiles, manipulación de controles y botones, uso de herramientas digitales básicas, uso de aplicaciones de creatividad que sirven para dibujar o pintar.
CRITERIOS DE EXPERIENCIA DE USUARIO	
Facilidad de uso y accesibilidad del RDD desde la perspectiva del usuario	Que la interfaz de usuario sea sencilla pero muy atractiva y llamativa, que la navegación sea muy intuitiva y fácil de comprender, que pueda crear propios personajes, tener un feedback inmediato y poder solucionarlo enseguida, contar siempre con asistencia y soporte de ser necesaria la ayuda.
Cómo el RDD puede mejorar la experiencia educativa del usuario en términos de engagement y retención.	Que sea divertido, llamativo, lleno de colores inmersivo, con botones grandes para poder observar, con ideas de exploración y conexión, con vínculo hacia un interés específico como los insectos por ejemplo.

Nota. Criterios y puntos clave de herramientas de definición. Fuente: Autor.

En los resultados obtenidos se pudo analizar y definir las emociones que se evidencian con mayor frecuencia en los estudiantes; siendo las emociones más predominantes la alegría, el miedo, el enojo, la tristeza y la calma. Si bien se evidenciaron otras emociones, sin embargo las mismas estaban ligadas a otras habilidades, tanto de convivencia como de autonomía, por esta razón no se añadieron en este proceso.

Figura 5

Observaciones participantes



Nota. Sesión 1 Prekinder A. Fuente: Autor.

Figura 6

Observaciones participantes



Nota. Sesión 2 Prekinder B. Fuente: Autor.

Estas emociones se identificaron a través de los instrumentos aplicados en clases, y de igual manera se analizaron según indicadores en expresiones faciales y corporales, tonos de voz y descripciones verbales.

Con base en esta información y después de un análisis de la información obtenida y la ejecución de la matriz de definición se procede al diseño del dispositivo instruccional basado en planear, preparar y diseñar sistemáticamente la creación de un recurso didáctico digital mediante el diseño instruccional (ADDIE).

Capítulo 4: Diseño del recurso didáctico digital

Para iniciar con este proceso analizamos las necesidades que surgen para el desarrollo de este proyecto, las cuales buscan guiar un adecuado proceso para cumplir con los objetivos planteados. Se diseña un recurso didáctico digital basado en la gamificación para dar soporte al aprendizaje en la gestión emocional de niños y niñas de 3 a 5 años. Teniendo en cuenta que el desarrollo del dispositivo instruccional cumple con las siguientes etapas: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación, el cual es utilizado para diseñar ambientes virtuales de aprendizaje (Losada y Peña, 2022).

Análisis

Figura 7

Análisis de necesidades

ANÁLISIS DE NECESIDADES		
Contenidos	Descripción	Cómo Analizar
Identificación del Problema	Gestionar positivamente las emociones, poder manejarlas y enfrentarlas en diversas situaciones.	Observación directa por parte de las docentes tutoras del nivel inicial I, II y Primero de básica
Objetivos de Aprendizaje, mirarlo desde que necesitan aprender los estudiantes.	Enseñar a los estudiantes a que puedan gestionar sus emociones de manera positiva.	Revisión documental
Investigación de Información Relevante	Dar mayor importancia a la dinámica familiar. Trabajar conjuntamente con el DECE. Manejo de reglas y de frustraciones.	Entrevistas a docentes tutoras del nivel inicial I, II y Primero de básica.
Habilidades y Conocimientos Necesarios	Manejar sus emociones de manera positiva frente a situaciones de enojo, alegría, miedo, tristeza, etc.	Observación directa por parte de las docentes tutoras del nivel inicial I, II y Primero de básica
Análisis de las Barreras	La falta de inmersión de los estudiantes por sentirse seguros al saber como gestionar las emociones.	Retroalimentaciones previas.
Recursos y Materiales	Docentes tutoras, estudiantes, computadoras, internet.	Disponibilidad de recursos

Nota. Contenidos, descripción y como analizar. Fuente: Autor.

Con los resultados obtenidos del proceso de recolección de datos y del análisis de datos, creamos un “*moodboard*” el mismo que es definido como una herramienta que se utiliza para recopilar inspiración, comunicar un concepto y decidir la dirección de una idea o producto.

En este caso fue de gran ayuda para conocer un gusto en común entre niños y niñas, evitando solo direccionar hacia un género, nos permitió encontrar el propósito y la idea que podría guiar este proyecto. Dentro del moodboard se analizaron características especiales que permitan tener un camino claro hacia dónde quiere enfocar este proyecto, incluso el desarrollo

de este moodboard permitió definir la paleta de colores, las preferencias, los intereses, propósitos, desafíos y habilidades de nuestro público objetivo.

Es este caso también se pudieron apreciar detalles que se pueden incluir dentro de la idea del proyecto, permitiendo de esta manera lograr una mayor amplitud para el posterior proceso de ideación.

Figura 8

Moodboard

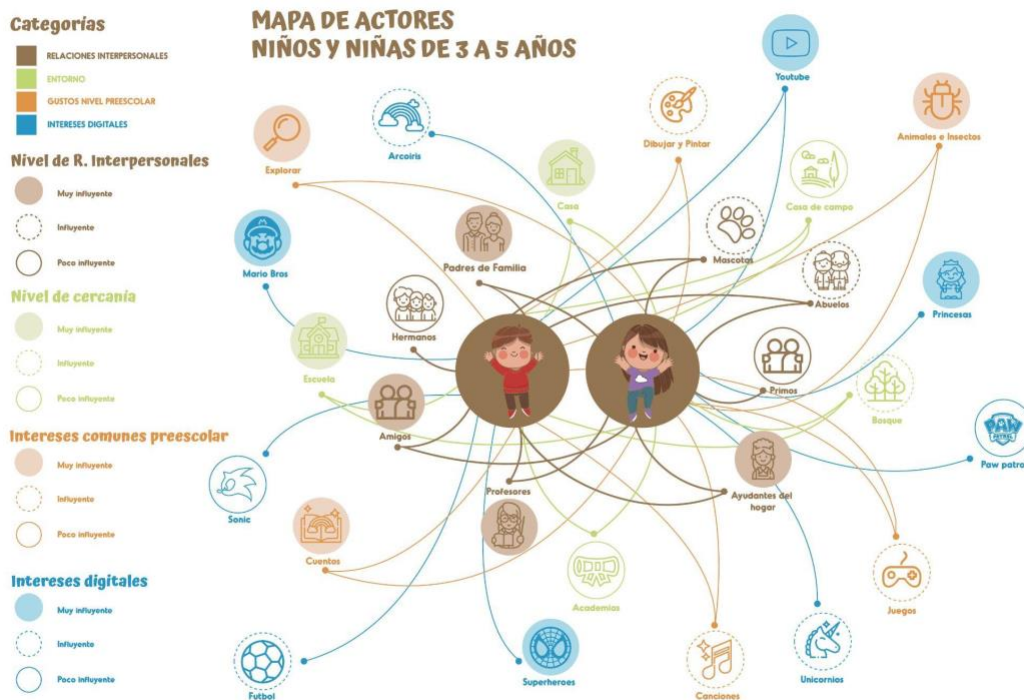


Nota. Información visual relevante. Fuente: Autor.

A su vez se desarrolló un mapa de actores, el mismo que permitió definir a todas las personas que influyen directamente en el aprendizaje de los niños y niñas, es decir todos los

actores educativos que son parte y aportan de manera directa en el aprendizaje de los estudiantes. La educación no solo se evidencia o se imparte en el aula de clase, se trabaja de manera colaborativa en casa, escuela y de manera autónoma, ya que los niños en esta etapa necesitan y requieren de un acompañamiento para guiar sus procesos educativos. A su vez en este mapa se logra la definición de gustos y preferencias de los niños y niñas, sus intereses individuales y grupales.

Figura 9
Mapa de actores



Nota. Actores educativos que interfieren en la educación de niños y niñas. Fuente: Autor.

Posteriormente se analizaron algunas tendencias que proponen proyectos enfocados en la gamificación, en la gestión emocional y la educación. Esto ayuda a tener una referencia más clara, siendo una guía para lograr mayor efectividad en el diseño del RDD, utilizando estas tendencias como propuestas que tienen como objetivo aportar en la enseñanza aprendizaje dando la importancia necesaria a los aspectos emocionales, vinculando las mismas con estrategias educativas y experiencias de usuario.

Figura 10

Análisis de tendencias


Diseñar un recurso didáctico digital basado en la gamificación para dar soporte al aprendizaje en la gestión de las emociones en niños de 3 a 5 años.		
ANÁLISIS DE TENDENCIAS		
Herramienta, plataforma, aplicación o medio digital	DESCRIPCIÓN/CONTENIDO	RELACIÓN CON EL TEMA DE TESIS
https://www.palabrasaladas.com/di_lo_que_sientes/fichas_de_actividades.html	Esta página constituye un diccionario de emociones, en el que cada emoción cuenta con hojas de trabajo relacionados a la emoción que se escoge.	Se relaciona con el tema de tesis en cuanto al tema emocional, sin embargo no está dirigido para niños de preescolar.
https://www.smilingmind.com.au/our-kids-count	Ofrece programas de meditación y mindfulness adaptados a diferentes edades, incluido el preescolar, para ayudar a los niños a calmarse, centrarse y manejar sus emociones.	Me parece que involucra el tema de manejar las emociones por medio de la meditación, sin embargo en el nivel preescolar no es tan fácil que los pequeños controlen su cuerpo.
https://www.calm.com/apps/kids	Esta aplicación proporciona actividades de respiración, meditaciones guiadas y historias calmantes diseñadas específicamente para niños pequeños.	Es una idea grandiosa, sin embargo necesita la guía o acompañamiento de los padres o docentes en el momento que ocurre la emoción.
https://apps.apple.com/us/app/mood-meter/id391278676	Ayuda a los niños a identificar y expresar sus emociones utilizando un medidor de humor interactivo que les permite seleccionar y etiquetar sus sentimientos. Feelings and Emotions Cards: Ofrece una serie de tarjetas interactivas con imágenes y actividades que ayudan a los niños a reconocer y hablar sobre diferentes emociones.	Es interesante poder tener un historial de las emociones, y que no solo existan las clásicas emociones. Considero sin embargo que la aplicación no es muy amigable con niños muy pequeños.
https://zonesofregulation.com/how-it-works/	Una serie de videos y recursos interactivos que enseñan a los niños sobre las diferentes zonas emocionales y cómo identificar y gestionar sus sentimientos.	Me parece super interesante poder codificar por colores las emociones y buscar el método de manejarlas posteriormente según características similares.
https://themoodsterschildrensfoundation.org/	Personajes animados que representan diferentes emociones y ayudan a los niños a comprender y manejar sus sentimientos a través de historias y actividades interactivas.	La personificación permite involucrarse completamente con los niños y las niñas comprendiendo y siendo parte de la emoción que están sintiendo, enfocándonos en los valores en especial la empatía.
https://hookful.app/	Ofrece libros interactivos en realidad aumentada que hacen que las historias cobren vida, ayudando a mejorar la comprensión lectora y la imaginación.	Por medio de los cuentos que les encanta a los niños de preescolar se pueden crear un montón de aprendizajes. Si bien esta app aplica RA para contar cuentos se puede implementar la idea del cuento y creación de los mismos al momento de manejar sus emociones para que la forma sea creada por ellos.
https://minilandgroup.com/family/es/emotions-detective/	Un juego de simulación en el que los niños se convierten en "detectives de emociones" y deben identificar y resolver situaciones emocionales en escenarios cotidianos, fomentando la comprensión emocional y la resolución de problemas.	Me parece increíble poder encontrar un juego inmersivo que busca involucrar muchísimo las emociones de cada niño y buscar la manera de relacionarlo con el juego.


