

BIENESTAR EMOCIONAL DE NIÑOS Y NIÑAS EN PRIMERA INFANCIA A PARTIR DE
LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA APLICADA EN LOS
PROCESOS DE APRENDIZAJE EN EL COLEGIO VANGUARDIA SEDE CAIRO ALTO



KAREN YULIETH DIAZ AMAYA
ANGIE CAMILA GUERRERO TRUJILLO
ANGIE ESTEFANY SIERRA MORENO



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
VILLAVICENCIO

2023

BIENESTAR EMOCIONAL DE NIÑOS Y NIÑAS EN PRIMERA INFANCIA A PARTIR DE
LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA APLICADA EN LOS
PROCESOS DE APRENDIZAJE EN EL COLEGIO VANGUARDIA SEDE CAIRO ALTO.

KAREN YULIETH DIAZ AMAYA
ANGIE CAMILA GUERRERO TRUJILLO
ANGIE ESTEFANY SIERRA MORENO

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Psicólogo

ASESORA
Mg. DORIS MARCELA HERNÁNDEZ ÁLVAREZ
Magíster en desarrollo educativo y social

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
VILLAVICENCIO

2023

Autoridades Académicas

P. José Gabriel MESA ANGULO, O. P.

Rector General

P. Eduardo GONZÁLEZ GIL, O. P.

Vicerrector Académico General

P. José Antonio BALAGUERA CEPEDA, O. P.

Rector Seccional Villavicencio

P. Rodrigo GARCÍA JARA, O. P.

Vicerrector Académico Seccional Villavicencio

Mg. JULIETH ANDREA SIERRA TOBÓN

Secretaria General Seccional Villavicencio

Mg. ANDREA CAROLINA CAÑÓN SÁNCHEZ

Decana de la Facultad de Psicología

Agradecimientos

Agradecerle primeramente a Dios que es el pilar de mi vida por darme la oportunidad de culminar satisfactoriamente mi carrera profesional, a mis padres Rafael y Argenis por el apoyo permanente para lograr cada uno de mis sueños, por darme la libertad de ser, escoger y desempeñarme en todo aquello que me genera felicidad y me apasiona, por estar para escucharme y guiarme en cada momento que lo necesitaba, por ser una voz de aliento en todos y cada uno de los obstáculos que la vida me presento durante mi paso por el pregrado; a mi hermana Jenifer por hablarme siempre con la voz de la experiencia, por ser mi compañera de vida incondicional que siempre esta para escucharme y darme las palabras indicadas en cada circunstancia; a mis abuelos Olga, Virginia y Víctor que en toda mi carrera me acompañaron desde el cielo, aunque se hayan ido muy rápido de mi vida, los tengo presente en cada momento de mi vida y les dedico este logro con mucho amor. A mi tutora Doris Marcela Hernández por su paciencia, vocación, por guiar y aportar de manera significativa este proceso y crecimiento profesional.

Angie Camila Guerrero Trujillo

Agradezco a Dios por permitirme culminar esta etapa; a NSNA por tomarme siempre de la mano; a Sanjo por ser mi acompañante permanente y fiel, así mismo, exalto y agradezco el amor, esfuerzo y apoyo incondicional de mi padre (Luis Sierra); agradezco a mi madre (Luz Mery Moreno), por su amor, entrega y sacrificio en este camino de formación, así mismo, quiero reconocer el amor y la sabiduría de la Hna Edilma, por su acompañamiento desde el primer momento, deseo agradecer a Dios por sembrarme en la EthmD, a quien debo mi formación humana, agradezco a la comunidad hmD por reconstruir mi historia y mi vida, por último, quiero agradecer a mi familia y a Papo por impulsarme y apoyarme en cada momento.

“Yo no sé para donde voy, pero Dios si sabe para donde me lleva” A.1477 EthmD

Angie Estefany Sierra Moreno

En primer lugar quiero agradecerle a Dios por haberme dado la oportunidad de culminar mi carrera, a mis padres Alba Amaya y Alfredo Diaz por su apoyo incondicional, esfuerzo y constancia para lograr mi formación académica porque gracias a su cariño, su guía, sus enseñanzas he llegado a realizar una de mis metas, fruto del inmenso amor y confianza de mis padres, porque este sueño también es de ellos; agradecerle a mi hermano Jhon Diaz quien ha sido una fuente de constante

inspiración y motivación quien siempre ha estado para mí y me ha brindado su apoyo incondicional en todo momento.

Por último, a mi tutora Doris Marcela agradecerle por su disposición para aclarar cualquier inquietud por la claridad y precisión con la que nos enseñó para el desarrollo y finalización de este proyecto.

Karen Yulieth Diaz Amaya

Tabla de contenido

	Pág.
Resumen -----	9
Abstract -----	10
Introducción -----	11
Problematización -----	13
Justificación -----	16
Objetivos -----	19
Objetivo general -----	19
Objetivos específicos-----	19
Marco Referencial -----	20
Marco Epistemológico -----	20
<i>Fenomenología como epistemología</i> -----	21
Marco Disciplinar -----	23
<i>Bienestar Emocional</i> -----	23
<i>Procesos de aprendizaje</i> -----	25
<i>Gamificación</i> -----	27
Marco multidisciplinar-----	29
<i>Puericultura</i> -----	30
<i>Pedagogía</i> -----	30
<i>Tecnologías de la información y la comunicación (TICS)</i> -----	31
Marco normativo/Legal-----	32
Marco Institucional-----	33
Antecedentes -----	34
Internacional-----	34
Nacional-----	36
Local-----	40
Metodología -----	42
Método Etnográfico -----	42

<i>Técnica observación participante</i>	42
<i>Técnica de grupo focal</i>	43
Procedimiento	43
Participantes	44
<i>Criterios de inclusión</i>	44
<i>Criterios de exclusión</i>	44
Consideraciones Éticas	46
Código de nüremberg	46
Resultados	48
Frente al ejercicio etnográfico se obtuvieron los siguientes hallazgos	62
Discusión de resultados	65
Bienestar emocional	65
Procesos de aprendizaje	67
Gamificación	69
Conclusiones	71
Aportes, limitaciones y sugerencias.	73
Aportes	73
Limitaciones investigativas	74
Sugerencias investigativas	75
Referencias bibliográficas	76

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1 <i>Bienestar emocional</i>	48
Tabla 2 <i>Procesos de aprendizaje</i>	52
Tabla 3 <i>Gamificación</i>	54
Tabla 4 <i>Categorías emergentes</i>	57

Resumen

La presente investigación se realizó con el propósito de conocer de qué manera se promueve el bienestar de niños y niñas en primera infancia a partir del uso de estrategias pedagógicas como la gamificación, teniendo en cuenta que los procesos de aprendizaje en esta primera etapa son determinantes para la configuración de la motivación, la relación de los niños y niñas con los maestros, el deseo de ir a la escuela, la disposición para el aprendizaje, como elementos esenciales del bienestar emocional de niños y niñas; teniendo en cuenta que la forma en que se aprende afecta la integridad del desarrollo en esta etapa. Dentro de los procesos de aprendizaje existen diferentes estrategias pedagógicas y didácticas como la gamificación que ofrecen nuevas formas de relacionarse con el conocimiento que a su vez posibilita tener confianza en sí mismo, motivarse por la exploración, jugar con otros niños

La investigación es de carácter cualitativo y se realizó bajo el método fenomenológico, ya que se hizo una indagación en las experiencias de los niños, así mismo, con los docentes frente a su práctica cotidiana; participaron diez niños del grado transición de la institución Vanguardia sede Cairo Alto, a partir de un ejercicio etnográfico que permitió a esta investigación la comprensión de las vivencias de los niños y niñas dentro del contexto educativo y la relación que este tiene con su bienestar emocional, por medio de la observación participante, específicamente en la gamificación como una estrategia pedagógica. por medio de un grupo focal lo cual se dirigió a tres docentes vinculados al proceso formativo de los niños y niñas, este permitió la comprensión de las experiencias pedagógicas de los docentes en relación al bienestar emocional de los niños y niñas.

Palabras claves: Bienestar emocional, gamificación, procesos de aprendizaje, motivación, primera infancia.

Abstract

The purpose of this research was to understand how the well-being of young children in early childhood is promoted through the use of pedagogical strategies such as gamification, considering that the learning processes in this stage are determinants for the configuration of motivation, the relationship of children with their teachers, the desire to go to school, the disposition for learning, as essential elements of the emotional well-being of young children. It is important to note that the way in which children learn affects the integrity of development in this stage. There are different pedagogical and didactic strategies, such as gamification, which offer new ways of relating to knowledge, which in turn enables self-confidence, motivation for exploration, and playing with other children. The research is qualitative in nature and was conducted under the phenomenological method, since an inquiry was made into the experiences of children, as well as teachers, in their daily practice. Ten children from the transition grade of the Vanguardia Cairo Alto institution participated in an ethnographic exercise, which allowed this research to understand the experiences of young children within the educational context and their relationship with their emotional well-being through participant observation, specifically in gamification as a pedagogical strategy. A focus group was also conducted with three teachers involved in the educational process of young children, which allowed for an understanding of the pedagogical experiences of teachers in relation to the emotional well-being of young children.

Keywords: Emotional well-being, gamification, learning processes, motivation, early childhood.

Introducción

Esta investigación está centrada en la comprensión de las estrategias de aprendizaje, incide en el bienestar emocional de niños y niñas en primera infancia, a partir de las experiencias en los procesos de aprendizaje que se apoyan específicamente de la gamificación en cuya dinámica se ve la motivación, el interés, e involucramiento de niños autonomía, mantener la atención y confianza en sí mismo para los niños y niñas de la primera infancia, implementando estrategias pedagógicas para sus procesos cognitivos y de aprendizaje, es relevante en estos procesos formativos, fortalecer y potenciar el desarrollo integral de los niños y niñas del colegio Vanguardia sede Cairo Alto.

En la primera infancia se fundamentan los procesos cognoscitivos, las rutas neurológicas, la disposición emocional para el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades sociales para el proceso de aprendizaje, por tanto, el bienestar emocional juega un papel fundamental en este ciclo vital, permitiendo mayor apertura a los procesos cognitivos, así mismo, da apertura a la vinculación e interacción de los niños y niñas con su entorno, es por ello que en los modelos educativos se han presenciado diversos retos en la manera de emplear herramientas que le permitan un mayor desarrollo integral a los niños y niñas.

