



UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS
FACULTAD DE EDUCACIÓN / ESCUELA DE EDUCACIÓN
EDU 816 “SEMINARIO DE GRADO”
PEDAGOGÍA GENERAL BÁSICA

“La gamificación como estrategia didáctica en el área de educación matemática desde la priorización curricular en la transición de kínder a 1° básico en contexto Pandemia COVID - 19”

AUTORAS

Alexandra García – Natalia Fernández - Antonella Quezada.

PROFESOR GUÍA

Jesús Marolla Gajardo

Santiago de Chile

Diciembre 2021

~ 1 ~

“La gamificación como estrategia didáctica en el área de educación matemática desde la priorización curricular en la transición de kínder a 1° básico en contexto Pandemia COVID - 19”

Fernández, García, Quezada (2021)

~ 2 ~

“La gamificación como estrategia didáctica en el área de educación matemática desde la priorización curricular en la transición de Kínder a 1º básico en contexto Pandemia COVID - 19”

Fernández, García, Quezada (2021)



UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS
FACULTAD DE EDUCACIÓN / ESCUELA DE EDUCACIÓN
EDU 816 “SEMINARIO DE GRADO”
PEDAGOGÍA GENERAL BÁSICA

“La gamificación como estrategia didáctica en el área de educación matemática desde la priorización curricular en la transición de kínder a 1° básico en contexto Pandemia COVID - 19”

~ 3 ~

“La gamificación como estrategia didáctica en el área de educación matemática desde la priorización curricular en la transición de kínder a 1° básico en contexto Pandemia COVID - 19”

Fernández, García, Quezada (2021)

AGRADECIMIENTOS

Dentro de todo el caos que trajo con ella la pandemia, agradezco a la vida por siempre poner a personas esenciales y únicas para cada circunstancia.

Hoy me encuentro profundamente agradecida de mi familia hermosa, por estar junto a mí en esta etapa universitaria. Mi padre que me entrega fuerza y sabios consejos para no rendirme jamás y a mi madre que siempre fue una inspiración en el mundo de la pedagogía y por alegrar mis largas noches de estudio con té y galletas. A mis hermanos Paula, Carla y Zac, que siempre saben cómo distraerme y pasar momentos agradables. También por su creatividad e imaginación, que tantas veces compartieron conmigo para crear nuevos recursos. Cada uno de ustedes es parte importante de esto que tanto amo.

A mis amigas y colegas Natalia y Antonella por ser mi mano derecha en todo y yo la de ustedes. Hicieron que este proceso fuera tan único, logramos grandes cosas juntas amigas y estoy segura que seguirá siendo así, sin importar los altos y bajos, seguimos adelante día a día y esto aplicó para la vida universitaria y personal.

Finalmente agradezco a los profesores de la universidad, por compartir sus conocimientos, por hacernos vibrar con la pedagogía y por transmitir en cada clase o conversación su pasión por aquello que nos une, porque hacen querer ir por más en la carrera profesional.

Alexandra Danae García Brito

En primer lugar, quiero agradecer a una de las personas más importante en mi vida, aquel hombre padre de mi hijo, amigo, partner, mi compañero de esta y de la próxima vida... (mi cuerito), por el apoyo incondicional durante todo este largo proceso, por las largas esperas afuera de la universidad mientras entraba a clases, por darme siempre ánimo y buenas energías para continuar en este proceso pese a las diversas dificultades que se presentaban en el trayecto y que juntos aprendimos a salir adelante. También agradezco a mi otra persona favorita... mi hijo, por entenderme, quererme, y por ser mi pequeño compañero de clases, ya que en bastantes ocasiones me acompañaba a mis clases.

También, agradecer a mis padres por haberme criado y entregado valores, que de tal manera me han llevado hacer la persona que hoy soy. Sé que para ellos, soy y seré uno de sus grandes orgullos junto a mi hermana Scarlett, a quién quiero con toda mi alma.

Por otra parte, destaco el apoyo, el compromiso y el cariño de mis amigas Alexandra García y Antonella Quezada, que juntas hemos aprendido muchas cosas, agradezco tenerlas como mis amigas.

Finalmente, se termina una etapa de grandes aprendizajes y que durante mi formación, me ha ayudado a crecer tanto en el ámbito profesional como en el personal.

NATALIA FERNANDEZ QUIROZ

Cuándo logramos terminar esta tesis, tomé un momento para reflexionar en cómo fue qué llegué hasta aquí. Realmente nada en mi vida, propiciaba que llegaría siquiera a pisar la universidad y es por eso que un logro así, no puede solo ser mío y no me queda más que dar las gracias, a todos, por todo.

Agradezco enormemente a quién fue mi madre, mi tía Lily, ella se hizo cargo de mi siendo una anciana y aun no teniendo nada económicamente, me lo dio todo por medio de grandes enseñanzas, las que me guiaron a siempre mantenerse perseverante y firme en las metas que uno se propone. Gracias, sin la base que me diste no lo hubiese logrado y sé que desde el cielo debes estar orgullosa. A mi hermano Renzzo, también le agradezco que siempre me alentó a seguir adelante, ser una persona correcta, noble, bondadosa y humilde; siempre creíste en mí, incluso en los momentos más difíciles de nuestra vida, gracias, sé que la vida te recompensará lo que hiciste por mí. Gracias además a mi hermano Augusto que me fomentó el gusto por aprender y me motivó con su ejemplo a usar la herramienta más poderosa, la educación.

La persona más importante en mi vida mi querida hija Lily Sara, esto es para ti, por el tiempo lejos, las noches sin dormir a tu lado, las veces que no pude estar contigo porque debía ir a estudiar, hoy dan frutos y es el inicio de una nueva vida para las dos, Te amo princesa.

Agradezco a Dios por las personas que puso en mi camino y que me ayudaron cuándo más lo necesite y que con su presencia lograron lazos que no se pueden olvidar, entre ellas están Andrés Rosas, Angella Causa, Catalina Medina, Ericka Pérez, Francisca Parisi entre muchas otras, gracias por acogerme y hacerme parte de sus vidas, una parte de mi corazón siempre estará con ustedes.

ANTONELLA QUEZADA PÉNDOLA

ÍNDICE

Resumen.....	9
Introducción.....	10
CAPÍTULO I	
DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.....	13
Planteamiento del problema.....	14
Justificación del problema.....	19
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	25
1. Contexto Escolar.	26
2. Contexto Nacional.....	31
3. Contexto Curricular	34
4. Estrategias para el Aprendizaje.....	37
CAPÍTULO III	
MARCO METODOLÓGICO 25.....	42
Objetivo General.....	43
Objetivos Específicos.....	43
1. Estudio y paradigma.	43
2. Diseño del estudio.	60
3. Análisis de la información.	68
4. Documentos del estudio	70
5. Criterios éticos.	72

CAPÍTULO IV

PROPUESTA DIDÁCTICA. 28.....	74
1. Contexto del Establecimiento.	76
2. Base para la propuesta didáctica.	78
3. Objetivos de la propuesta didáctica.....	84
4. Descripción de la propuesta didáctica.....	85
5. Planificaciones de la propuesta didáctica	92

CAPÍTULO V

CONCLUSIÓN. 30.....	104
1. Conclusión Marco Teórico	105
2. Conclusión Marco Metodológico	106
3. Conclusión de los Objetivos.....	107
4. Conclusión de la Propuesta Didáctica.....	108
5. Conclusión de Proyecciones del Estudio.....	109

CAPÍTULO VI

REFERENCIAS Y ANEXOS

1. Referencias.....	112
- ANEXOS TRANSVERSALES.....	119
- ANEXOS CLASE 1.....	121
- ANEXOS CLASE 2.....	125
- ANEXOS CLASE 3.....	129
- ANEXOS CLASE 4.....	131
- ANEXOS CLASE 5.....	133

RESUMEN

La siguiente investigación, tiene por propósito promover la gamificación cómo una estrategia innovadora pero a la vez cercana en los estudiantes de un primero básico de un colegio en Maipú, Santiago. Para poder recolectar la información se utilizó una investigación de tipo cualitativo, con un diseño enfocado en el estudio de caso el permitió hacer la observación y planteamiento del problema, el que está relacionado con el aprendizaje en pandemia, utilizando los objetivos priorizados que el ministerio de educación ha proporcionado como orientaciones al trabajo académico durante la crisis sanitaria. Por medio de este estudio se da cuenta de las consecuencias de la pandemia, pero también se da cuenta de cómo complementar las habilidades por medio de los juegos y la gamificación, concluyendo las ventajas que tiene sobre el trabajo escolar y las habilidades del siglo XXI.

INTRODUCCIÓN

Producto de la crisis sanitaria por la llegada del Covid - 19, se ha puesto en práctica a todos los docentes del mundo, tenido que desarrollar y aplicar nuevas estrategias y herramientas a través de la virtualidad, con el fin de que los niños y niñas no pierdan la continuidad de sus estudios, ni tampoco su derecho a ser educados. Como consecuencia de la pandemia, la educación en Chile se ha visto enfrentada a distintas adaptaciones y actualizaciones a nivel tecnológico y pedagógico por parte de todos los miembros de la comunidad educativa.

A lo largo de este estudio podrás conocer una propuesta didáctica, totalmente aplicable en medio de esta crisis sanitaria, haciendo uso de las adaptaciones curriculares propuestas por el ministerio, las cuales están siendo utilizadas en un gran porcentaje de establecimientos educativos y también aplicando como estrategia pedagógica la gamificación en la etapa inicial de escolaridad en los niveles de kínder y Primero Básico.

En relación a la articulación curricular en la transición de kínder y primero básico, el ministerio de educación como respuesta a la nueva normalidad que debieron asumir los estudiantes del país; realizó una reducción de contenidos específicamente en los objetivos de aprendizaje, lo que para este proceso de transición se han priorizado una serie de OA que definen los aprendizajes indispensables que el Ministerio de Educación ha reestructurado en respuesta a la problemática mencionada (MINEDUC,2020).

Los drásticos cambios que se generaron en la modalidad de las clases, dejan entrever las dificultades que se presentan día a día en las clases virtuales y en las actuales clases híbridas (estudiantes online y estudiantes presenciales a la vez). Por una parte, los niños de esta etapa están buscando desarrollar la exploración y el juego, lo que ha sido un desafío para implementar ya que son variados los

conflictos que podrían afectar y limitar los aprendizajes de los estudiantes, mientras que por otra parte, y un aspecto de importancia es que al momento de impartir modalidad online para los estudiantes, cada establecimiento tuvo que suplir las necesidades tecnológicas de cada estudiante, aplicar el uso de programas tecnológicos y plataformas de trabajo virtual sin previa capacitación, buscar maneras de proveer internet a todos los hogares de los ahora trabajadores virtuales y así comenzar, pero sin capacitaciones, sin previos acuerdos, todo en forma expedita se logró estos encuentros virtuales formales que hoy forman parte de nuestra vida, agregando estos conocimientos, pero olvidando otros. (Revista saberes en la educación, 2021)

En el contexto que estamos viviendo hoy en día, hay un factor particular que surge de la necesidad de adaptarse a los cambios, y adquirir las nuevas competencias de la sociedad del siglo XXI, pues las clases son impartidas mediante vía online de manera sincrónicas, híbridas sincrónicas, combinada alternada, etc. Es importante que toda la comunidad educativa adquiera estas habilidades y conocimientos como base para poder llevar un buen proceso educativo y generar formación integral en cuanto al uso de las TICS e insertarlas dentro de la enseñanza.

Existe por tanto una serie de dificultades que han surgido en la educación actual, y es la búsqueda de nuevas prácticas y metodologías efectivas dentro el contexto virtual por medio de juegos cotidianos y actividades interactivas cercanas al niño, la que estaría sirviendo de respuesta ante la educación actual que promueve la digitalización los conocimientos, el aprendizaje y las estimulaciones. Es por ello, que la gamificación es el concepto que guiará el trabajo realizado a continuación, con la intención de compartir a los profesores los beneficios de su uso en este ciclo en la educación online.

Para el desarrollo del niño son variados los autores que difieren sobre las ventajas del inicio de la educación escolar temprana alrededor de los cuatro a cinco años,

momento en el que se producen los mayores y más significativos cambios en el pensamiento la personalidad y el carácter, fortaleciendo así con el inicio de la educación temprana la autonomía el pensamiento crítico la auto regulación y contención de emociones, además de fortalecer su identidad por medio de las relaciones entre pares, el uso de la exploración y la lógica, habilidades que son base para la formación del ser y en este caso de los estudiantes (Escobar, 2006).

A pesar del papel que juega la educación en el proceso cognitivo de los estudiantes, es que de la mano de este proceso y desde siempre debe haber cuidadores o guías en la formación infantil, comenzando con los padres, seguido por la escuela de párvulos o kínder y finalmente la educación básica a cargo de los profesores quienes guían y direccionan los aprendizajes e intereses de los niños para potenciar al máximo su desarrollo personal (Ross, 1976).

CAPÍTULO I

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

~ 13 ~

“La gamificación como estrategia didáctica en el área de educación matemática desde la priorización curricular en la transición de Kínder a 1° básico en contexto Pandemia COVID - 19”

Fernández, García, Quezada (2021)

Planteamiento del Problema

Durante muchos años, la educación escolar tradicional se ha dictado de manera presencial, donde los estudiantes asisten a sus clases en un entorno físico intervenido para el aprendizaje, el que estará siempre en función de las necesidades de los estudiantes fundamental para la gestión de aula y para llevar a cabo la transmisión de los conocimientos (Definicionabc,2021).

En el año 2013, el gobierno de Chile aprobó la ley de Kínder obligatoria (MINEDUC, 2013) que promueve el acceso a la educación desde la temprana edad, considerando ahora la educación inicial como parte importante del proceso formativo del estudiante, vinculando su importancia al desarrollo personal y cognitivo basándose en las indicaciones del Fondo de las Naciones Unidas (UNICEF), la importancia del trabajo en equipo desde la edad temprana, el desarrollo del juego, la exploración y la lógica. Como procesos que, en conjunto con la exploración y el descubrimiento, permiten ser constructores de personalidad, formadores de autonomías y sanas independencias, todas estas habilidades deben darse de forma controlada en espacio intervenidos con un control total de las situaciones que puedan servir de distractores del ambiente y contexto, favoreciendo así, el trabajo colaborativo, la resolución de problemas y el proceso de identificación personal y la construcción como individuo (Erickson, 1950).

La UNICEF, es una organización que promueve los derechos de los niños, niñas y adolescentes a nivel mundial, desde el año 1950 que trabaja en colaboración con el gobierno, instituciones y organizaciones de Chile, con la finalidad de *“lograr el pleno cumplimiento de la Convención de Derechos de los niños en Chile y lograr un cambio cultural que les permita desarrollar al máximo sus capacidades y potencialidades, así como ejercer plenamente sus derechos.”* (Fondo de las naciones unidas para la infancia, 1950)

Durante el año 2018, UNICEF realizó un informe que lleva como título “*Aprendizaje a través del juego*”, el cual entrega orientaciones e ideas de cómo implementar estrategias mediante el juego dentro del aula, contribuyendo al desarrollo general de los niños y niñas en la educación preescolar.

El sistema educacional chileno, está conformado por distintos ciclos y niveles reconocidos por el estado. Según el Decreto N°315 de la Biblioteca del Congreso Nacional de Chile (2011), en el reglamento de requisitos de adquisición, mantención y pérdida del reconocimiento oficial del estado, dentro del Artículo N°5 se menciona lo siguiente:

Los establecimientos educacionales que impartan educación Parvularia deberán estructurarse de acuerdo a los siguientes niveles:

1º Nivel: Sala Cuna 0 a 2 años de edad.

2º Nivel: Nivel Medio 2 a 4 años de edad.

3º Nivel: Nivel de Transición 4 a 6 años de edad.

Los niveles antes señalados deberán subdividirse, respectivamente, en:

Sala Cuna:

Sala Cuna Menor 0 a 1 año de edad.

Sala Cuna Mayor 1 a 2 años de edad.

Nivel Medio:

Nivel Medio Menor 2 a 3 años de edad.

Nivel Medio Mayor 3 a 4 años de edad.

Nivel de Transición:

Primer Nivel de Transición 4 a 5 años de edad.

Segundo Nivel de Transición 5 a 6 años de edad.

Los niveles de transición educativa, se han vuelto fundamentales para el desarrollo de los contenidos transversales que debe adquirir un estudiante en crecimiento, considerando que estamos hablando de una de las etapas más importantes de la vida y en su conjunto con la educación básica suman un aporte fundamental para los aprendizajes que deben tener los estudiantes.

Estos niveles iniciales son los que promueven aprendizajes base como la comunicación, exploración, descubrimiento; incentiva habilidades sociales y de autocuidado además de preparar lo que será su paso a la educación básica.

En el año 2017, el Ministerio de educación (MINEDUC), decide decretar las estrategias de transición educativa, estableciendo *“Principios y definiciones técnicas para la elaboración de una estrategia de transición educativa para los niveles de educación Parvularia y primer año de educación básica, cuyo objetivo es que todos los establecimientos con niveles de transición y enseñanza básica cuenten con una Estrategia de Transición Educativa (ETE), en base de los principios de flexibilidad, integralidad, contextualización, participación y priorización”* (Mineduc,2018)

Considerando que el proceso formativo de cada estudiante está vinculado con la importancia del desarrollo personal y cognitivo, existen aspectos importantes para potenciar de manera continua en los niños y niñas, el trabajo en equipo desde la edad temprana, el desarrollo del juego, la exploración y la lógica.

A raíz de la actual situación que se está viviendo en Chile producto la pandemia Covid – 19, el Ministerio de Educación ha tomado las medidas correspondientes siendo guiados y orientados en todas las decisiones por el Ministerio de Salud

(MINSAL), con el fin de resguardar la seguridad de todas las comunidades educativas del país. Es en este momento que, en medio de la paralización de clases, Estado de Emergencia y las fases del Plan Paso a Paso se comienzan a implementar los Fundamentos de la Priorización Curricular, los cuales fueron presentados en mayo del 2020 y que manifiestan tener como objetivo responder de forma eficiente y eficaz a las problemáticas que se presentaron en el área educativa producto de la pandemia reduciendo los objetivos de aprendizaje a los más esenciales para cada nivel.

El Ministerio de Educación (2020) manifiesta que, “El propósito de esta priorización es responder a los problemas emergentes que ha implicado la paralización de clases presenciales, y la consecuente reducción de semanas lectivas. El retorno a clases presenciales será incierto y complejo, ya que dependerá del comportamiento que tenga la emergencia sanitaria a lo largo del país. Se prevé, de acuerdo con la evidencia arrojada por la experiencia internacional, que el retorno a clases presenciales será gradual y estará sujeto a variaciones. Esto llevó a considerar la necesidad de crear una priorización que incluye un conjunto reducido de objetivos de aprendizaje esenciales.” (p. 4)

Si bien, consideramos que la priorización curricular que el Mineduc ha elaborado, responde a las necesidades actuales que enfrentamos como país, reduciendo los objetivos de aprendizajes en cada uno de los niveles de enseñanza. Pero, como todo nuevo instrumento, este nuevo plan de acción, ha disminuido la progresión paulatina de ciertas habilidades, actitudes y conocimientos que los estudiantes deben desarrollar durante la transición de kínder a primero básico.

Producto a la emergencia sanitaria toda la comunidad educativa se ha visto afectada, principalmente el profesorado, teniendo la obligación de adaptarse a la nueva modalidad online e híbrida de las clases, cambiando estrategias y metodologías de enseñanza que aplicaban en la educación tradicional.

Cabe señalar, que muchas de las familias y estudiantes, no han podido adaptarse a este nuevo escenario educativo, a causa de distintos factores tales como: el desconocimiento de plataformas digitales y de equipos tecnológicos, el acceso a conexión de internet, no contar con un espacio adecuado para el desarrollo de las clases, es por ello que existe una desmotivación en la nuevas metodologías que se implementan en cada uno de los niveles.

En abril del presente año, el MINEDUC entregó cifras en aumento sobre la deserción en el sistema educativo chileno, específicamente en los niveles de Kínder y primero básico, realizando una comparación en las cifras recopiladas durante el año 2020 y 2021, la cual es preocupante porque este año aumentó el abandono de estudiantes en estos niveles, cómo bien lo describe a continuación, “En el último año 39.498 alumnos de 1° básico a 4° medio desertaron del sistema escolar, y se generó una situación aún más crítica en los más pequeños: este año se registró el mayor número de abandono en la educación Parvularia en una década, pasando de 4.960 niños que abandonaron el sistema en 2012 a 8.647 que lo hicieron en 2021” (CEM,2020) La modalidad del sistema educativo en el contexto actual, ha afectado el aprendizaje de nuestros estudiantes debido a que el profesorado tuvo que adaptar sus estrategias y metodologías a un nuevo sistema desconocido, dejando atrás la implementación de los contenidos mediante estrategias didácticas.

“Jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de niños y niñas de mirar, tocar, curiosear, experimentar, inventar, imaginar, aprender, expresar, comunicar, crear, soñar... es ese impulso primario que nos empuja desde la infancia a descubrir, explorar, dominar y querer el mundo que nos rodea, posibilitando un sano y armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. Jugar es una de las fuentes más importante de progreso y aprendizaje” (Gob,2018).