Nota. Trabajos relacionados con el tema de tesis. Fuente: Autor.

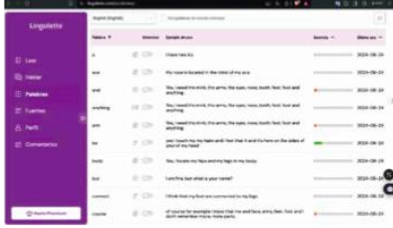
Este análisis de tendencias se encuentra respaldado también por un análisis de homólogos, los mismos que permiten tener una mejor referencia y observar aplicaciones relacionadas con el proyecto propuesto, para lo cual se analizaron tres aplicaciones lúdicas con un enfoque hacia la educación en la primera infancia, obteniendo resultados claros y guías establecidas para definir algunos aspectos como la línea gráfica, la mecánica de juego, los recursos y los sistemas de evaluación que utilizan diferentes aplicaciones dentro de su interfaz en el contexto educativo.

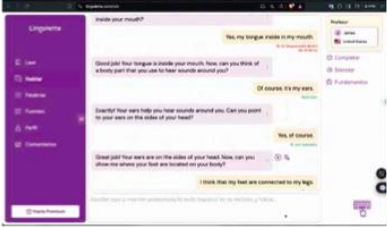
Además de esto se presta mayor atención en la funcionalidad de cada una de ellas y el alcance obtenido con los niños y niñas de edades tempranas y como repercutían en su relación con la tecnología y los aspectos positivos y negativos que resultaban de cada una de ellas en cuanto a su uso. Hay que tener en cuenta a su vez que las aplicaciones se enfocan en el estudio emocional y como interfieren las TIC en estos procesos educativos.

Figura 11
Homólogo 1









LÍNEA GRÁFICA — Cromática complementaria

MECÁNICA — Variedad de recursos, Feedback, Práctica constante


RECURSOS — Audio, textos, perfil de logros.


SISTEMAS DE EVALUACIÓN


- Evaluación inicial
- Lecciones y ejercicios interactivos
- Sistema de evaluación adaptativa
- Retroalimentación inmediata
- Repaso y refuerzo


Nota. Análisis de la aplicación Lingolette. Fuente: <https://lingolette.com/>.

Figura 12
Homólogo 2









LÍNEA GRÁFICA — Cromática colores infantiles planos con sombras

MECÁNICA — Diseño Emocional, Logros, Variedad, Supervisión padres.

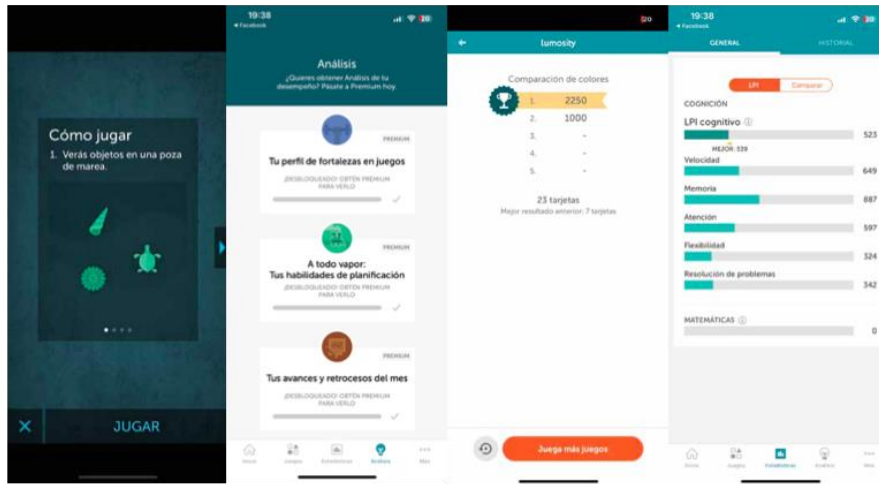
RECURSOS — Audio, perfil de logros, acceso padres.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

- Lecciones y ejercicios interactivos
- Sistema de evaluación adaptativa
- Gamificación y recompensa
- Retroalimentación inmediata
- Repaso y refuerzo

Nota. Análisis de la aplicación Breathe, Think, Do with Sesame. Fuente: <https://play.google.com/>.

Figura 13
Homólogo 3



LUMOSITY

LÍNEA GRÁFICA —● Cromática colores infantiles planos con sombras

MECÁNICA —● Variedad secciones del cerebro, recompensas, estadísticas, Feedback

RECURSOS —● Audio, tutoriales, sonidos, imágenes vectoriales.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

- Evaluaciones iniciales
- Lecciones y ejercicios interactivos
- Sistema de evaluación adaptativa
- Gamificación y recompensa
- Retroalimentación inmediata
- Repaso y refuerzo

Nota. Análisis de la aplicación Lumosity. Fuente: <https://www.lumosity.com/es/>.

Para finalizar este proceso de análisis se crea un mapa de empatía y un mapa de motivaciones para entender lo que sienten y piensan los niños y niñas dentro del contexto en donde se desarrolla el proyecto, entendiendo que la parte afectiva y emocional juega un papel indispensable en este proceso y junto con el respaldo bibliográfico se clarifica las necesidades de los niños y niñas generando preguntas indagadoras como: ¿Qué siente? ¿Qué piensa? ¿Qué ve? ¿Qué oye? ¿Qué dice? ¿Qué hace?.

Esto aporta de manera específica en el proceso de diseño, además de incluir a todos los actores que influyen en el aprendizaje de los estudiantes y cómo pueden motivar el mismo desde su práctica, haciendo mayor énfasis a la integración de todos los actores educativos para un correcto manejo emocional de los niños y niñas que se evidencien en el aula de clase.

Figura 14
Mapa de empatía



Nota. Análisis de requerimientos del usuario. Fuente: Autor

Figura 15
Matriz de motivaciones



Nota. Relación con los actores educativos. Fuente: Autor.

Se analizan varias ideas enfocadas en la investigación previa y el análisis de datos con los cual se proponen ideas claras, con base en información clara y verídica para posteriormente pasarlas a una matriz de selección y escoger la idea que cumpla con los requisitos y objetivos planteados al inicio del proyecto.

Figura 16

Ideación



Nota. Análisis y definición de la idea que guiará el dispositivo instruccional. Fuente: Autor

En el proceso de ideación se identificaron las necesidades, gustos y preferencias de los niños y niña, lo cual se obtuvo por medio del desarrollo del primer objetivo, se tomó en cuenta las observaciones a los niños para conocer un poco más sobre cada particularidad que presentan cuando sienten diferentes emociones, para esto siguiendo las narrativas y con base en criterios objetivos se desarrolla una matriz de selección, la cual permitirá guiar la idea durante todo el proceso, cumpliendo con el objetivo de diseñar un recurso didáctico digital que de soporte en el aprendizaje de emociones en niños y niñas de 3 a 5 años.

Figura 17

Matriz de selección

Criterios Orientadores		Libro de cuento interactivo	Tileres de emociones	El circo de las emociones
		IDEA 1	IDEA 2	IDEA 3
Criterio 1	Se alinea claramente con los objetivos de enseñar a los niños de preescolar a manejar sus emociones de manera efectiva.	✓	✗	✓
Criterio 2	La idea aprovecha tecnologías emergentes o innovadoras para ofrecer una experiencia única.	✓	✓	✓
Criterio 3	Se fomenta la reflexión y el autoaprendizaje a través de la retroalimentación positiva y el refuerzo de los logros de los niños.	✗	✓	✓
Criterio 4	Apoya el desarrollo integral del niño al enseñar habilidades emocionales en conjunto con otras áreas de desarrollo.	✗	✗	✓
Criterio 5	Se utilizan elementos interactivos, multimedia o gamificación para aumentar el compromiso de los niños de preescolar.	✓	✓	✓
calificaciones		4	6	10

Nota. Selección de la idea que guiará el proyecto. Fuente: Autor

Una vez definida la idea con base en los criterios orientadores y desde un enfoque objetivo se da paso al desarrollo del “*Storytelling*”, el mismo que es definido como una técnica que tiene como objetivo transmitir un mensaje por medio de la narración de sucesos, provocando una reacción en los receptores. En este caso el objetivo es que los niños por medio de los cuentos se puedan involucrar en su totalidad en el RDD, y que junto con actividades gamificadas logren aprender a gestionar sus emociones de manera positiva y efectiva.

Figura 18
Storytelling

STORYTELLING

Título El Circo de las Emociones: Una Aventura de Aprendizaje.

Introducción ¡Bienvenidos al Circo de las Emociones! Un lugar mágico donde los insectos se convierten en artistas para enseñarnos valiosas lecciones sobre el manejo de nuestras emociones. En este circo especial, cada insecto tiene su propio talento y nos guiará a través de aventuras emocionantes mientras aprendemos a comprender y controlar nuestros sentimientos.

Personajes

- San Juan, la araña malabarista
- Iliguita, la cigarrá mimo
- Oscar, la hormiga equilibrista
- Charlotte, la abeja trapecista
- Leo, el saltamontes mago

Desarrollo

El telón se abre y nos adentramos en el mundo del circo, donde nos encontramos con cinco fascinantes insectos, cada uno con una historia emocionante que contar: San Juan, la araña malabarista, nos enseñará sobre la gestión de la ira. A través de sus increíbles acrobacias, aprenderemos a controlar nuestra ira y encontrar formas saludables de expresarla. Charlotte, la abeja trapecista, nos guiará en la gestión de la alegría. Con su gracia y destreza en el trapecio, descubriremos cómo encontrar la felicidad en las pequeñas cosas y cultivar una actitud positiva en la vida. Iliguita, la cigarrá mimo, nos ayudará a explorar la tristeza. Con su habilidad para expresarse sin palabras, aprenderemos a reconocer y aceptar nuestras emociones tristes, permitiéndonos sanar y seguir adelante. Leo, el saltamontes mago, nos mostrará cómo enfrentar el miedo. Con sus trucos mágicos, descubriremos cómo superar nuestros miedos y encontrar el coraje dentro de nosotros mismos. Oscar, la hormiga equilibrista, nos enseñará el poder de la calma. Con su habilidad para mantener el equilibrio en situaciones difíciles, aprenderemos técnicas de respiración y relajación para mantenernos tranquilos y centrados. Cada insecto nos llevará a través de emocionantes aventuras y nos ofrecerá actividades gamificadas diseñadas para ayudarnos a explorar y gestionar nuestras emociones. A medida que superemos los desafíos, seremos recompensados con piezas de rompecabezas que formarán la imagen del hijo del insecto, fortaleciendo nuestro vínculo con ellos y nuestra comprensión de las emociones. Además, compartiremos anécdotas diarias relacionadas con nuestras emociones, ganando recompensas especiales y medallas de comida de insectos para alimentar a nuestros amigos y seguir aprendiendo de ellos. Porque en el Circo de las Emociones, todos somos parte de una gran familia que crece y aprende juntos.

Conclusión

Al final de nuestra aventura en el Circo de las Emociones, habremos aprendido valiosas lecciones sobre el manejo de nuestras emociones y fortalecido nuestro vínculo con nuestros amigos insectos. Con su guía y apoyo, nos convertiremos en maestros de nuestras emociones, listos para enfrentar cualquier desafío que la vida nos depara. Y así, el circo se cerrará, pero las lecciones y recuerdos que hemos creado perdurarán para siempre en nuestros corazones y nuestro crecimiento diario.