El bienestar emocional de los niños y niñas dentro de la formación académica de los docentes es relevante el crear nuevas estrategias pedagógicas que vinculen el interés del niño, su motivación, de tal manera que se encuentre asociado el bienestar emocional en la primera infancia para la construcción de nuevos procesos de aprendizaje. Según Canto y Silva (2013) existen diversas problemáticas, las cuales no se pueden ser comprendidas a totalidad por una postura cuantitativa, debido a que esta, puede restringir la comprensión del fenómeno y las experiencias del sujeto, además, puede limitar las herramientas investigativas para explorar y conocer nuevos temas y perspectivas puesto que esta reduce el alcance de la comprensión del fenómeno ya que hablamos en términos de experiencias y significados vividos, debido a que las experiencias no son estáticas, sino que estas se nutren debido a las interacciones del sujeto, por lo anteriormente mencionado, esta investigación busca comprender el contexto en el que se produce el fenómeno y sus particularidades.

De esta manera, desde la postura cualitativa se abordan cuestiones que emergen en el ámbito social desde una postura que se vale de aquello que es subjetivo y que a simple vista no se puede obtener para comprender todo aquello que no puede ser cuantificable y es aquí donde han

contribuido varias perspectivas y corrientes como la hermenéutica, el interpretativo-simbólico o fenomenológico (Martínez Godínez, 2013). Por tanto, el interés es el bienestar de los niños de la primera infancia y su relación con las formas en que aprenden y desarrollan los procesos de aprendizaje en la escuela, por ello la gamificación como estrategia pedagógica hace parte de la indagación central de este proyecto investigativo, la exploración se hace en niños y niñas y se fortalece con la mirada de los docentes.

La línea de investigación es abordajes psicosociales en el ámbito regional, la cual se encuentra vinculada al interés investigativo, debido a que hay una intención por la calidad de vida en los niños y niñas de la primera infancia, así mismo, para fomentar el desarrollo integral en las escuelas para que los niños en su proceso de socialización tengan todas las garantías, con el fin de poder desarrollar sus capacidades sin enfrentarse a situaciones adversas desde el ámbito pedagógico para que su bienestar emocional no se vea afectado

Problematización

La educación en Colombia se ha enfrentado a muchos retos, inquietudes, preguntas, frente a las cuales se debe dar respuesta para lograr una sociedad con altos niveles de desempeño y formación. En este contexto la educación básica primaria y preescolar es uno de los más grandes desafíos que debe resolver la institucionalidad, la escuela o el sistema educativo, ya que en la primera infancia se fundamentan los procesos cognoscitivos, las rutas neurológicas, la disposición emocional para el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades sociales para el proceso de aprendizaje, por tanto, la educación propone diferentes modelos educativos o pedagógicos que determinan la vinculación con el aprendizaje en los niños, como lo es la motivación hacia ejercicios cognitivos evidenciados en la lectura, el pensamiento lógico matemático etc., y es así como ha experimentado diversos retos y transformaciones desde los diferentes modelos educativos que se han desarrollado a través del tiempo y desde diferentes perspectivas de lo que se ha definido como la relación enseñanza-aprendizaje.

Más aún en tiempos contemporáneos los retos han sido más amplios y diversos, en razón a la contingencia del Covid-19, siendo esta una oportunidad de reflexión, revisión y evaluación de las metodologías que hasta el momento se desarrolló frente a la presencialidad versus la virtualidad; que se desarrollaban en la presencialidad y que ahora son confrontadas en su validez y eficacia para una virtualidad, es decir, que se presenta una transición temporal en donde los estudiantes tienen mayor acompañamiento de los padres, en donde se presentó confinamiento en los hogares para tomar medidas de distanciamiento social y prevenir el virus, como consecuencia, el mismo contexto presento que los niños perdieran motivación en el aprendizaje, pérdida de habilidades motrices, debido a la ausencia de un acompañamiento claro, un proceso de socialización y presencialidad (Ruiz, 2021).

En relación con los factores de riesgo nombrados anteriormente, la desmotivación en los estudiantes puede estar asociada a las técnicas didácticas en el aprendizaje, es decir, que existen técnicas que no atrapan el interés de los niños y niñas y por tanto se vuelven repetitivas, por las diferentes circunstancias que trajo consigo la pandemia para el sistema educativo, el cual no se encontraba preparado para guiar sus clases mediadas por el uso de la tecnología (Ruiz, 2021). Para ello parece ser que existen metodologías como la gamificación que favorecen los procesos de

aprendizaje e incorporan nuevas herramientas, por tal motivo se busca identificar qué herramientas favorecen su proceso de enseñanza.

En el contexto investigativo de la problematización frente a la educación, es importante garantizar que en todos los escenarios de niños y niñas se promueva el bienestar emocional e integral en su desarrollo, siendo este el principal interés de esta investigación, por tanto en todo el contexto educativo y de socialización las estrategias pedagógicas y los procesos de aprendizajes deben corresponder a este fin, siendo la gamificación uno de los métodos pedagógicos que fortalece el bienestar emocional en los niños y niñas que están en grado preescolar pertenecientes a la primera infancia (Ministerio de salud y protección social, s.f.) en este ciclo vital se generan mayores redes neuronales, la conformación de sus habilidades sociales y el desarrollo integral de los niños y niñas, tales como la confianza en sí mismo, la autonomía, el interés por aprender, indagar, observar y la iniciativa de los niños. De lo contrario, al verse afectado el bienestar emocional en los niños y niñas se pueden generar dificultades en los procesos de aprendizaje, llegando a experimentar sentimientos de frustración, desenlazando así, un sentimiento de incapacidad frente a la realización de alguna tarea, es por eso que el desarrollo integral juega un papel indispensable en el bienestar emocional de los niños y niñas (Ministerio de educación nacional, 2014).

Emergen diversas dificultades en la calidad educativa específicamente en las estrategias implementadas en los procesos de aprendizaje, a partir de esto surge una herramienta llamada gamificación, la cual sirve como un instrumento que se puede implementar en un ámbito educativo, este ejecuta acciones como el juego, es creativa, innovadora, involucra la tecnología y ayuda a los procesos de aprendizaje en niños y niñas; es un medio que fortalece elementos significativos en el aprendizaje, tal como lo menciona Teixes Argilés, (2015), “la gamificación es la aplicación de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación” teniendo en cuenta que está abarca componentes como la comunicación, la lúdica, el dinamismo, la innovación ayudando por medio de estos a adquirir conocimientos de forma significativa, permitiéndole al individuo interiorizarlos y consolidarlos cómo lo refieren diversos estudios, el juego desarrolla capacidades, habilidades y ayuda a adquirir aprendizajes significativos, es decir, hacen parte del

sujeto, de su experiencia y por tanto serán interiorizados de tal manera que perduraran a través del tiempo.

De acuerdo a la diversidad de problemáticas en la educación básica primaria y preescolar se ha visto en la necesidad de incorporar nuevas herramientas tanto para la virtualidad como la presencialidad; esto fortaleció las herramientas tecnológicas en el aprendizaje de los niños, lo cual trajo consigo diversos beneficios, tales como fortalecer la motivación hacia el aprender, los vínculos con el descubrir y los conocimientos, incrementando los niveles de motivación a la hora de aprender; fomentando la indagación, la explicación y la investigación que llevan al descubrimiento por parte de los niños y niñas, lo que hace que mientras juegan puedan aprender, cada uno progresa y aprende a su propio ritmo para actuar de forma autónoma. Según Torres-Toukoumidis y Romero Rodríguez, (2018) la gamificación ayuda a vincular, acercar, aproximar a los niños a sus procesos de aprendizaje, permitiéndoles integrarse en el aula, esta herramienta les permite a los docentes tener una amplia gama de estrategias que le permitirá guiar a los estudiantes y recompensarlos durante el proceso de aprendizaje. Al esclarecer los límites entre el aprendizaje formal e informal este puede inspirar a los estudiantes querer aprender a lo largo de la vida, potencializando así el bienestar emocional de los niños y niñas, mostrándoles la educación como una experiencia divertida.

En este contexto de planteamientos la presente investigación plantea una pregunta a la cual se quiere dar respuesta en esta investigación es **¿De qué manera se potencia el bienestar emocional a partir de la gamificación como estrategia pedagógica en los procesos de aprendizaje en niños y niñas de primera infancia?**

Justificación

Las demandas a la educación presentes en Colombia son día a día mayores, siendo la calidad y la accesibilidad a este beneficio, las más altas características, producto de la deserción escolar. De acuerdo con (Moreno Zavaleta, 2020) basándose en el Ministerio de Educación Nacional, muestra que en Colombia los niños, niñas y adolescentes no ejecuta los procesos educativos de modo pertinente y completo; por otro lado, la reprobación, retiro de sistema escolar y los mínimos niveles de aprendizaje continúan siendo un desafío. Es por eso que está requiere de múltiples atributos para lograr un óptimo y adecuado proceso de enseñanza, para alcanzar esto, los docentes deben ser quienes se apropien de este proceso en los primeros años de vida, para un adecuado desarrollo humano integral de niños, niñas y adolescentes inmersos en el sistema educativo, la enseñanza en los primeros años de vida, debe potencializar sus procesos cognoscitivos, emocional, social, motor, y moral de los niños, incrementando de esta manera el bienestar integral de los niños y niñas. (Escobar, 2006).

En esta primera etapa de preescolar, se requiere un uso de estrategias pedagógicas acordes a los niveles de desarrollo de niños y niñas, teniendo en cuenta sus intereses y sus procesos de aprendizaje, las cuales, se deben implementar al tener un contacto directo con la institución, docentes y compañeros. Es en este justo momento donde los factores educativos y sociales que rodean a los niños y niñas son determinantes para su crecimiento y desarrollo integral, de igual manera, ayudará a la adaptación en su primera etapa donde asistirán a la escuela y esta debe lograr la motivación y disposición en los niños y niñas en primera infancia, para el aprendizaje, en donde van a adquirir esa nueva información y formación que será crucial para el recorrido no solo académico sino personal, lo cual estimulará y formará sus habilidades motoras, ejecutivas, autoestima, pensamiento lógico, lenguaje y alfabetismo, de igual manera su memoria y lecto escritura. Para esto se debe asegurar cuál es la interacción que tienen los niños y las niñas con el entorno y de qué manera este se acompaña dándole un adecuado proceso de adaptación tanto del entorno físico, como del entorno social, para reconocer y comprender cómo se evoluciona durante el proceso, es necesario interpretar como piensa el niño y cuáles son las habilidades cognitivas que emplea. (Moreno Zavaleta, 2020).