En acuerdo con lo que la autora menciona en la cita anterior, podemos inferir que para muchas personas el juego cumple con la función de entretener y nada más, en cambio, para la educación es una de las estrategias más eficaces que desarrolla habilidades y competencias esenciales, respaldado también por la UNICEF.

Por lo tanto, el problema que identificamos en el contexto educativo actual, es que niños y niñas de primero básico, han disminuido el desarrollo de actividades de aula mediante juegos, producto a la nueva modalidad online de clases, en la actual crisis sanitaria que enfrentamos como país.

En nuestro estudio se entrega una propuesta que implementa el juego en el contexto de clases online e híbridas, por medio la gamificación como estrategia de aprendizaje, que motive a los y las estudiantes en el proceso de enseñanza, articulando contenidos, habilidades y actitudes que se presentan en la transición de kínder a primero básico, en la disciplina de educación matemática.

Justificación del Problema

El uso del juego y la implementación de estrategias en la que los estudiantes sean más que espectadores ha sido el desafío del siglo. En nuestro país la educación tradicional formativa ha tenido una inclinación conductista - constructivista que ha primado por sobre otras metodologías y fueron el modelo que representó a la educación chilena hasta sus primeras modificaciones a inicios del siglo XXI. Los estudiosos de los procesos cognitivos y del desarrollo del niño, desde inicios del siglo XX, han investigado los procesos del niño guiados por los lazos que ellos crean con el juego y su relación con el aprendizaje, concluyendo que el juego es indispensable en su educación inicial, proceso en el cual se producen las bases del descubrimiento, los cambios y las situaciones a las que se adaptan serán las que

servirán de orientación para las formas de aprender, los intereses y relaciones sociales que se tienen en el desarrollo de su vida y la manera en que se enfrentan al mundo (Piaget,1969).

Como consecuencia de lo anteriormente descrito, a lo largo de esta investigación se podrán obtener respuestas, recursos e ideas a través de la gamificación, pero ¿Qué es la gamificación? ¿Cuál es su utilidad en el aula? ¿Por qué usar la gamificación como un método de enseñanza? Existen amplios motivos para aplicar la gamificación en el aula, los cuales beneficiarán notablemente en la motivación por generar aprendizaje frente a los contenidos, por lo que se puede desarrollar un aprendizaje más significativo para los estudiantes, produciendo mayor durabilidad en la memoria, ya que el hecho que constantemente se esté haciendo retroalimentación generará respuestas en las futuras decisiones del individuo. La gamificación produce compromiso con el aprendizaje y vinculación de los estudiantes con el contenido entre sí, generando en ellos la adquisición de competencias adecuadas, aprendizajes más autónomos y poniendo en práctica habilidades fundamentales para la vida.

La gamificación invita a hacer un buen uso de las mecánicas del juego en el aula, convirtiéndose en una técnica eficaz para el conocimiento significativo en la educación. Esta estrategia de aprendizaje no busca transformar todo en un juego, esta tiene como objetivo desarrollar habilidades de atención, motivación y esfuerzo, también sirve para absorber conocimientos a través del proceso de la acción, ya que los estudiantes “aprenden haciendo”.

Como bien sabemos, el conductismo, observa la respuesta de un sujeto, frente a un estímulo, por lo que su estudio está enfocado como tal al porqué se da esa respuesta, ya que las respuestas (acciones del individuo) suceden de manera externa al cerebro. Al aplicar esta teoría en la gamificación se cruza por peligrosas situaciones, en donde se podría: manipular al individuo para realizar una acción;

que el sujeto actúe para obtener una recompensa y no por motivación; centrar la gamificación en un status social. A pesar de lo limitada que es la teoría del conductismo, también logra hacer aportes interesantes y positivos para el desarrollo de la gamificación y es por aquello que se hace uso de ésta en ciertos aspectos.

Cada vez que se responde frente a un estímulo, se tiene en consideración un tercer factor; las “consecuencias”, resultantes del comportamiento del individuo en función a las consecuencias, a lo que se le llama “aprendizaje”, de lo cual se pueden obtener tres aspectos relevantes dentro de este proceso de aprendizaje: Observación: monitorear el comportamiento de los participantes; Ciclo de retroalimentación: “acción > retroalimentación > respuesta”; Refuerzo: el refuerzo del estímulo genera aprendizaje. Luego de que se produce este ciclo se identifica el acompañamiento del refuerzo, el cual se puede generar a través del premio, por lo que al obtener un premio al realizar una acción, el cuerpo repetirá la acción. Para la gamificación existen categorías de premios dentro del refuerzo, tales como: Tangibles/ intangibles; Esperadas/ inesperadas; Contingentes (relacionadas con tareas). Es importante tener en consideración que para hacer uso de las herramientas para el desarrollo del aprendizaje que entrega la gamificación, se debe sacar de la mente el concepto de juego como tal, ya que este no es un juego al ser aplicado en el aula, para ello existen algunas estrategias que se podrían usar para gamificar: crear expectativa; diseñar un modelo de progresión; tener una secuencia lógica para los estudiantes; tener una narrativa; tener una resolución de problemas; incentivar a la reflexión creativa.

Importancia de la gamificación en Kínder y su transición a Primero básico:

A pesar de las indicaciones que se tienen sobre cómo potenciar los aprendizajes del niño, autores como Vigotsky, con las maneras en que se logra la comprensión de los aprendizajes y su relación con el entorno, Montessori indicando las relaciones neurológicas en el aprendizaje del niño y como el juego y el descubrimiento deben

ser fundamentales para cualquier momento de la vida del niño, aún se están buscando maneras de implementar de manera efectiva el proceso de juego en las planificaciones de las aulas, en la estrategia docente y en la rutina de aprendizaje de los estudiantes las que desde el periodo de pandemia se han visto disminuidas, evitando el refuerzo de las competencias grupales y de análisis que contribuyen a la comprensión de los aprendizajes. Por otra parte para el quehacer docente estas medidas sólo han dado cuenta de cómo el actual sistema educativo ha perdido fuerza frente a la adaptación online, ya que procesos básicos como la comunicación se han visto impedidos, la retroalimentación se ha visto desplazada y tal como sucedió en gran parte de los países, se ha pedido mantener la planificación de las clases y el proceso académico con leves modificaciones para no interrumpir de forma indefinida este proceso. (Saber educativo, 2021. P144-168)

Tras la aprobación de la propuesta curricular (Priorización Curricular), en julio del 2020 se da a conocer las “Orientaciones para la implementación de la priorización curricular en forma remota y presencial”, donde se relata más profunda y explicativamente el uso y manejo de las nuevas sugerencias para abordar los OAT y OA debido a la necesidad de reducción de aprendizajes. En este documento publicado por el MINEDUC se puede encontrar:

- Estrategias para implementar la priorización curricular de manera remota y presencial.
- Estrategias para evaluar basadas en el Decreto 67, publicada el 31 de diciembre del 2018 donde se Aprueban las normas mínimas nacionales sobre evaluación, calificación y promoción y deroga los decretos exentos N° 511 de 1997, N° 112 de 1999 y N° 83 de 2001, todos del Ministerio de Educación (BCN, 2018).

El periodo de pandemia vigente ha permitido realizar modificaciones inesperadas a las bases curriculares de educación, sin embargo esta adaptación realizada para el

periodo de contingencia, se presenta como una solución ante la imposibilidad de realizar las clases presenciales y en conjunto con las aulas virtuales, la priorización curricular es una medida para no perder el proceso formativo y de aprendizaje (MINEDUC, 2020).

Considerando esta situación, es que se han simplificado las orientaciones para entregar los conocimientos a los estudiantes, de tal manera que en todos los niveles se ha visto una reducción de objetivos tanto de aprendizaje para educación básica, como transversales para educación Parvularia.

Una articulación exitosa surge con el reconocimiento por las necesidades que requieren los estudiantes, al evidenciar las fortalezas y debilidades que tiene un grupo determinado, dicho análisis permite que surjan nuevos criterios en la planificación lo que conlleva a que el trabajo docente permita el conocimiento de los estudiantes de manera grupal y abordar las necesidades de los estudiantes de manera transversal, así se refleja la importancia de las prácticas de acción efectiva en la articulación curricular fundamentales para una transición exitosa tal cual como lo menciona la resolución de ley de articulación escolar (BCN, 2012).

A pesar de ello, también podemos encontrar ciertos aspectos que limitan el quehacer de la pedagogía, como por ejemplo, la observación de la práctica docente así como también limitar los espacios para su observación; en relación a los estudiantes, los espacios de manera presencial están intervenidos para favorecer el aprendizaje social como cultural; los que en un caso particular como es la contingencia nacional, deberán ser igualmente considerados, reforzados y replanteados para fortalecer aspectos en la educación online (Jadue, 2016).

Los aspectos que son necesarios y se requieren mantener presentes durante la formación online son aquellos que tienen relación con la expresión oral, la expresión corporal, las habilidades motrices, tanto artísticas como musicales, el desarrollo de habilidades lógicas; todo ello de la mano del juego el descubrimiento y la

explotación, tal cual como lo plantea Piaget (Piaget, 1926) con el fin de que al término del año escolar se plantee una evaluación para poder evidenciar los logros y aspectos que los estudiantes crecieron educacionalmente o mejoraron su potencial; también para poder enviar estos resultados a un análisis del cuerpo docente y así poder formular el trabajo del año siguiente, o del refuerzo del grupo.

La contribución que hará finalmente este proyecto está enfocado a la priorización curricular, donde se pretende complementar con la importancia que tiene el juego a través de la articulación en la transición entre Kínder y Primero básico y de esta manera, conocer cómo fortalecer las orientaciones que la pandemia ha instaurado y que a su vez permite la formación y calidad en el quehacer docente, el estilo de enseñanza y la adaptación ante las nuevas necesidades y habilidades del siglo XXI.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

~ 25 ~

“La gamificación como estrategia didáctica en el área de educación matemática desde la priorización curricular en la transición de Kínder a 1° básico en contexto Pandemia COVID - 19”

Fernández, García, Quezada (2021)

Dentro del marco teórico podemos considerar todos aquellos conceptos que orienten los lineamientos y beneficien al desarrollo del problema central de esta investigación con el propósito de también adquirir un conocimiento más amplio del tema, generando ideas según los autores que abren camino para poder comprender la relación que existe entre el juego en la edad temprana en educación y la transición de Kínder a 1° básico, periodo en donde los niños y niñas se encuentran experimentando cambios neuronales importantes los que serán potenciados por medio de la estrategia a utilizar por el educador o docente las que deben estar alineadas respetando la etapa en que se encuentran fisiológicamente y que debe reflejarse a su vez en la transición de un ciclo a otro que se convierte en un momento desafiante para los estudiantes.

Como consecuencia de lo anteriormente mencionado en el marco teórico se presentan los siguientes planteamientos.

1. Contexto Escolar

Transición Educativa:

Según Gimeno (1996) define este concepto de la siguiente manera: “La educación requiere enriquecimiento de entornos y eso obliga a cambios de ambientes, a salir de unos y a participar en otros, a despegues personales y a conflictos que demandan superación” (p.22). En definitiva, la Transición Educativa es el proceso de cambio de un nivel hacia otro nivel y tal como se menciona en las orientaciones cada cambio requerirá una mayor superación, ya que a medida que aumenta el nivel, también aumenta la complejidad en los aprendizajes.

Para la transición educativa, es importante el espacio cultural donde se desarrollará el aprendizaje, tal como, el establecimiento educacional y la comuna nos servirán de orientación para entender y considerar aspectos que intervienen, tales como el entorno, los cuidadores, el proceso alcanzado hasta el momento, las fortalezas y

debilidades, que actúan como actores secundarios que fortalecen o impiden un buen desarrollo de la transición y articulación (Gimeno, 1966).

Estas consideraciones nos dan una idea de la problemática que cada institución educacional pretende resolver, por lo que el sentido que tendrá la transición es fundamental sobre la tendencia que tendrá el modelo educativo, el que debe considerar, la integración curricular, el uso de DUA las habilidades del siglo XXI relaciones entre pares, autonomía, comunicación, resolución de conflictos entre otros (Bruner, 1990); además, reconocer aspectos sociales como el índice de vulnerabilidad del establecimiento, dan cuenta de las necesidades del entorno las que se deben reflejar cómo respuesta en los lineamientos del establecimiento y en el cuerpo docente que permite llevar a cabo la misión y visión, los que se construyen en comunidad y quedan plasmadas en el proyecto educativo institucional. (Mineduc, 2017).

En respuesta a fomentar una transición educativa exitosa, es que se deben tomar medidas que sirvan de respuesta ante las diversas necesidades de los estudiantes, todas ellas relacionadas con fomentar la inclusión; permitiendo espacios y promoviendo el trabajo de habilidades colaborativas por medio de espacios definidos, como la biblioteca, el laboratorio, zona de juegos, etc. A su vez espacios de trabajo personalizados para que todos tengan un proceso de transición cognitivo equitativo; entre ellas podemos encontrar las diversas maneras de evaluación, las alternativas en el uso del juego, en la didáctica fomentar la retroalimentación para nivelar y como apoyo complementario el o por el equipo PIE.

Educación Parvularia:

Según una propuesta de Elige Educar (2019) definen la educación Parvularia considerando un informe de la UNESCO, “En un enfoque de educación integral, la educación Parvularia corresponde a los procesos mediante los cuales se estructura la promoción del desarrollo integral de los niños y niñas, su construcción como

sujetos de derecho en un contexto de promoción de la participación de las familias. Asimismo, aunque la educación Parvularia corresponde a una etapa con identidad propia, debe ser entendida en su continuidad con el ciclo de educación básica y como una herramienta que propicia la integración social y la equidad de un país (UNESCO, 2010).”

La educación Parvularia desde hace algunos años ha tomado un papel fundamental en el proceso de transición y articulación en la primera infancia ya que es este momento en el que el desarrollo del niño toma un valor fundamental debido a que se producen los primeros estallidos de interés, atención, imaginación y pensamiento, además de las primeras luchas internas por la búsqueda de su identidad personal. Desde que se instauró en Chile el primer kínder hace más de cien años siempre se ha intentado responder ante las necesidades educativas de sus estudiantes por medio de estrategias que son por mucho alternativas o instancias libres en la educación básica, sin embargo estas legítimas intervenciones que hoy en día son tan comunes en la labor del párvulos, se supone son la base que sustenta la educación básica en su ciclo inicial; autores como Piaget, Vygotsky, Ericsson, entre otros advierten desde inicios del siglo anterior sobre los beneficios socio afectivos que tiene para el desarrollo del niño el juego y la colaboración, el trabajo en equipo y las interacciones entre pares.

En una etapa tan importante es necesario contar con el apoyo de los especialistas en educación inicial, sin embargo la situación actual mantiene a los padres como asistentes de acompañamiento en aula, y a los educadores lejos de poder evidenciar los avances reales de sus estudiantes, impidiendo un trabajo enfocado en los aprendizajes, más bien abordando este proceso desde el área de construcción emocional, propiciando un clima afectivo y nutritivo en el que se debe contemplar a los padres como individuos que van a permitir desarrollar en conjunto con sus hijos las habilidades que les van a permitir pensar sentir y desarrollarse en el mundo social garantizando en cada hogar fomentar las habilidades sociales y

emocionales que permitan un proceso físico y afectivo de autocuidado (Chile crece contigo,2010)

Por otra parte es necesario mencionar que impedir los procesos cognitivos de los niños en un momento tan importante como es la primera etapa de aprendizaje escolar, afecta negativamente su aprendizaje, e impide que algunos aspectos cruciales como la comunicación y la interacción, aumentando negativamente la ansiedad, depresión infantil, obesidad entre otros, los que además repercuten en todas las áreas educativas ya que el proceso de adaptación a afectado a todos los miembros del colegio (Universidad de Chile, 2020). A su vez se puede ver reflejado tal como lo menciona UNICEF, sobre que los niños han sido víctimas en todo este periodo de confinamiento, aumentando la necesidad de alimentación, salud y educación, viendo en solo doce meses de pandemia, como se ha visto perjudicada más allá de los costos en vidas, se refiere al daño en el desarrollo cognitivo y físico que producto de esta pandemia costará de por vida en los aprendizajes de los niños, tal como lo menciona la directora de UNICEF Henrietta Fore, "Las señales de que los niños sufrirán las peores consecuencias de la pandemia durante años son inconfundibles". (UNICEF,2021)

Educación Básica:

Según Educar Chile (2021), "La Educación Básica se ocupa de sentar las bases de las distintas áreas del conocimiento, dando continuidad a los aprendizajes generales de la educación Parvularia. La formación integral de niñas y niños se produce a través de la incorporación de las dimensiones física, afectiva, cognitiva, social, cultural y moral, aportando al desarrollo de los conocimientos, habilidades y actitudes definidos en las bases curriculares."

Desde el 2012 la forma en que se concibe la educación ha estado mutando, y es que en pos de mantener un alto nivel en los aprendizajes, desde el ministerio de educación han surgido instancias de perfeccionamiento del proceso educativo en

donde se han modificado leyes creando instancias de supervisión, espacios de intervención, entre otros. Una de las primeras medidas es la mencionada en el párrafo anterior que exista una continuidad entre este proceso inicial en la educación de párvulos que tenga coherencia con el aumento de dificultad, con el proceso de desarrollo del niño y que se ajuste al espacio social y cultural en el que el estudiante pueda resolverse a sí mismo. (Centro estudios mineduc,2017)

Para dar seguimiento al cumplimiento de estas modificaciones se han aplicado cambios a las estructuras base de la educación, viendo una modificación en las orientaciones comenzando con la educación media hasta llegar a los primeros niveles de transición educativa, reformulando las diversas áreas que debe cubrir la educación tradicional y otorgando espacios para las distintas instituciones que se van a encargar de responder a las necesidades de los estudiantes, de sus profesores y del espacio que donde se desarrollen las actividades educativas. Todas estas medidas en pos de poder resolver la situación país que tiene a la educación en un eje de constante de reforma (Gaete. Ayala, 2015.)

El ministerio de educación, por ejemplo es aquel que se encarga de guiar las normativas, que favorecen la educación inclusiva integral y de calidad, Según el gobierno de Chile, el Ministerio de educación es un organismos de excelencia, abierto a todos los jóvenes del país que estén en edad educacional y que por tanto deben tener acceso a educarse (Gob.cl). Por otra parte la agencia de la calidad de la educación va a tener su fin en orientar las prácticas educativas con la intención de que los estudiantes reciban de forma equitativa las herramientas para desarrollar su aprendizaje desenvolver las oportunidades que tendrá en su vida además de incluir a todos los sectores de la población del país permitiendo su integración. El informe del año 2018 en calidad de la educación, posiciona bien a nuestro país respecto de otros países de Latinoamérica sobre sus prácticas equitativas e inclusivas, sin embargo, deja una meta por lograr que es la educación cívica, una parte importante de la comunicación entre una comunidad y para la vida en sociedad

(Agencia de calidad en la educación, 2018). También están quienes supervisan que los recursos que entrega el ministerio, las instancias y el proceso educativo se lleve acorde a las orientaciones que ha dado de la agencia de calidad de educación, es la súper intendencia de educación, quien se acoge a las normativas leyes y reglamentos que permitan fiscalizar de forma legal los aportes del estado a las instituciones que ofrezcan educación, en este caso, pueden ser todas las instancias en donde la comunidad escolar puede resolver, perfeccionar y complementar aspectos relacionados a la convivencia escolar y el manejo de los equipos de liderazgo. (Mineduc,2020)

La manera en la que se proporciona la educación en Chile está regida por las bases curriculares y los planes y programas que otorga el ministerio de educación en donde se encuentran las directrices del proceso educativo y cómo se deben abordar los contenidos para que la transición y articulación tenga todas las habilidades que se requieren según el proceso de su desarrollo educativo. Sin embargo, las estrategias educativas no son libres ya que es necesario que el colegio y sus lineamientos o el docente y su estilo lo definen, según la estrategia más exitosa que considere aspectos educativos en tendencia como los mencionados en puntos anteriores, que intenten responder al juego y a incrementar habilidades cognitivas del siglo XXI y superiores (Mineduc, 2020)

2. Contexto Nacional

Pandemia (Covid - 19)

Según la definición que le da la RAE (2020) pandemia es, “Enfermedad epidémica que se extiende a muchos países o que ataca a casi todos los individuos de una localidad o región”. Según designó la OMS, el mundo ha entrado en un proceso de recesión, debido a un virus de origen animal que se ha propagado y del cual los seres humanos no tenemos inmunidad (OMS,2020)

Es así como desde diciembre del año anterior se han estado gestando modificaciones para poder mantener a las diversas sociedades a salvo, siendo la primera medida adoptada mundialmente el distanciamiento social y confinamiento en los hogares particulares de todas las personas, mientras se busca, aún a día de hoy más información que permita a los científicos conocer con mayor detalle los fenómenos asociados y poder rastrear la propagación de este virus, con la intención de frenar su contagio y asesorar a los países sobre el correcto cuidado de sus enfermos.