Nota. Desarrollo del storytelling/Narración de la idea. Fuente: Autor

Con esta información se procede a desarrollar y a planificar el guión pedagógico el mismo que cumple con los procesos y requerimientos ministeriales, dando enfoque al aspecto meramente de cumplimiento curricular- académico.

De igual manera se desarrolla el guión de contenido, el mismo que describe el contenido del dispositivo instruccional el cual guiará el posterior proceso de diseño del RDD, permitiendo que la información generada y obtenida mediante el análisis de la información del currículo y toda la investigación previa con el objetivo de lograr el diseño del dispositivo instruccional de manera efectiva.

Figura 19

Guión pedagógico

GUIÓN PEDAGÓGICO	
Recurso Educativo	Aplicación Móvil Interactiva
Nombre	El circo de las emociones
Descripción	<p>Este Recurso Didáctico Digital está compuesto por un OA relacionado con las habilidades emocionales de los niños de preescolar de 3 y 5 años denominado "El circo de las emociones: una aventura de aprendizaje" y tres OA con actividades relacionadas con en las que el estudiante podrá:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás. DESTREZA: Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal. • Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad. DESTREZA: Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas. • Comprender el significado de palabras, oraciones y frases para ejecutar acciones y producir mensajes que le permitan comunicarse con los demás. DESTREZA: Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de tres o más actividades.
Palabras Clave	Emociones, Gestión Emocional, Identidad, Gamificación, Preescolar.
Ámbito	Identidad y Autonomía, Convivencia, Comprensión y Expresión del Lenguaje.
Año	Inicial II y Primero de Básica
Eje del Aprendizaje	ESCUCHAR, JUGAR, APRENDER.
Bloque curricular	HABILIDADES EMOCIONALES
Destreza con criterio de desempeño	Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.
	<p>ANTICIPACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El circo de las emociones: una aventura de aprendizaje. o Canción de inicio: Mediante el círculo de inicio y con la canción de las emociones "El león está

GUIÓN PEDAGÓGICO

Sugerencias metodológicas

enojado" reconoceremos algunas de las emociones que podemos sentir.

o Conversar: En el círculo creamos un diálogo con todos los niños, sobre las emociones que ellos usualmente sienten, cual es la que les gusta más y la que nos les gusta, de esta manera conocemos las emociones que se encuentran presentes en ellos.

o Ejemplificar: Entonces por medio de una historia real contada por la docente creamos una ejemplificación de la regulación de emociones.

o Idea: Creamos tarjetas representativas de las emociones en relación con los insectos como ellos también pueden sentir las emociones, a su vez realizamos tarjetas con dibujos que nos demuestran que hacemos cuando sentimos una emoción, por ejemplo: "Cuando estoy triste lloro y le abrazo a mi mami" "Cuando tengo miedo grito y me escondo bajo la cama" "Cuando estoy feliz juego minecraft"

ACTIVIDAD EN GRUPO:

- La profesora propone un juego: "El capitán capitancito" en este caso de emociones.
- Esconderá las tarjetas trabajadas anteriormente en los espacios de la escuela.
- Posteriormente escogerá una de las emociones.
- Pedirá a todos los alumnos que salgan en busca de las tarjetas y que describan que hacer cuando sienten una emoción particular, es decir van a interpretar los dibujos que hicieron los compañeros previamente.
- Posteriormente creamos un feedback entre todos al cumplir todas las emociones.

CONSTRUCCIÓN:

Aplicación móvil

Visualizar el RDD.

Cada niño contará que es lo que más le gusta del RDD (primera impresión)

Dibujarán el personaje que más les pareció divertido.

Escucharán cada historia de cada personaje y luego contarán la historia del personaje que más les gustó a manera de cuento por ellos.

CONSOLIDACIÓN:

Emociones juntas

Luego de representar cada emoción haremos un trabajo en parejas en el que las emociones se juntan, que podemos hacer cuando sentimos las dos emociones al mismo tiempo.

Figura 20

Guión de contenido

GUIÓN DE CONTENIDO

1.DATOS IDENTIFICATIVOS	
TÍTULO	"BUZZCIRCUS"
DESCRIPCIÓN	<p>Este Recurso Didáctico Digital denominado "BUZZCIRCUS" está compuesto por un OA de conocimiento denominado "El circo de las emociones: una aventura de aprendizaje" y tres OA de Actividades en las que el estudiante podrá:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las emociones a través de la personificación de insectos y elementos del entorno por cada emoción, junto con un breve cuento relacionado con dicha emoción. • Seleccionar la emoción que sentimos y queremos aprender el día de hoy. • Escoger la actividad que la cual desea iniciar, ir pasando por niveles para cumplir el resto de actividades • Interpretar la emoción y el cuento contado para crear vínculo con el personaje y con las actividades siguientes. • Utilizar los distintos tipos de memoria (visual y auditiva) para retener información importante para desarrollar las actividades posteriores. • Desarrollar las actividades según experiencia del niño y actitudes positivas para ellos.
ETAPA EDUCATIVA	Educación Inicial y Preparatoria
AÑO	Inicial I y Primero de Básica
ÁREA	Identidad, Convivencia
ÁMBITO	Gráfico
PALABRAS CLAVE	Emociones, Gestión Emocional, Identidad, Gamificación, Preescolar
2. DATOS DIDÁCTICOS	
Destreza con criterios de desempeño	Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.
Objetivos educativos del año	Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los distintos tipos de emociones. • Escuchar cada cuento sobre las emociones. • Interpretar el cuento y relacionarlo con nuestra cotidianidad. • Comprender las emociones y su significado. • Analizar mi propia emoción, como me siento. • Retener información mediante actividades. • Aprender a regular las emociones jugando. • Enseñar a los demás como controlar sus emociones
CONTENIDOS	
De carácter conceptual (declarativo)	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué son las emociones? • ¿Cuántas emociones hay? • Las emociones • Información por medio de cuentos • Interpretación • Discernimiento: Aplicación del Criterio
De carácter procedimental	Escucha, comprende, interpreta la historia del cuento de cada emoción. Identifica la emoción con sus sentimientos.

GUIÓN DE CONTENIDO

	Utiliza el cuento y las actividades para regularse emocionalmente.
De carácter actitudinal	<ul style="list-style-type: none"> Pensamiento analítico.
Conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> Emociones que comunmente siento. Habilidades motoras finas y gruesas.
MODELO DE DESARROLLO	
Tipo de recurso digital	Juegos, simulaciones, multimedia
Tipo de recurso didáctico	Desarrollo del conocimiento, aplicación, retroalimentación.
Proceso cognitivo	Activar conocimientos previos, reconocimiento, análisis, aplicación.
Nivel de interactividad	Medio
Tipo de secuenciación	No Lineal
EVALUACIÓN	
Indicadores esenciales de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce sus emociones y gestiona las mismas dentro y fuera del aula de clase. Controla sus emociones y sentimientos y los describe de manera verbal, mostrando una seguridad en su autonomía.
Evaluación según el destinatario	Continua y Sistemática Auto-evaluativa
Evaluación según el carácter	Formativa: basada en inteligencias múltiples y estilo de aprendizaje V.A.K.
SUGERENCIAS METODOLÓGICAS	Aprender haciendo Aprender jugando
3. DESCRIPCIÓN DE LA ESTRUCTURA DEL RDD	
<p>Destrezas:</p> <p>Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de estos mediante el lenguaje verbal.</p> <p>Mostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.</p> <p>Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de tres o más actividades.</p> <p>RDD compuesta de 4 OAS:</p> <p>1 OA de Conocimiento (animación de 5 pantallas) Cada emoción cuenta un cuento con audio.</p> <p>3 OAs Actividades independientes: Crear, pintar, buscar, memorizar, explorar.</p> <p>OA de contenido "El circo de las emociones: una aventura de aprendizaje"</p> <p>Pantalla 1: Introducción sobre las emociones mediante animación del personaje inicial del circo es decir el presentador.</p> <p>Pantalla 2: 5 emociones más relevantes en el aula de clase.</p> <p>Pantalla 3: Como te sientes ahora?</p> <p>Pantalla 4: Cuento introductorio por cada emoción contada por un insecto personificado.</p> <p>OA de actividad/ Por cada emoción</p> <p>OA. Actividad 1: Crear actividades motrices como saltar, cortar, respirar, etc.</p> <p>OA. Actividad 2: Pintar en pantalla la emoción relacionada con el cuento.</p> <p>OA. Actividad 3: Buscar cosas que me ayudan a gestionar y comprender mi emoción.</p> <p>OA. Actividad 4: Memorizar por medio de pares de tarjetas las formas de gestionar la emoción.</p> <p>OA. Actividad 5: Explorar elementos del entorno que me pueden ayudar con mi emoción.</p>	

Nota. Contenidos que serán aplicados en el dispositivo instruccional. Fuente: Autor

Al definir los guiones y con la información obtenida se desarrolla la estructura de la información, denominada “arquitectura de la información” la misma que guiará a los niños y niñas al momento de utilizar el RDD, las posibles interacciones que se desencadenan al utilizar el RDD, y cómo los estudiantes las perciben con el objetivo de guiar este proceso gamificado para dar soporte al aprendizaje en la gestión de las emociones.

Figura 21
Arquitectura de información



Nota. Estructura que guiará la navegabilidad. Fuente: Autor

Posterior a este análisis de datos y con la propuesta de la estructura de cómo se desarrolla y funciona el RDD, se analizan las tareas que se deben seguir en el RDD, como la determinación de metas y objetivos, los componentes operativos, los estados de conocimiento, las tareas esenciales, la secuencia de la enseñanza dentro del RDD, las estrategias instruccionales que se aplicarán dentro del mismo, la necesaria atención en los medios y entornos y finalmente la construcción de evaluaciones dentro del RDD, teniendo en cuenta la estrategia instruccional y la manera en como esta aporta de manera significativa en el proceso de aprendizaje.

Figura 22*Análisis de tareas*

ANÁLISIS DE TAREAS		
Contenidos	Descripción	Cómo Analizar
Determinación de Metas y Objetivos de la tarea.	Aprender a manejar las emociones de manera positiva.	Revisión documental, diálogo con expertos.
Componentes Operativos	Tarjetas de emociones, conversaciones con padres de familia, entrevistas a docentes, juego de dibujos de mis emociones.	Observación directa.
Estados de Conocimiento que dejara al estudiante la instrucción	Regulación e Inteligencia emocional.	Observación, encuestas.
Tareas Esenciales	Diferentes tipos de emociones.	Revisión documental, análisis
Secuenciación de Enseñanza	Descubrir la emoción, Reconocer las características de la emoción que siento, Que hace mi cuerpo al reconocer la emoción, que hace mi rostro, que hago para manejar mi emoción, que hago con los demás cuando estoy sintiendo esa emoción	Mapa conceptual, lista ordenada de pasos, discusión con expertos.
Estrategias Instruccionales	Uso de la gamificación para crear ambiente inmersivo y continuo, sin interferir en las emociones reales de cada niño o niña.	Revisión de literatura, discusión con expertos, análisis de necesidades.
Selección de Medios y Entornos	Buscar simuladores digitales que permitan crear un ambiente real enfocado en el manejo de las emociones.	Análisis de tendencias
Construcción de Evaluaciones	Crear un ambiente para poder utilizar y evaluar la experiencia de aprendizaje de las emociones.	Discusión con expertos, revisión de literatura, revisión de estándares académicos.