Dentro de la educación en Colombia existen diferentes modelos pedagógicos que predominan en la práctica educativa, se relacionan con las escuelas, la formación de cada uno de

los docentes y la institucionalidad del sistema educativo. Se ha intentado encontrar la manera de garantizar una mayor calidad educativa y para ello la educación en Colombia ha implementado diversos modelos para la enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta la relación entre estudiantes, saberes y docentes.

En la educación se han implementado tres modelos pedagógicos, de acuerdo con estos tres modelos se van a identificar las posibilidades que cada uno ofrece para el desarrollo integral y el bienestar emocional de los niños y niñas en primera infancia, este primer modelo tiene como función al docente magistral cuyo propósito es transmitir a los estudiantes un aprendizaje, basado en repetir, memorizar y almacenar sin darle relevancia al sentido que tiene la información, el modelo auto estructurante, donde el docente se vuelve una guía y le brinda acompañamiento al alumno desde la autonomía y la libertad de que el niño explore y se conozca como un sujeto activo en su proceso de aprendizaje; por último, el modelo dialogante busca que el estudiante no aprenda la información tradicional de una escuela sino que se vuelva un ser reflexivo, participativo y crítico a partir de reconocer las necesidades de su entorno (Zubiria et al, 2008). Finalmente, los modelos pedagógicos son los mismos contenidos que el sistema educativo ha impuesto para la enseñanza del aprendizaje, en donde se desconocen los factores políticos, históricos, culturales, económicos donde actualmente no son los mismos de años atrás y se requieren nuevas estrategias pedagógicas para el desarrollo integral de los niños y niñas.

De acuerdo a estos modelos pedagógicos es importante identificar las opciones que rige cada modelo, las posibles metodologías que ofrecen las instituciones para el aprendizaje educativo. En Colombia se presentan cifras de niños y niñas menores de cinco años donde se encuentran vinculados a algún servicio en el sistema educativo. En el año 2019 en el sector oficial se encuentran 11.203 estudiantes, 28.508 cursando jardín y 541.891 haciendo parte del grado de transición para un total de 581.602 estudiantes registrados y en un total general 976.494 niños y niñas (Consejería presidencial para la niñez y adolescencia (CPNA), 2019). En la ciudad de Villavicencio se encontraron estadísticas en el ministerio de Educación Nacional sobre la cobertura neta en el grado de transición, es decir, el porcentaje matriculado en el sistema educativo siendo este de un 63,76% los cuales tienen la edad de 5 años. Ministerio de Educación nacional, (2021).

De los niños y niñas que hacen parte de la educación en primera infancia, se espera que permanezca vinculado al sistema educativo, que no se genere una deserción escolar, debido a que esta se puede presentar por un fenómeno multicausal, en donde intervienen diferentes factores a

nivel político los cuales se encuentran relacionados con la ausencia o falta de leyes que promueven o crean herramientas teniendo en cuenta las diferentes necesidades de las familias rurales o vulnerables que hacen parte de los diferentes sectores, a nivel económico las posibles causas se refieren frente a la precariedad que tienen las infraestructura para ofrecer a los niños y niñas dentro de la institución educativa, así mismo la falta de recursos económicos para el sustento familiar, donde la necesidades de cada familia obliga a cada uno de los miembros como los pares, niños y niñas a buscar un trabajo para cubrir las necesidades de su hogar, de igual manera frente a la falta de orientación hacia los padres como posible causa está en la ausencia de la promoción y prevención de las diferentes entidades para poder orientar a los padres de familia en diferentes áreas.(Gvirtz y Oría, 2010).

El propósito de la investigación consiste en hacer un ejercicio que comparte escenarios con la pedagogía aportando desde el campo psicológico al ámbito de la educación y la pedagogía, la forma cómo se potencia el bienestar emocional, siendo este el fenómeno psicológico en el que se centra esta investigación teniendo como población principal los niños y niñas de primera infancia, siendo esta etapa fundamental para el desarrollo integral herramientas que permitan el incremento de factores motivacionales que favorezcan el desarrollo cognitivo, de aprendizaje, de habilidades sociales y destreza, de acuerdo a sus propias habilidades y maneras de aprender, de igual manera, la investigación busca poder contrastar y validar todos los procesos que cumple la gamificación, siendo esta la estrategia pedagógica en la cual se centra y hace énfasis la investigación, aportando e incrementando al bienestar emocional, la motivación y el aprendizaje identificando así los aspectos que, aportando a la educación una estrategia que se verá demostrada con el desarrollo de su aprendizaje.

Objetivos

Objetivo general

- Comprender la manera como se potencia el bienestar emocional en niños y niñas en primera infancia, a partir del uso de la gamificación como estrategia pedagógica como la gamificación en los procesos de aprendizaje.

Objetivos específicos

- Articular los elementos de bienestar emocional que tienen relación con los procesos de aprendizaje de niños y niñas en edad preescolar.
- Determinar la relación entre la motivación para el aprendizaje y el uso de la gamificación.
- Describir los elementos pedagógicos de la gamificación que favorecen el aprendizaje y el bienestar emocional en niños y niñas de primera infancia.

Marco Referencial

Marco Epistemológico

El paradigma interpretativo nace como una alternativa frente al paradigma racionalista, teniendo en cuenta que existen diversas problemáticas las cuales no se pueden explicar ni ser comprendidas de una manera holística desde una metodología cuantitativa, pues desde este paradigma que se postula se abordan las cuestiones que emergen en el ámbito social desde una postura que se vale de aquello que es subjetivo y que a simple vista no se puede obtener para comprender todo aquello que no puede ser cuantificable y es aquí donde han contribuido varias perspectivas y corrientes como la hermenéutica, el interpretativo-simbólico o fenomenológico (Martínez Godínez, 2013).

Se busca promover el análisis del fenómeno, por medio de enfoques, teorías, metodologías, entre otros, que permiten entender y significar las relaciones que existen en la singularidad de las realidades que hay en los diferentes escenarios sociales. A partir de este paradigma, se toman en cuenta diferentes experiencias con el fin de comprender y reconocer desde la configuración de las subjetividades la influencia que tienen aspectos históricos, culturales, sociales y personales o subjetivos. Por tanto, el conocimiento se entiende como el resultado de un ejercicio de co-construcción que se transforma y abre otras posibilidades epistemológicas (Ortiz Bernal y Miranda Beltrán, 2020).

La realidad en el paradigma interpretativo es subjetiva y múltiple, pues en ésta, el investigador es quien está inmerso en el mismo contexto de interacción donde se quiere investigar, se asume también la reflexividad, que consiste en que el investigador asume que los valores hacen parte del proceso de conocimiento y reflexiona a partir de este y su metodología abarca todos aquellos conceptos y categorías que son emergentes de manera inductiva a lo largo del proceso investigativo, en donde se influyen múltiples factores entre sí y el análisis que se realiza es en profundidad y en detalle, es decir, explícitamente teniendo en cuenta el contexto (Salinas Meruane y Cárdenas Castro, 2009).

Con base en este tipo de planteamientos, el proyecto investigativo retoma los datos cualitativos que ofrecen información a partir de la participación de los niños y niñas de la Institución Vanguardia sede Cairo Alto por medio de un ejercicio etnográfico que permite, conocer

a profundidad sus experiencias cotidianas en el ambiente escolar para así reconocer de qué manera se potencia el bienestar emocional en los estudiantes en relación a los procesos de aprendizaje, la motivación, el interés o logros alcanzados con las diferentes estrategias pedagógicas, todo esto por medio de la observación participante la cual nos permite estar inmersos como investigadores sin centrarnos simplemente en el ejercicio práctico el cual se lleva propuesto con esta investigación sino que permite una comprensión en todas las particularidades que emergen dentro del ejercicio etnográfico, tales como: la manera en la que socializan y se relacionan con los demás niños, la forma en que incide el estilo o los patrones de crianza a la hora de desenvolverse en el ámbito escolar, la percepción que tienen de ellos mismos, del rol que cumplen en la institución y la autonomía, la confianza en sí mismo que tiene cada niño en el momento de actuar en su práctica cotidiana, por ejemplo, indagar acerca de los métodos que consideran adecuados, pertinentes o exitosos para facilitar los procesos de aprendizaje significativo, así mismo, interpretar las vivencias que los niños tienen a diario en su cotidianidad del aprendizaje.

Fenomenología como epistemología

La fenomenología se describe como una corriente filosófica, la cual fue creada por Edmund Husserl a inicios del siglo XX, con esta postura Husserl pretendió dar respuesta al radicalismo, su objetivo es el análisis de las historias de vida y en ella cada uno de los eventos y sucesos presentados. Fuster Guillen (2019) refiere que la fenomenología es un modelo que busca comprender y exponer el origen de los hechos o fenómenos, para eso utiliza una postura subjetiva de la realidad, de igual manera, pretende examinar los acontecimientos relevantes e importantes inmersos en la vida de cada individuo, que asume una postura existencial de una conciencia relacionada con su contexto.

La fenomenología se centra en la observación a partir de la conciencia, tiene en cuenta las percepciones, ideas y sentimientos que surgen de la experiencia del hombre, quien es un sujeto consciente, además de los sentidos que le permiten obtener y organizar información de lo que está a su alrededor desde sus experiencias concretas, ya que involucra su temporalidad como su ciclo evolutivo, es representada en y con la práctica cotidiana, construyendo nuevos conocimientos del mundo, de sí mismo y con otros. Por ello, la fenomenología aproxima a las vivencias y comportamientos del sujeto y a la comprensión de los mismos (Botelho Josgrilberg, 2008). Por

tanto, la fenomenología se concibe como un método, en el cual se tiene presente la conciencia del ser humano, su evolución como un ser individual que es competente para tomar sus propias decisiones a partir de sus experiencias vividas.