Es así, como esta pandemia, ha provocado que las personas de todo el mundo tengan que adaptar sus vidas para no contraer la enfermedad, y poder seguir desarrollando sus actividades intentando mantener el orden mundial que se sostiene por medio de la política, economía y productividad de las personas que habitan en cada país o nación.

En Chile el gobierno aplicó medidas de confinamiento las que se han hecho cumplir de la siguiente manera: (Gob.cl, plan de acción).

Cuarentena de Aislamiento:

Confinamiento que deben realizar personas confirmadas con COVID-19, a la espera del resultado del examen de PCR o que han tenido contacto estrecho con personas confirmadas con COVID-19. Este confinamiento debe realizarse en su domicilio, recinto hospitalario o residencias sanitarias, según criterio clínico.

Cuarentena Territorial:

- a) Sector o Localidad en Paso Cuarentena (Fase 1):** Zonas en que se prohíbe la libre circulación de personas con el fin de evitar la transmisión comunitaria y expansión del virus, todos los días de la semana.

b) Sector o Localidad en Paso Transición (Fase 2): Zonas en que se prohíbe la libre circulación de personas con el fin de evitar la transmisión comunitaria y expansión del virus, sólo los días sábado, domingo y festivos.

Cuarentena Preventiva:

Es el confinamiento que deben realizar mayores de 75 años durante el periodo que determine la autoridad, por ser considerados un grupo de alto riesgo y personas que ingresen a Chile por el plazo de 14 días.

Las medidas mencionadas han debido ser cumplidas por todas las personas que habitan el país, y según su lugar de residencia hacer caso a la medida que les compete, actuando de forma colaborativa, con las respectivas fuentes de comercio, empresas, colegios, hospitales entre otros, siendo de gran ayuda las instancias online para poder desarrollar las actividades diarias con cierta normalidad.(Gob.cl, plan de acción).

Según un artículo de CEPAL (2020), la actual pandemia que enfrentamos por la enfermedad del COVID-19 ha generado dificultades de manera general en la sociedad. La educación también se ha visto afectada por esta, ya que al inicio del año 2020 se provoca un cierre masivo de los establecimientos educacionales por el estado de emergencia sanitaria en más de 190 países con la intención de mitigar el virus ha provocado una crisis sin precedentes en todos los ámbitos.

En la esfera de la educación, esta emergencia ha dado lugar al cierre masivo de las actividades presenciales de instituciones educativas en más de 190 países con el fin de evitar la propagación del virus y mitigar su impacto. Actualmente se mantienen las clases remotas, en donde en muchas realidades se han transformado en la mejor contención emocional para los estudiantes y la familia.

3. Contexto Curricular

Articulación Curricular:

La articulación aparece como una concepción importante de considerar para este estudio puesto que entrega las orientaciones para comprender como es una correcta transición de contenidos y estilos de enseñanza, la que debe ser ventajosa para los estudiantes, y considera cuatro momentos para el trabajo, por una parte, lo que dicta la institución sobre el estilo de trabajo, también la articulación con el currículo, que indica las bases de los conocimientos mínimos que se deben otorgar, por otra parte la dirección metodológica del docente que permite conceptualizar y reforzar mediante las estrategias propias de cada profesor, y finalmente que estos últimos se mantengan en constante retroalimentación, y trabajo colaborativo para seguir una misma línea orientadora del proceso de aprendizaje y llevar los conocimientos generales a su comprensión.

Para Piaget, existe una constante que se dio durante casi sesenta años, y es que hay una gran relación entre los conceptos que aprenden los estudiantes y se arraigan en el proceso del ser de un niño; y la relación entre estos conceptos y su duración en el tiempo, es decir lo que la pedagogía y sus prácticas realmente producen en los estudiantes y cómo estos adquieren por medio de una transición o selección de eventos que se complejizan en el tiempo parte de su personalidad, la conciliación del carácter y sus habilidades sociales. Aun así, después de años de análisis a estas situaciones no existió un proceso que hiciera una retroalimentación de los años abordados por los docentes, su estilo y su práctica sobre estos estudiantes. Queda por lo tanto un trabajo que pudo ser analizado, como una debilidad que hasta hoy, requiere de mayor análisis y construcción. (Piaget,1969).

Para UNICEF (2012) el proceso de transición debe englobar a todos los niños en su cambio de etapa infantil, así como en sus aprendizajes; este es un cambio para el que los padres y cuidadores deben estar preparados para dar las herramientas necesarias durante el proceso.

Según un proyecto de magíster realizado por Fernando Sáez Espínola (2015), quien, tomando las palabras de Gimeno y Pérez, plantea que el objetivo principal de tener un principio de articulación bien consolidado en el sistema educativo es hacer que el currículo sea continuo, y que ese trabajo colaborativo se pueda observar a través de los resultados y vivencias que tenga cada estudiante.

Existen cuatro tipos de dimensiones de continuidad vertical según lo planteaba Sáez:

- 1) Progresión en los contenidos enseñados.
- 2) Continuidad en lo referido a la priorización de diversos aspectos de los conocimientos.
- 3) Transición adecuada en lo referido a las estrategias metodológicas seleccionadas.
- 4) Graduación en lo referido a exigencia en el trabajo de los alumnos y diferenciación en la evaluación.

Para Ander Egg (1993), la articulación curricular es fundamental para permitir una correcta transición entre niveles, ya que será esta la que permite crear un vínculo de aprendizaje significativo, por medio de una serie de estrategias que integrarán a todos los estudiantes, sus necesidades educativas y el estilo más adecuado para que se perfeccionen, buscando en comunidad adaptar los espacios modificar nuestras planificaciones construirnos profesionalmente por medio del estudio o la investigación sobre aspectos relacionados al desarrollo del niño; buscando servir de

puente para dar la continuidad más adecuada al proceso de aprendizaje de la mano de las estrategias que representen a la comunidad y los métodos de aprendizaje que se solicitan en el currículum.

Para el proceso de aprendizaje de los estudiantes en etapa preescolar y su transición a la educación básica, es primordial que las estrategias sean las más adecuadas respetando los procesos cognitivos en que están los niños, evitando así las consecuencias que dejan las deficiencias en este proceso, tales como la pérdida de confianza, la autonomía, ganas de explorar, falta de adaptación (Vigotsky,1984) entre otras habilidades humanas que son parte base de los conceptos aprendidos en NT2 y que por tanto deben fomentar los intereses por los contenidos y aprendizajes que permiten finalizar este nivel y poder abordar con herramientas útiles el siguiente nivel, por tanto no debe ser considerado este proceso como una ascensión de nivel común (Saez,2015)

Es para aquellos elementos que rigen la educación una tarea que desde los años 90' se está buscando mejorar, ya que es para los docentes de estos niveles una sucesión de estrategias y estilos que deben aplicar. Ante esta problemática, sobre la preparación y coordinación de los contenidos a entregar a los niños del país que en la década del 80' se comienza a hablar de transición educativa como una respuesta ante las necesidades que existen en torno al desarrollo infantil en las escuelas (Hernandez,2015)

4. Estrategias para el Aprendizaje

Según designó la OMS, el mundo ha entrado en un proceso de recesión, debido a un virus de origen animal que se ha propagado y del cual los seres humanos no tenemos inmunidad (OMS, 2020)

Es así como desde diciembre del 2019, se han estado gestando modificaciones para poder mantener a las diversas sociedades a salvo, siendo la primera medida adoptada mundialmente el distanciamiento social y confinamiento en los hogares particulares de todas las personas, es así, como esta pandemia, ha provocado que las personas de todo el mundo tengan que adaptar sus vidas para no contraer la enfermedad, y poder seguir desarrollando sus actividades intentando mantener el orden mundial que se sostiene por medio de la política, economía y productividad de las personas que habitan en cada país o nación.

El desarrollo de las tecnologías en el contexto actual, ha sido la base del aprendizaje debido a la pandemia de COVID-19, son una prioridad en la actualidad, por eso, es que las aplicaciones cuyos propósitos permitían el contacto, se han modificado o personalizado para cumplir con la necesidad de extender los servicios a las áreas de interés en cada área laboral (PUC, 2020) En este caso las plataformas existentes para el uso docente, no son variadas, sin embargo aquellas cumplen con los requerimientos necesarios para realizar una clase, sin embargo no se puede contemplar el tener un espacio adecuado para que se promueva el aprendizaje efectivo, ya que los espacios no están destinados para el aprendizaje a distancia, aun así existan medidas de adaptación.

Priorización Curricular:

Según la definición que se da en un artículo de Educar Chile (2020), “La propuesta de priorización curricular está pensada para todos los niveles de escolaridad: desde Educación Parvularia hasta 4° medio, e incluyen el plan de Formación General para 3° y 4° medio, al igual que el Plan diferenciado de la formación Técnico Profesional (35 especialidades). Esta iniciativa tendrá una duración de dos años con flexibilidad (2020 y 2021) y permitirá un avance gradual hacia el currículum vigente”.

Tanto para la educación inicial como es el primer y segundo nivel de transición como para la educación básica el currículum se ha visto reducido considerando sólo algunos objetivos de aprendizaje y no la totalidad como se ve en el currículum oficial, ya que se ha solicitado considerar los niveles uno y dos para aplicarlos en las clases online durante el periodo de pandemia, esto con el fin de mantener el proceso de aprendizaje en los estudiantes del país. Además de buscar de la manera más rápida y eficiente este cambio abrupto que ha tenido la educación. (MINEDUC, 2020).

La priorización curricular a la que apeló el gobierno como medida, ha dado una serie de orientaciones que facilitan el entendimiento del trabajo remoto, tanto para los docentes como para los estudiantes y sus familias, intentando cubrir las áreas de interés que se requieren para poder avanzar en los procesos competentes al nivel de cada grupo etario de estudiantes. Por lo que las primeras etapas comprenden hacer un catastro de la situación de cada colegio, y desde ese punto implementar las mejoras, por otra parte se disminuyó la cantidad de objetivos que deben conocer los estudiantes entre otras modificaciones que quedaron en manos de sostenedores y directores, como planes para resolver situaciones ligadas al covid-19. (U.C.E,2020)

El Juego en el aprendizaje:

Fue para María Montessori (1909) un proyecto para su vida adulta el comprender el desarrollo intelectual del niño, ya que al dejar sus labores como doctora, decide adentrarse en los estudios sobre pedagogía logrando varias publicaciones las que se enfocan en cómo interviene el juego en la vida de los niños y cómo las etapas de la mente del niño van a permitir adquirir el aprendizaje, basando su investigación en diversas etapas bajo la premisa “Todos los niños quieren aprender”. Es Para Piaget (1965) posteriormente considerado como un guía de las labores pedagógicas y elemental en el proceso de formación docente, el que los niños adquieran el juego desde pequeños, por qué será el que dará pie a la inteligencia del niño así como la asimilación que se produce al llevar a cabo habilidades cognitivas, sirviendo de paso entre las habilidades primarias y las secundarias, logrando durante su desarrollo demostrar distintas tendencias que representarán el proceso de aprendizaje en el que se encuentra. A su vez a nivel social Vygotsky (1984) plantea que nuestras relaciones sociales tanto jerárquicas como no, van a permitir ganar habilidades comunicativas, de trabajo en equipo, de responsabilidad compromiso y también será el escenario en donde las habilidades cognitivas y sociales que permite el juego se desarrollarán, sirviendo de promotoras de los procesos de aprendizaje secundarios, como la imaginación y el pensamiento. Finalmente también podemos decir que al incluir a nuestros padres en este proceso formativo, se fortalecen las relaciones parentales como el apego y permitiendo mayor confianza, seguridad, estabilidad entre otros parte del desarrollo psicosocial del niño. (Erickson, 1950)

El Ministerio de Educación de Chile publicó el 12 de octubre del 2004 la Resolución 11636 Exenta, donde se dan a conocer los criterios técnicos de la articulación entre la educación Parvularia y la básica. A través de 4 artículos se detallan específicamente las recomendaciones para mejorar la articulación en los

establecimientos educacionales que cuenten con los niveles de educación Parvularia, también se manifiesta la importancia del trabajo en equipo de profesionales de la educación, se señala lo importante que es que cada establecimiento pueda optar por sus propias estrategias de articulación según las características de sus estudiantes y finalmente se solicita hacer una evaluación diagnóstica de cierre para hacer estudios y tener mejoras de estrategias de articulación para estos niveles.

Es fundamental que siempre se vele por la articulación curricular efectiva en la transición de Kínder a Primero Básico, aun cuando la educación se vea afectada por circunstancias o factores externos como es en este caso de pandemia. La UNICEF (2020) a través de una propuesta titulada como, “La Educación frente al COVID - 19”, destacaban que sin excepción alguna la educación debe continuar, ya que es un derecho para los menores de este país, ellos a través de esta propuesta buscaban la manera para que los niños y niñas siguieran recibiendo el derecho a su educación. También manifestaban que en momentos emergentes (como la actual pandemia), es cuando más oportunidades hay para la educación, proporcionar espacios de confianza, estabilidad, generar espacios de protección, permitir instancias que entreguen un sentimiento de normalidad en medio de la crisis. De forma remota y presencial y con la implementación de la priorización curricular, los estudiantes de Chile siempre deben seguir aprendiendo.

La Gamificación:

Según lo que menciona (Gaitán, s.f.) la gamificación es “una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.”

La gamificación otorga autonomía en los estudiantes y mayores oportunidades de reflexión en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Utilizando diversas estrategias de juego, los estudiantes se motivan producto de las recompensas y se interesan por los contenidos.

Werbach y Hunter (2012), definen tres maneras de abordar la gamificación, las que se mencionan a continuación.

- La temática que se quiere conseguir con el juego, en general cual es el género del juego, si se debe competir, si se quiere participar, o si se quiere evocar alguna emoción.
- “Las mecánicas son las nociones que encontramos en un reglamento y que los jugadores tienen en cuenta para realizar la actividad. Las más comunes son los desafíos, el feedback, la competición, las recompensas, los turnos, los intercambios de roles y la cooperación (Werbach, 2015)”.
- Las herramientas que se requieren para fomentar la participación están relacionadas al desafío, el juego de concurso, las preguntas rápidas, entre otras que permitan mantener la atención.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

~ 42 ~

“La gamificación como estrategia didáctica en el área de educación matemática desde la priorización curricular en la transición de Kínder a 1° básico en contexto Pandemia COVID - 19”

Fernández, García, Quezada (2021)

Objetivo General

Proponer la gamificación en primero básico como un estilo de enseñanza pedagógica, generando herramientas para el desarrollo del aprendizaje de las matemáticas en tiempos de pandemia.

Objetivos Específicos

1. Crear para la práctica docente herramientas para implementar la gamificación, utilizando la priorización curricular en la modalidad virtual e híbrida.
2. Demostrar los beneficios de la gamificación como estrategia pedagógica, en el proceso de enseñanza y aprendizaje para estudiantes de primero básico en pandemia.
3. Aplicar a clases virtuales e híbridas de matemática, estrategias de gamificación que beneficien la adquisición de aprendizajes en estudiantes de primero básico durante el periodo de pandemia.

1. Estudio y paradigma

(Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias, 2014) define “*La investigación, es un conjunto de procesos sistemáticos, críticos, y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno o problema*” Entonces, podemos entender que la investigación es un proceso, que cumple el rol de guía para el investigador, entregando una serie de pasos y orientaciones a seguir para el estudio de un tema.

Gladys, describe los tipos de investigación, siendo estos muy importante para la metodología que se aplicará en el estudio. Los tipos de investigación son los siguientes:

Investigación descriptiva: **Se encarga de exponer ampliamente las características de la población que se desea estudiar.**

Características

- § La información proporcionada por la investigación, debe ser verídica, precisa y sistemática
- § Se evita realizar inferencias respecto al fenómeno que se estudia.
- § Los métodos de recolección de datos son: la observación, el estudio de casos y la encuesta.
- § Se extraen datos cualitativos ,mediante la observación.
- § Por medio de las encuestas, extraen datos cuantitativos.

Métodos Existen tres métodos para llevar a cabo en este tipo de investigación.

-Método de Observación

-Método de estudio de caso

-Encuesta de Investigación

Investigación experimental: “la investigación experimental es un proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos en determinadas condiciones, estímulos o tratamiento (variable independiente), para observar los efectos o reacciones que se producen (variable dependiente)” (Arias, 2015)

Características

- § Estadísticas de muestras al azar
- § El investigador realiza modificaciones en factores que afectan al estudio, de este modo observa las reacciones que se generan.
- § Manipulación directa de variables independientes
- § Se establecen dos grupos para la aplicación del estudio o experimento
- § Datos experimentales
- § Uso de estadística inferencial

Investigación participativa: Este tipo, permite la expansión del conocimiento, generando respuestas concretas a problemáticas que se plantean los investigadores y co-investigadores.

Investigación acción: “el método de la investigación-acción

tan modesto en sus apariencias, esconde e implica una nueva visión de hombre y de la ciencia, más que un proceso con diferentes técnicas” (Colmenares, Junio 2012)^[NBFQ1]

Características de investigación participativa-acción:

- § En cuanto al objeto de estudio, los propósitos, los diversos procedimientos que se desarrollan en esta investigación, se distingue el uso del enfoque cualitativo.
- § Son cíclica, recursiva, porque pasos similares tienden a repetirse en una secuencia similar.
- § Es participativa, porque los involucrados se convierten en investigadores y beneficiarios de los hallazgos y soluciones o propuestas.
- § Es reflexiva, pues la reflexión crítica sobre el proceso y los resultados son partes importantes en cada ciclo.

Para la elaboración de nuestro estudio, trabajaremos con la investigación descriptiva, porque como sustento contamos con un marco teórico organizado y analizado según la contextualización del caso. Para ejecutar esta investigación, hemos seleccionado el método de estudio de caso, porque realizaremos el estudio

de un grupo, que en este caso es un primero básico del colegio Lincoln College San Martín, con la finalidad de entregar una propuesta al problema identificado.

Por su parte, la investigación descriptiva, posee algunas ventajas y desventajas al momento de aplicar en un estudio, estas son las siguientes:

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none">• En la recolección de los datos, se utiliza la observación, el estudio de casos y encuestas.• Los datos que se recopilan, pueden ser tanto como cualitativos como cuantitativos.• Su proceso, es rápido de ejecutar.	<ul style="list-style-type: none">• Al momento de utilizar encuestas, los entrevistados no siempre responden con la verdad, por lo tanto la desventaja es la confidencialidad de los participantes.• No se conoce la causa de la problemática de estudio.• Las muestras no son representativas

Fuente: (QuestionPro, 2016)

Para continuar con nuestro proceso metodológico de nuestra investigación, es vital escoger un paradigma apropiado a nuestro tipo de investigación, ya que de esta manera, se establecerán los distintos procedimientos que debemos seguir para abordar dicho estudio.

En primer lugar es importante conocer a qué nos estamos refiriendo cuando hablamos de un paradigma. Vasilachis define el paradigma como: “...*los marcos teórico -metodológicos utilizados por el investigador para interpretar los fenómenos*”

sociales en el contexto de una determinada sociedad.”^[NBFQ2] Es decir, cada investigación posee una estructura y es el tipo de paradigma el encargado de dirigirla, entregando una guía respondiendo a ¿Qué y Cómo investigar?, ¿Cómo recolectar datos, analizar estos e interpretar los resultados?, entre otros. Para concluir con la definición, (Guereca Torres, Blásquez Martínez, & López Moreno, 2016), a modo resumen define el paradigma como “una visión teórica que define la relevancia de los hechos sociales, proporciona las hipótesis interpretativas y orienta las técnicas de investigación empírica.”

Vasilachis señala que “existen tres paradigmas que permiten el acercamiento a la realidad y son el materialista-histórico, el positivista y el interpretativo”

Según (Martínez Godínez, 2013) menciona que “El conocimiento positivista busca la causa de los fenómenos y eventos del mundo social, formulando generalizaciones de los procesos observados”.

Algunas de las características que se identifican en el paradigma positivista, mencionadas por (Martínez Godínez, 2013) son las siguientes:

§ Busca un conocimiento sistemático, comprobable y comparable, medible y replicable.

§ Sólo son objeto de estudio los fenómenos observables, ya que son los únicos susceptibles de medición, análisis y control experimental.

§ Otra técnica es la observación, que se realiza a través de diversos instrumentos como la ficha de registro, la hoja de observación que es la anotación sistemática de comportamientos o situaciones observables, definidas a partir de categorías y subcategorías.

§ Pruebas estandarizadas e inventarios, que miden por ejemplo la satisfacción laboral, los tipos de personalidad, el estrés, la jerarquía de valores, entre otros ejemplos.

En cuanto al paradigma interpretativo, (Guereca Torres, Blásquez Martínez, & López Moreno, 2016), mencionan que “Para los planteamientos interpretativos la realidad es subjetiva, no objetiva”. Esto quiere decir, que este paradigma no se centra en conocer la realidad, sino que le interesa conocer los juicios e interpretación que el o los investigadores, hacen sobre la misma.