Nota. Posibles tareas del dispositivo instruccional. Fuente: Autor

Diseño

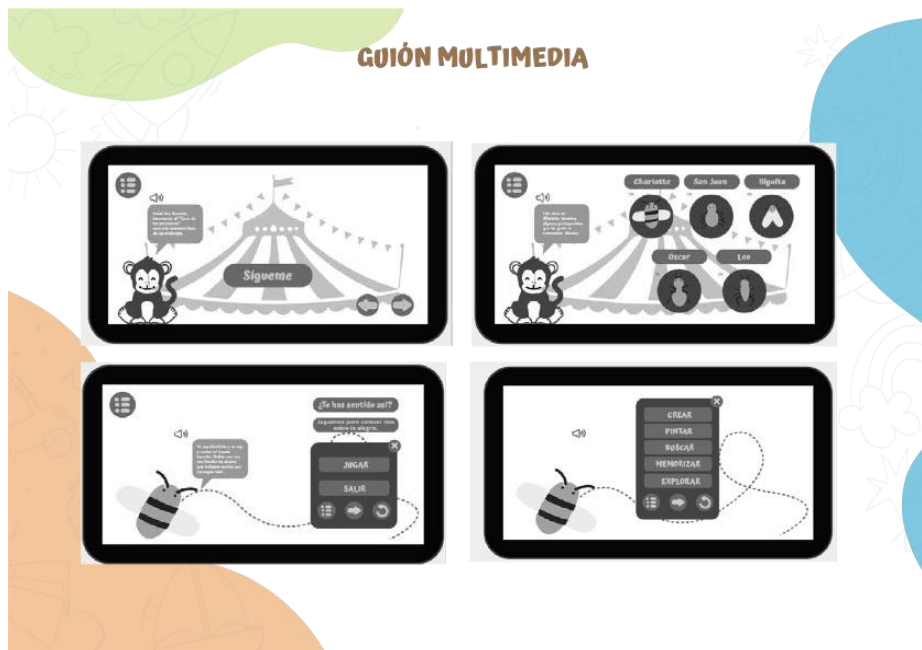
Con la información, el análisis de tareas, la revisión documental y todo el proceso previamente desarrollado se diseña la propuesta del RDD, teniendo en cuenta todos los factores influyentes, este diseño denominado guión multimedia o diseño de wireframes se enfoca en guiar al posible diseño final.

Figura 23
Wireframe 1



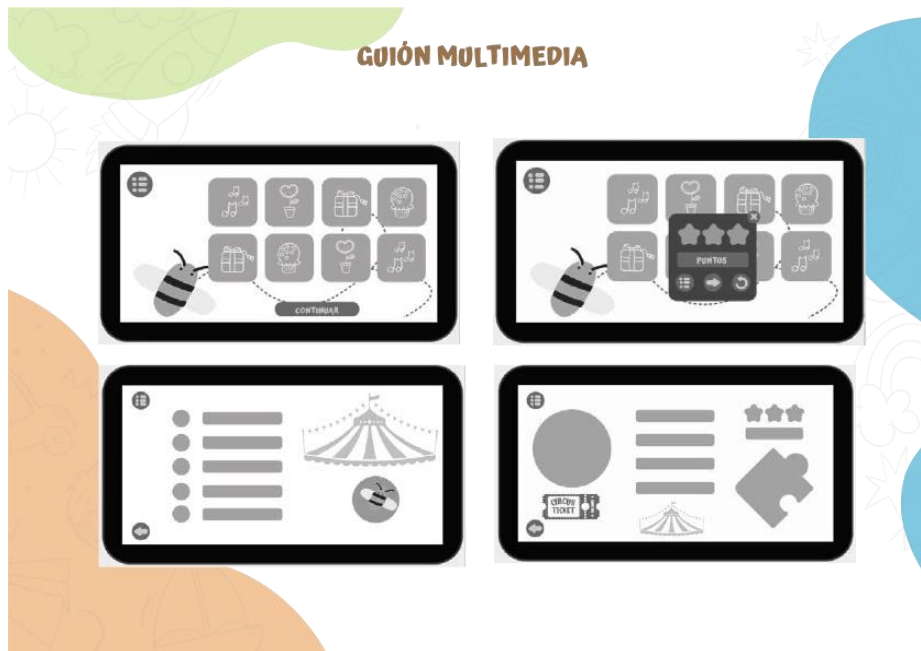
Nota. Pantalla de bienvenida, ingreso, cuenta, login. Fuente: Autor

Figura 24
Wireframe 2



Nota. Pantalla de inicio, emociones, cuentos, actividades gamificadas. Fuente: Autor

Figura 25
Wireframe 3



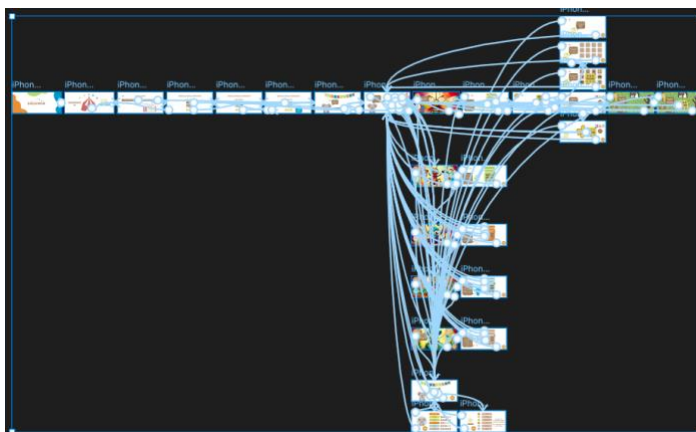
Nota. Pantalla de actividad, recompensas, perfil, historial. Fuente: Autor

Desarrollo

Se crea un prototipado del dispositivo instruccional con base en el resultado de los wireframes y al análisis de los mismos junto con los resultados de la interacción y aspectos de navegabilidad/usabilidad.

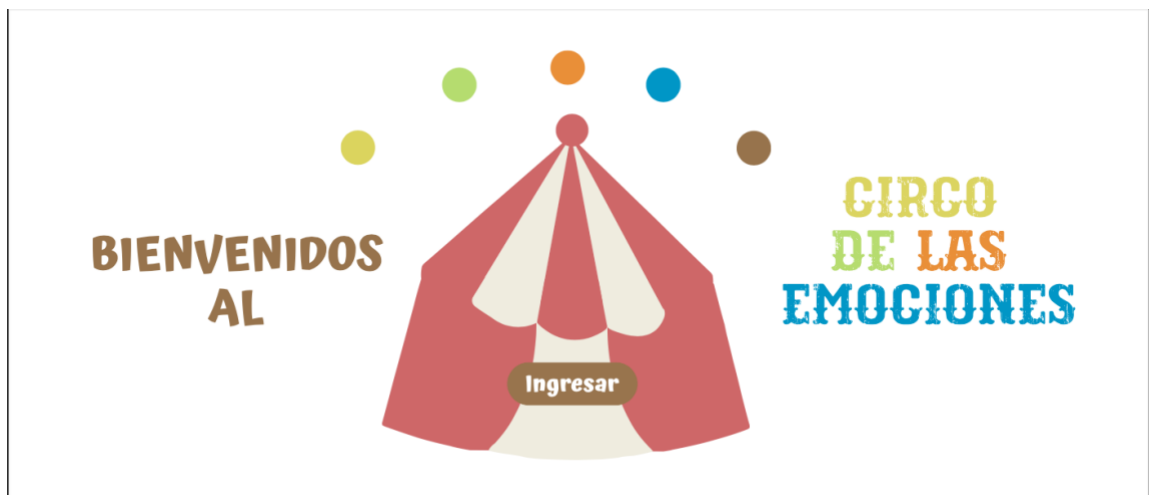
Figura 26

Prototipado de navegabilidad



Nota. Conexión de pantallas. Fuente: Autor

Finalmente se diseña el dispositivo instruccional basado en la metodología ADDIE, y cumpliendo con todos los procesos se presentan las pantallas del diseño final.



Ingreso con Correo Institucional



Usuario

Contraseña

¿Haz olvidado tu contraseña?

INICIAR



Ingreso con Correo Institucional



Amalia

¿Haz olvidado tu contraseña?

INICIAR

Ingreso con Correo Institucional



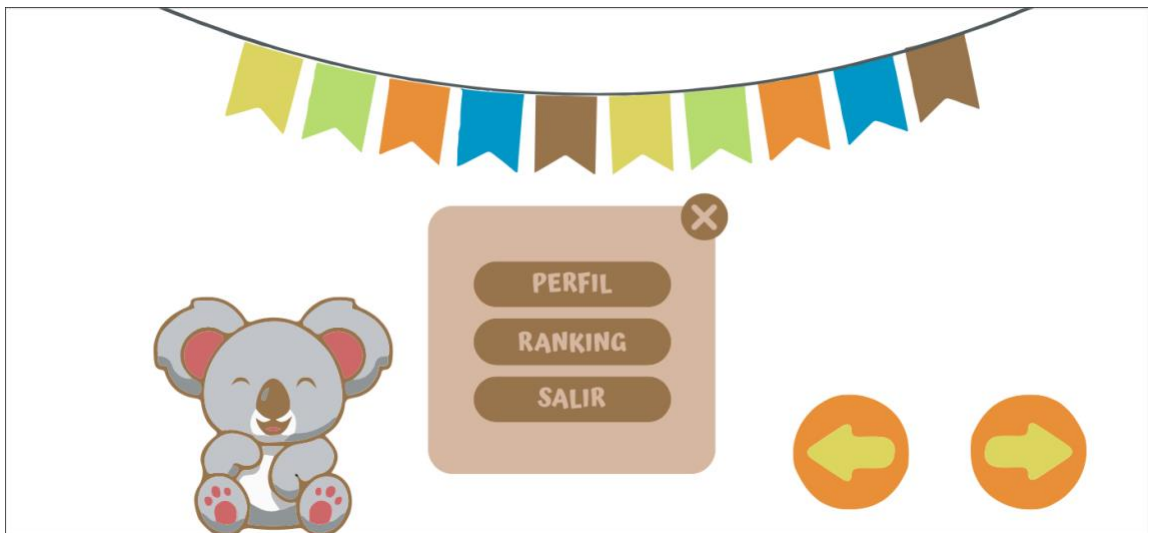
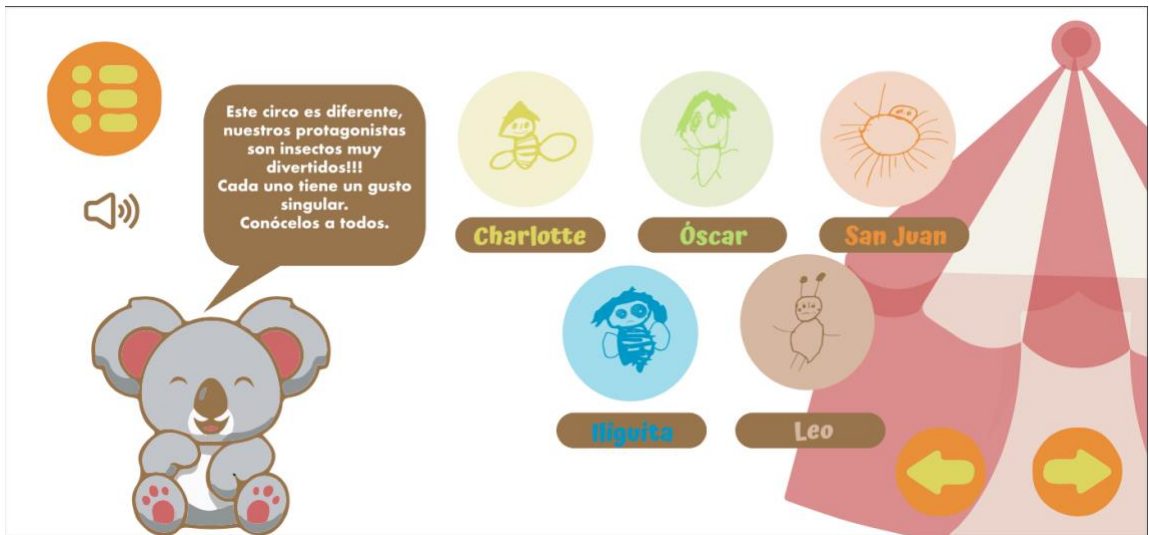
Usuario

Contraseña

¿Haz olvidado tu contraseña?