Por ello, es de gran utilidad asociar la fenomenología al contexto de la educación básica primaria y preescolar, donde los niños y niñas desde su práctica cotidiana frente a la institucionalidad van adquiriendo y potenciando su desarrollo cognoscitivo, a medida que se van tejiendo relaciones interpersonales con sus pares y docentes, estimulando su aprendizaje, comprendiendo e incorporando nuevos elementos que ajustan a sus realidades, lo que se debe garantizar a partir del interés de cada uno de los estudiantes, de acuerdo a las estrategias pedagógicas aplicadas, ya que no todas ofrecen una motivación en sus aprendizajes, estos son determinantes para el desarrollo y el bienestar integral de los niños y niñas. De acuerdo con la metodología pedagógica los individuos serán más o menos autónomos y colectivos, con una pluralidad en la manera de pensar y de ver las cosas según la perspectiva como el sujeto interpreta su realidad y la vive, donde se tiene en cuenta la cultura, el contexto, la historia, la política que tiene gran relevancia en cuanto a la manera que el sujeto percibe los hechos.

De esta manera la fenomenología aporta a la investigación favoreciendo el conocimiento o aproximación a la mirada de los docentes como educadores de procesos formativos y académicos, siendo estos portadores de las experiencias de los niños y niñas frente a sus vivencias y experiencias en los procesos de aprendizaje.

Esta corriente filosófica surge como un método para describir la realidad del mundo, desde la razón del ser humano para entender e interpretar el hombre en el mundo, todo aquello que le sucede en su existencia, no busca enfatizar en el conocimiento del hombre en el cual se va desarrollando y creando como ser humano, sino se destaca a través de la experiencia de vida, es decir, la fenomenología no se involucra en el contexto del sujeto, busca entender cómo el sujeto vive su vida diaria, la interpreta y lo hace un ser consciente de sus ideales y el mundo que percibe como medio donde el sujeto existe que solo es conocido mediante la experiencia del hombre (Merleau Ponty, 1975). De esta manera la relación entre docentes y alumnos frente a la pedagogía como seres que recién se integran a la educación básica primaria y preescolar, donde los niños y niñas se van adaptando o rechazando a este nuevo mundo a partir de su práctica cotidiana, un ser que se está formando mediante su experiencia frente a su mundo como lo ha percibido y ha sido significativo para su conocimiento.

Marco Disciplinar

Los procesos de aprendizaje se desarrollan durante toda la vida de los sujetos, especialmente se fundamentan en la primera infancia cuando los niños y niñas tienen la potencialidad de los procesos cognitivos y emocionales, fundamentales para la construcción y desarrollo de su personalidad. Es entonces, el contexto educativo uno de los primeros espacios en el que los niños y niñas comienzan sus interacciones diferentes al núcleo familiar, es decir, con el mundo exterior, en él experimentan todo tipo de situaciones que alimentarán y reforzarán el desarrollo cognitivo, emocional, moral, académico, afectivo, social, entre otros, lo cual fundamenta las bases de los procesos de aprendizaje, la identificación de elementos del bienestar emocional, la relación consigo mismo y con su entorno.

Bienestar Emocional

El bienestar emocional es un estado que lo componen factores como el ánimo, la emoción, la confianza, la percepción, la autoimagen etc., estos elementos se comienzan a descubrir y consolidar en la primera infancia, en esta etapa se construye en el día a día, en sus primeros acercamientos con el medio que lo rodea, por ejemplo, el cariño y compañía que le brindan sus padres, fortalece su autoconcepto, debido a que se convierte en un niño seguro, amado, cuidado y que tiene protección. Estos elementos hacen que el niño genere un bienestar emocional desde sus primeros años. Para Denegri et al., (2015) la satisfacción que pueden experimentar los niños y niñas, emerge también, de la relación del individuo y su contexto, siendo esta fuente de bienestar y satisfacción que se representa en los niños como un evento significativo no solo en su presente, sino que será reflejado en su futuro y en la construcción de su integridad. Todo ello, incluyendo el contacto con lo que los rodea en el día a día, los llevará a configurar su autoconcepto, percepción de sí mismo y la capacidad o incapacidad de control frente a los eventos que lo rodean; de igual manera, las relaciones con sus pares son de vital trascendencia, así como sus actividades cotidianas que definirán su desarrollo emocional e integral.

La autoeficacia en sus tareas, entendiendo esta como la capacidad para resolver las situaciones y tareas, la aprobación de sus comportamientos, el sentimiento de frustración, la tolerancia, la satisfacción por sus deberes, la resolución de problemas y afrontamiento de situaciones en espacios en donde sus cuidadores no se encuentran, fortalecerá en niños y niñas su

autoimagen, autoestima y percepción de sus capacidades. En este sentido, para (Cuadra & Florenzano, 2003)

El bienestar subjetivo es una categoría amplia de fenómenos que incluye las respuestas emocionales de las personas, dominios de satisfacción y juicios globales de satisfacción con la vida, de igual manera, el bienestar subjetivo está conformado por diferentes definiciones y diversos autores los agrupan por categorías, tal es el caso de Diener y Diener (1995), mencionan dos categorías: 1) Las definiciones que describen al bienestar subjetivo como la valoración del individuo de su vida en términos positivos. Esta categoría se refiere a la satisfacción con la vida; 2) Las definiciones de bienestar subjetivo centradas en el componente afectivo, es decir, en el juicio global o general que la gente expresa al comparar su afecto positivo con el negativo. (como se citó en García Martín, 2002).

Este bienestar subjetivo refleja cómo el infante se siente consigo mismo, lo que traduce posteriormente frente a su personalidad, con su capacidad y estilo de interacción, la confianza para construir nuevas relaciones, la apertura que tiene con sus pares, el sentirse amado y capaz de enfrentar nuevos escenarios y resolver dificultades, así mismo, se desarrolla y fortalece la capacidad para aprender, y adquirir nuevos conocimientos, habilidades implícitas en su proceso de aprendizaje.

La primera infancia se considera una de las principales etapas con más relevancia en el ciclo vital, donde el ser humano empieza a construirse, a individualizarse, explorar el medio y relacionarse con otros. Uno de los escenarios de socialización es la escuela, en donde también desarrolla sus capacidades, así como en la familia, la cual es un potenciador de su desarrollo, de su bienestar emocional, social, económico, es por eso que el entorno familiar y la educación en los primeros años de vida son de vital importancia, los padres son los principales encargados del desarrollo de sus hijos que le permitirá al infante desenvolverse en contextos sociales, escolares como un ser autónomo, de tal manera el lenguaje se convierte para los niños y niñas en su medio para la interpretación de su existir, la relevancia que trae consigo los primeros años de vida y su trayecto de vida para su proceso de desarrollo integral (Santi León, 2019). La familia y la escuela intervienen en el bienestar integral y emocional de niños y niñas.

Procesos de aprendizaje

Esta investigación toma los procesos de aprendizaje como una de las categorías disciplinares, ya que tanto la gamificación como el bienestar emocional generan la posibilidad de adquirir las habilidades, aprendizajes de manera grata y motivante en niños y niñas en primera infancia.

El hombre es un ser activo, creativo que construye su propia realidad, como plantea el constructivismo, cada individuo percibe su realidad, adquiere habilidades a partir de la experiencia producida en la práctica, la cual se espera sea grata y motivante para los individuos que participan en ella. (Ortiz Granja, 2015). Para ello, el bienestar emocional de niños y niñas que se genera y promueve en los contextos educativos, es decir, en la educación preescolar, en donde se incorporan los contextos, la cultura, la historia, la política, y en donde es determinante la forma en como se ha ido desarrollando la transmisión de conocimientos a través de los años desde la institucionalidad, sin embargo, el interés de esta investigación, es que los aprendizajes se construyan con la participación e involucramiento de los niños, de tal manera, que ellos elaboran desde su propia capacidad un pensamiento propio a través de su imaginación, el uso del lenguaje, el cual va adquiriendo gran importancia y avances, así mismo; en el marco del modelo educativo, la observación y la descripción son la manera en la que el niño va construyendo cambios en su etapa de vida.

La educación no solo se convierte en crear seres autónomos sino también de crear seres activos dentro de una sociedad. De acuerdo con el constructivismo expone la realidad que viven los docentes y estudiantes, a partir de la interacción ese intercambio dialéctico, en el cual se encuentra expuesto la pedagogía donde el docente pone en práctica y comparte sus conocimientos, saberes con los estudiantes para lograr un aprendizaje significativo y productivo para su educación y formación como estudiantes (Ortiz Granja, 2015)

En este sentido se retoma la calidad educativa, la cual orienta las estrategias de formación que se definen para el desarrollo de los aprendizajes del ser humano, en este caso los niños y niñas, compromete a la comunidad en un mismo fin, el de formar, allí es tan importante las estrategias y técnicas pedagógicas y didácticas como el rol que tiene los maestros frente a estos procesos educativos, así, la educación es un medio por el cual se construyen diferentes herramientas desde los procesos formativos con los estudiantes, que involucran su ambiente, adaptándose a cambios

que ayuden a posibles situaciones en las que pueda ser más competente y autónomo de sus decisiones.