La estrategia metodológica que se utiliza generalmente en este paradigma, son las cualitativas, a su vez, utiliza técnicas como; diarios de campo, observación participante, entrevistas, historias de vida, grupos de discusión, entre otros. (Guereca Torres, Blásquez Martínez, & López Moreno, 2016, pág. 34)

Y por último, el paradigma materialista-histórico según (Martínez Godínez, 2013), menciona que “ *la finalidad de la investigación dialéctico -crítica es cambiar la realidad social para mejorarla, entonces en el proceso de construcción del objeto de estudio se consideran los elementos sociales, políticos, culturales, históricos y políticos donde se ubica el objeto*” (pág 10)

Sin duda alguna, nuestro estudio se elabora de acuerdo al *paradigma interpretativo* que como menciona (Roca Cuberes, 2020) “este paradigma se asume que la gente crea y asocia sus propios significados subjetivos e intersubjetivos a medida que interactúa con el mundo que lo rodea”, y en concordancia con nuestro estudio a realizar, comprendemos la realidad del estudio, por medio la subjetividad que observamos en el actual contexto de modalidad online e híbrida de las clases, producto a la pandemia producida por el COVID-19.

Finalmente, (Roca Cuberes, 2020) menciona que el objetivo de la investigación, bajo el paradigma interpretativo es entender que mediante la intervención de un

grupo social, que en nuestro caso es el grupo curso de una comunidad educativa que hemos escogido para nuestra propuesta de investigación, crean una realidad otorgando significados en base a su creencias, intenciones, subjetividad, etc. permitiendo llevar a cabo la acción social (pág 4)

En cuanto al método y técnicas la propuesta de investigación que se llevará a cabo, (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias, 2014) menciona que existen dos principales enfoques de la investigación, el enfoque cuantitativo y el cualitativo, “Ambos enfoques emplean procesos cuidadosos, metódicos y empíricos en su esfuerzo para generar conocimiento”, estos enfoques se describen a continuación.

Enfoque cuantitativo: Es secuencial y probatorio, entrega un conjunto de procesos, los cuales no se puede saltar uno de estos pasos que entrega en la ruta de su estructura. Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio (2014) describen que este enfoque, tiene como punto de partida una realidad que conocer, esta realidad debe ser objetiva y única. En cuanto a las hipótesis dentro de este enfoque, estas deben ser probadas según el diseño de investigación que se utilice. Y en el proceso del análisis de los datos, “Una vez recolectados los datos numéricos, éstos se transfieren a una matriz, la cual se analiza mediante procedimientos estadísticos” (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias, 2014, pág. 12)

Enfoque cualitativo: las investigaciones cualitativas se basan más en una lógica y proceso inductivo (explorar y describir, y luego generar perspectivas teóricas), y a diferencia del enfoque cuantitativo, este enfoque en la mayoría de los estudios cualitativos no se prueban hipótesis, se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados, ni predeterminados completamente, obteniendo las

perspectivas y puntos de vista de los participantes (emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos más bien subjetivos) (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias, 2014, pág. 8)

Nuestro estudio, estará basado en el enfoque cualitativo, que según (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014) respecto a este enfoque, menciona que: “ Es naturalista, porque estudia los fenómenos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales y en su cotidianidad” que en nuestro caso, estudiamos la importancia que tiene juego como estrategia en el aprendizaje de los estudiantes de primero básico, comprendiendo que en la cotidianidad de la articulación de los contenidos en Kínder, se trabajan mediante este tipo de estrategias. Al mismo tiempo, este enfoque es interpretativo, que según menciona (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias, 2014) “intenta encontrar sentido a los fenómenos en función de los significados que las personas les otorguen”, y anteriormente ya hemos mencionado que nuestro paradigma seleccionado en nuestra propuesta de investigación será el interpretativo, el cual está totalmente vinculado con este enfoque.

¿Por qué escogimos el enfoque cualitativo en vez del cuantitativo?, la respuesta a esta interrogante es porque el enfoque cuantitativo, se basa en investigaciones ya realizadas sobre un estudio, formula teorías y en cuanto a su diseño de investigación, es estructurado y predeterminado, en cambio el enfoque cualitativo, respecto a su diseño de investigación, (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias, 2014), menciona que “ Es Abierto, flexible, construido durante el trabajo de campo o realización del estudio” de este modo, nos permite descubrir e interpretar bajo nuestro propio juicio, el análisis de los datos recolectados, comprendiendo su contexto.

Sampieri y Hernández (2014), nos mencionan ciertas características que posee el enfoque cualitativo, en ellas podemos destacar las siguientes:

<p>Generales</p>	<p>No tiene un proceso definido al momento de formular un problema Cuando se expone el problema, no es tan específico y puede ser que las preguntas de investigación no se hayan aún definido. Las investigaciones cualitativas, se basan en la lógica y proceso inductivo. No se prueban hipótesis Resultan de interés las interacciones entre individuos, grupos y colectividades</p>
<p>En cuanto al planteamiento del problema</p>	<p>Se basa en la literatura y en las experiencias iniciales. Se orienta hacia la exploración, la descripción y el entendimiento. Es emergente y abierto, que va enfocándose conforme se desarrolla el proceso Está dirigido a las experiencias de los participantes.</p>

En cuanto a su diseño	<p>Es emergente, se implanta de acuerdo al contexto y las circunstancias.</p> <p>En cuanto al reporte de resultados.</p> <p>Es emergente y flexible.</p> <p>Es reflexivo y con aceptación de tendencias.</p>
-----------------------	--

Como todo método, este tipo de paradigma posee ventajas y desventajas, cómo las que menciona (Cadena Iñiguez, y otros, 2017)

Ventajas	Desventajas
<p>Centrada en la fenomenología y comprensión.</p> <ul style="list-style-type: none"> ü Observación naturista ü Inferencia de sus datos ü Exploratoria, inductiva y descriptiva ü Orientada al proceso ü No es generalizable ü Es holista 	<ul style="list-style-type: none"> ü Débil en validez externa ü A veces plantea hipótesis ü La medición no es precisa ü La interacción del investigador y el sujeto de estudio es muy alta ü Interpreta los resultados subjetivamente ü Se obtiene mucha información colateral

Para la selección del diseño de investigación cualitativa que utilizaremos, nos hemos basado en las descripciones realizadas por Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, en su libro “Metodología de la investigación”, en el mencionan que los diseños de estudio para trabajar dentro de este enfoque son los siguientes:

**Diseños de Teoría
Fundamentada:**

El problema de investigación de este diseño, es cuando no disponemos de teorías o son inadecuadas para el contexto, tiempo, casos o muestra, circunstancias, entre otros. Las ciencias sociales y del comportamiento humano, las ciencias de la salud e ingenierías, son las disciplinas con mayores antecedentes que cuenta este tipo de diseño. Su objeto de estudio está relacionado con el proceso, acción o interacciones entre individuos. En cuanto, a los instrumentos más comunes que este diseño utiliza para la recolección de datos son las entrevistas y grupos de enfoque. La codificación abierta, axial y selectiva (en primero y segundo plano), son estrategias que este diseño utiliza para el análisis de los datos. Y en cuanto, al producto final elaborado bajo este diseño, se observa una teoría que explica un fenómeno o responde al planteamiento de este. Luego que dos autores (B.Glaser y A. Strauss) propusieron la teoría fundamentada bajo un único diseño, surgieron diferencias conceptuales entre las posturas de ambos autores, y producto a ello se originó dos diseños de la teoría fundamentada, estos son el diseño sistemático, el cual incluye las clases de codificación (abierta, axial y selectiva), resaltando pasos que se emplean en el análisis de los datos y el diseño emergente, que como lo menciona Sampieri y Hernández (2014) “se efectúa la codificación abierta y de ésta emergen las categorías también por comparación constante), que se conectan entre sí para producir teoría”

Diseños Etnográficos: el problema de investigación para este diseño, está dirigido para cuando se desea describir, entender y explicar un sistema social, con pretensión de explorar, examinar y entender sistemas sociales (grupos, comunidades, culturas y sociedades). Su objeto de estudio, se relaciona directamente con el sistema social. En cuanto, a los instrumentos de recolección de datos, este diseño se centra en la observación participante, notas de campo, entrevistas, documentos (de todo tipo) y artefactos. Para el análisis de los datos, se realiza una triangulación (integración de las evidencias). En cuanto al producto elaborado en el diseño, son a base de la descripción y explicación de un sistema social.

El diseño etnográfico, tiene varias clasificaciones, que según Creswell (2013b) y Madison (2011), las dividieron en: diseños “realistas” o mixtos, críticos, clásicos, macroetnográficos, microetnograficos, estudios de casos culturales y metaetnografía.

Diseños Narrativos: el problema más apropiado para este diseño, se dirige en historias detalladas que ayudan a comprender el problema, ya que si bien, este diseño pretende “entender la sucesión de hechos, situaciones, fenómenos, procesos y eventos donde se involucran pensamientos, sentimientos, emociones e interacciones, mediante experiencias por quienes lo han experimentado” Sampieri y Hernández (2014). Las humanidades (historia), las ciencias sociales y las de la salud, son disciplinas para trabajar con este diseño. El objeto de estudio son uno o más individuos con sus historias pertinentes, y también varias historias de un evento. Para la recolección de datos, este diseño tiene como instrumentos las entrevistas y documentos, estos pueden ser escritos, y audiovisuales. En cuanto al análisis de los datos, son abordados mediante cronologías de eventos e historias, ensamblaje de elementos que integran la historia, y el recuento de la historia por parte del investigador. Y en cuanto al producto final trabajado con este diseño, se entrega un historia secuencial que integra varias narraciones.

**Diseño
Fenomenológicos:**

este diseño en sus problemas de investigación busca entender las experiencias de personas sobre un fenómeno o múltiples perspectivas de este. La psicología, la educación, las ciencias de la salud, las ciencias naturales e ingenierías, son las disciplinas que se trabajan en este diseño, con las cuales cuenta con mayores antecedentes. El objeto de estudio del diseño fenomenológico, son individuos que han compartido la experiencia o el fenómeno a estudiar. Para la recolección de datos de este diseño, sus instrumentos son la observación, las entrevistas y grupos de enfoque. El análisis de los datos se elabora mediante unidades de significados, categorías, descripciones del fenómeno y experiencias compartidas. Y en cuanto al producto final elaborado con este diseño, podemos encontrar la descripción de un fenómeno y la experiencia común de varios participantes con respecto a este

Diseño
Investigación/acción:

el problema de investigación más apropiado para este diseño, son problemáticas que una comunidad necesita resolverse y se pretende lograr el cambio. Las ciencias sociales, las ciencias ambientales, las ciencias de la salud e ingenierías son las disciplinas con las que se pueden abordar en este tipo de diseño, al igual que el diseño fenomenológico. El objeto de estudio en el diseño de investigación/acción son, problemáticas de un grupo o comunidad esta puede ser de tipo académica, social, política, etcétera. Para la recolección de datos los instrumentos que se utilizan en este diseño, son cuestionarios elaborados mediante preguntas abiertas y/o cerradas, las entrevistas, y las reuniones grupales donde se llevan a cabo foros de discusión y reuniones de trabajo del grupo de enfoque. Para el análisis de datos se involucra a la comunidad en las decisiones sobre cómo analizar los datos y el análisis mismo. Un diagnóstico de una problemática y un programa o proyecto para resolver esta, entregando soluciones específicas, es el producto que se elabora bajo este tipo de diseño.

**Estudios de caso
cualitativos:**

El problema de investigación de este diseño, es cuando se encuentra un caso enmarcado por el tiempo y espacio que puede informar sobre un problema. Al igual que los diseños fenomenológicos y de investigación/acción, la psicología, las ciencias de la salud e ingenierías son disciplinas que se pueden abordar con el diseño de estudios de caso, también disciplinas como las ciencias administrativas (negocios), derecho y educación. El evento, los procesos, programas, organizaciones e individuos, son las unidades más comunes de análisis. Para la recolección de datos de este diseño, los instrumentos más utilizados son las entrevistas, observaciones, documentos y artefactos. Como estrategia de análisis de los datos, este diseño se basa en la descripción del caso y su contexto, categorías del caso o entre casos. En el producto final de este diseño, se observa la descripción de un caso o varios, la explicación de las causas que lo produjeron y el fenómeno o planteamiento estudiado.

2. Diseño del Estudio

Dentro de la investigación cualitativa, el diseño “se refiere al abordaje general que habremos de utilizar en el proceso de investigación” (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014)

A continuación, se nombran los tipos de diseños de investigación considerados por (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014)

- Teoría fundamentada
- Diseños etnográficos
- Diseños narrativos
- Diseños fenomenológicos
- Diseños de investigación-acción
- Estudios de caso cualitativo

El tipo de diseño que hemos seleccionado para nuestro trabajo, es el estudio de caso cualitativo. En acuerdo a lo que (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Metodología de la investigación, 2014) define que: “Los estudios de caso de corte cualitativo son diseños en los cuales el investigador explora un sistema especificado (un caso) o múltiples sistemas definidos (casos) a través de la recopilación detallada de datos y en profundidad, utilizando múltiples fuentes de información (por ejemplo, observaciones, entrevistas, material audiovisual y documentos e informes) y reporta una descripción de los casos y las categorías vinculadas al planteamiento que emergieron al analizarlos”

Existen variadas definiciones sobre este tipo de estudio, según la postura de cada autor que lo menciona, en esta ocasión la definición que más apunta a nuestro estudio son tres:

I. Análisis profundo de un caso y su contexto, con fines de entender su evolución o desarrollo e ilustrar una teoría. Creswell et al. (2007)

II. Descripción y análisis intensivos y holísticos de una sola instancia, fenómeno o unidad. Merriam (2009)

III. Análisis de personas, eventos, decisiones, periodos, proyectos, políticas, instituciones u otros sistemas que son estudiados holísticamente por uno o más métodos. El caso que es objeto de la indagación será una instancia de una clase de fenómenos que proporciona un marco analítico dentro del cual se lleva a cabo el estudio. Dentro de este, el caso contribuye a iluminar y explicar el fenómeno (su clase o a este). Thomas (2011b) y Elger (2009)

El problema de investigación de este diseño, es cuando se encuentra un caso enmarcado por el tiempo y espacio que puede informar sobre un problema. Al igual que los diseños fenomenológicos y de investigación/acción, la psicología, las ciencias de la salud e ingenierías son disciplinas que se pueden abordar con el diseño de estudios de caso, también disciplinas como las ciencias administrativas (negocios), derecho y educación. El evento, los procesos, programas, organizaciones e individuos, son las unidades más comunes de análisis. Para la recolección de datos de este diseño, los instrumentos más utilizados son las entrevistas, observaciones, documentos y artefactos. Como estrategia de análisis de los datos, este diseño se basa en la descripción del caso y su contexto, categorías del caso o entre casos. En el producto final de este diseño, se observa la descripción de un caso o varios, la explicación de las causas que lo produjeron y el fenómeno o planteamiento estudiado.

Algunas de las principales características que posee este diseño de estudio, mencionadas por (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Metodología de la investigación, 2014), son:

∅ Constituyen métodos o diseños flexibles, ya que el investigador puede utilizar múltiples herramientas para capturar y analizar los datos que le permitan comprender las peculiaridades del fenómeno o problema bajo indagación y conocer sus causas (Yin, 2011, Bell, 2010, The SAGE Glossary of the Social and Behavioral Sciences, 2009r y Timmons y Cairns, 2009).

∅ El objeto de estudio o caso es examinado de manera sistémica, global y holística (Xiao, 2009a).

∅ Son completamente contextuales, es decir, se analizan tanto el caso como su contexto, pues ambos son igualmente importantes (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2012 y Stake, 2006).

∅ Incluyen todas las perspectivas posibles de los participantes (Raufflet, 2009).

(Guereca Torres, Blásquez Martínez, & López Moreno, 2016), menciona que “*según Eckstein (citado por Rivera y Tonatiuh, 2009: 273), existen cinco tipos o categorías de estudio de caso*”, las cuales son las siguientes:

Estudios ideográficos	configurativo-	Contienen información básicamente descriptiva y aunque proporcionan algunas pistas sobre las relaciones entre sus elementos no se dirigen hacia planteamientos teóricos fuertes
Estudios ordenados	configurativo-	Éstos buscan interpretar patrones o configuraciones de elementos en términos de postulados teóricos generales.
Estudios heurísticos	de caso	Este tipo de estudios son casos escogidos deliberadamente para facilitar el desarrollo de una teoría
Las pruebas de plausibilidad	de	Son estudios que buscan someter a examen teorías que se han formulado previamente
Estudios de caso cruciales		Son situaciones en las que es posible rechazar, incrementar o reforzar una teoría.

Para nuestro estudio, hemos escogido el estudio de caso heurístico, ya que como muy bien señala (Bisquerra Alzina, y otros, 2009), “Es heurístico porque ilumina la comprensión del lector sobre el caso: puede descubrirle nuevos significados, ampliar su experiencia o bien confirmar lo que ya sabe” a su vez, junto con lo que el autor señala, este tipo de estudio nos permite originar hallazgos para luego proponer ideas de acción.

En la tipología de estudios de caso, podemos encontrar distintas clasificaciones, algunos de estos tipos, son descrito por Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio (2014), *según su finalidad* (caso intrínseco, instrumentales y colectivos), *por el número de casos o unidades de análisis* (diseños de un solo caso y diseños de múltiples casos), por el tipo de datos recolectados (cuantitativos; diseños experimentales, cualitativos y mixtos; secuencial, concurrente o simultánea, anidada, integración completa, por su temporalidad y por su alcance.

Nuestro estudio es elaborado, según la clasificación que el autor describe en el siguiente orden

A. *Según su finalidad*, nuestro estudio de caso es instrumental, ya que cómo lo describe (Bisquerra Alzina, y otros, 2009) “El caso es un instrumento para conseguir otros fines indagatorios. Se puede dar cuando el investigador selecciona intencionalmente un caso porque busca un objetivo más allá del mismo.”

B. *Por el número de casos o unidades de análisis*, nuestro estudio entonces, se enfoca en trabajar sólo un caso, que como lo menciona (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Metodología de la investigación, 2014) “*El caso debe ser evaluado de manera completa y profunda, de acuerdo con el planteamiento del problema.*”

C. *Por el tipo de datos recolectados*, que según nuestro enfoque metodológico es basado en el paradigma cualitativo, “Al igual que otros diseños cualitativos, la materia prima de los datos la constituyen las narrativas verbales, escritas y

audiovisuales, incluyendo artefactos” (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Metodología de la investigación, 2014, pág. 17)

D. Por su temporalidad, que como lo describe (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Metodología de la investigación, 2014) se resume en temporales, con una duración no prolongada, regularmente un año o menos.

E. Por su alcance, siendo nuestro estudio un caso descriptivo, que como lo menciona (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Metodología de la investigación, 2014), “*narran una historia (lo que aconteció y cómo sucedió), pero no precisan la causalidad (por qué ocurrió) (Woiceshyn, 2009). Simplemente incluyen una cronología de los hechos o eventos*”

Según menciona (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014), para llevar a cabo este tipo de diseño del caso cualitativo, es adecuado hacer lo siguiente:

1. Documentar la evidencia, de manera sistemática y completa, así como ofrecer detalles específicos del desarrollo de la investigación
2. Utilizar fuentes múltiples de datos e información
3. Realizar triangulación de datos entre investigadores.
4. Establecer la cadena de evidencia sobre la cronología y vínculos entre categorías.

5. Verificar con la persona o personas pertinentes los resultados (chequeo con participantes y observadores)
6. Evaluar meticulosamente cómo los detalles del caso explican los resultados (categorías y teoría emergente).
7. Documentar los procedimientos utilizados.
8. La base de datos debe ser accesible para que otros investigadores puedan establecer la confiabilidad de los procedimientos (fines de auditoría), y debe contener los documentos centrales (con permiso de la persona que constituye el caso o los líderes de la organización o comunidad involucrada), las notas de campo, materiales narrativos (ejemplo, transcripciones de entrevistas), así como los esquemas y procedimientos de análisis.

A su vez, (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Metodología de la investigación, 2014), menciona que los estudios de casos “son muy socorridos, entre otros planteamientos, para probar métodos de enseñanza, documentar prácticas que mejoran el desempeño escolar, evaluar políticas educativas y diagnosticar el aprendizaje individual y colectivo (Timmons y Cairns, 2009)” es decir, que este diseño de estudio es ampliamente usado por investigadores

Grandy (2009a) y Stake (2006) identifican tres diferentes tipos de estudios de caso, estos son:

Caso intrínseco: pretende explorar y regularmente el deseo o intención es conocer más respecto de la singularidad de éste.

Casos instrumentales: se examinan para proveer de insumos de conocimiento a algún tema o problema de investigación, construir y/o perfeccionar una teoría o aprender a trabajar con otros casos similares.

Caso colectivos: involucran varios estudios de casos instrumentales que sirven para construir un cuerpo teórico (sumar hallazgos, encontrar elementos comunes y diferencias, así como acumular información).