INICIAR







Osito Koala

Alegria

Calma

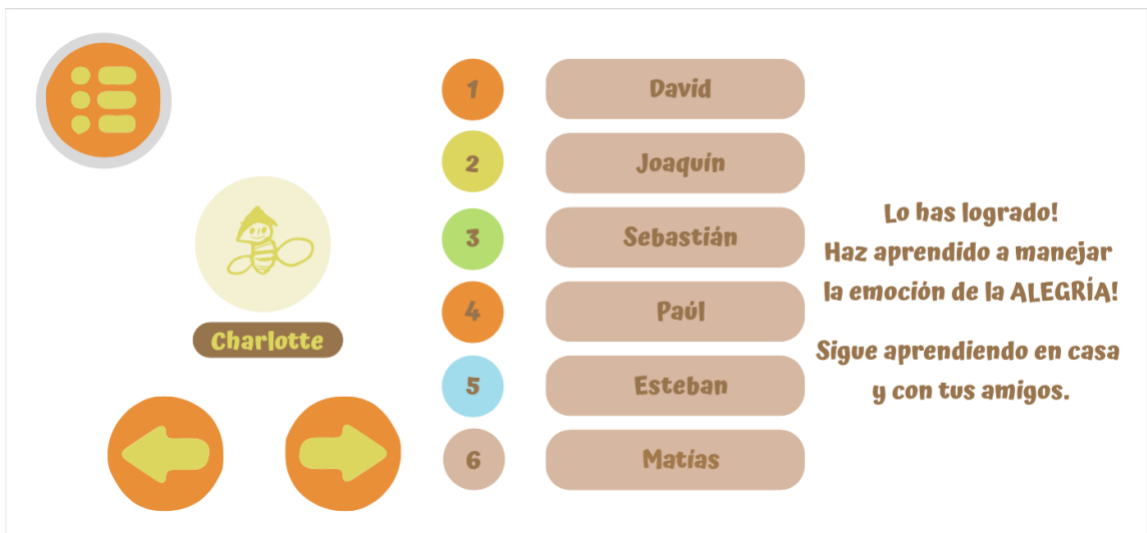
Enojo

Tristeza

Miedo

Navigation: Left arrow, Right arrow

Progress indicator: 3x2 grid of orange dots



Charlotte

- 1 David
- 2 Joaquín
- 3 Sebastián
- 4 Paúl
- 5 Esteban
- 6 Matías

Lo has logrado!
Haz aprendido a manejar la emoción de la ALEGRÍA!
Sigue aprendiendo en casa y con tus amigos.

Navigation: Left arrow, Right arrow

Progress indicator: 3x2 grid of orange dots



Yo soy Charlotte, la abeja trapecista. Te contaré un poco más sobre mi emoción favorita: LA ALEGRÍA

Charlotte

Navigation: Left arrow, Right arrow

Progress indicator: 3x2 grid of orange dots

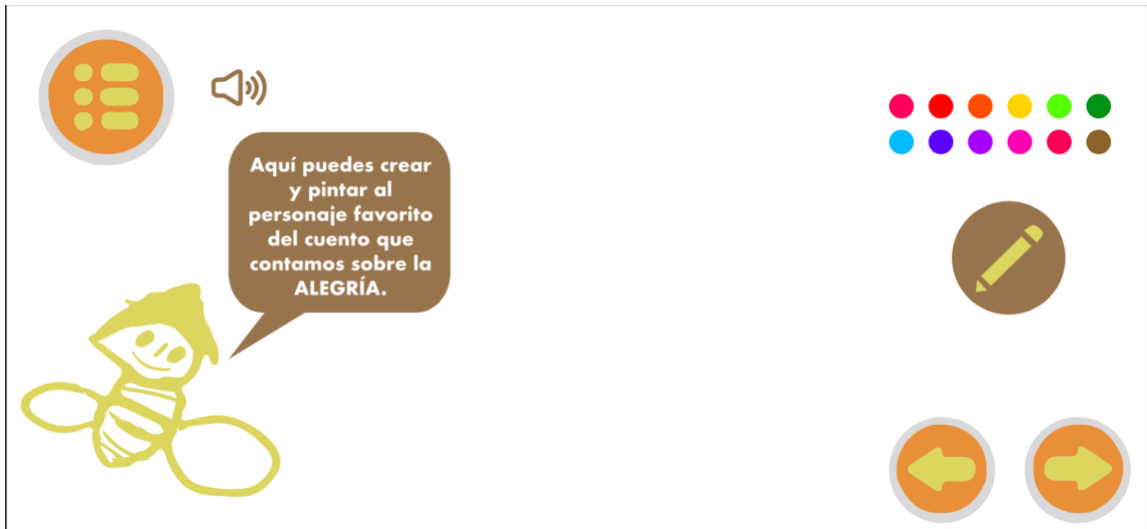
Había una vez una pequeña abeja llamada Charlotte, que amaba volar entre las flores del jardín. Un día, mientras recogía néctar, su amigo Tomás el caracol le preguntó: Charlotte, siempre estás tan feliz, ¿cómo lo haces? Charlotte sonrió y le respondió: — ¡Es fácil, Tomás! Cuando algo me hace feliz, como una flor bonita o un día soleado, lo guardo en mi corazón y lo comparto con los demás. Eso hace que mi alegría crezca. Tomás, pensando en las palabras de Charlotte, sonrió también. Juntos, zumbando y charlando, se dieron cuenta de que compartir la alegría la hacía aún más grande. Y así, Charlotte siguió volando feliz, repartiendo su zumbido de alegría por todo el jardín.

¿Te has sentido así?
Juguemos para conocer más sobre la alegría.







JUGAR
SALIR

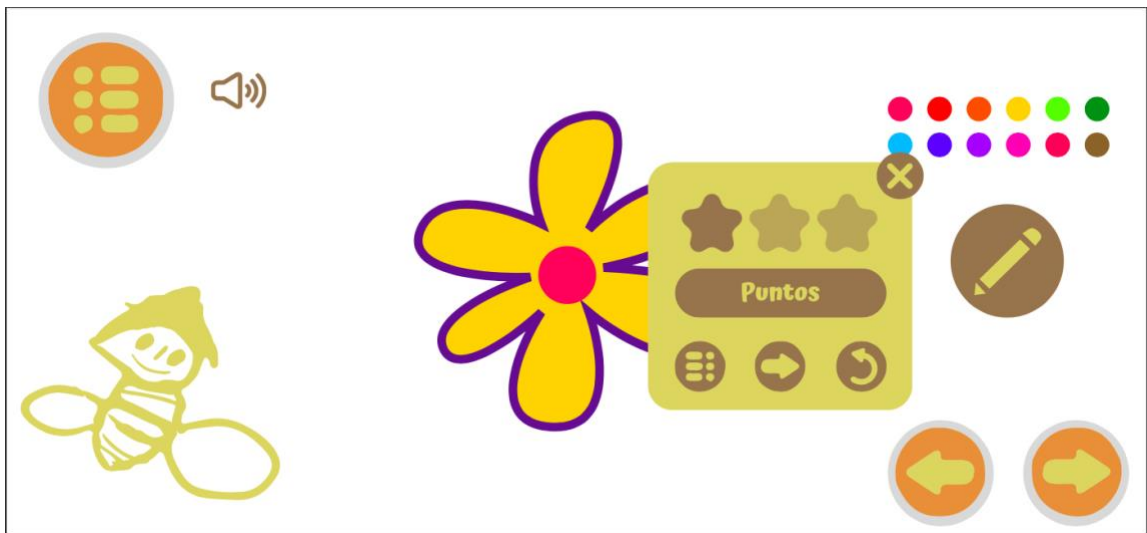
CREAR
PINTAR
BUSCAR
MEMORIZAR
EXPLORAR







Sal a explorar todo lo que te hace feliz, no olvides compartir tu ALEGRÍA.








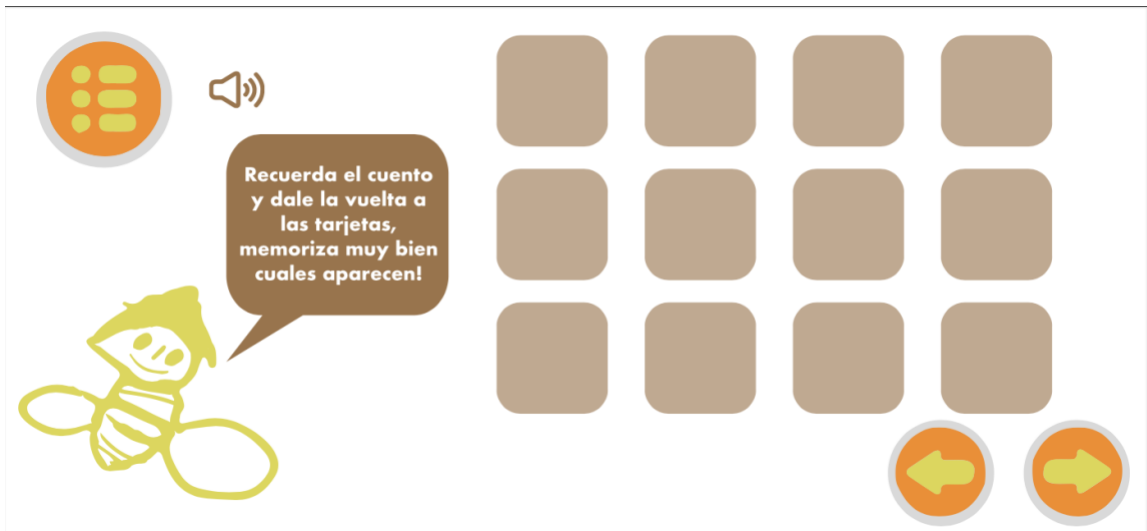
Aquí puedes crear y pintar al personaje favorito del cuento que contamos sobre la ALEGRÍA.

Panel de control:      







Panel de control:      

Score overlay:   **Puntos**   



Recuerda el cuento y dale la vuelta a las tarjetas, memoriza muy bien cuales aparecen!

Panel de control:    







Yo soy Leo, un saltamontes mago. Vengo a mostrarte con mis trucos como enfrentar EL MIEDO, acompáñame.



Leo



Había una vez, en un verde jardín lleno de flores, una hormiguita curiosa y llena de energía que se llamaba Óscar y le gustaba correr de un lado a otro, pero a veces, cuando las cosas no salían como él quería, se sentía muy nervioso. Un día, mientras buscaba hojas, se encontró con Doña Luciérnaga. —Óscar, ¿quieres saber un secreto? —le dijo ella. Él asintió con curiosidad. —Cuando te sientas nervioso, cierra los ojos y respira profundo. Eso te ayudará a sentirte tranquilo. Óscar lo intentó: cerró los ojos, respiró hondo y, poco a poco, su corazón se calmó. Y así, Óscar descubrió que todos llevamos una chispa de calma dentro de nosotros, esperando a que la encontremos cada vez que la necesitamos.