Por tanto, los modelos educativos incorporan técnicas, enfoques, didácticas, estrategias, etc., que se definen de acuerdo los enfoques educativos, se mencionan tres modelos pedagógicos que se han implementado en la educación para la enseñanza, habilidades, competencias para el proceso de aprendizaje en los estudiantes, como son el hetero estructurante, auto estructurante y el dialogante. El modelo hetero estructurante, se centra en el docente magistral con la función de que el estudiante se limite a repetir y memorizar, en donde el alumno se limita a prestar atención frente a la clase y no comprende la información suministrada por el docente, es decir, que el sujeto se limita a adquirir información y almacenarla, sin comprender el sentido de la información. (Zubiria et al, 2008)

El segundo modelo conocido como auto estructurante, donde este modelo se centra en la dinámica de interés del estudiante, donde el maestro se vuelve una guía y le brinda un acompañamiento, no se rige sobre clases magistrales, respetando las dinámicas y procesos propios del alumno, donde el aprendizaje es basado por medio de las experiencias de los niños y niñas adaptándolo a cada una de sus necesidades, fortaleciendo los para posibles actividades, de libertad y autonomía de niños y niñas, en donde sea un sujeto activo, dinámico, observador, investigador y constructor para su aprendizaje. (Zubiria et al, 2008)

Finalmente el último modelo dialogante tiene como objetivo buscar el desarrollo y no generar un aprendizaje en el estudiante, este modelo tiene como función que el alumno piense, razone, actúe, y no, en formar estudiantes con el mismo sistema tradicional de la escuela, es decir, fomentando el desarrollo integral del alumno, donde el estudiante se apropie de su cultura, ambiente, los interprete de manera autónoma, reflexiva, participativa y crítica, a partir de sus conocimientos en donde sea capaz de modificar o adaptarse a su entorno respondiendo a las necesidades de su contexto. (Zubiria et al, 2008)

De acuerdo a estos modelos el sistema educativo continúa enseñando las mismas estrategias pedagógicas de hace varios años, sin considerar cada una de las necesidades de los niños y niñas que asisten a una institución educativa, donde varía el interés, la motivación, las habilidades, inquietudes, destrezas, emociones de cada alumno donde influye su nivel socioeconómico, su sistema familiar, frente a su desarrollo integral, sin tener en cuenta que en la actualidad un gran porcentaje de estudiantes entran al aula con una serie de factores como la

desmotivación, la falta de interés y diferentes actitudes, comportamientos, con el fin de no aprender por los mismos métodos implementados. (Chacón Díaz, 2019)

Para lograr un óptimo desarrollo en los procesos de aprendizaje se debe tener en cuenta varios factores en los cuales se encuentra el bienestar físico, su desarrollo social, emocional, alimenticio y un adecuado descanso para su salud. Los niños y niñas inician la escuela con distinto grados de madurez que van desarrollando a través de la práctica, se va creando a partir de la confianza que sus padres tienen con sus hijos, los niños y niñas deben sentirse bien consigo mismos generando en ellos seguridad, se van formando como seres más autónomos y estar dispuestos a intentar cosas nuevas, los niños aprenden a través de la motivación, interés, curiosidad por realizar actividades que sean gratificantes y que deseen aprender. En el aprendizaje los estímulos visuales benefician y facilitan mantener la atención de los alumnos que sea innovador e incentive a la construcción de aprendizaje, explorando a través de la experimentación de su entorno y se puede brindar por medio digital y no digital, donde le permitirá adaptarse a la realidad, transformando, y buscando métodos que sean creativos para generar conocimientos por sí mismo, a partir de su curiosidad, atención, observación y que estimule el aprendizaje de nuevas.

Gamificación

Desde los modelos pedagógicos y las diferentes estrategias que se definen para los procesos de los aprendizaje en niños y niñas, la gamificación es una de ellas, la cual involucra diferentes componentes de los juegos en ámbitos que no son de carácter lúdico tales como ***empresas, educación, gobierno, salud, tareas diarias***, entre otros; también esta es empleada para motivar acciones, para incentivar el aprendizaje y solucionar problemáticas; cabe resaltar que, sirve para modificar comportamientos en las personas teniendo en cuenta acciones mediante su motivación, en especial de tipo intrínseco si se quieren obtener resultados consistentes, con el fin de que perduren a través del tiempo. Es así como la gamificación tiene una relación importante con la psicología, ya que retoma la motivación como un factor trascendental que interviene en los juegos y hace parte importante de los sistemas gamificados, específicamente la motivación intrínseca y extrínseca. (Teixes Argilés, 2015)

Deterding (2011) citado por (Lomba Pérez et al, 2021) aporta una definición de la gamificación siendo esta, “el uso de estrategias de diseño de juegos en contextos que son diferentes al juego”, es decir, que se usan diferentes formas de juegos en espacios o entornos como lo es el

aula de clase. Son diversas las definiciones acerca de la gamificación llegan a tres puntos que son fundamentales Teixes Argilés, (2015) habla de características del juego que incluyen dinámicas, elementos, diseños y estrategias en contextos que no son específicamente lúdicos, con el propósito de modificar los comportamientos de las personas, actuando sobre la motivación, el aprendizaje para lograr objetivos concretos. Es en este sentido la gamificación toma gran importancia para esta investigación, debido a que esta aporta a los procesos de aprendizaje de los niños y niñas, ya que tiene en cuenta la motivación y la atención que involucran toda acción educativa.

Los autores llegan a un punto de coincidencia en que gamificar es un factor que incrementa la motivación de los participantes. (Deterding, 2011, 2012) citado por (Ortiz, Jordán y Agredal, 2018) Así pues, si se quieren utilizar técnicas de gamificación, se necesita conocer las claves de la motivación para diseñar juegos que enganchen a los distintos tipos de jugadores (Valderrama, 2015). Se encuentra así mismo, la teoría de la autodeterminación de Ryan y Deci, también las propuestas de Daniel Pink considerando que de estos surge el modelo denominado RAMP, se debe tener en cuenta dentro de la motivación considerando al tipo de jugadores, siendo el jugador quien condiciona el sistema el cual debe ser diseñado para poder conseguir la mayor vinculación de los participantes.

La gamificación tiene también como fundamento la competencia que deben tener los sistemas para poder incentivar y crear esa motivación en los jugadores/participantes con el fin de que desarrollen conductas concretas o actividades específicas; la motivación es un elemento individual que hace parte del bienestar emocional, siendo este nuestro fenómeno principal, el cual cumple un rol fundamental aprendizaje, considerándose a partir de los planteamientos que se generan de dos enfoques complementarios como lo es la teoría de la autodeterminación y las contribuciones.

La motivación intrínseca se define como la búsqueda por la novedad y el desafío ejercitando propias capacidades, explorando y aprendiendo, esta también puede ser definida como esa motivación que lleva a realizar ciertas acciones por un deseo propio, residiendo está de manera interna, es aquí donde se puede evidenciar que las personas realicen ciertas acciones sin la necesidad de recibir recompensas del exterior a cambio, ni por la ausencia de castigos, teniendo en cuenta a Pink quien define tres elementos “**Autonomía, competencia y finalidad**” por otra parte Ryan y Deci la relacionan con: “**competencia, autonomía y relación**” teniendo en cuenta los elementos en común, es de ahí de donde nace el modelo **RAMP** (Teixes Argilés, 2015).

En la mayoría de los casos en las diferentes disciplinas los juegos tienen la finalidad de generar el aprendizaje, teniendo en cuenta componentes sociales en donde plantean un tipo de experiencia con el mundo real que genera un impacto en la vida de las personas, incluyendo dinámicas en la educación, genera que los estudiantes interactúen por medio de los juegos, los cuales son creados para fomentar el aprendizaje, todo esto para implementar estrategias que incluyen la recompensa y competencia, estrategias que a menudo se encuentran en diferentes juegos, teniendo en cuenta que una de las características de la gamificación es favorecer el compromiso. (Ortiz Colón et al, 2018).

Por tanto para esta investigación la gamificación es una herramienta que se convierte en una estrategia que permite el fortalecimiento del bienestar emocional y los procesos de aprendizaje, así mismo, esta está acompañada de múltiples factores que permiten la potencialización de los mismo, en primer lugar, la motivación como componente central específicamente para los aprendizajes y el desarrollo de potencialidades en primera infancia, es decir, que es todo aquello que recoge las dinámicas e intereses de niños y niñas que los involucran desde las tics y potenciar sus capacidades cognitivas, el gusto por explorar, aprender y la posibilidad de indagar y desarrollar otro tipo de competencias cognitivas como, la asociación, el pensamiento, la atención que aunque tenga recompensas hay un gran gusto por el aprendizaje por parte de los niños y niñas, se definió la gamificación como una herramienta global pero nosotros no centramos en el uso de la gamificación en el panorama educativo y sus procesos de aprendizaje.

Marco multidisciplinar

En esta investigación es relevante tener en cuenta la interconexión que existe con diferentes disciplinas tales como: la puericultura, la pedagogía y las TICS, con el fin de generar una comprensión holística, ya que estas disciplinas abarcan información fundamental que converge en el bienestar emocional de los niños y niñas para lograr un desarrollo integral, alcanzando de esta manera una lectura global frente al objetivo de esta investigación; lo que se quiere lograr en este apartado es analizar cada categoría a la luz de las diferentes disciplinas, el bienestar emocional desde la puericultura, los procesos de aprendizaje desde la pedagógica y la gamificación desde la pedagogía y las TICS.

Puericultura

Ciencias de la salud como la puericultura aportan al bienestar integral de los niños y niñas, Román Lafont, (2008) menciona que la puericultura es la disciplina encargada de conseguir que:

“El niño alcance su madurez en las mejores condiciones posibles y se encuentre capacitado al máximo para la lucha por su existencia al mismo tiempo que con un equilibrio biológico tal que su paso por la vida represente un beneficio para sus semejantes y en ningún caso un perjuicio o perturbación para la sociedad “.

Su función es brindar un desarrollo biopsicosocial a los niños y niñas, así mismo permite la orientación para la realización de una crianza humanizada, tanto en su entorno familiar, escolar como social, para un óptimo bienestar integral. Autores mencionan características propias de la puericultura en niños preescolares, de acuerdo con (Valdés, 2009) la puericultura es la encargada de “Estimular el desarrollo de la inteligencia del preescolar, de igual manera estimular el desarrollo del lenguaje y alertar sobre trastornos del lenguaje (tartamudez y disfonía)”.

Pedagogía

La pedagogía y el ambiente escolar aporta significativamente en el bienestar emocional y subjetivo de los niños y niñas, siendo la educación preescolar un espacio en donde los niños y niñas comienzan a adquirir herramientas que le permiten una estimulación de sus funciones cerebrales superiores, de acuerdo con (Cortéz & García, 2017) el papel del docente es indispensable ya que es el encargado de potenciar habilidades como lo es el lenguaje, el reconocimiento sensorial, como lo es la identificación de los sonidos y melodías, asimismo la creatividad, el juego, el arte, permite que los niños logren experimentar y acercarse a la pedagogía de una manera autónoma y no impuesta y así favorecer a su desarrollo integral. La primera infancia requiere de la incorporación de un modelo pedagógico que esté acompañado de enseñanzas significativas para los infantes y de esta manera contribuir a su bienestar subjetivo, generando en el niño alegría al momento de adquirir nueva información.