Algunas de sus principales características son:

1. Constituyen métodos o diseños flexibles, ya que el investigador puede utilizar múltiples herramientas para capturar y analizar los datos que le permitan comprender las peculiaridades del fenómeno o problema bajo indagación y conocer sus causas (Yin, 2011, Bell, 2010, The SAGE Glossary of the Social and Behavioral Sciences, 2009r y Timmons y Cairns, 2009).
2. El investigador y el objeto de investigación interactúan constantemente entre sí (Aaltio y Heilmann, 2009).
3. El objeto de estudio o caso es examinado de manera sistémica, global y holística (Xiao, 2009a).
4. El investigador casi siempre trata de identificar patrones (Green, 2011).
5. Se realizan en ambientes naturales (Yin, 2013 y Moore, 2009).
6. Son de naturaleza empírica, por lo cual los datos recolectados deben ser “ricos y profundos” (Sekaran y Bogue, 2013, y Mertler y Charles, 2010).

7. Son completamente contextuales, es decir, se analizan tanto el caso como su contexto, pues ambos son igualmente importantes (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2012 y Stake, 2006).
8. Utilizan la triangulación de fuentes de datos como eje del análisis (Green, 2011).
9. Se fundamentan en la premisa de que un examen en profundidad de un caso y su contexto puede generar información significativa sobre otros casos similares (The SAGE Glossary of the Social and Behavioral Sciences, 2009ñ).
10. Incluyen todas las perspectivas posibles de los participantes (Raufflet, 2009)

3. Análisis de la Información

Cabe señalar, que para el análisis de la información recurrimos a la flexibilidad, de este modo “para acceder a lo que se quiere saber o comprender, desde una perspectiva de proceso.” (Bisquerra Alzina, y otros, 2009)

Según menciona (Bisquerra Alzina, y otros, 2009) “El análisis documental puede ayudar a complementar, contrastar y validar la información obtenida con las restantes estrategias. "El análisis de documentos es una fuente de gran utilidad para obtener información retrospectiva y referencial sobre una situación, un fenómeno o un programa concreto" (Del Rincón etal, 1995:342).

(Bisquerra Alzina, y otros, 2009), resume una serie de ventajas e inconvenientes en el análisis documental, estos son los siguientes:

Ventajas

ü **La información suele tener más credibilidad que la obtenida a través de la observación y la entrevista. Dado que se generaron en el momento preciso en que sucedieron, los hechos a los que se refieren tienen menos probabilidades de estar sujetos a falta o distorsión de memoria en comparación con los datos que se obtienen de una entrevista.**

ü **Los documentos son de fácil gestión.**

ü **Los documentos no son reactivos.**

ü **Los registros suponen un ahorro de tiempo y dinero en comparación a la obtención de la información desde otras fuentes**

ü **El análisis documental proporciona información de difícil acceso por otras vías,**

ü **Posibilita la formulación de hipótesis en las fases iniciales de la investigación, debido a la riqueza de información y a la profundidad del testimonio.**

Inconvenientes

ü Ofrece una verdad limitada y próxima a lo particular

ü Puede ser que los documentos no contengan toda la información con detalle.

ü Pueden estar sujetos a sesgos de depósitos selectivos o de supervivencia selectiva.

ü Los hechos recogidos nunca aparecen en estado puro: siempre pasan por la óptica de quien los ha registrado.

ü La dificultad de obtener buenos informantes para completar los relatos biográficos y para controlar la veracidad de la información obtenida.

4. Documentos del Estudio

Nombre del documento	Uso
<p>Metodología de la investigación educativa</p> <p><i>Cita del documento</i> Bisquerra Alzina, R., Dorio Alcaraz, I., Gómez Alonso, J., Latorre Beltrán, A., Martínez Olmo, F., Massot Lafon, I., . . . Vilá Baños, R. (2009). Metodología de la investigación educativa. Barcelona: Editorial La Muralla, S.A.</p>	<p>El uso que se le dará a este texto tiene relación con la construcción de nuestra pregunta de investigación.</p>
<p>Guía para la investigación cualitativa</p> <p><i>Cita del documento</i> Guereca Torres, R., Blásquez Martínez, L., & López Moreno, I. (2016). Guía para la investigación cualitativa: etnografía, estudio de caso e historia de vida. México: Universidad autónoma metropolitana.</p>	<p>Al definir los nuestro problema de investigación como un estudio de tipo cualitativo, se requiere de esta guía para aplicar las bases de la investigación.</p>
<p>Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias.</p> <p><i>Cita del documento</i> Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias. En R. Hernández Sampieri, C. Fernández Collado, & P. Baptista Lucio, Metodología de la investigación (págs. 04-19). México: McGRAW-Hill / Interamericana editores, S.A. de C.V.</p>	<p>Este autor nos guiará para conocer y comprender las desventajas y ventajas de la investigación cualitativa</p>
<p>Metodología de la investigación</p> <p><i>Cita del documento</i> Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. México: McGRAW-HILL / Interamericana editores, S.A. de C.V.</p>	<p>Servirá para este estudio, como guía de los conceptos que se requieren en una investigación.</p>

<p>Metodología de la investigación</p> <p>Cita del documento Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. México: McGRAW-HILL / Interamericana editores, S.A. de C.V.</p>	<p>Servirá para este estudio, como guía de los conceptos que se requieren en una investigación.</p>
<p>Paradigmas de investigación</p>	<p>Permitirá crear la pregunta y problemas de la investigación, así tener mayor claridad del trasfondo de la investigación.</p>
<p>MBE</p>	<p>Servirá para comprender las orientaciones, del cómo enseñar, para qué y cómo realizar una clase exitosa</p>
<p>Fundamentos de la gamificación</p> <p>Cita del documento Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. [Tesis de doctorado, Universidad politécnica de Madrid]. Gabinete de tele educación, Vicerrectorado de planificación académica y doctorado.</p>	<p>Entrega las orientaciones para comprender la gamificación y poder aplicarla como una estrategia en aula, en la aplicación didáctica.</p>
<p>Implementando la priorización curricular</p> <p>Cita del documento Implementando la priorización curricular (2020) Educarchile. educarchile.cl.</p>	<p>Servirá como guía orientadora de la manera de abordar las clases durante el periodo de pandemia.</p>
<p>Habilidades del siglo XXI</p> <p>Cita del documento Maggio, M. (2018). Foro latinoamericano de educación «Habilidades del siglo XXI». Fundación Santillana. fundacionsantillana.com</p>	<p>Las habilidades del siglo XXI, son las bases de los conocimientos que debe adquirir un estudiante, estas habilidades representan la forma en que la sociedad evoluciona y las</p>

	necesidades atenciones que requieren los estudiantes de este siglo.
Priorización curricular Cita del documento Ministerio de Educación. (2020). Priorización Curricular. Curriculum Nacional. Recuperado 2021, de https://www.curriculumnacional.cl/	La priorización curricular es la base de nuestra propuesta didáctica, en esta se contienen los contenidos mínimos a abordar durante la crisis sanitaria, según las indicaciones del Mineduc.
Bases curriculares Cita del documento Ministerio de educación. (2012). Bases Curriculares Educación Básica Ministerio de Educación. Agencia de calidad de la educación.	Las bases curriculares, son las que sostienen todos los conceptos a utilizar en este estudio, es la base de nuestra formación, orientación y quehacer docente

5. Criterios Éticos

Según plantea Bisquerra, los criterios éticos de la investigación surgen por la preocupación e interés ético, político, social, práctico y cultural de las personas, con el fin de respetar su integridad en todo el proceso de la investigación. Según lo mencionado anteriormente, esta investigación establecerá una práctica ética en medio de todo el proceso investigativo y trabajará de manera específica con los siguientes criterios éticos:

1. Crear confianza y mantenerla, que se genera un espacio de respeto y cercanía con los participantes de la entrevista, para ello es muy importante poner en práctica el valor de la sinceridad.
2. Consentimiento Informado, instancia donde los investigadores comunican a los participantes previamente a la entrevista a través de un permiso firmado de consentimiento, autorizando ser grabados y conocer las preguntas.

Confidencialidad, además esta investigación velará por resguardar la identidad de sus participantes (docentes, estudiantes y apoderados).

(Bisquerra Alzina, y otros, 2009), resume algunas de ventajas e inconvenientes en el análisis documental, estos son los siguientes:

Ventajas	Inconvenientes
<ul style="list-style-type: none"> ✓ La información suele tener más credibilidad que la obtenida a través de la observación y la entrevista. Dado que se generaron en el momento preciso en que sucedieron, los hechos a los que se refieren tienen menos probabilidades de estar sujetos a falta o distorsión de memoria en comparación con los datos que se obtienen de una entrevista. ✓ Los documentos son de fácil gestión. ✓ Los documentos no son reactivos. ✓ Los registros suponen un ahorro de tiempo y dinero en comparación a la obtención de la información desde otras fuentes ✓ El análisis documental proporciona información de difícil acceso por otras vías. ✓ Posibilita la formulación de hipótesis en las fases iniciales de la investigación, debido a la riqueza de información y a la profundidad del testimonio. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ofrece una verdad limitada y próxima a lo particular ✓ Puede ser que los documentos no contengan toda la información con detalle. ✓ Pueden estar sujetos a sesgos de depósitos selectivos o de supervivencia selectiva. ✓ Los hechos recogidos nunca aparecen en estado puro: siempre pasan por la óptica de quien los ha registrado. ✓ La dificultad de obtener buenos informantes para completar los relatos biográficos y para controlar la veracidad de la información obtenida.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA DIDÁCTICA

~ 74 ~

“La gamificación como estrategia didáctica en el área de educación matemática desde la priorización curricular en la transición de Kínder a 1° básico en contexto Pandemia COVID - 19”

Fernández, García, Quezada (2021)

Presentación

En relación a la metodología de la gamificación, esta es una estrategia de enseñanza que permite utilizar elementos tecnológicos, online, concretos, o creados de forma didáctica por ellos con la intención de obtener una recompensa, esta metodología propicia el aprendizaje y responde a las necesidades que se solicita a los docentes según la integración curricular. Al intervenir con el modelo de gamificación, los estudiantes toman el control de sus conocimientos, planteando soluciones a una pregunta o desafío donde, encontrarán a medida que esta intervención avance, herramientas que permitan comprender cómo aplicar y complementar el trabajo a realizar, además de permitir el acercamiento a un plano más conocido para el alumno, contemplando habilidades transversales, como el uso de tics, el refuerzo en la lectura y comprensión de la misma, además fomentan la participación y contribución al tema que los estudiantes puedan hacer, reforzando las áreas más débiles, logrando un mayor entendimiento, además de contribuir al estilo de aprendizaje de cada estudiante mediante una variedad de juegos.

Para la aplicación de las clases gamificadas nos vamos a centrar en la integración curricular como un instrumento transversal con el DUA, ambas forman parte del proceso de orientación para el trabajo; por una parte el proceso de integración curricular, va a permitir que dentro de todas las etapas de la intervención se pueda abordar un juego, el que podrá variar según la clase, intentando responder al mismo objetivo, favoreciendo las instancias de entendimiento y el proceso diversificado que el DUA específica.

Por otra parte, la integración curricular, se interrelaciona con la gamificación, por el uso de estrategias variadas para adquirir el conocimiento y como en este caso la gamificación refuerza las habilidades secundarias del pensamiento como la imaginación la que es fundamental en las etapas del juego, permitiendo así en base a este objetivo plantear preguntas, desafíos o inquietudes para responder a las necesidades centrales del tema, en este caso en particular, la resolución y trabajo de los estudiantes se verá reflejada en diversas estrategias que se centran en cómo permitir el aprendizaje de las matemáticas de forma dinámica, tecnológica y concreta, permitiendo el aprendizaje entre los pares y las prácticas colaborativas en un contexto que no permite espacios de reunión, y guiados por orientaciones que dirigen todo el proceso de forma conductista. En esta parte entonces, se define como tema a tratar el conocimiento, la ejercitación y aplicación de los objetivos de aprendizaje priorizados para la unidad uno de matemáticas para primer año básico. Conocimientos que serán aplicados por medio de juegos que responderán a las orientaciones planteadas en el currículum nacional (Unidad de currículum y evaluación del Ministerio de educación, 2019).

1. Contexto del Establecimiento

El colegio donde se pondrá en plan la propuesta tiene por nombre, Lincoln College San Martín, un establecimiento de dependencia particular subvencionado, con una totalidad de estudiantes que supera los mil seiscientos y índice de vulnerabilidad del 15% el que se encuentra ubicado en la comuna de Maipú. Este establecimiento tiene las orientaciones de su quehacer docente en las enseñanzas de los valores como meta principal, además de promover habilidades bilingües, tecnológicas, ecológicas y computacionales, las que se trabajan directamente con la misión, visión, y sello que tiene el establecimiento, los que serán descritos a continuación; además con las indicaciones del currículum nacional, que en este caso han indicado

desde el 2020 que las clases deberán ser impartidas considerando la disminución del curriculum para el año en curso y el presente año (mineduc,2020)

Misión

La misión del establecimiento dice textual lo siguiente *“Nos proponemos entregar sólidos conocimientos intelectuales y tecnológicos, un buen manejo del idioma inglés y un adecuado desarrollo socio-afectivo y físico, a fin de conseguir una exitosa relación con el entorno y respeto por el medio ambiente, logrando así, una exitosa concreción de su proyecto de vida”*

Visión

La visión del colegio Lincoln College dice textualmente que su propósito *“Es ser una institución de referencia pedagógica, líder en su entorno, que entregue una educación de calidad permitiendo a sus alumnas y alumnos enfrentar el siglo XXI, apoyada en el conocimiento, la innovación tecnológica y el desarrollo intelectual para potenciar las capacidades, actitudes y valores universales, que les auguren éxito en la vida”*.

Sello

El sello del establecimiento Lincoln College, se encuentra plasmado en la misión del mismo y dicta que este se centra en *“La educación integral de sus alumnos y alumnas. Buscamos favorecer su auto superación, desarrollando sus potencialidades en forma armónica e integral, mediante una instrucción de calidad”*.

Los estudiantes de este colegio, al igual que todos los colegios de Chile, han debido adaptar sus clases al formato online, esto desde el primer semestre del año 2020, producto de la pandemia. El proceso de educación a pesar de esta crisis, se retomó por vía online intentando dar respuesta a la continuidad del proceso educativo, estas

remediales, sin embargo, no se presenta de forma tradicional en sala, más bien a distancia desde los hogares; posteriormente el proceso híbrido que continúa al ya mencionado, mantiene el proceso online y estudiantes en la sala de clase, ambos grupos en sintonía con la clase. Ante este contexto, las alternativas utilizadas podrían complementarse con estrategias que se adapten al periodo y el proceso cognitivo en que se encuentran los estudiantes de etapa inicial, permitiendo un aprendizaje más eficaz frente a la disminución en los contenidos, que los estudiantes requieren aprender, producto de la educación remota y la actual priorización curricular, también se debe considerar que durante los últimos dos años que ha durado el periodo de pandemia los estudiantes de segundo nivel de transición y de primer año básico han disminuido sus participaciones, impidiendo obtener los conocimientos previos propios del nivel y los conceptos claves en su totalidad, lo que requieren manejar para su transición a primero básico.

2. Base para la Propuesta Didáctica

Los conceptos y objetivos que se revisan a continuación sirven de pie para la aplicación de la propuesta ya que en ellos se encuentran los lineamientos que se requieren para abordar los contenidos, actitudes y habilidades propias de la unidad. La unidad uno de matemática para primero básico es el pie inicial para fortalecer los contenidos y su transición en el tiempo, por lo que se espera responder a este por medio de estrategias que permitan a los estudiantes, disfrutar este proceso de crecimiento lógico- matemático.

Conceptos claves

Bases curriculares:

Para el Ministerio de Educación, las bases curriculares son una serie de orientaciones obligatorias en las que se encuentran las indicaciones mínimas y los objetivos de aprendizaje con las que cada colegio debe formular sus planes de estudio, esto siguiendo las bases ya designadas o usando de referencia estas mismas para elaborar un programa nuevo.(Mineduc,2016)

Planes de estudio:

Un plan de estudio, define el tiempo que se requiere para aplicar un objetivo de aprendizaje, por una parte los que conforman una unidad, como su conjunto en un año escolar completo. También designa las horas que debe tener cada clase según unidad y objetivo, los tiempos libres entre otros; en síntesis regulan el tiempo que debe tener el proceso académico y formativo del estudiante dentro del nivel que cursa y la tendencia del colegio.(CNED,2021)

Programas de estudio:

Los programas de estudio, tal cual como menciona el consejo nacional de educación, es la organización de los objetivos de aprendizaje, considerando una serie de factores para propiciar el aprendizaje de los estudiantes, esta organización tiene directa relación con el logro de habilidades según la dificultad y tiempo estimado que requiere para lograr su comprensión. Esta guía sirve de ayuda para el docente en su trabajo al ordenar y evaluar los tiempos, la manera de enseñar, el qué evaluar y cómo aplicar. (CNED,2021)

Objetivos de aprendizaje (OA):

Según el documento ministerial que entrega las orientaciones para comprender el currículum nacional, los objetivos de aprendizajes (OA), son habilidades obligatorias que se deben desarrollar en cada nivel y ciclo académico del estudiante, estas son

obligatorias y en base a estos mismos OA es que se crean los planes de estudio que rigen el marco de un año escolar. (Mineduc,2016)

Objetivos de aprendizaje transversales (OAT):

Los objetivos de aprendizaje transversales, tal como lo plantean las bases curriculares propuestas por el Mineduc, son aquellos que responden a la habilidad del OA, y contribuyen a la experiencia, moral, valórica y formativa pero además sirviendo de complemento para otros objetivos, los que en conjunto pueden propiciar una mejor comprensión de este último. Los OAT, pueden servir de refuerzo para otras asignaturas, y para el proceso de aprendizaje general (Mineduc,2012).

Priorización curricular:

Durante el periodo de pandemia, el Ministerio de Educación, ha reducido los contenidos mínimos obligatorios propuestos en los objetivos de aprendizaje, con el fin de servir como apoyo ante las brechas que dejará esta crisis sanitaria y no perder el proceso de enseñanza. (Agencia de calidad de la educación, 2020)

Objetivos de Aprendizaje Priorizados

OA 03 (Nivel de priorización 2)

Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.

Indicadores de evaluación para el OA 03

- Representan cantidades de manera concreta y escriben el número representado.
- Leen representaciones pictóricas de números en el ámbito del 0 al 10.
- Leen números entre 0 y 100.

OA 04 (Nivel de priorización 2)

Comparar y ordenar números del 0 al 20 de menor a mayor y/o viceversa, utilizando material concreto y/o usando software educativo.

Indicadores de evaluación para el OA 04

- Usan las expresiones mayor y menor para relacionar dos cantidades, utilizando como estrategia la comparación "uno a uno".
- Ordenan cantidades en el ámbito del 0 al 20 de mayor a menor o viceversa.
- Comparan cantidades en el contexto de la resolución de problemas, usando material concreto.

OA 11 (Nivel de priorización 1)

Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos (sonidos, figuras, ritmos...) y patrones numéricos hasta el 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico, de manera manual y/o por medio de software educativo.

Indicadores de evaluación para el OA 11

- Identifican y describen patrones repetitivos que tienen de 1 a 3 elementos.
- Reproducen un patrón repetitivo, utilizando material concreto y representaciones pictóricas
- Extienden patrones de manera concreta.
- Identifican los elementos que faltan en un patrón repetitivo.
- Crean patrones, utilizando material dado y/o software educativo

OA 17 (Nivel de priorización 2)

Usar un lenguaje cotidiano para secuenciar eventos en el tiempo: días de la semana, meses del año y algunas fechas significativas.

Indicadores de evaluación para el OA 17

- Determinan en qué momento del día se realizan ciertas actividades que son propias de la rutina diaria.
- Identifican en el calendario fechas de días que son significativas para el alumno, el colegio y el país.
- Secuencian fechas significativas para el alumno, usando el calendario, y las comunican con un lenguaje cotidiano.

Objetivos de aprendizaje de habilidades (OAH)

Resolver Problemas

OAH B → *Resolver problemas*: Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.

OAH C → *Resolver problemas*: Expresar un problema con sus propias palabras.

Argumentar y comunicar:

OAH E → *Argumentar y comunicar*: Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas.

Modelar:

OAH H → *Modelar*: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Representar:

OAH I → *Representar*: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivos de aprendizaje de actitudes (OAA)

OAA C → Manifestar curiosidad e interés por el aprendizaje de las matemáticas.

OAA E → Demostrar una actitud de esfuerzo y perseverancia.

OAA F → Expresar y escuchar ideas de forma respetuosa.

Nombre de la Unidad

“Los números hasta el 50”

.

Ejes Temáticos

- Patrones y álgebra.
- Números y operaciones.

Conocimientos previos

- Nombre de números del uno al veinte.
- Conteo rotacional hasta 20.
- Clasificación y seriación de elementos de acuerdo a criterios comunes.

Palabras claves

- Números.
- Contar.
- Ordenar.
- Patrón.
- Igualdad.
- Antes.
- Después.
- Bajo.
- Alto.

- Fechas.

3. Objetivos de la Propuesta Didáctica

Los objetivos que se definen a continuación serán utilizados para la aplicación de esta intervención y servirán además como una guía orientadora para el trabajo gamificado y sus respectivos materiales, con los cuales se pretende aprendan los estudiantes.