¿Te has sentido así?

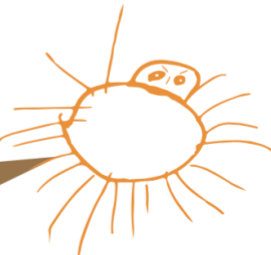
Juguemos para conocer más sobre la calma.

JUGAR

SALIR



Había una vez una araña llamada San Juan que vivía feliz en el bosque. Aunque era amable y paciente, a veces, cuando algo salía mal, sentía un "fuego" en su barriga que lo hacía enojarse mucho como si sacara chispas. Un día, mientras tejía su telaraña, una brisa fuerte la rompió. San Juan comenzó a enojarse, pero recordó el consejo de su amigo, el caracol Beta: "Cuando te sientas furioso, respira hondo y cuenta hasta cinco". San Juan lo intentó. Respiró profundo y cantó: uno... dos... tres... cuatro... cinco. Al terminar, el fuego en su barriga había desaparecido, y pudo reparar su telaraña con calma.



¿Te has sentido así?

Juguemos para conocer más sobre la ira y el enojo.

JUGAR

SALIR







Había una vez una cigarra llamada Iligüta que vivía en un campo de flores. Iligüta cantaba todas las mañanas, pero un día, al despertar, no sintió ganas de cantar. Su corazón estaba triste, y todo a su alrededor parecía apagado. Su amigo, la mariposa Luli, lo encontró y le dijo: "Cuando estoy triste, busco cosas pequeñas que me hagan sentir mejor, como el sol o el aroma de las flores". Iligüta lo intentó: cerró los ojos, respiró el aroma de las flores, y comenzó a tararear una canción. Poco a poco, su tristeza se fue. Desde entonces, cada vez que Iligüta se sentía triste, recordaba disfrutar de las pequeñas cosas.


¿Te has sentido así?
 Juguemos para conocer más sobre la tristeza.

X
 JUGAR
 SALIR











Había una vez un saltamontes llamado Leo que vivía feliz entre la hierba alta. Pero una noche, todo se puso muy oscuro, y Leo comenzó a escuchar ruidos extraños. Se acurrucó, sintiendo miedo. Justo entonces, su amigo el grillo Paco apareció y le dijo: "Cuando yo tengo miedo, respiro hondo y pienso en cosas que me hacen sentir seguro, como el calor del sol o mi familia". Leo cerró los ojos, respiró hondo y pensó en el sol y en su familia. Poco a poco, el miedo se fue, y se sintió valiente para saltar de nuevo. Desde entonces, cuando Leo sentía miedo, respiraba y recordaba lo que le daba tranquilidad.

¿Te has sentido así?
 Juguemos para conocer más sobre el miedo.

X
 JUGAR
 SALIR








Implementación

El proceso de diseño del RDD ha permitido reflexionar sobre la importancia de enfocarnos en las necesidades e intereses de los usuarios, desde el contexto en donde se desenvuelve y los factores externos que interfieren en el desarrollo del diseño instruccional. La principal preocupación es la gestión emocional en la etapa preescolar y por esto se enfatiza la importancia de un diseño efectivo como aporte en los procesos de aprendizaje, de tal manera se busca crear experiencias educativas que no solo enriquezcan el conocimiento meramente cognitivo, sino también el desarrollo de otras habilidades que son fundamentales en la etapa inicial junto con la conexión en la vida cotidiana para contribuir de manera significativa al desarrollo integral de los niños y niñas.



<https://www.figma.com/proto/n8ygDKWbsQw9U05zzrngGC/BUZZY?node-id=1-3&node-type=frame&t=0ZeVDk5fG7OrldyS-0&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1>

Capítulo 5: Resultados

Finalmente se concluye con la tercera fase al validar la propuesta por medio de la revisión por pares para verificar el cumplimiento y la efectividad de la propuesta con base en el objetivo de dar soporte en el aprendizaje de la gestión emocional en niños y niñas de 3 a 5 años.

Para esto se definieron cinco perfiles de pares con especializaciones diferenciadas, los mismos que fueron seleccionados con base en su experiencia, conocimientos y relevancia dentro del contexto en el que se desarrolla este proyecto, de igual manera al ser diferentes especialidades de cada docente se destaca la importancia de adquirir una retroalimentación basada en diferentes perspectivas pero sin excluir los objetivos planteados inicialmente.

Los perfiles definidos son de gran aporte al futuro de esta investigación puesto que con los resultados, opiniones y diálogos generados se puede guiar el proyecto posteriores investigaciones, teniendo en cuenta que la validación por pares es indispensable para tener una visión objetiva y crítica en la que no interfieran aspectos externos.

Figura 27

Perfil de expertos

PERFILES

Para esta validación, se seleccionaron cinco perfiles de expertos y con experiencia en Ciencias de la Educación en el contexto en el que se desarrolla este proyecto.

Alejandra Jaramillo
PSICÓLOGA CLÍNICA
Alejandra es la psicóloga encargada del Departamento de Consejería Estudiantil del nivel inicial, quien actualmente está cursando sus estudios de posgrado, ella tiene amplia experiencia trabajando con niños y niñas de etapas iniciales.

Ma. Cecilia Cañizares
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCION EDUCACIÓN INICIAL ESTIMULACIÓN E INTERVENCIÓN PRECOZ
María Cecilia es la coordinadora del programa educativo PEP, cuenta con una amplia experiencia con niños de etapa preescolar, sus amplios conocimientos aportan significativamente en los procesos educativos.

Carolina Marchán
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCION EDUCACIÓN ESPECIAL Y PREESCOLAR
Carolina es docente del nivel inicial, en el nivel de prekindergarten con niños y niñas de 3 a 5 años, tiene una amplia experiencia en el campo educativo y su aporte personal y profesional es altamente admirable.

Carolina Arévalo
LICENCIADA EN ESTUDIOS INTERNACIONALES
MENCION BILINGÜE EN COMERCIO EXTERIOR
Carolina ha sido docente de inglés cerca de 10 años con niños de preescolar, su experiencia y sus conocimientos han sido enriquecedores.

Ximena Borrero
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCION INGLÉS
Ximena es docente del nivel preescolar y de primero de básica, tiene 8 años de experiencia en el contexto educativo y sus aportes han sido muy significativos.

Nota. Preparación y experiencia. Fuente: Autor

Los expertos cuentan con una formación en Educación Inicial con especialidades diferenciadas en varias áreas de la pedagogía, de igual manera formación en Psicología Educativa, demostrando habilidades y experiencias notables que muestran ser idóneas para crear un espacio de validación acorde a lo propuesto dentro de este proyecto.

Para la validación además de un diálogo previo con los perfiles y de la socialización necesaria del proyecto se genera un documento en el que se describen los criterios a evaluar de la aplicación móvil. Estos criterios se basan en los las siguientes particularidades:

- Contenido pedagógico
- Guión de contenido
- Gestión emocional
- Navegabilidad
- Intuición, rapidez y eficiencia
- Soporte en el aprendizaje de gestión emocional
- Diseño visual

Figura 28

Criterios revisión por pares

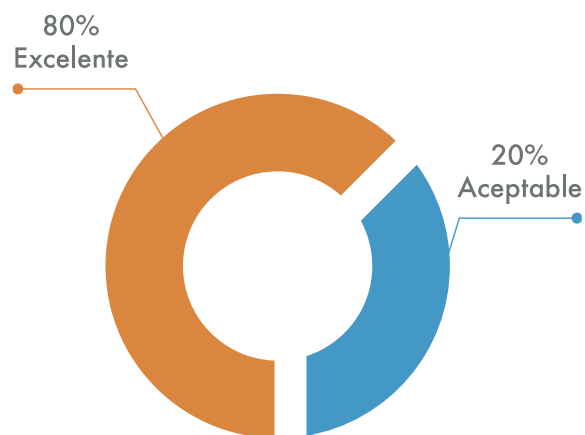
Criterio	Muy Deficiente (1)	Deficiente (2)	Aceptable (3)	Bueno (4)	Excelente (5)
La aplicación cumple con el contenido pedagógico y el guión de contenido propuesto inicialmente para dar soporte al aprendizaje en la gestión de las emociones en niños de 3 a 5 años					
La aplicación es amigable para la edad de los niños de 3 a 5 años y permite que naveguen con facilidad y reconozcan visual y auditivamente cada emoción.					
La aplicación cumple con el objetivo de ser un soporte para enseñar a los niños de 3 a 5 años a gestionar sus emociones.					
La aplicación es rápida y eficiente y se desempeña de manera clara e intuitiva tanto para los padres de familia como para los niños y niñas.					
La aplicación es un apoyo y soporte para los docentes en el aula de clase como medio para que los niños y niñas adquieran habilidades emocionales.					
El diseño visual es atractivo y eficiente.					

Nota. Definición de criterios según análisis objetivo. Fuente: Autor

La validación por pares es indispensable para conocer la perspectiva desde otros puntos de vista, teniendo en cuenta que los criterios que se manifiestan por parte de los perfiles cumplan con la objetividad adecuada, a su vez dentro de estos criterios se añadió un apartado para que las docentes puedan emitir un criterio de retroalimentación encodado en opiniones constructivistas para que el progreso del proyecto pueda ser desarrollado a futuro.

Posterior a la validación se obtienen los siguientes resultados por criterios:

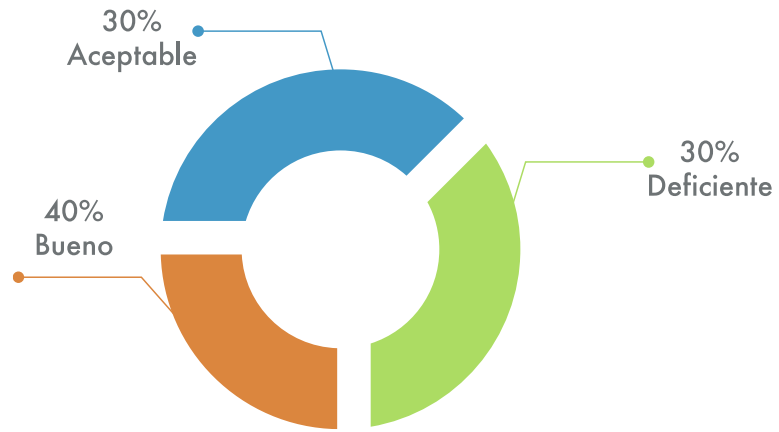
Criterio 1



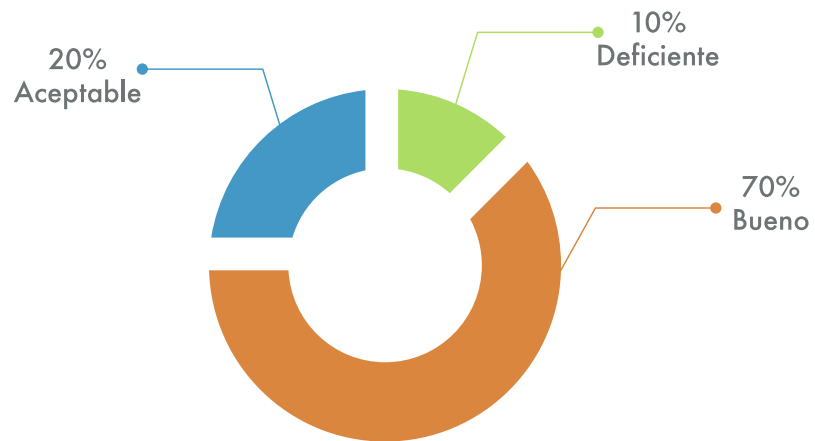
Criterio 2



Criterio 3



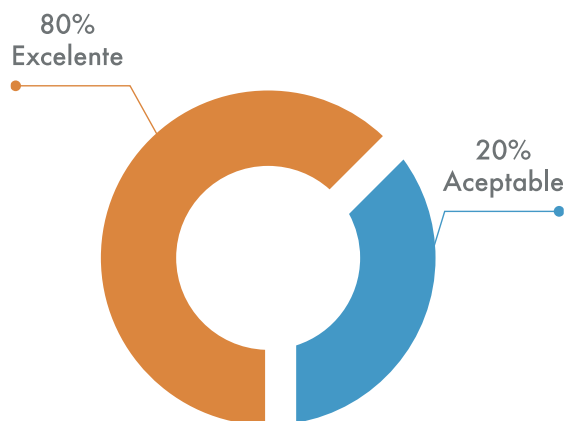
Criterio 4



Criterio 5



Criterio 6



Luego de analizar cada etapa de la metodología y conocer los procesos que se siguieron para cada una de ellas, se explican y evidencian los resultados obtenidos al desarrollar cada una de las fases propuestas enfocadas en los objetivos planteados inicialmente.