Las estrategias pedagógicas que se generen en la primera infancia deben responder a las diferentes necesidades de los niños y niñas, para fomentar el desarrollo, habilidades, capacidades, entendimiento, razonamiento, atención, e interés de los estudiantes para propiciar el aprendizaje, para lograr un óptimo desarrollo integral en los niños y niñas es importante el rol que debe asumir

el docente preescolar en el momento de enseñar y la implementación de una técnica adecuada en los espacios lúdicos, por lo tanto Cortéz & García, (2017) mencionan que para un buen ejercicio pedagógico que contribuya al aprendizaje significativo de niños y niñas, existen factores como lo es el espacio físico, el material didáctico, la actitud de la maestra, entre otras; del mismo modo el docente debe planificar las actividades a la luz de las necesidades de los alumnos, proyectándose siempre de manera creativa e innovadora. De acuerdo con lo anterior las estrategias pedagógicas facilitan el aprendizaje y la enseñanza, así mismo, le permitirá formarse como un ser autónomo, creativo, observador, participativo, innovador desde su propio interés, bajo la supervisión del docente, cada una de las herramientas que brinda el tutor, para un aprendizaje significativo en los estudiantes de manera eficaz, dejando de un lado sistema tradicional. (Baker, 2003).

Tecnologías de la información y la comunicación (TICS)

Esta categoría investigativa está siendo analizada a la luz de la disciplina de las tecnologías de la información y la comunicación donde se presentan avances tecnológicos los mismos han conducido a una inmersión en la educación, teniendo en cuenta que la mayoría de los cambios que se han dado desde que se incorporaron las tecnologías en el aula de clases, cambios como la forma de aprender, las herramientas, las diversas formas de abarcar cierta temática y también la manera en la que los docentes enseñan a sus alumnos. Son una gran cantidad los informes que hacen parte de la tendencia que existe en los lugares de aprendizaje que incorporan las tecnologías en el aula, poniendo en aumento los centros de conexión con internet. El internet es una herramienta fundamental para el desenlace de las tics y todos los beneficios que puede aportar al mundo educativo teniendo en cuenta el ritmo de aprendizaje basado en el alumno con cierto nivel de flexibilidad.

Dentro de las herramientas didácticas basadas en las tics las cuales fomentan el aprendizaje en las diversas modalidades metodológicas, en donde se hace el uso de los diversos recursos tecnológicos los cuales permiten entrar en contacto con la información que se encuentra en la web la cual encaja dentro del entorno físico, la AR puede emplearse de manera formal e informal en el aprendizaje, como una herramienta cognoscitiva y una aproximación que hace parte de la pedagogía, estando ligado en primera instancia al aprendizaje constructivista, debido a que el estudiante ocupa un lugar dentro del mundo real, por otro lado es guiado por su contexto social,

generando una facilidad en la participación y el proceso de aprendizaje. Existen dos formas de AR las cuales se encuentran disponibles para los docentes la primera es **sensibilidad a la localización** y la segunda **basada en la visión**, en la primera se presenta información multimedia como los gráficos, audios, videos o modelos 3D, donde los estudiantes según su ubicación física en el GPS obtienen un aumento del entorno físico por medio de narraciones, navegación en la web o información académica; en contraposición, la realidad aumentada basada en la visión es representada para los estudiantes desde la cámara que tengan en sus dispositivos hacia un objeto en específico. (Morrillas Barrio, 2016).

Marco normativo/Legal

La ley 1098 de 2006 expide el Código de la Infancia y la Adolescencia, hace referencia de los derechos que deben tener los niños y niñas en el sector educativo, teniendo en cuenta el artículo 28, este manifiesta que los niñas, niñas y adolescentes tienen derecho a estudiar con un alto nivel de calidad, esta debe ser gratuita en las instituciones oficiales, basándose en la constitución política. Aquellas instituciones que nieguen o se abstengan de recibir un estudiante tendrá una multa hasta de 20 salarios mínimos en los establecimientos públicos de educación. (Congreso de la República de Colombia, 2006).

Así mismo esta ley otorga a los niños y niñas en la primera infancia, el derecho impostergable a un desarrollo integral, por su parte el Artículo 29 otorga que “La primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Comprende la franja poblacional que va de los 0-6 años de edad...” (Congreso de la República de Colombia, 2006, p.17).

De igual manera la ley 115 de educación de 1994, en el Artículo 15 menciona la importancia de la educación en la primera infancia, hace referencia y afirma que la educación que se le ofrece a los niños y niñas corresponde a la educación preescolar, para el desarrollo óptimo e integral, teniendo en cuenta aspectos tales como: aspecto biológico, cognoscitivo, afectivo, psicológico, motriz, social, espiritual, por medio de experiencias que permitan la socialización tanto recreativa como pedagógica. (Congreso de la república de Colombia, 1994).

Marco Institucional

El colegio vanguardia, de la sede Cairo Alto nace el 22 de febrero del año 1952, perteneciente a la Vereda Vanguardia del municipio de Villavicencio, donde empieza como un colegio unitario y dura de esta manera por muchos años, en el año 2.000 comienza su funcionamiento en los cursos de transición a quinto de primaria. En el año 2.003 se inicia la fusión con escuelas rurales Cairo Alto, Cairo Bajo y la Poyata, así mismo se da inicio bachiller con los grados sexto y séptimo, en los años siguientes se da apertura a los demás grados de bachiller.

Actualmente cuenta con un servicio de educación en preescolar, primaria, bachiller, técnica y educación nocturna para adultos. La estrategia pedagógica de la institución educativa es denominada círculos integrales de educación preescolar, está conformada por cuatro proyectos: educando mi afectividad, Colombia país en que vivo, eco-ecológico y cuéntame un cuento centrándose de esta manera en los intereses de los niños, en donde los docentes tienen el rol de orientadores generando de esta manera una motivación dentro de los procesos de aprendizaje de acuerdo a lo que el niño le genera curiosidad, a partir de su imaginación, teniendo en cuenta su autonomía para de esta manera lograr una adaptabilidad y vinculación a la adherencia escolar.

Antecedentes

Internacional

Dentro de la revisión literaria, se hace énfasis en diferentes países, donde se ubican los internacionales, dentro de la **gamificación** Liberio Ambuisaca, (2019) lo titula como “El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial” de Ecuador, este trabajo se basa en una revisión teórica, en donde se tiene en cuenta la gamificación y el uso de las tecnologías en la práctica docente en donde se espera que ellos encuentren diversas estrategias dándole un sentido lúdico al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, se encuentra un estudio de investigación denominado “Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula” de México (Trejo González, 2019), su objetivo principal fue conocer diversas herramientas tecnológicas que aplicarán a la dinámica de gamificación. Los investigadores se enfocaron en un solo buscador, el cual fue el más utilizado, como lo es Google teniendo en cuenta los primeros cinco sitios web obtenidos finalmente con este trabajo se logró detectar y clasificar 23 aplicaciones disponibles como herramientas tecnológicas con un enfoque guiado a los procesos de gamificación en las aulas.

Teniendo en cuenta los **procesos de aprendizaje**, se hallaron investigaciones a nivel internacional, en donde la primera investigación de Carranza, (2017), presenta como la educación superior ha enfrentado varios retos, en cómo la tecnología podría generarse como un beneficio o una problemática en los alumnos como nuevas herramientas, donde los estudiantes hagan uso de la tecnología para un aprendizaje significativo que podría ser mediado por recursos tecnológicos para el aprendizaje y evidenciar las percepciones que el docente tiene referente a la enseñanza mediada por la tecnología como estrategia pedagógica con una modalidad mixta para los alumnos, este estudio que se realizó con una muestra de tres docentes que diseñaron clase desde una plataforma digital, así mismo se eligió a tres estudiantes que hicieron parte de la modalidad digital de la universidad mexicana de la facultad de derecho, su metodología fue cualitativa, se tuvo en cuenta la epistemología fenomenológica, emplearon instrumentos como la entrevista semiestructurada se diseñaron dos guías la primera para los profesores y la segunda guía a los alumnos. Los resultados demostraron que los maestros no tienen en cuenta el uso de la tecnología,

como herramienta para generar un aprendizaje significativo en los universitarios, situación que debe considerarse como foco de atención para las instituciones.

Por otro lado, la investigación de Andrade et al, (2015) fue basada en acción por el aula, cuyo propósito es reforzar la educación a distancia, desde un paradigma crítico reflexivo, en cómo se enfrentan nuevos desafíos, retos que se han presentado en el sistema educativo, y cómo se podría facilitar el aprendizaje a los estudiantes, situación que se encuentra un poco compleja por la poca participación, creatividad de los docentes sobre la educación a distancia mediada por la tecnología, investigación desde un análisis de triangulación hermenéutica basado en fortalecer las competencias tecnológicas, ritmo de aprendizaje del estudiante, orientación al docente para facilitar el uso de herramientas innovadoras para la formación de estudiantes a distancia de la Universidad de Zulia de Venezuela, como resultados mostraron beneficio en la integración de la tecnología para el sistema educativo y cambiar el sistema tradicional, una mejor actitud, motivación por los estudiantes, los docentes un mayor compromiso en la formación de sus alumnos desde estrategias mediadas por la tecnología y mayor autonomía de los estudiantes.

De igual manera se evidencia que Berger et al., (2014) en su investigación titulada “Programa para el Bienestar y Aprendizaje Socioemocional en estudiantes de tercero y cuarto grado: descripción y evaluación de impacto”, cuyo objetivo es “presentar el programa BASE como una alternativa de intervención en contextos escolares, mostrando su impacto en variables clave asociadas al bienestar y aprendizaje socioemocional de adolescentes” , la investigación tiene un diseño cuasiexperimental, en el cual participaron 647 alumnos de tercer y cuarto grado, con un intervalo de edades entre los 8 a 10 años, fue realizado en Santiago de Chile, Berger y compañeros encontraron que hubo un impacto por parte de la actividad sobre el autoestima de los estudiantes presenciada por sus docentes, de igual manera el programa realizado logró una reducción en la apreciación del clima social, puntualmente el rendimiento escolar.