Objetivo General de la Propuesta Didáctica

Desarrollar aprendizajes matemáticos por medio de la gamificación en Primero básico, haciendo uso de los contenidos priorizados de la Unidad 1 en un Colegio de Maipú.

Objetivos específicos de la Propuesta Didáctica

1. Conocer estrategias efectivas de gamificación promoviendo el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes.
2. Reconocer por medio de juegos didácticos la importancia de las matemáticas en nuestra vida cotidiana.
3. Aplicar los aprendizajes adquiridos por medio de la gamificación en situaciones de la vida cotidiana.

4. Descripción de la Propuesta Didáctica

Los fines de esta propuesta tienen directa relación con que exista un aprendizaje efectivo de los objetivos priorizados seleccionados de primero básico de la unidad uno del currículo de matemática, por medio de la gamificación. Esta intervención se pretende realizar en un curso en el cual es primordial que los estudiantes adquieran habilidades lógicas sólidas ya que son la base para su aprendizaje matemático, la forma de hacer análisis y de reflexionar.

Por medio de esta propuesta se pretende que los estudiantes de primero básico puedan reforzar por medio de la gamificación y sus estrategias de juego las habilidades de los objetivos priorizados de la unidad uno del currículum de matemática. Por una parte este proceso se llevará a cabo usando el conductismo como productor de logros, los que serán dirigidos hacia la participación del estudiante y se centrarán en los aspectos positivos que tiene esta metodología, tales como la retroalimentación - acción, la observación y el refuerzo del aprendizaje; por otra parte, se considera como propio de la gamificación el refuerzo que está ligado a la obtención de un logro en el juego en sí y también la recompensa que se relaciona al conductismo. Ambos procesos requieren de un premio o recompensa que puede ser tangible, intangible o contingente (Borrás,2015).

La gamificación al ser un proceso de aprendizaje cercano, enfocado a una dinámica conocida por las pantallas y momentos interactivos tecnológicos, han favorecido los aprendizajes en la medida que se buscan los recursos útiles para una línea formativa. La educación por medio de la gamificación permite que las bases de los aprendizajes, los que están relacionados al crecimiento personal, el carácter, las relaciones de pares, la colaboración entre otros, se desarrollen más expeditamente. El proceso de juego tiene muchas ventajas tal como lo

mencionan diversos autores, el juego potencia la imaginación en un espacio concreto con elementos variados, en este caso dentro de la gamificación se puede evidenciar una mezcla de contenidos y habilidades las que se trabajan de forma interactiva, promoviendo las habilidades sociales en un grupo común, ya que este permite tener recompensas en base a méritos los que finalmente otorgan logros a los estudiantes en general, también por medio de la gamificación fomentamos habilidades del siglo XXI, tales como la responsabilidad, el proceso de autocrítica y resolución de situaciones.

Tal cual como lo menciona Piaget en la teoría cognoscitiva; son cuatro los beneficios que otorga el trabajo por medio del juego. La experiencia que desarrolla la maduración personal, el equilibrio y desarrollo social, que contribuye al enfoque de la propuesta junto al trabajo colaborativo y meta cognitivo con un enfoque basado la gamificación, permitirá que sean múltiples beneficios que no solo permiten un mayor aprendizaje de los estudiantes, sino que también permite al docente tener una postura de guía y promover el trabajo según las necesidades de los estudiantes, aun así exista una tendencia conductista, el docente puede volver más flexible su rol de guía. (teorías del desarrollo cognitivo,2008).

Sobre las estrategia de trabajo.

Para la aplicación de las sesiones se hará uso de estrategias de gamificación que respondan a los objetivos de la unidad y las necesidades de los estudiantes. Promoviendo el trabajo didáctico y metacognitivo. Pensando en las habilidades tecnológicas y de gamificación de los estudiantes se pretende por medio de estas estrategias que se mencionan a continuación, fomentar el trabajo y la participación en aula para así, dar paso al estudiante al uso de todas sus capacidades y habilidades, con confianza y autonomía, permitiendo al estudiante, estar constantemente reforzando el trabajo, tanto con los pares, como con el docente, por sí solos o con ayuda de un tercero.

- Premios tangibles, como salidas a realizar trabajo gamificado a patio, una ceremonia, tarjetas o diplomas de felicitación.
- Premios intangible, como videos y juegos sorpresas, sorpresas en los recreos o premios que ellos puedan escoger y sean de carácter grupal,
- Premios contingentes, relacionados a terminar las tareas, o repetir la ya asignada, por medio de software utilizado en clase o siguiendo instrucciones específicas para su conclusión.
- Uso de la página Wordwall.com para el uso de elementos de gamificación pertinentes para el aprendizaje de los estudiantes, tales como ruletas, cuestionarios, juegos de concurso, entre otros..
- Uso de la página genially.com para el uso de presentaciones interactivas y elementos relacionados a la gamificación. Además de usarla para presentar información de tipo complementario, como infografías, y juegos grupales.
- Uso de páginas online que permiten el aprendizaje de las matemáticas por medio de juegos independientes o grupales.
- Uso de ppt interactivos para la aplicación de las clases como refuerzo para el aprendizaje.

Desarrollo de la propuesta

El propósito de esta propuesta es aplicar la gamificación como estrategia didáctica para abordar las clases de matemática de la unidad uno de primero básico, en relación a los objetivos priorizados seleccionados en el currículum nacional. Esta intervención contempla los OA priorizados de la unidad uno de matemática y da sugerencias para aplicar de forma adecuada la gamificación desde el kínder con el fin de lograr un aprendizaje más completo, cercano, que refuerce en los estudiantes las habilidades del siglo XXI, responda a nuestro quehacer docente y refuerce nuestro estilo de enseñanza, por medio del uso de juegos, plataformas online, elementos interactivos entre otros, los que intentarán lograr reforzar las orientaciones de los objetivos priorizados propuestos en el eje de patrones y álgebra además de números y operaciones, abordando estos por medio de clases que fomentan la interactividad, el trabajo colaborativo, la autonomía y la creatividad en donde su principal objetivo será lograr el aprendizaje del OA , tres, cuatro y once priorizados en la unida uno, con sus contenidos y habilidades de forma lúdica e innovadora.

Transversalidad en la elaboración de la intervención.

El objetivo de aprendizaje priorizado número diecisiete seleccionado como transversal para la secuencia de intervención corresponde al nivel dos de los niveles de priorización curricular, y en las clases intentarán reforzar de forma transversal, conceptos relacionados al tiempo, tales como la fecha y año, la clase en la que estamos y lo que sucedió en clases anteriores, usando términos relacionados al tiempo, como ayer, hoy o mañana, esto con el fin de mantener una cercanía con los contenidos ya vistos en el segundo nivel de transición propiciando la articulación entre el tema y el objetivo de la idea en cuestión, el que quiere lograr un ambiente de participación y aprendizaje activo de los contenidos. A continuación,

se presentan algunas consideraciones de las unidades a articular y la asignatura y la intención que tiene clase a clase este plan de trabajo.

Sobre la unidad “Interacción y comprensión del entorno”

Pensamiento matemático.

La intención de la investigación es intentar responder a una temática que contempla dos niveles totalmente diferentes, por esta razón se menciona en este apartado la importancia de aplicar las estrategias de gamificación en el último tema de la unidad de interacción y comprensión del entorno. Pensamiento matemático es el tema a tratar y se relacionan directamente con los objetivo priorizados que fueron seleccionados en esta propuesta para primero básico, ya que en ambos se abordan los conceptos de patrones y números, los que se pueden relacionar muy bien con el juego ya aplicado por el nivel en cuestión y por otro lado, permite que se sientan más seguros, con este tipo de enseñanza y su adaptación a los lineamientos de la educación tradicional en primero básico.

Además es necesario mencionar como orientación al trabajo que debe existir comunicación y trabajo colaborativo entre la educadora y el docente de primer año básico, con el fin de tener una transición efectiva que permita el buen aprendizaje, por medio de la elaboración de pautas de trabajo o relacionando los últimos temas de las unidades del nivel de kinder y las unidades cero y uno de los primeros básicos.

Sobre la unidad “Números hasta el 50”

Eje: Números y operaciones

Los objetivos a utilizar responden a este eje, en el caso de la unidad uno, los objetivos priorizados escogidos son el OA 3 - 4 - 17, con el fin de reforzar la comprensión de los números y plantear estrategias cercanas de reconocimiento espacial, en este caso, los niños ya han trabajado los números desde la etapa

preescolar y por medio de la gamificación será más lúdico para ellos recordar los conceptos.

Eje: Patrones y álgebra

Para la unidad uno de matemáticas la nueva priorización curricular producto de la pandemia deja como nivel uno, al OA11 el que será trabajado en cuatro clases diferentes en las que se abordarán los contenidos de los números hasta el 10, por medio de patrones, figuras, sonidos, ritmos entre otros, por medio de una didáctica tecnológica y llamativa además de otras estrategias ya descritas, buscando relacionar el estilo de enseñanza ligado al juego con la gamificación, el proceso de adaptación y aprendizaje.

Síntesis de la propuesta

A Continuación se menciona brevemente la secuencia de las sesiones que tendrá el plan de trabajo.

Sesión 1

En esta sesión y en las demás, al iniciar la clase se recuerda, la fecha con el día, y el año, usando calendario interactivo y se pregunta sobre las actividades pasadas como ejercicio transversal (OA 17). La clase uno se llama “Concurso de la clase” Aquí se pretende hacer una clase con desafíos, donde son todos parte de un equipo común, los estudiantes pueden por medio de estrategias de gamificación ganar puntaje o perderlo. Al alcanzar una determinada cantidad de puntos serán premiados con un diploma.

Sesión 2

Se recuerdan los conceptos transversales

En esta sesión se pretende jugar con números, por medio de conteo con distintas formas de gamificación. Se usa imagen para resolver preguntas abiertas y cerradas, luego conteo de figuras y secuencias numéricas, para finalizar con la representación de los números vistos y una autoevaluación de su trabajo.

Sesión 3

Para esta sesión se dará pie a participar de general sobre los números desde una perspectiva conocida, primero por medio de preguntas sobre temas relacionados, usando estrategias de gamificación.

Sesión 4

La sesión n° 4 está diseñada para que los estudiantes reconozcan conceptos de mayor, menor, y patrones.

Sesión 5

Aplican en la sesión 5, los contenidos trabajados por medio de un juego interactivo en que participan haciendo patrones. Se hace uso de estrategias de gamificación.

4. Planificaciones para la propuesta didáctica

PLANIFICACIÓN DE CLASE 1		
Nombre del docente:		
Fecha de desarrollo de la sesión 1:		
Asignatura: Matemática	Nivel: 1° Básico	Semestre: Primero
Unidad didáctica: "Conocer hasta el número 50".	Número de clases:5 Clase N°: 1	Tiempo: 90 minutos
ASPECTOS CURRICULARES		
Ejes: <ul style="list-style-type: none"> Patrones y álgebra. Números y operaciones. 		
Objetivos de Aprendizaje: OA 03 Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica. OA 17 Usar un lenguaje cotidiano para secuenciar eventos en el tiempo: días de la semana, meses del año y algunas fechas significativas.		
Habilidades: OAH B → <i>Resolver problemas</i> : Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico. OAH C → <i>Resolver problemas</i> : Expresar un problema con sus propias palabras. OAH E → <i>Argumentar y comunicar</i> : Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas. OAH H → <i>Modelar</i> : Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático. OAH I → <i>Representar</i> : Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.		
Actitudes: OAA C → Manifestar curiosidad e interés por el aprendizaje de las matemáticas. OAA E → Demostrar una actitud de esfuerzo y perseverancia. OAA F → Expresar y escuchar ideas de forma respetuosa.		
Indicadores de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> Representan cantidades de manera concreta y escriben el número representado. Leen representaciones pictóricas de números en el ámbito del 0 al 10. Leen números entre 0 y 100. Determinan en qué momento del día se realizan ciertas actividades que son propias de la rutina diaria. Identifican en el calendario fechas de días que son significativas para el alumno, el colegio y el país. Secuencian fechas significativas para el alumno, usando el calendario, y las comunican con un lenguaje cotidiano. 		
Conceptos claves: <ul style="list-style-type: none"> Números, Contar, Ordenar, Patrón, Igualdad, Antes, Después, Bajo, Alto, Fechas. 		
SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	
Objetivo de la clase: Reconocer los números desde el 0 al 10 representándolos de manera pictórica, simbólica y concreta.	Plataformas digitales Tómbolas de Bingo	

Inicio: (Saludo inicial)

Hacer uso del siguiente link:
<https://view.genial.ly/61ad51a4e3eef30d7e869400/interactive-content-salas-virtual-1degree-basico>

- Los estudiantes conocen las normas de buena convivencia para las clases virtuales (activar micrófono para participar, levantar la mano para pedir la palabra, ser puntuales y esforzarse en cada clase)
- Los estudiantes conocen la rutina diaria que realizarán durante el año, haciendo uso de un calendario digital, donde podrán reconocer los días de la semana, la fecha de hoy, el mes y año actual, las estaciones del año, etc.

Indicaciones del momento del “*Concurso de la Clase*”, tiempo que consiste en participar activamente de juegos y desafíos virtuales relacionados con el objetivo de la clase, teniendo en consideración lo siguiente:

- Todos los estudiantes serán parte del mismo equipo y representarán a concursantes
- Por cada respuesta correcta suman puntos
- Por cada respuesta incorrecta restan puntos
- El rol del docente será representar a un animador y dar a conocer las indicaciones de cada juego
- El orden de participación de los estudiantes será al azar, haciendo uso de una tómbola de bingo
- Al lograr una cantidad estimada de puntaje, se realizará una ceremonia y se entregarán diplomas de reconocimiento
- Observar el link de instrucciones:
<https://view.genial.ly/61ad60949f42630d8c1bc55a/interactive-content-interactive-para-gamificacion>

Los estudiantes observan imagen del “Nacimiento de un bebé”, para luego analizar detenidamente la imagen y responder a preguntas como: ¿Cuántas personas hay con el recién nacido?; ¿En qué fecha nació el bebé?; ¿Cuál es tu fecha de nacimiento?; ¿Cuántos años tienes? <https://wordwall.net/es/resource/26133591>

Desarrollo: (Conocen el objetivo de la clase)

A través de una plataforma digital observan fichas de números del 0 al 10, donde en una primera instancia solo reconocen el número por su nombre y lo dibujan imaginariamente en el aire (según turno de tómbola). Al repetir por segunda vez la revisión de las fichas, los estudiantes representan de manera concreta los números, utilizando legumbres o canicas, luego identifican la representación

Legumbres o canicas
Fichas de números del 0 al 10
Plastilina

pictórica según corresponda y finalmente llenan con plastilina el número para representarlo simbólicamente
<https://wordwall.net/es/resource/26133033>

Cierre: (ruleta de metacognición)
 A través de una ruleta virtual, los estudiantes responden a preguntas de metacognición, tales como: ¿Qué aprendimos hoy?; ¿Qué actividades hicimos para aprender?; ¿Cuál fue tu parte favorita de la clase?; ¿Para qué crees que te puede servir lo aprendido?; ¿En qué situaciones de tu vida puedes usar lo aprendido? <https://wordwall.net/es/resource/26132386>

PLANIFICACIÓN DE CLASE 2

Nombre del docente:

Fecha de desarrollo de la sesión 2:

Asignatura: Matemática	Nivel: 1° Básico	Semestre: Primero
------------------------	------------------	-------------------

Unidad didáctica: "Conocer hasta el número 50".	Número de clases: 5	Clase N°: 2	Tiempo: 90 minutos
--	---------------------	-------------	--------------------

ASPECTOS CURRICULARES

Ejes:

- Patrones y álgebra.
- Números y operaciones.

Objetivos de Aprendizaje:

- OA 03** Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.
- OA 04** Comparar y ordenar números del 0 al 20 de menor a mayor y/o viceversa, utilizando material concreto y/o usando software educativo.
- OA 17** Usar un lenguaje cotidiano para secuenciar eventos en el tiempo: días de la semana, meses del año y algunas fechas significativas.

Habilidades:

- OAH B** → *Resolver problemas:* Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.
- OAH C** → *Resolver problemas:* Expresar un problema con sus propias palabras.
- OAH E** → *Argumentar y comunicar:* Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas.
- OAH H** → *Modelar:* Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.
- OAH I** → *Representar:* Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Actitudes:

- OAA C** → Manifestar curiosidad e interés por el aprendizaje de las matemáticas.
- OAA E** → Demostrar una actitud de esfuerzo y perseverancia.
- OAA F** → Expresar y escuchar ideas de forma respetuosa.

Indicadores de evaluación:

- Representan cantidades de manera concreta y escriben el número representado.
- Leen representaciones pictóricas de números en el ámbito del 0 al 10.
- Leen números entre 0 y 100.
- Determinan en qué momento del día se realizan ciertas actividades que son propias de la rutina diaria.
- Identifican en el calendario fechas de días que son significativas para el alumno, el colegio y el país.
- Secuencian fechas significativas para el alumno, usando el calendario, y las comunican con un lenguaje cotidiano.

Conceptos claves:

- Números, Contar, Ordenar, Patrón, Igualdad, Antes, Después, Bajo, Alto, Fechas.

SECUENCIA DIDÁCTICA

RECURSOS

Objetivo de la clase: Identificar y ordenar números del 0 al 10 de menor a mayor o de mayor a menor.

Inicio: (Saludo inicial)

Hacer uso del siguiente link:

<https://view.genial.ly/61ad51a4e3eef30d7e869400/interactive-content-salas-virtual-1degree-basico>

- Los estudiantes recuerdan las normas de buena convivencia para las clases virtuales (activar micrófono para participar, levantar la mano para pedir la palabra, ser puntuales y esforzarse en cada clase)
- Los estudiantes recuerdan la rutina diaria que realizarán durante el año, haciendo uso de un calendario digital, donde podrán reconocer los días de la semana, la fecha de hoy, el mes y año actual, las estaciones del año, etc.

Indicaciones del momento del **“Concurso de la Clase”**, tiempo que consiste en participar activamente de juegos y desafíos virtuales relacionados con el objetivo de la clase, teniendo en consideración lo siguiente:

- Todos los estudiantes serán parte del mismo equipo y representarán a concursantes
- Por cada respuesta correcta suman puntos
- Por cada respuesta incorrecta restan puntos
- El rol del docente será representar a un animador y dar a conocer las indicaciones de cada juego
- El orden de participación de los estudiantes será al azar, haciendo uso de una tómbola de bingo
- Al lograr una cantidad estimada de puntaje, se realizará una ceremonia y se entregarán diplomas de reconocimiento
- Observar el link de instrucciones: <https://view.genial.ly/61ad60949f42630d8c1bc55a/interactive-content-intsructivo-para-gamificacion>

Plataformas digitales
Tómbolas de Bingo
Legumbres o canicas

Los estudiantes observan imagen de una “Fiesta de cumpleaños”, para luego analizar detenidamente la imagen y responder a preguntas como: ¿Cuántos

años cumple el niño?; ¿Cuántos invitados hay?; ¿Cuántas galletas hay en la mesa?; entre otras <https://wordwall.net/es/resource/25968326>

Desarrollo: (Conocen el objetivo de la clase)

A través de una plataforma digital observan ruleta con números del 0 al 10, donde deberán identificar el número y la cantidad de objetos junto a este, para luego representar el valor del número con material concreto (legumbres o canicas) <https://wordwall.net/es/resource/26131017>

Luego los estudiantes realizan juego de conteo numérico a través de objetos, para luego contar números hacia adelante y hacia atrás

<https://wordwall.net/resource/26134440/conteo-adelante-y-atras>

Realizan autoevaluación de sus aprendizajes durante la clase

<https://view.genial.ly/61ad68eadf3d3b0d55e80a3e/interactive-content-camino-temporal>

Cierre: (ruleta de metacognición)

A través de una ruleta virtual, los estudiantes responden a preguntas de metacognición, tales como: ¿Qué aprendimos hoy?; ¿Qué actividades hicimos para aprender?; ¿Cuál fue tu parte favorita de la clase?; ¿Para qué crees que te puede servir lo aprendido?; ¿En qué situaciones de tu vida puedes usar lo aprendido? <https://wordwall.net/es/resource/26132386>

PLANIFICACIÓN DE CLASE 3

Nombre del docente:

Fecha de desarrollo de la sesión 3:

Asignatura: Matemática

Nivel: 1° Básico

Semestre: Primero

Unidad didáctica:

“Conocer hasta el número 50”.

Número de clases: 5

Clase N°: 3

Tiempo: 90 minutos

ASPECTOS CURRICULARES

Ejes:

- Patrones y álgebra.
- Números y operaciones.

Objetivos de Aprendizaje:

OA 11 Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos (sonidos, figuras, ritmos...) y patrones numéricos hasta el 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico, de manera manual y/o por medio de software educativo.

OA 03 Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.

OA 04 Comparar y ordenar números del 0 al 20 de menor a mayor y/o viceversa, utilizando material concreto y/o usando software educativo.

OA 17 Usar un lenguaje cotidiano para secuenciar eventos en el tiempo: días de la semana, meses del año y algunas fechas significativas.