El diseño cumple con algunos de los criterios planteados, al igual que el guión de contenido y el contenido pedagógico, sin embargo con estos resultados se puede apreciar que las modificaciones posteriores que se incluyan dentro de este proyecto pueden ser de gran utilidad para dar continuidad al mismo.

Capítulo 5: Discusión

El proyecto ha sido un aporte significativo en la práctica educativa, como docente se clarifica la importancia y relevancia del uso de las diferentes tecnologías en el ámbito educativo. De la mano de estas tecnologías hay estrategias que se han aprovechado para cambiar la educación tradicionalista buscando crear experiencias diferentes, más profundas y efectivas, una de ellas es la gamificación, que personalmente considero que es una de las estrategias más efectivas, ya que al aplicar actividades gamificadas en este proyecto principalmente muestran la importancia de consolidar los conocimientos por actividades que promuevan la motivación y el aprendizaje.

Un respaldo claro es el de Swacha, (2021) quien expresa que la tecnología ha permitido fortalecer este interés en las nuevas metodologías del aprendizaje y los recursos que se requieren para generar un compromiso y motivación en los estudiantes buscando de esta manera estimular el pensamiento de los niños y niñas para lograr un aprendizaje efectivo, ya que la gamificación lo que busca es aplicar técnicas de juego para lograr la resolución de problemas que se encuentran presentes en la cotidianidad (Lorenzo et al., 2023)

Es cierto que la educación que se ha impartido por años no se pueda cambiar de manera acelerada, sin embargo debemos ser conscientes y consecuentes con las necesidades de nuestros niños y niñas, son ellos quienes pueden modificar o requerir otro tipo de educación y es nuestra responsabilidad como docentes aportar a este cambio, no con una visualización al retroceso, más bien al progreso de un cambio mundial.

Este retroceso afecta de manera directa en el desarrollo integral de cada uno de ellos, especialmente el desarrollo de habilidades emocionales puesto que las actividades gamificadas comprenden un aprendizaje más intrínseco en el que no se necesita obligatoriamente un aula de clase, ya que el aprendizaje puede surgir en muchos escenarios, pero solo algunos de ellos cumplen con su objetivo.

Los resultados obtenidos ejemplifican la importancia de este cambio, ya que al analizar, diseñar, desarrollar, implementar y evaluar el dispositivo instruccional se evidenciaron grandes necesidades por parte de los niños y niñas, ya que si bien la tecnología no podría tener todo el protagonismo en el contexto educativo, pero podría ser un soporte para el aprendizaje. Sin embargo a pesar de la importancia de implementar la tecnología en todas las áreas, se sigue cayendo en las buenas intenciones y documentos (Mendoza, 2020).

Capítulo 6: Conclusiones

La importancia de la gestión emocional en la educación preescolar está tomando más relevancia conforme pasa el tiempo y se evidencian más necesidades educativas en el aula de clase. En este contexto los resultados obtenidos muestran la importancia que tiene el uso de actividades gamificadas en el proceso educativo de los niños y niñas enfocados en el aprendizaje de la gestión de sus emociones de manera positiva.

Es necesario también analizar desde diferentes perspectivas y contextos, entendiendo que se puede hacer un aporte global con diferentes apreciaciones de los expertos al conocer los objetivos que tienen los niños y niñas al hacer uso de la tecnología. Por esta razón se recomienda analizar con más expertos, obteniendo recomendaciones significativas para el desarrollo próximo del aplicativo creando más recompensas tanto intrínsecas como extrínsecas, más interacción, y retroalimentaciones inmediatas y auditivas.

La importancia que actualmente tiene el desarrollo de habilidades emocionales en los niños y niñas de preescolar es evidente, puesto que desde la práctica educativa se han aplicado algunas estrategias para manejar estos conflictos emocionales, sin embargo hay estrategias que son aplicables y funcionales con algunos niños, pero en otros casos es necesario buscar otras que cumplan con las necesidades que se evidencian.

Con base en los resultados podemos argumentar que la tecnología es una estrategia que tiene un gran porcentaje de efectividad para atraer la concentración y motivación en los niños, sin embargo no se puede optar por una inmersión tecnológica en su totalidad, ya que recaería en el aislamiento del desarrollo de otras habilidades que son indispensables en esta etapa inicial.

Por lo mismo se evidenciaron algunas limitaciones, como los procesos administrativos en la institución educativa, los cambios en los distributivos docentes al cambio del año escolar, las nuevas propuestas ministeriales como el marco curricular competencial, las plataformas gratuitas que tienen limitaciones en el desarrollo óptimo de las aplicaciones móviles, entre otras. Así pues se evidencia que las limitaciones se presentan en todo proceso sin embargo pueden ser adaptadas y mejoradas en función del cumplimiento de los objetivos.

Al concluir con este proyecto se argumenta la importancia de los recursos didácticos digitales como medios de apoyo y soporte para los docentes en sus procesos educativos y de formación de los estudiantes, creando nuevas formas de aprendizaje por medio de dispositivos instruccionales enfocados en estrategias de gamificación con propósito de lograr un aprendizaje

significativo dando el enfoque necesario a la importancia de la gestión emocional, sin descuidar la importancia de fomentar el buen uso de la tecnología y el manejo de la misma desde la perspectiva de todos los actores educativos.

Se sugiere que el proyecto pueda ser abordado desde la parte psicológica, neurológica y medicinal para dar continuidad al mismo ya que se considera que puede ser profundizado desde otro contexto, desde la neurociencia del aprendizaje por ejemplo.

Referencias Bibliográficas y Anexos

- Aguirre, G., Freire, M., Barre, M., & González, D. (2020). Gamificación en la Educación Inicial. *ÉLITE*, 2(1), 1–12. <https://orcid.org/0000-0002-3411-2196>
- Aranda, M., y Caldera, J. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista Educarnos*, 1–200.
- Astudillo, M., Chévez, F. y Oviedo, Y. (2021). Las TIC en la educación infantil: una revisión sistemática de las políticas públicas de México y Costa Rica. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 7(2), 110–123. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2021.v7i2.12327>
- Boillos, M. (2021). Incidencia de la revisión por pares en la construcción de textos académicos a nivel universitario. *DELTA Documentacao de Estudos Em Linguistica Teorica e Aplicada*, 37(3). <https://doi.org/10.1590/1678-460X202153017>
- Cerrón, W. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de La Ciencia*, 9(17). <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2019.17.510>
- Chiluisa, J. (2023). Educación Ecuatoriana en la actualidad. Modelos pedagógicos de enseñanza. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 1866–1879. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6317
- Cordero, F. (2018). Diseño de interfaces gráficas para recursos didácticos digitales. *DAYA. Diseño, Arte y Arquitectura.*, 5, 11–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.33324/daya.v0i5.189>
- Cortázar, D. (2019). La “función interpretativa” como herramienta lingüística para la investigación cualitativa. *El Ornitorrinco Tachado*, 10, 59–71. <https://doi.org/10.36677/eot.v0i10.12602>
- Costa, C., Palma, X., y Salgado, C. (2021). Docentes emocionalmente inteligentes. Importancia de la Inteligencia Emocional para la aplicación de la Educación Emocional en la práctica pedagógica de aula. *Estudios Pedagógicos*, 47(1), 219–233. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052021000100219>
- Díaz Maggioli, G. (2023). Andamiaje: a casi medio siglo de su creación. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 14(1). <https://doi.org/10.18861/cied.2023.14.1>
- Etxebeste, J., y Santamaría, I. (2018). Gamificación, o el arte de convertir la enseñanza en juego. La importancia del estado de flujo para jugar. In U. Garay, E. Tejada, & C. Castaño (Eds.), *Uso de nuevas tecnologías y tendencias actuales en Educación* (pp. 148–156). <http://hdl.handle.net/10810/25656>

- Fernandez, C., Palma, Y., Bolívar, O., y Mendieta, Y. (2020). Categorías de análisis para la sistematización de obras artísticas. *Revista Científica Dominio de Las Ciencias*, 6(4), 1409–1428. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i4.1554>
- Guevara, C., Rugerio, J, Hermosillo, Á., y Corona, L. (2020). *Aprendizaje socioemocional en preescolar: fundamentos, revisión de investigaciones y propuestas*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e26.2897>
- Guichot, V., y de la Torre, A. (2019). Emociones y creatividad: una propuesta educativa para trabajar la resolución de conflictos en educación infantil. *Cuestiones Pedagógicas*, 27, 39–52. <https://doi.org/10.12795/cp.2018.i27.03>
- Hender, J. (2019). Uso de las herramientas comunicativas en los entornos virtuales de aprendizaje. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 367–384.
- Juárez, J., Martínez, M., Rosas, S., Solís, A., y García, R. (2023). el impacto de la gamificación en educación básica. caso de estudio: preescolar gabriel ramos millán, estado de méxico. *Revista NeyArt*, 1(1), 17–37. <https://doi.org/10.61273/neyart.v1i1.25>
- Lamrani, R., Abdelwahed, E., Chraibi, S., Qassimi, S., y Hafidi, M. (2018). Gamification and Serious Games Based Learning for Early Childhood in Rural Areas. *Communications in Computer and Information Science*, 17(1), 339–356. <https://doi.org/10.2298/CSIS123456789>
- Ley orgánica de protección de datos personales*. (n.d.). www.lexis.com.ec
- Licoa, R., Sánchez, F., Jaime, T., y Marcillo, J. (2023). Manejo y control de emociones en estudiantes de nivel inicial en Ecuador. *Cienciamatria*, 9(1), 1095–1111. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i1.1119>
- Lopez, J., y Reyes, J. (2002). Hacia un modelo de enseñanza- aprendizaje basado en la investigación. *Constructivismo y Escuela*, 4, 144–179.
- Lorenzo, A., Pérez, E., Andreu, E., y Lorenzo, G. (2023). *Aplicación de la gamificación en Educación Infantil y Educación Primaria: análisis temático*. 1–18. <https://doi.org/10.47197/retos.v50.97366>
- Losada, M., y Peña, C. (2022). Diseño instruccional: fortalecimiento de las competencias digitales a partir del modelo Addie. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 13(25). <https://doi.org/10.23913/ride.v13i25.1309>
- Mendoza, C. (2020). Tecnología en la educación ecuatoriana logros, problemas y debilidades. *Revista Científica*, 6(3), 496–516. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1295>
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Educación*. www.educacion.gob.ec