Huang et al. (2017) en su investigación titulada “Development and validation of a Quality of Life Scale for elementary school students”, realizada por la Universidad Nacional Yang Ming en Taiwán a 373 estudiantes entre los 10 a 12 años, vinculados a 14 escuelas primarias, en la investigación encontraron que el bienestar emocional repercute en el rendimiento escolar de los niños y niñas, así mismo señala que la calidad de vida es un indicador de bienestar emocional y en él intervienen componentes, familiares, escolares y personales, como lo es su relación con sus pares, los niños y niñas expresan tener relación cercana con sus amigos y mencionan la importancia

de sentirse acompañados, escuchados, de igual manera, manifiestan que es valioso y fundamental que la maestra se preocupe por ellos.

Por último, Blanco, et al, (2021) llevaron a cabo el uso de actividades que implementan elementos de bienestar emocional, cuyo resultado fue potenciar el incremento en el desarrollo del aprendizaje significativo en 106 estudiantes y 4 docentes en Lima, este ejercicio permitió la gestión de emociones, la toma de decisiones, y el autocontrol, para un adecuado funcionamiento de sus actividades académicas, generando en los estudiantes mayor motivación y disposición al aprendizaje, así mismo, los autores resaltan la importancia de la práctica de actividades que incluyan el bienestar emocional en las aulas de clase, pues estas logran una transformación en el aprendizaje y fortalecimiento de las capacidad.

Nacional

Se hallaron investigaciones nacionales que abarcan el bienestar emocional y su relevancia en niños y niñas en primera infancia, tal es el caso de la investigación de Grimaldo Vera, (2020) por medio de su investigación titulado "Gratitud y Bienestar desde la Perspectiva de Niños y las Niñas de Edad Escolar en Bogotá", fue realizado con el fin de “explorar la relación entre los elementos de la gratitud identificados por niños y niñas de quinto grado y aspectos de su bienestar, esta tuvo como muestra 38 niños y niñas de 3 instituciones educativas de Bogotá, Colombia”, para su ejecución se utilizó un “diseño positivo de un programa para promover la gratitud en niños de edad escolar”, así mismo se realizó 10 grupos focales, en estos estuvieron presentes 19 niños y 19 niñas, pertenecientes al grado quinto, las conclusiones indicaron que las emociones y las relaciones son componentes elementales al momento de comprender el agradecimiento y el bienestar en los niños y niñas, así mismo los resultados demostraron que existe un alto grado de asimilación y variedad en la forma en que los niños y niñas perciben y manifiestan la gratitud, además, Grimaldo Vera (2020) menciona que las apreciaciones y opiniones de los niños y niñas deben ser tenidas en cuenta al momento de analizar la gratitud y demás aspectos en los cuales se encuentran inmersos.

Así mismo Medina Taborda, (2017) hace énfasis en el bienestar integral de los niños y niñas en su trabajo de grado, nombrado “La importancia del Desarrollo Emocional en el Aula” realizado en Caldas, Colombia en el año 2017, cuyo objetivo era “Promover estrategias

pedagógicas para el desarrollo emocional en el aula, en el grado jardín del Colegio Palermo de San José”, por medio de la identificación de estrategias pedagógicas, planeación pedagógica y análisis de los cambios de los niños y niñas a partir del establecimiento de una nueva planeación investigativa de tipo cualitativa, para eso la investigación tiene una postura interpretativa, hace uso de la observación directa y matriz categoría, los participantes fueron niños entre 2 a 4 años, vinculados al jardín infantil del colegio Palermo de San José, se evidencio cambios y avances en los niños y niñas con la implementación de la metodología activa y dinámica, se destacó la motivación por parte de los infantes al momento de aprender.

Otro estudio, fue realizado por Vásquez,(2019), en su trabajo de tesis denominado “Bienestar infantil y autonomía, un estudio a través de la mirada de los niños: Dos estudios de caso en Bogotá, Colombia”, plantea como objetivo “explorar la concepción que tienen niños y niñas sobre su bienestar y su relación con la autonomía”, fue realizado a dos grupos de niños y niñas del grado cuarto y quinto, con edades entre 8 y 11 años, vinculados a dos instituciones con dos ambientes socioculturales distintos ubicados en la ciudad de Bogotá, Vásquez obtuvo como resultado que para los niños y niñas era valioso y fundamental reconocer cuándo se está bien o está mal o en qué momentos se sienten feliz o triste, con el fin de poder expresarlo a quienes los rodean, de igual manera señalaron el valor de conocerse a sí mismos y como el bienestar estaba dado en términos de poder examinarse a sí mismo con el fin de identificar las cosas que se hacen bien y las cosas que se hacen mal.

Teniendo en cuenta la gamificación se encontró a nivel nacional el estudio de investigación denominado “Crear, innovar y motivar en el aula gamificada” Ardila Navarro (2018) de la ciudad de Bogotá D.C. como objetivos para el proyecto se tuvieron en cuenta tres, en un primer momento por parte de los investigadores observar el proceso formativo para así mismo identificar los factores que repercuten en la desmotivación de los estudiantes; en un segundo momento crear actividades de gamificación y finalmente generar espacios de innovación donde los actores principales son los estudiantes, con base a los tres objetivos se aplicó una metodología de investigación interpretativa, incorporando la IAP, dentro de la metodología se diseñaron dos fases, la primera denominada fase inicial del proceso metodológico comprendida por el sondeo inicial, el diseño de diario de campo digital, el registro de experiencias, el análisis de la información y el diseño de actividades de gamificación y en la segunda fase llamada de recopilación y análisis de datos conformada por la implementación de gamificación, observación participante, la

incorporación de gamificación estudiantes, la aplicación de encuesta final y el análisis de resultados. Como resultados se evidencian ventajas de gamificar a partir de las perspectivas de los estudiantes inmersos en la investigación, manifestando la diferencia que existe entre la enseñanza desde la gamificación y el tradicionalismo.

Otra de las investigaciones a nivel nacional frente a la gamificación es “Simulacro App: una aplicación móvil que usa el innovador concepto de <gamificación educativa> por Obando Bastidas et al, (2018) que genera participación masiva en estudiantes de Colombia con el objetivo de observar el nivel de competencias que tienen los estudiantes a partir de su formación académica, con esta investigación diferentes regiones del país participación de manera libre, con una metodología basada en evidencia, en la construcción de las preguntas de la prueba participaron 15 profesores licenciados en las diversas áreas de conocimiento, con un banco de 1000 preguntas, donde solo 150 estudiantes disputaron la final, teniendo en cuenta que en total se realizaron tres pruebas y solo 3 de ellos fueron los ganadores, como conclusión de la investigación el ganador fue motivado por el ambiente que propuso la aplicación, decide enfrentarse, retarse en sus competencias y compararse con los demás participantes en un ambiente de construcción del aprendizaje.

Teniendo en cuenta los procesos de aprendizaje, se hallaron investigaciones a nivel nacional, titulado como “el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las tic como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la institución educativa de 24 de mayo de Cereté, Córdoba, Colombia” (Pineda, 2021). Esta investigación se realizó desde un enfoque cualitativo, los diferentes instrumentos aplicados fueron entrevista, observación y talleres, el objetivo primordial es potenciar el proceso de enseñanza a partir de la lúdica y las tic, como un nuevo método pedagógico para los estudiantes de grado tercero con estas herramientas pedagógicas como la lúdica y las tic, se puede evidenciar cómo los estudiantes aprendían por medio de la motivación, la autonomía, la confianza en sí mismo, en donde se apropiaron de las temáticas colectiva e individualmente, por lo cual se comprobó que existe una afinidad con nuevas herramientas pedagógicas las cuales fomentan el interés, la innovación, la creatividad dejando de un lado el sistema tradicional en los estudiantes, de tal manera que el rendimiento académico en los estudiantes por medio de estas técnicas potenciará sus habilidades, competencias y destrezas para una calidad educativa.

Otra de las investigaciones a nivel nacional frente a los procesos de aprendizaje, por sus respectivos autores Ríos Flórez y Cardona Agudelo, (2016), fue titulada como “procesos de aprendizaje en niños de 6 a 10 años de edad con antecedente de nacimiento prematuro” En esta investigación se llevará a cabo los procesos de aprendizaje en niños y niñas prematuros en similitud con un grupo de niños y niñas nacidos en término, se tendrán en cuenta las mismas edades de 6 a 10 años, la muestra fue un modelo no probabilístico y voluntarios, los participantes fueron 160 niños y niñas en total, el cual fue dividido por ochenta niños de un grupo clínico, los cuales nacieron prematuros y el otro ochenta de niños nacidos a término, se aplicó un subtest donde se evalúa los procesos del habla, escritura, lectura, aritmética, para conocer cuáles podrían ser las principales dificultades de los niños y niñas prematuros en relación con los procesos de aprendizajes.

Teniendo en cuenta otro estudio a nivel nacional, titulado como “la gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia” por Vergara Pareja et al, (2021). Esta investigación se realizó desde un enfoque cualitativo de tipo descriptivo, de esta manera buscaba interpretar el impacto que generaría usar nuevas herramientas pedagógicas como la gamificación en un ámbito educativo para motivar a los estudiantes y generar en ellos una habilidad oral en el idioma de inglés; los participantes fueron niños y niñas entre 4 y 6 años pertenecientes a una institución educativa a nivel nacional, como resultados de la investigación, se encontró que la gamificación fue de gran relevancia para fortalecer el rendimiento académico en cuanto a la expresión oral, la fluidez verbal, el vocabulario, de igual manera mostró un interés más activo en los niños y niñas en cuanto a la atención, la competencia, la participación, en sus destrezas y la autonomía a través de la interacción con el uso de nuevas técnicas innovadoras y creativas para implementar en el sistema educativo para un bienestar individual y colectivo en los estudiantes y fortalecer su desarrollo cognitivo.