Habilidades:

OAH B → *Resolver problemas*: Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.

OAH C → *Resolver problemas*: Expresar un problema con sus propias palabras.

OAH E → *Argumentar y comunicar*: Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas.

OAH H → *Modelar*: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

OAH I → *Representar*: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Actitudes:

OAA C → Manifestar curiosidad e interés por el aprendizaje de las matemáticas.

OAA E → Demostrar una actitud de esfuerzo y perseverancia.

OAA F → Expresar y escuchar ideas de forma respetuosa.

Indicadores de evaluación:

- Representan cantidades de manera concreta y escriben el número representado.
- Leen representaciones pictóricas de números en el ámbito del 0 al 10.
- Leen números entre 0 y 100.
- Determinan en qué momento del día se realizan ciertas actividades que son propias de la rutina diaria.
- Identifican en el calendario fechas de días que son significativas para el alumno, el colegio y el país.
- Secuencian fechas significativas para el alumno, usando el calendario, y las comunican con un lenguaje cotidiano.

Conceptos claves:

- Números, Contar, Ordenar, Patrón, Igualdad, Antes, Después, Bajo, Alto, Fechas.

SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS
<p>Objetivo de la clase: Comparar números del 0 al 10 de menor a mayor o de mayor a menor.</p> <p>Inicio: (Saludo inicial) Hacer uso del siguiente link: https://view.genial.ly/61ad51a4e3eef30d7e869400/interactive-content-salas-virtual-1degree-basico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes recuerdan las normas de buena convivencia para las clases virtuales (activar micrófono para participar, levantar la mano para pedir la palabra, ser puntuales y esforzarse en cada clase) - Los estudiantes recuerdan la rutina diaria que realizarán durante el año, haciendo uso de un calendario digital, donde podrán reconocer los días de la semana, la fecha de hoy, el mes y año actual, las estaciones del año, etc. 	<p>Plataformas</p>

Indicaciones del momento del “*Concurso de la Clase*”, tiempo que consiste en participar activamente de juegos y desafíos virtuales relacionados con el objetivo de la clase, teniendo en consideración lo siguiente:

- Todos los estudiantes serán parte del mismo equipo y representarán a concursantes
- Por cada respuesta correcta suman puntos
- Por cada respuesta incorrecta restan puntos
- El rol del docente será representar a un animador y dar a conocer las indicaciones de cada juego
- El orden de participación de los estudiantes será al azar, haciendo uso de una tómbola de bingo
- Al lograr una cantidad estimada de puntaje, se realizará una ceremonia y se entregarán diplomas de reconocimiento
- Observar el link de instrucciones:
<https://view.genial.ly/61ad60949f42630d8c1bc55a/interactive-content-intsructivo-para-gamificacion>

Los estudiantes observan imagen de “Edad de los Niños”, donde deberán comparar la edad de dos niños y responder a las siguientes preguntas: ¿Cuántos años tienen?; ¿Quién tiene más años?; ¿Quién es menor?; ¿Quién nació primero? <https://wordwall.net/es/resource/26134693/cu%c3%a1nto-tienes>

Desarrollo: (Conocen el objetivo de la clase)

Conocen el concepto de comparar a través de una definición, luego observan unos ejemplos de comparación numérica, para así dar inicio al “Concurso de la Clase”, en donde deberán poner en práctica la comparación de números <https://wordwall.net/resource/26136103>

Los estudiantes realizan una autoevaluación de sus conocimientos adquiridos <https://view.genial.ly/61ad68eadf3d3b0d55e80a3e/interactive-content-camino-temporal>

Cierre: (ruleta de metacognición)

A través de una ruleta virtual, los estudiantes responden a preguntas de metacognición, tales como: ¿Qué aprendimos hoy?; ¿Qué actividades hicimos para aprender?; ¿Cuál fue tu parte favorita de la clase?; ¿Para qué crees que te puede servir lo aprendido?; ¿En qué situaciones de tu vida puedes usar lo aprendido? <https://wordwall.net/es/resource/26132386>

PLANIFICACIÓN DE CLASE 4

Nombre del docente:

Fecha de desarrollo de la sesión 4:

Asignatura: Matemática

Nivel: 1° Básico

Semestre: Primero

Unidad didáctica: "Conocer hasta el número 50".

Número de clases: 5

Clase N°: 4

Tiempo: 90 minutos

ASPECTOS CURRICULARES

Ejes:

- Patrones y álgebra.
- Números y operaciones.

Objetivos de Aprendizaje:

OA 11 Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos (sonidos, figuras, ritmos...) y patrones numéricos hasta el 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico, de manera manual y/o por medio de software educativo.

OA 03 Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.

OA 04 Comparar y ordenar números del 0 al 20 de menor a mayor y/o viceversa, utilizando material concreto y/o usando software educativo.

OA 17 Usar un lenguaje cotidiano para secuenciar eventos en el tiempo: días de la semana, meses del año y algunas fechas significativas.

Habilidades:

OAH B → *Resolver problemas*: Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.

OAH C → *Resolver problemas*: Expresar un problema con sus propias palabras.

OAH E → *Argumentar y comunicar*: Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas.

OAH H → *Modelar*: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

OAH I → *Representar*: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Actitudes:

OAA C → Manifiesta curiosidad e interés por el aprendizaje de las matemáticas.

OAA E → Demuestra una actitud de esfuerzo y perseverancia.

OAA F → Expresa y escucha ideas de forma respetuosa.

Indicadores de evaluación:

- Representan cantidades de manera concreta y escriben el número representado.
- Leen representaciones pictóricas de números en el ámbito del 0 al 10.
- Leen números entre 0 y 100.
- Determinan en qué momento del día se realizan ciertas actividades que son propias de la rutina diaria.
- Identifican en el calendario fechas de días que son significativas para el alumno, el colegio y el país.
- Secuencian fechas significativas para el alumno, usando el calendario, y las comunican con un lenguaje cotidiano.

Conceptos claves:

- Números, Contar, Ordenar, Patrón, Igualdad, Antes, Después, Bajo, Alto, Fechas.

SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS
<p>Objetivo de la clase: Clasificar elementos utilizando 1 criterio, ya sea forma, color o tamaño</p> <p>Inicio: (Saludo inicial) Hacer uso del siguiente link: https://view.genial.ly/61ad51a4e3eef30d7e869400/interactive-content-salas-virtual-1degree-basico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes recuerdan las normas de buena convivencia para las clases virtuales (activar micrófono para participar, levantar la mano para pedir la palabra, ser puntuales y esforzarse en cada clase) - Los estudiantes recuerdan la rutina diaria que realizarán durante el año, haciendo uso de un calendario digital, donde podrán reconocer los días de la semana, la fecha de hoy, el mes y año actual, las estaciones del año, etc. <p>Indicaciones del momento del <i>“Concurso de la Clase”</i>, tiempo que consiste en participar activamente de juegos y desafíos virtuales relacionados con el objetivo de la clase, teniendo en consideración lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Todos los estudiantes serán parte del mismo equipo y representarán a concursantes - Por cada respuesta correcta suman puntos - Por cada respuesta incorrecta restan puntos - El rol del docente será representar a un animador y dar a conocer las indicaciones de cada juego - El orden de participación de los estudiantes será al azar, haciendo uso de una tómbola de bingo - Al lograr una cantidad estimada de puntaje, se realizará una ceremonia y se entregarán diplomas de reconocimiento - Observar el link de instrucciones: https://view.genial.ly/61ad60949f42630d8c1bc55a/interactive-content-intsructivo-para-gamificacion <p>Los estudiantes observan un video en YouTube antes de comenzar con los juegos de la clase https://www.youtube.com/watch?v=NN67JI38Lyc</p>	<p>Plataformas digitales Tómbolas de Bingo</p>
<p>Desarrollo: (Conocen el objetivo de la clase) Luego los estudiantes analizan una imagen de “Show de delfines” y se plantean algunas preguntas relacionadas a los patrones, clasificándolos por tamaño, forma y color https://wordwall.net/resource/26136618 Los estudiantes seleccionan 3 objetos de su entorno según su tamaño, forma o color, luego crean un patrón en sus cuadernos.</p>	

Finalmente realizan autoevaluación de la clase
<https://view.genial.ly/61ad68eadf3d3b0d55e80a3e/interactive-content-camino-temporal>

Cierre: (ruleta de metacognición)

A través de una ruleta virtual, los estudiantes responden a preguntas de metacognición, tales como: ¿Qué aprendimos hoy?; ¿Qué actividades hicimos para aprender?; ¿Cuál fue tu parte favorita de la clase?; ¿Para qué crees que te puede servir lo aprendido?; ¿En qué situaciones de tu vida puedes usar lo aprendido?

<https://wordwall.net/es/resource/26132386>

PLANIFICACIÓN DE CLASE 5

Nombre del docente:

Fecha de desarrollo de la sesión 5:

Asignatura: Matemática	Nivel: 1° Básico	Semestre: Primero
Unidad didáctica: "Conocer hasta el número 50".	Número de clases: 5	Clase N°: 5
		Tiempo: 90 minutos

ASPECTOS CURRICULARES

Ejes:

- Patrones y álgebra.
- Números y operaciones.

Objetivos de Aprendizaje:

OA 11 Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos (sonidos, figuras, ritmos...) y patrones numéricos hasta el 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico, de manera manual y/o por medio de software educativo.

OA 03 Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.

OA 04 Comparar y ordenar números del 0 al 20 de menor a mayor y/o viceversa, utilizando material concreto y/o usando software educativo.

OA 17 Usar un lenguaje cotidiano para secuenciar eventos en el tiempo: días de la semana, meses del año y algunas fechas significativas.

Habilidades:

OAH B → *Resolver problemas:* Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.

OAH C → *Resolver problemas:* Expresar un problema con sus propias palabras.

OAH E → *Argumentar y comunicar:* Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas.

OAH H → *Modelar:* Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

OAH I → *Representar:* Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Actitudes:

OAA C → Manifestar curiosidad e interés por el aprendizaje de las matemáticas.

<p>OAA E → Demostrar una actitud de esfuerzo y perseverancia.</p> <p>OAA F → Expresar y escuchar ideas de forma respetuosa.</p>	
<p>Indicadores de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representan cantidades de manera concreta y escriben el número representado. • Leen representaciones pictóricas de números en el ámbito del 0 al 10. • Leen números entre 0 y 100. • Determinan en qué momento del día se realizan ciertas actividades que son propias de la rutina diaria. • Identifican en el calendario fechas de días que son significativas para el alumno, el colegio y el país. • Secuencian fechas significativas para el alumno, usando el calendario, y las comunican con un lenguaje cotidiano. 	
<p>Conceptos claves:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Números, Contar, Ordenar, Patrón, Igualdad, Antes, Después, Bajo, Alto, Fechas. 	
SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS
<p>Objetivo de la clase: Ejercitar patrones repetitivos, clasificándolos según corresponda.</p>	<p>Plataformas digitales Tómbolas de Bingo</p>
<p>Inicio: (Saludo inicial) Hacer uso del siguiente link: https://view.genial.ly/61ad51a4e3eef30d7e869400/interactive-content-salas-virtual-1degree-basico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes recuerdan las normas de buena convivencia para las clases virtuales (activar micrófono para participar, levantar la mano para pedir la palabra, ser puntuales y esforzarse en cada clase) - Los estudiantes recuerdan la rutina diaria que realizarán durante el año, haciendo uso de un calendario digital, donde podrán reconocer los días de la semana, la fecha de hoy, el mes y año actual, las estaciones del año, etc. 	
<p>Indicaciones del momento del “Concurso de la Clase”, tiempo que consiste en participar activamente de juegos y desafíos virtuales relacionados con el objetivo de la clase, teniendo en consideración lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Todos los estudiantes serán parte del mismo equipo y representarán a concursantes - Por cada respuesta correcta suman puntos - Por cada respuesta incorrecta restan puntos - El rol del docente será representar a un animador y dar a conocer las indicaciones de cada juego - El orden de participación de los estudiantes será al azar, haciendo uso de una tómbola de bingo - Al lograr una cantidad estimada de puntaje, se realizará una ceremonia y se entregarán diplomas de reconocimiento - Observar el link de instrucciones: https://view.genial.ly/61ad60949f42630d8c1bc55a/interactive-content-intsructivo-para-gamificacion 	

Realizan juego “Las Muecas repetitivas”, donde todos los participantes deberán crear un patrón haciendo muecas y en el momento que lo muestre al resto de sus compañeros, todos deberán seguirlo o imitar su patrón.

Desarrollo: (Conocen el objetivo de la clase)

Los estudiantes analizan una imagen de niños en diferentes posiciones, para luego identificar y clasificarlos según su tipo de patrón <https://wordwall.net/resource/26169581>

Luego conocen detalladamente el concepto de patrón

<https://wordwall.net/resource/26173698> y realizan los juegos descubriendo patrones

repetitivos. <https://wordwall.net/resource/26173970>

Finalmente se hace una ceremonia de reconocimiento para los estudiantes a través de la entrega personalizada de un diploma, donde se destacan sus habilidades y participación en clases, incentivando a ir mejorando cada día más.

Cierre: (ruleta de metacognición)

A través de una ruleta virtual, los estudiantes responden a preguntas de metacognición, tales como: ¿Qué aprendimos hoy?; ¿Qué actividades hicimos para aprender?; ¿Cuál fue tu parte favorita de la clase?; ¿Para qué crees que te puede servir lo aprendido?; ¿En qué situaciones de tu vida puedes usar lo aprendido?

<https://wordwall.net/es/resource/26132386>

CAPÍTULO V

CONCLUSIÓN

1. Conclusión Marco Teórico

El objetivo principal de nuestra propuesta es aplicar la gamificación como una estrategia que permita el aprendizaje y motive el gusto, en este caso, por las matemática, además que quede abierta para la mejora y sirva como guía para los docentes, sin embargo para llevar a cabo esta investigación, se requieren de conceptos clave que son los facilitadores del entendimiento y aplicación de este estudio.

Para llevar a cabo este estudio, es primordial manejar los conceptos referidos a la temática de la investigación, ya que esta se centra en abordar una intervención en aula, comprender el currículum nacional, las bases curriculares, los programas de estudio, la priorización curricular y los documentos que especifican cada uno de estos son la base para el estudio.

La gamificación es un proceso que se deriva del juego y las metodologías asociadas a este solo difieren en que la estrategia de gamificación se encuentra condicionada a la realización de un proceso de aprendizaje. Relacionar ambos para aplicarlos de forma apropiada conlleva a conocer y comprender las estrategias de aprendizaje, la articulación curricular y el proceso de transición favorecen al momento de aplicar.

Sobre una misma línea de trabajo es como solicita el ministerio de educación entregar los aprendizajes, la entidad ha proporcionado las bases curriculares programas de estudio como planificadores del trabajo docente, para abordar una propuesta educativa es necesario contar con los conocimientos además de conceptuales sobre este último, también sobre el nivel donde se trabaja para aplicar las estrategias más adecuadas para el nivel.

Todo este proceso que nos permite hoy responder ante este estudio, es lo que el marco teórico solicita como principal organizador de ideas y conceptos que proporcionan la coherencia y entendimiento del trabajo ya presentado.

2. Conclusión Marco Metodológico

La investigación que se ha llevado a cabo es de tipo cualitativo, la que proporcionó, los lineamientos que permiten dar un sentido de acción al quehacer de este estudio, permitiendo rescatar información por medio de la observación, la que nos permite comprender el problema observado, la resolución más adecuada y utilizando un tiempo acotado. Este paradigma, ha permitido que podamos observar un escenario, en este caso un colegio con una problemática que ha afectado a todo el país y en donde se pueden encontrar situaciones que requieren de este tipo de investigaciones con una estructura más flexible ante el trabajo, el que finalmente fue construido en base a la siguiente propuesta:

Hacer una investigación cualitativa con una metodología de trabajo que se centra en estudio de caso, la que intentarán responder ante las estrategias adecuadas para plasmar la importancia y aplicación del trabajo gamificado. Buscando información apropiada en el centro donde se pretende hacer la propuesta y aplicando las habilidades propuestas por el Mineduc en tiempos de pandemia de manera efectiva por medio de la estrategia de gamificación.

La propuesta antes descrita derivó en un objetivo general y otros específicos, que dan cuenta de lo que quiere lograr y cómo se lograrán las acciones que llevarán a cabo dicho estudio, estos son los que guiaron el proceso de esta investigación y dan cuenta de lo realizado durante el tiempo que duró este mismo.

3. Conclusión de los Objetivos

En relación a los objetivos que se plasman en este estudio, han sido orientadores en el proceso de concreción de la propuesta, y la base de la aplicación de la gamificación como un estilo de enseñanza, además de plantearse como una estrategia de aprendizaje eficaz en los tiempos de pandemia y esencial en los tiempos actuales. Estos objetivos fueron plasmados de la siguiente manera y en este momento nos sirven para retroalimentar la experiencia.

Objetivo General

Proponer la gamificación en primero básico como un estilo de enseñanza pedagógica.

Objetivos Específicos

5. Crear para la práctica docente herramientas para implementar la gamificación.
6. Demostrar los beneficios de la gamificación como estrategia pedagógica, en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
7. Aplicar a clases virtuales e híbridas de matemática, estrategias de gamificación.

Estos objetivos si se cumplen y la gamificación resulta ser una estrategia exitosa en el aula, motivadora y conciliadora del gusto por aprender, sin embargo se pueden hacer modificaciones que resulten ventajosas para otros estudios, como es el caso de los estudiantes de esa edad ya poseen equipos telefónicos y pueden aprender gamificando desde el teléfono, esto es un ejemplo que invita a los docente a estar siempre a la vanguardia, conocer a sus estudiantes y sacar todo su potencial como el siglo XXI lo indica.

4. Conclusión de la Propuesta Didáctica

Para concluir, se pueden evidenciar los grandes beneficios que tiene el trabajo por medio de la gamificación, logrando una mayor comprensión de los temas abordados además de permitir una mayor comunicación y ejercitación por medio de un trabajo con un enfoque único y particular, Las sesiones abordadas están directamente enlazadas con la intención de poder permitir a los estudiantes trabajar los conceptos, por medio de juegos que contribuyan al aprendizaje, generando espacios de integración grupal considerando las bases educativas de este siglo, la integración curricular, el DUA y los estándares a los que se debe responder para lograr un aprendizaje adecuado e inclusivo para todos los estudiantes.

Sin embargo, en este caso se encontró una problemática a la hora de abarcar la gamificación, por una parte los estudiantes no cuentan con los conocimientos tecnológicos para abordar la gamificación por sí solos, se debe recurrir a estrategias grupales de colaboración , por otra parte, el proceso de pandemia disminuyó los aprendizajes de los estudiantes dejando una falencia observable, frente a procesos como el descubrimiento y la imaginación, además como la modalidad híbrida se dio a inicios del segundo semestre los estudiantes impedidos de conexión a internet no pudieron participar de estas actividades, ya que, aunque por planificación se intentó integrar a los estudiantes que no tenían conexión para que pudieran realizar este proyecto, no se logra el objetivo principal que era trabajar con ellos de manera lúdica, esto producto de la actual crisis sanitaria que afecta al país.

La gamificación puede desarrollarse de manera particular como grupal, en este caso el proceso de aprendizaje grupal fue pie para poder comprender la temática a trabajar durante las sesiones, además el trabajo gamificado, puede aplicarse en

ambos escenarios acogidos así, a lo que indica el decreto 83 sobre incluir a todos los estudiantes, estar preparados frente a la diversidad, proporcionar igualdad educativa, con equidad en los aprendizajes, comprendiendo siempre las limitaciones tanto de los estudiantes como las que vemos a día de hoy que son de carácter social, finalmente estar siempre a la vanguardia buscando las mejores herramientas e instancias para captar a los estudiantes y fomentar el interés por el conocimiento.

5. Conclusión de Proyecciones del Estudio.

Para el trabajo gamificado, es importante contar con el conocimiento previo del uso del juego como herramienta para el aprendizaje, ya que, al aplicar la gamificación estamos trabajando en un ambiente cercano por los estudiantes, por una parte la cercanía con la tecnología y los juegos permite que se sientan más cómodos con los contenidos, por otra, surge con mayor facilidad aspectos como la autonomía, a confianza y el trabajo colaborativo. Sin embargo durante la aplicación de esta propuesta y producto de la pandemia, estas habilidades no pudieron ser resueltas, ya que al entender el proceso, se puede evidenciar que los dos años que se pretenden complementar entre ellos, fueron los más perjudicados, es decir, aquellos niños en segundo nivel de transición, desertaron, o tuvieron diversas dificultades para llevar el trabajo a cabo producto de la crisis sanitaria, además es precisamente este grupo el que hoy cursa primero básico, siendo un curso base para los cimientos del aprendizaje que tiene su transición en los cursos superiores, de esta forma un proceso futuro debe contemplar retomar aquellos conceptos que se dan por aplicados en la educación parvularia para ser recordados y abordados durante todo el año escolar, con el fin de entregar las estrategias adecuadas para lograr comprender y aplicar los conceptos, finalmente hacer un estándar de cuánto conocen los estudiantes de tecnología computacional o uso celular, puede servir de pie para usar herramientas de gamificación más o menos complejas, con una forma diferente de logros y puntuación, desarrollando habilidades personales y grupales

con un foco en el trabajo individual, pero colectivo en línea. Planteamientos como estos pueden servir de mejora dentro de este estudio.