- Muchotrigo, M., y Merino, C. (2020). efectos de un programa de intervención sobre las habilidades emocionales en niños/as preescolares effects of an intervention program on emotional skills in preschool children. in *reop* (Vol. 31).
- Murillo, M., y Gómez, L. (2021). Educación emocional en la práctica educativa del docente del nivel preescolar. *Rastros Rostros*, 22(2), 1–26. <https://doi.org/10.16925/2382-4921.2020.02.04>
- Palma, G., y Barcia, M. (2020). El estado emocional en el rendimiento académico de los estudiantes en Portoviejo, Ecuador. *Dominio de Las Ciencias*, 6(2), 72–100. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1207>
- Peñas, M., García, D., Guevara, C., y Erazo, J. (2020). Gamificación en Centros de Desarrollo Infantil. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 1, 570–588. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.798>
- Piza, N., Amaiquema, F., y Beltrán, G. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Revista Conrado*, 15(70), 455–459. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Porlán R. (2002). Constructivismo y Escuela. *Hacia Un Modelo de Enseñanza-Aprendizaje Basado En La Investigación*, 6(4), 1–24.
- Rueda, M., Armas, W., y Sigala, L. (2023). Análisis cualitativo por categorías a priori: reducción de datos para estudios gerenciales. *Ciencia y Sociedad*, 48(2), 83–96. <https://doi.org/10.22206/cys.2023.v48i2.pp83-96>
- Sánchez, M., Fernández, M., y Díaz, J. (2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 107–121. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.400>
- Sánchez, M., García, J., Steffens, E., y Hernández, H. (2019). Pedagogical Strategies in Teaching and Learning Processes in Higher Education including Information and Communication Technologies. *Informacion Tecnologica*, 30(3), 277–286. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642019000300277>
- Serrano, J. P. R. (2011). *El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación*. <http://redie.uabc.mx/vol13no1/contenido-serranopons.html>
- Simeón, E., Aguirre, V., Simeón, A., y Carcausto, W. (2021). Desarrollo y fortalecimiento de competencias emocionales en la educación infantil en Iberoamérica: una revisión sistemática. *Investigación Valdizana*, 15(4), 219–230. <https://doi.org/10.33554/riv.15.4.893>

- Simeón, E., Aguirre, V., Simeón, A., y Carcausto, W. (2021). Desarrollo y fortalecimiento de competencias emocionales en la educación infantil en Iberoamérica: una revisión sistemática. *Investigación Valdizana*, 15(4), 219–230. <https://doi.org/10.33554/riv.15.4.893>
- Sosa, A. (2019). La inducción analítica como método sociológico desde una perspectiva histórica. *Cinta de Moebio*, 64, 11–30. <https://doi.org/10.4067/S0717-554X2019000100011>
- Swacha, J. (2021). State of research on gamification in education: A bibliometric survey. *Education Sciences*, 11(2), 1–15. <https://doi.org/10.3390/educsci11020069>
- Velasco, M. Á. (2017). Las tac y los recursos para generar aprendizaje. *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*, 3(2), 771–777. <https://doi.org/https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.796>
- Wettergren, Å. (2019). Emotive-cognitive rationality, background emotions and emotion work. En Routledge eBooks (pp. 27-40). <https://doi.org/10.4324/9781351133319-4>
- Zambrano, L., Vélez, J., y Zambrano, J. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de educación inicial. *MQRInvestigar*, 6(4), 24–45. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.6.4.2022.24-45>
- Zambrano, P., Luque, K., Lucas, M., y Lucas, A. (2020). *Ciencias de la salud Artículo de revisión La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado*. 6, 349–369. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

Anexos

Anexo 1

Entrevistas semiestructuradas



FICHA TÉCNICA	
Técnica	Entrevista Semiestructurada
Instrumento	Guía de Entrevista
Objetivo	Identificar las emociones que se pueden evidenciar en el aula en niños y niñas de 3 a 5 años.
Entrevistador	Patricia Bermeo A.
Lugar	Unidad Educativa Santana
Duración	20 minutos
Fecha y Hora	

FICHA DEL ENTREVISTADO	
Nombre	
Edad	
Cargo	

¿Cuáles es la dinámica emocional que observas en tus niños y niñas diariamente?

¿Existen desafíos específicos relacionados con las emociones en tu aula de clase que hayas podido observar?

¿Qué tipo de emociones observas con mayor frecuencia en los niños y niñas?

¿Cómo crees que estas emociones impactan en el aprendizaje y el desarrollo socioemocional en los niños?

¿Hay momentos o situaciones específicas que desencadenan emociones particulares en los niños y niñas?
¿Cuáles?

¿Qué estrategias utilizas para ayudar a los niños a comprender y manejar sus emociones?

¿Cómo logras un ambiente emocionalmente seguro, de apoyo y escucha en el aula de clase?

¿Qué tipo de apoyo adicional crees que se necesitaría para abordar las emociones en los niños y niñas de 3 a 5 años?

Nota. Formato de entrevistas. Fuente: Autor.

Anexo 2

Consentimiento informado



Carta de autorización para publicación de trabajos, videos o fotografías del niño/a

Estimado padre/madre o representante legal:

Me dirijo a usted para solicitar su autorización para que la estudiante Patricia Bermeo Astudillo, quien cursa la Maestría en Educación con Mención en Gestión del Aprendizaje mediado por TIC en la Universidad del Azuay, y es actualmente docente de la institución en el nivel preescolar pueda tomar fotos y/o videos de su niño/a dentro del aula y en actividades escolares únicamente con fines educativos y de investigación.

Al firmar el presente consentimiento usted estaría de acuerdo con lo siguiente:

1. La Universidad del Azuay puede publicar fotografías o videos de su niño/a ocultando su rostro, sin que se muestren rasgos personales de los mismos.
2. Se puede reproducir la fotografía de su niño/a ya sea en color o a blanco y negro.
3. La Universidad del Azuay no utilizará ningún video o fotografía para ningún otro fin que no sea el meramente educativo e investigativo, es decir que no se utilizarán estos recursos con fines comerciales ni tampoco publicitarios.
4. Todas las fotografías tomadas se conservarán únicamente por el tiempo necesario para los fines investigativos.
5. Se protegerá completamente la identidad de su niño/a.
6. La Universidad del Azuay garantiza que no se podrá identificar a su niño/a en las fotografías.
7. Aún en los casos permitidos por la ley, no se podrá utilizar públicamente la imagen de un adolescente mayor de quince años sin su autorización expresa, ni la de un niño/a o adolescente menor de dicha edad, sin la autorización de su representante legal, quien solo la dará si no lesiona los derechos de su representado.

Si está de acuerdo con apoyar este proyecto investigativo, sírvase completar el formulario de consentimiento descrito posteriormente.

Este consentimiento si está firmado, estará vigente hasta el momento que usted informe a la escuela de lo contrario.

Formulario de consentimiento para publicación de fotografías y/o videos del niño/a.

De conformidad con lo dispuesto en el inciso final del articulado 52 del código de la niñez y de la adolescencia estoy de acuerdo, sujeto a las condiciones establecidas antes expuestas, en que se tomen fotografías y/o videos de mi niño/a dentro del aula de clase y en actividades escolares. Así mismo estoy de acuerdo en la publicación de fotografías o videos de mi niño/a con fines educativos e investigativos por lo que no exigiré retribución alguna por su uso.

Nombre del niño/a

Nombre de papá/mamá o representante

Firma de papá/mamá o representante

Fecha

Nota. Consentimientos informados enviados a los padres de familia. Fuente: Autor.

Anexo 3

Criterios para la revisión por pares



DISEÑO DE UN RECURSO DIDÁCTICO DIGITAL BASADO EN LA GAMIFICACIÓN PARA LA GESTIÓN DE EMOCIONES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS.

“La educación es el arma más poderosa que puedes utilizar para cambiar el mundo”. *Mandela*
Gracias por tu apoyo y colaboración en el desarrollo de este proyecto.

Este Recurso Didáctico Digital denominado “BUZZCIRCUS” está compuesto por un OA de conocimiento denominado “El circo de las emociones: una aventura de aprendizaje” y tres OA de Actividades en las que el estudiante podrá:

- Reconocer las emociones a través de la personificación de insectos, junto con un breve cuento relacionado con cada emoción.
- Seleccionar la emoción que sentimos y queremos aprender el día de hoy.
- Escoger la actividad que la cual desea iniciar, ir pasando por niveles para cumplir el resto de actividades
- Interpretar la emoción y el cuento contado para crear vínculo con el personaje y con las actividades siguientes.
- Utilizar los distintos tipos de memoria (visual y auditiva) para retener información importante para desarrollar las actividades posteriores.
- Desarrollar las actividades según experiencia del niño y actitudes positivas para ellos.

ESCALA DE LIKERT Escala de medición que permite cuantificar actitudes opiniones o percepciones. Marca con una (X) en el lugar que consideres adecuado.

Criterio	Muy Deficiente (1)	Deficiente (2)	Aceptable (3)	Bueno (4)	Excelente (5)
La aplicación cumple con el contenido pedagógico y el guión de contenido propuesto inicialmente para dar soporte al aprendizaje en la gestión de las emociones en niños de 3 a 5 años					
La aplicación es amigable para la edad de los niños de 3 a 5 años y permite que naveguen con facilidad y reconozcan visual y auditivamente cada emoción.					
La aplicación cumple con el objetivo de ser un soporte para enseñar a los niños de 3 a 5 años a gestionar sus emociones.					
La aplicación es rápida y eficiente y se desempeña de manera clara e intuitiva tanto como para los padres de familia como para los niños y niñas.					
La aplicación es un apoyo y soporte para los docentes en el aula de clase como medio para que los niños y niñas adquieran habilidades emocionales.					
El diseño visual es atractivo y eficiente.					

Comentarios u observaciones que consideres que deba cumplir la aplicación móvil para cumplir con el objetivo planteado.

Nota. Formato de criterios para revisión por pares. Fuente: Autor.

Anexo 4

Constancia revisión por pares



CONSTANCIA REVISIÓN POR PARES

“La educación es el arma más poderosa que puedes utilizar para cambiar el mundo”. *Mandela*
Gracias por tu apoyo y colaboración en el desarrollo de este proyecto.

Autor: Patricia Bermeo A.
Fecha: 11 de Noviembre de 2024.

En el presente documento se deja constancia que Carolina Arévalo con CI 0103809547 ha participado en calidad de experta en la revisión por pares del proyecto denominado “Diseño de un recurso didáctico digital basado en la gamificación para la gestión de emociones en niños y niñas de 3 a 5 años”.

La revisión por pares tuvo como objetivo analizar el recurso didáctico digital con base en criterios de navegabilidad, usabilidad, cumplimiento con el contenido pedagógico, el guion de contenido, desempeño y diseño.

DECLARACIÓN DEL EXPERTO:

Declaro que he revisado el proyecto de acuerdo con los criterios establecidos para posterior emitir un informe de retroalimentación con observaciones y sugerencias para su mejora. De igual manera certifico que mi revisión se realizó de manera objetiva y profesional, sin conflictos de intereses personales que comprometan mi evaluación.

FIRMA DE CONSENTIMIENTO

Nombre Completo: _____

Institución: _____

Cargo: _____

Fecha de revisión: _____

Firma:

Nota. Respaldo de información/ consentimiento en la revisión por pares. Fuente: Autor.