CAPÍTULO VI

REFERENCIAS Y ANEXOS

~ 111 ~

“La gamificación como estrategia didáctica en el área de educación matemática desde la priorización curricular en la transición de Kínder a 1° básico en contexto Pandemia COVID - 19”

Fernández, García, Quezada (2021)

Referencias

Álvarez, C. (2011). *Metodología de la investigación cualitativa y cuantitativa*. Uv.Mx. Recuperado octubre de 2021, de <https://www.uv.mx/>

Agencia de calidad de la educación (2018) Informe nacional de calidad de la educación. gob.cl

Aroles, D. (2021). *Aportes y recomendaciones a la exclusión educativa*. Educación 2020. .educacion2020.cl

Álvarez - Gayou , J. (2003). Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodologías. Paidós Educador, (1), pp. 11- 212

- Asale, R. (2020). Pandemia | Diccionario de la lengua española. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. rae.com

Bisquerra, R. (2009). *Metodología de la Investigación Educativa*. Madrid: La Muralla S.A.

Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. [Tesis de doctorado, Universidad politécnica de Madrid]. Gabinete de tele educación, Vicerrectorado de planificación académica y doctorado.

CEPAL. (13 de Agosto de 2020). *La educación en tiempos de la pandemia de* . Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Naciones Unidas CEPAL Recuperado de repositorio.cepal.org

Consejo Nacional de Educación. (s. f.). *Planes y Programas de Estudio*. Recuperado 2021, de <https://www.cned.cl/>

Definición abc. (s. f.). *Definición de Aula*. <https://www.definicionabc.com/>

Educación, RES-11636 EXENTA M. D. E. (2004). RES-11636. MINISTERIO DE EDUCACIÓN (Biblioteca del Congreso | Ley Chile). bcn.cl

Implementando la priorización curricular (2020) | Educar Chile. educarchile.cl.

Educación multidimensional. (2020) Educar Chile. educarchile.cl

Escobar, F. (2006). Importancia de la educación inicial a partir de la mediación de los procesos cognitivos para el desarrollo humano integral. *Laurus Revista de Educación*, (12), pp. 169 - 194.

Escobar, M. (s. f.). *El aporte de la educación parvularia*. Chile crece contigo. crececontigo.gob.cl

Equipo de Desarrollo Curricular Unidad de Currículum y Evaluación Ministerio de Educación. (Mayo 2020). Fundamentos Priorización Curricular. MINEDUC. Currículum Nacional. currículumnacional.cl

Erickson, E. (1950). La Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson. Psicología y mente. psicologiaymente.com

Gaete, A., & Ayala, C. (2018). Enseñanza básica en Chile: las escuelas que queremos. *Calidad en la Educación*, (42), 17-59.

García, A. (2021, noviembre). *¿Cómo debe ser una sala de profesores?* Grupo educar. Recuperado septiembre de 2021, de <https://www.grupoeducar.cl>

Gimeno, J. (1996). *La transición a la Educación Secundaria*. Madrid: EDICIONES MORATA S.L.

González, X. (2014). *El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar*. scielo. Recuperado julio de 2021, de <http://www.scielo.org.co/>

Gobierno de Chile. (2018). *Los beneficios de jugar*. Chile crece contigo. Recuperado 2021, de <https://www.crececontigo.gob.cl/>

Hernández, R. (2014). Metodología de la Investigación. *El Oso Panda*, (6), pp. 1 - 588

Hernández, M. (2015). Estrategias didácticas empleadas por los docentes en la transición escolar entre los niveles de educación inicial y primaria del NER 295, Municipio Arístides Bástidas. *Revista arbitrada del centro de investigación y estudios gerenciales (CIEG)*, 13, 45-61

Hernández, M. (2014a). *El refuerzo positivo como estrategia para modificar conductas agresivas en el niño de preescolar y su transición*. Secretaria de educación pública. Universidad de pedagogía nacional. Recuperado agosto de 2021, de <http://200.23.113.51/pdf/28567.pdf>

Instituto de Investigación y Desarrollo Educacional (IIDE), Universidad de Talca, Talca, Chile. (2015). *Desafíos de la educación preescolar en Chile: Ampliar la cobertura, mejorar la calidad y evitar el acoplamiento*. Scielo. Recuperado septiembre de 2021, de <https://www.scielo.cl/>

Jadue, D. (2016). *Transición y articulación entre la Educación Parvularia y la Educación General Básica en Chile: Características y evaluación*. Chile: FONIDE

López, M. (2019). La importancia de la gamificación. *insigne visual*, 24(8), 1–10.

Maggio, M. (2018). *Foro latinoamericano de educación «Habilidades del siglo XXI»*. Fundación Santillana. fundacionsantillana.com

Ministerio de Educación. (2018, 3 julio). *DECRETO EXENTO N° 373 - ESTRATEGIAS DE TRANSICIÓN EDUCATIVA*. rmm.cl. Recuperado septiembre de 2021, de <https://www.rmm.cl/>

Ministerio de Educación. (2020). *Priorización Curricular*. Currículum Nacional. Recuperado 2021, de <https://www.curriculumnacional.cl/>

Ministerio de educación. (2012). *Bases Curriculares Educación Básica Ministerio de Educación*. Agencia de calidad de la educación. Recuperado 2021, de <http://archivos.agenciaeducacion.cl/>

Ministerio de Educación. (2010). *REGLAMENTA REQUISITOS DE ADQUISICIÓN, MANTENCIÓN Y PÉRDIDA DEL RECONOCIMIENTO OFICIAL DEL ESTADO A*

LOS ESTABLECIMIENTOS EDUCACIONALES DE EDUCACIÓN PARVULARIA, BÁSICA Y MEDIA. Biblioteca del congreso Nacional: Ley Chile. Recuperado 2021, de <https://www.bcn.cl/>

Ministerio de educación. (s. f.). *I. Orientaciones para la comprensión del currículum nacional: enfoque e instrumentos*. Liderazgo escolar. Recuperado 2021, de <https://liderazgoescolar.mineduc.cl/>

MINEDUC. (s. f.). *Portal de Atención Ciudadana del Ministerio de Educación del Gobierno de Chile*. Ayuda MINEDUC. ayudamineduc.cl

Orrego, V. Sánchez, M (2019). ARTICULACIÓN CURRICULAR ENTRE EDUCACIÓN DE PÁRVULOS Y EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.: [ARTICULACIÓN CURRICULAR ENTRE EDUCACIÓN DE PÁRVULOS Y EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA: Diseño de propuesta de intervención para la articulación curricular efectiva entre NT2 y 1EGB.]. repositorio.uc.cl.

Osorio, A. (2021, 29 marzo). *El nuevo rol del docente demanda desarrollar el liderazgo*. Fundación Chile. Recuperado septiembre de 2021, de <https://fch.cl/>

Palma, F. (2020). *Pandemia e infancia: ¿cómo ha afectado el desarrollo de niños y niñas?* Universidad de Chile. uchile.cl

Piaget, J., & Triglia, A. (1926). Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget. *Psicología y Mente*. psicologiaymente.com

Piaget, J. (1969). *Psicología y pedagogía*. Barcelona

Rivera, V. (2021). *La deserción en educación parvularia alcanza su peak más alto en los últimos 10 años*. La tercera. latercera.com

Roa, J. Díaz, E. Rivas. (2016). Transición y articulación entre la Educación Parvularia y la Educación General Básica en Chile: Características y evaluación (N°911436). centroestudios.mineduc.cl

Sáez, F. (2015). Título de la tesis [Tesis de doctorado, Nombre de la institución que otorgó el título]. Nombre de la base de datos.

Soto, V. (2019). La Educación Parvularia y las Demandas Sociales en Chile. Facultad de ciencias sociales. U de Chile. facso.uchile.cl

Subsecretaría de Educación Parvularia. (Febrero 2018). Bases Curriculares Educación Parvularia. Currículum en Línea. MINEDUC. parvularia.mineduc.cl

Unidad de Currículum y Evaluación Ministerio de Educación. (2020, julio). *Orientaciones para la Implementación de la Priorización Curricular en Forma Remota y Presencial*. Comunidad escolar. Recuperado junio de 2021, de <https://comunidadescolar.cl>

Unidad de Currículum y Evaluación. (Diciembre 2018). *Bases Curriculares Primero a Sexto Básico*. MINEDUC. Ministerio de Educación de Chile Recuperado de curriculumnacional.cl

UNICEF. (2021, 15 marzo). *Los estragos que la pandemia de COVID-19 ha causado a los niños del mundo*. Recuperado mayo de 2021, de unicef.org/

Universidad complutense Madrid. (s. f.). *La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico*. ucm. Recuperado 2021, de <http://webs.ucm.es/>

Vargas, Rodríguez, Mendoza. (2019). Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. *ESPACIOS*, 40(12), 1–14.

Vigotsky, L. (1931). *Zona de desarrollo próximo*. *Campus educación*. campuseducacion.com

ANEXOS

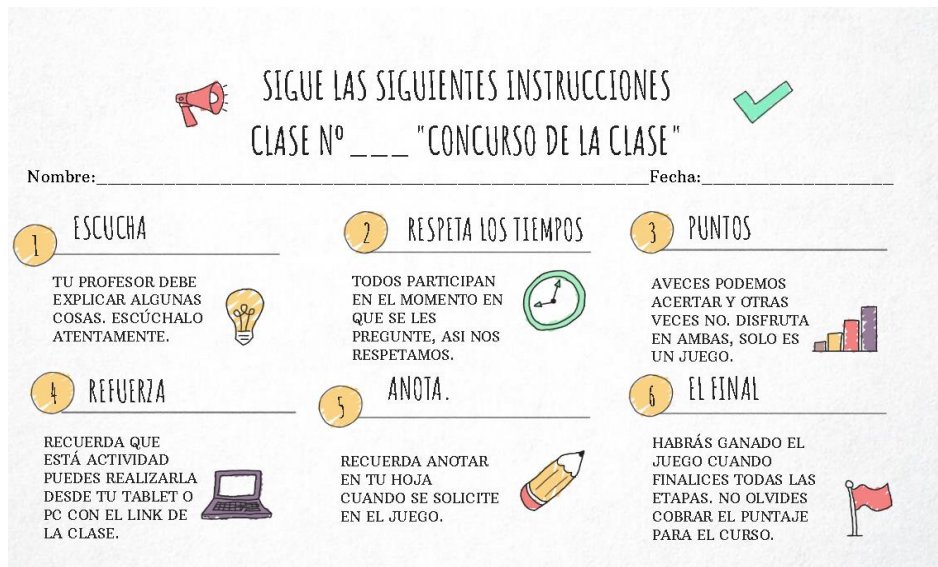
1. ANEXOS TRANSVERSALES POR CLASE:

Calendario matemático:



Instructivo para gamificación:

<https://view.genial.ly/61ad60949f42630d8c1bc55a/interactive-content-intsructivo-para-gamificacion>



Ruleta de metacognición

<https://wordwall.net/es/resource/26132386>



Diploma de logro



ANEXOS CLASE 1

Recurso de gamificación:

<https://wordwall.net/es/resource/26133033>

Toca una para abrirla

1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12

13 14 15 16 17 18


19 20 21 22 23

2

Representa con tus materiales la cantidad que indica el número

4

21




Representa con tus materiales la cantidad que indica el número

23

Presiona Esc para salir de la pantalla completa

¿Cuántas personas hay con el recién nacido ?



A

4

B

2

Puntuación x2

50:50

Tiempo extra

¿En qué día y mes nació el bebé?



A

Agosto, 7.

B

Marzo, 5

Puntuación x2

50:50

Tiempo extra

¿Cuándo estás de cumpleaños?



A

¡Quiero saber!

B

No lo sé

Puntuación x2

50:50

Tiempo extra

Presiona **Esc** para salir de la pantalla completa

¿Cuántos años tienes?



A

No lo sé

B

Si lo sé

Puntuación x2

50:50

Tiempo extra

~ 123 ~

“La gamificación como estrategia didáctica en el área de educación matemática desde la priorización curricular en la transición de Kínder a 1º básico en contexto Pandemia COVID - 19”

¿Quién crees tú es la personas con MAS edad?



A

Abuelo

B

Papá

Puntuación x2

50:50

Tiempo extra

¿Cuál crees tú es la persona con MENOS Edad?



A

La Niña

B

El bebé

Puntuación x2

50:50

Tiempo extra

~ 124 ~

“La gamificación como estrategia didáctica en el área de educación matemática desde la priorización curricular en la transición de Kínder a 1º básico en contexto Pandemia COVID - 19”

Fernández, García, Quezada (2021)

ANEXOS CLASE 2

Recurso de gamificación:

<https://wordwall.net/es/resource/25968326>

¿Cuántos años cumple el niño?



A	B
10	5

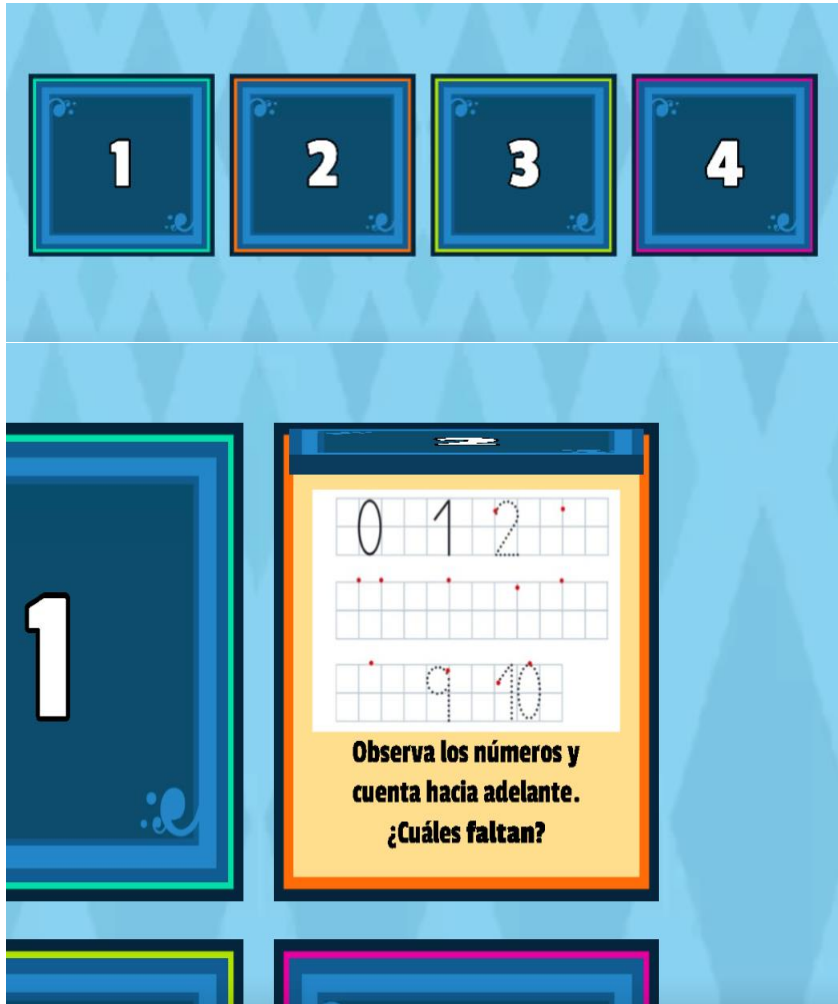
Puntuación x2 50:50 Tiempo extra

¿Cuántos niños y niñas hay?



A	B
3	7

Puntuación x2 50:50 Tiempo extra



¿Cuáles faltan?

s números y cuenta
ás ¿Cuáles faltan?

**¿Cuántos osos
hay? Cuéntalos.**

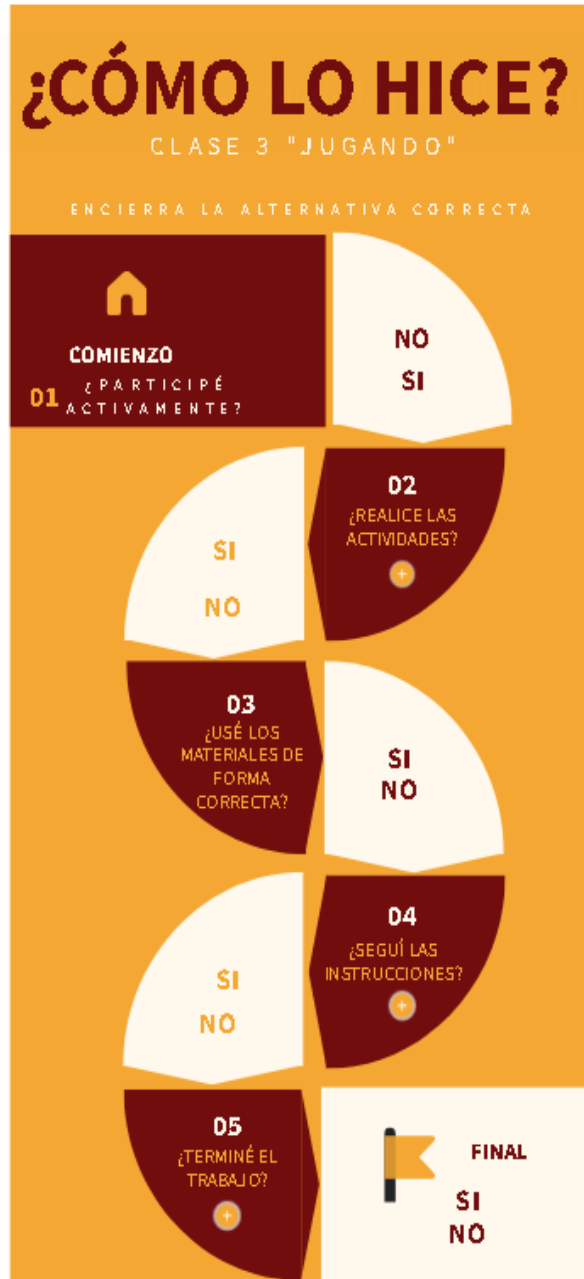
Ruleta para juego

<https://wordwall.net/es/resource/26131017>

Arrastra la rueda para girarla

Autoevaluación:

<https://view.genial.ly/61ad68eadf3d3b0d55e80a3e/interactive-content-camino-temporal>



ANEXOS CLASE 3

<https://wordwall.net/es/resource/26134693/cu%c3%a1nto-tenes>



Aquí
hay 7
palitos. /
/////

Verdadero

Falso



Mi
edad es
9 años

Verdadero

Falso



¿Tiene
7
años?

Verdadero

Falso

<https://wordwall.net/resource/26136103>





ANEXOS CLASE 4

<https://wordwall.net/resource/26136618>



¿Cómo son los asientos?



A

Diferentes

B

Iguales

<https://wordwall.net/resource/26136789>

1

2



Observa la imagen. Recuerda los colores de los asientos.

Fila 1	▶	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Fila 2	▶	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Fila 3	▶	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>


Según la imagen vista. ¿Cómo debemos pintar los asientos?

ANEXOS CLASE 5

Recurso:

<https://wordwall.net/resource/26169581>

¿Qué sucede con los brazos de los niños?





A
Todos tienen sus brazos en la misma posición.

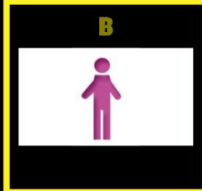
B
La posición de los brazos varía entre arriba y abajo.

C
Los brazos de todos los niños están en diferentes posiciones.

Entonces, ¿qué posición se debería realizar DESPUÉS de la niña de trenzas?



A


B


<https://wordwall.net/resource/26173698>

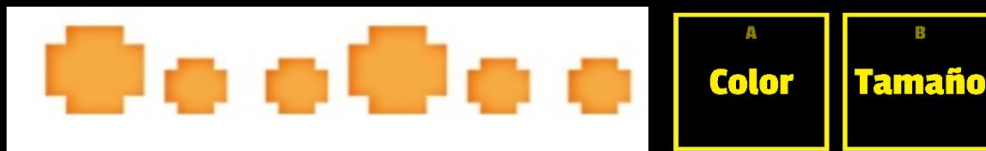
Selecciona la característica que varía en los patrones de las secuencias.



A
Forma

B
Posición

Selecciona la característica que varía en los patrones de las secuencias.



x2 Score

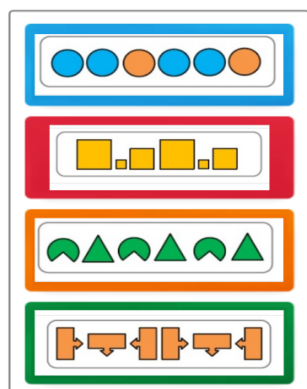
50:50

Extra Time

Completa con el numero que corresponda, según la cantidad de repeticiones que tenga el patrón: Según la imagen ¿Cuántas veces se repita



<https://wordwall.net/resource/26173970>



POSICIÓN

FORMA

TAMAÑO

COLOR