A nivel nacional se encontró también la investigación denominada “Influencia de un proceso pedagógico basado en la actividad física musicalizada gamificada como promotora de la inteligencia emocional” por Rojas Méndez, (2022) siendo esta una investigación cualitativa con un enfoque de investigación acción participativa (IAP), teniendo en cuenta que su finalidad fue encontrar significado a las experiencias desde la actividad física musicalizada gamificada en las interpretaciones de los niños y su entorno, basándose en la forma en la que los niños expresan sus emociones, la población de esta investigación fue conformada por niños y niñas con edades entre

los 4 y 12 años de la localidad de Suba-Bogotá, siendo pertenecientes al macroproyecto FODEIN, dentro del análisis categorial están las emociones y la actividad física musicalizada en relación con: familia y amigos, sueño, introspección y tipo de personalidad abarcando estos temas por medio de diversas preguntas como resultados de la misma e encontraron beneficios que genera la recreación tales como: la socialización, el trabajo en equipo y la identificación de las emociones percibidas por los niños y niñas y así mismo el control y manejo correcto que le pueden dar a las emociones frente a diversas situaciones, finalmente se muestra la necesidad que hay sobre estos programas que promuevan la inteligencia emocional teniendo en cuenta metodologías como la gamificación a la afinidad de los niños junto con la actividad física en pro de la calidad de vida de los niños y niñas.

Local

La investigación titulada “Educación emocional como proceso para el desarrollo de competencias emocionales en los beneficiarios, padres y docentes del Hogar del Niño de Villavicencio” es realizada por Oliveros Oliveros y Rodríguez, (2019), fue llevada a cabo en la ciudad de Villavicencio y tiene como finalidad “Promover la educación emocional como proceso para el desarrollo de competencias emocionales en los beneficiarios, padres y docentes del Hogar del Niño de Villavicencio, fomentando el comportamiento social, capacidades de autonomía emocional y favorecer la regulación emocional, en niños y niñas en un rango de edad entre los 2 a 5 años, en docentes y padres.

Otra de las investigaciones denominada “La gamificación como estrategia didáctica innovadora para la enseñanza aprendizaje de las matemáticas en la resolución de problemas en estudiantes de grado noveno” en la ciudad de Villavicencio, el autor fue Acosta Morales (2021) en donde se tuvieron en cuenta objetivos que abarcaran la implementación por parte de los investigadores con una estrategia de gamificación integrando el ClassCraft, queriendo con esto mejorar competencias sobre resolución de problemas frente a las matemáticas en el colegio Don Bosco. La metodología de la investigación es cuantitativa de tipo descriptiva, teniendo en cuenta la población siendo 42 estudiantes entre hombres y mujeres de 14 y 15 años de noveno grado, como resultados de la investigación se logró mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la competencia de resolución en la asignatura de matemáticas, lo que permitió cumplir la hipótesis

planteada “la implementación de la gamificación integrada con las TIC mejora el proceso de aprendizaje de la competencia resolución de problemas de la asignatura de matemáticas en estudiantes de grado noveno”.

Un estudio de investigación “Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio Nuestra señora del Carmen en Villavicencio, (Meta)” por Cabrera Montero, (2019) plantea los siguientes objetivos en primera medida, diseñar una estrategia dinámica teniendo en cuenta los procesos de gamificación para aplicarlos en el aprendizaje del idioma de inglés. Esta investigación es de carácter cualitativo de tipo descriptivo teniendo en cuenta la investigación acción participativa con 7 estudiantes que se encuentran en un rango de edad entre 4-6 años, se concluye que se obtienen resultados satisfactorios con la gamificación como estrategia pedagógica para la enseñanza de una segunda lengua en el grado transición, mediante la gestión de superación personal.

Otra de las investigaciones a nivel local, titulada como “Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio-Colombia” por los autores Cortéz & García, (2017). Este artículo expone la importancia que tiene la educación durante los primeros años de vida para los niños y niñas, siendo esta etapa fundamental para su proceso formativo y continuo, durante su formación académica para un desarrollo integral, de tal manera que las estrategias pedagógicas a implementar en los estudiantes debe ser creativa, innovadora, demostrado así por medio de talleres, clases lúdicas, que potencien el interés en los niños y niñas; es por esto que este artículo tiene como objetivo presentar las diferentes herramientas que los docentes implementan en las instituciones educativas para nuevos procesos de aprendizaje en el infante, sin embargo no es explícito las diferentes técnicas pedagógicas que son utilizadas por orientadores educativos, en donde se establece que las estrategias a ejecutar en los estudiantes deben ser enseñanzas significativas y creativas que involucren la vinculación del niño con su ambiente escolar para una calidad educativa como es el caso de la ciudad de Villavicencio en los niños de 0 a 6 años.

Metodología

Esta investigación está planteada desde una perspectiva cualitativa que ofrece herramientas al campo de la psicología educativa, subdisciplina de la psicología; de acuerdo a nuestro ejercicio, esta investigación fue direccionada desde el método fenomenológico, el cual es pertinente para esta investigación, nuestra población participante son esencialmente los niños y cómo vivencian el aprendizaje en un ejercicio de gamificación donde por medio de una observación participante se logra percibir la vinculación al bienestar emocional y la motivación en los procesos de aprendizaje siendo complementada con la experiencia de la práctica del docente en todo su conocimiento sobre los niños y sus criterios de evaluación, tal comprensión se realizó por medio de un grupo focal para comprender su ejercicio educativo formativo. (Aguirre García y Jaramillo Echeverry, 2012).

Método Etnográfico

La metodología propuesta, es el ejercicio etnográfico, el cual consistirá en diseñar una actividad para los niños y niñas, como un ejercicio práctico, así mismo permitirá interpretar y comprender la estructura del contexto, así como la manera de involucramiento de los niños y niñas y la manera en que se potencia el bienestar emocional a partir de la gamificación (Hernández Sampieri et al, 2014).

Técnica observación participante

En esta técnica recurre a una postura en donde el investigador va a estar inmerso en el contexto, teniendo en cuenta el desarrollo del ejercicio y las experiencias de los sujetos, las descripciones de las vivencias e interpretaciones, como el uso de estrategias para la obtención de información y aplicación del ejercicio etnográfico (Díaz, 2011), ya que igualmente se realizará una conversación grupal con los niños participantes, con el fin de obtener de forma directa la voz de los niños y niñas frente a este ejercicio práctico; para ello se utilizaron preguntas orientadoras que respondan al nivel cognitivo y conceptual de los niños, de su interés de cómo se sintieron y si trajo consigo motivación, lo que constituye uno de los instrumentos de esta técnica.

Técnica de grupo focal

Esta posibilitará la aproximación y la comprensión a las experiencias formativas de los docentes frente a la motivación, emociones, desarrollo integral y bienestar emocional de los niños y niñas en sus procesos de aprendizaje, haciendo énfasis en el uso de la Gamificación como herramienta pedagógica y sus logros en este sentido.

De igual manera, conocer los niveles de motivación, de aprendizaje significativo, de vinculación de los estudiantes con los procesos de aprendizaje al momento de emplear este tipo de alternativas pedagógicas, de igual forma, permitirá una comunicación activa entre participantes y entrevistadores (Hamui Sutton et al., 2013).

El grupo focal fue dirigido a tres docentes del colegio Vanguardia sede Cairo Alto, este ejercicio pedagógico tuvo como objetivo por medio del diálogo en donde los docentes expresaron sus vivencias, enseñanzas, conocimientos sobre su formación académica a partir de la licenciatura pedagógica, de tal manera, se pretendió conocer cómo los docentes relacionan el bienestar emocional del niño para la construcción de nuevos procesos de aprendizaje, sus procesos cognoscitivos, motor, emocional, social, según las necesidades de cada niño y niña. En el transcurso del grupo focal fue posible evidenciar por medio de las preguntas y las respuestas que expresaron los docentes la relevancia que tiene el vincular el interés del niño, focalizar la atención, la apropiación de las temáticas, en como al niño por medio de su entorno escolar quiere aprender, indagar, investigar para así crear por medio de estos elementos un bienestar emocional para los niños y niñas de la primera infancia.

Procedimiento

Dentro del ejercicio etnográfico se logró tener una participación activa de diez estudiantes, siendo ocho niñas y dos niños en donde cada uno llegó vestido como niño explorador, se inició leyendo un cuento en donde ellos participaban retroalimentando cada cosa que se nombraba dentro del mismo, luego de esto se procedió a la creación de los grupos en parejas donde cada grupo debía escoger el nombre y se da inicio a la actividad la cual consiste en mostrarle a los niños y niñas las diferentes texturas y que ellos fueran con su compañero a buscar en el entorno y la naturaleza una textura similar a la que ya se les había mostrado, completando las cinco texturas.

Participantes

Los participantes de este proyecto son esencialmente los niños y niñas de transición que hacen parte del Colegio Vanguardia sede Cairo Alto, con los que se hace un ejercicio exploratorio etnográfico, en el cual está incluido un ejercicio de gamificación. La otra técnica a utilizar es un grupo focal conformado por tres docentes que acompañan el proceso del grado transición, con el fin de aportar a las experiencias pedagógicas en relación al bienestar emocional en niños y niñas así mismo sus perspectivas en su rol como docente, los cuales están conformados por: una docente a cargo del grado de transición desempeñando la mayoría de asignaturas escolares, una auxiliar en licenciatura pedagógica y un docente con la licenciatura de educación física.

Criterios de inclusión

Ejercicio con el grupo de aula del grado transición, con edades comprendidas en la primera infancia, pertenecientes al colegio Vanguardia sede Cairo Alto, con una muestra que responde a la población objeto, la cual fue consultada por el colegio, las directivas, la docente a cargo y con las familias acerca de su consentimiento informado, lo que se acordó con la docente fue hacer un ejercicio pedagógico, así mismo, se realizó el asentimiento informado con los padres de familia de los niños.

Tres docentes asignados a los grados de transición en relación permanente con el grupo escolar en el colegio Vanguardia sede Cairo Alto de Villavicencio.

Criterios de exclusión

No se tendrán en cuenta niños y niñas menores de 4 años y mayores de 6 años, así mismo los docentes que no son asignados al grado preescolar y que no se encuentran desempeñando sus labores dentro del colegio Vanguardia sede Cairo Alto.

Procedimiento

Fase 1: Revisión de la metodología propuesta en la investigación para el desarrollo de esta.

Fase 2: Socialización del diseño de instrumentos (preguntas orientadoras grupo focal para docentes y ejercicio etnográfico para niños y niñas de primera infancia).

Fase 3: Socialización con la docente encargada de la población estudiantil e identificación del contexto de primera infancia, en la cual se expresó una breve descripción de la investigación.

Fase 4: Se realizó una interacción con los padres de familia para pedirles el asentimiento sobre la participación de los niños en el ejercicio etnográfico junto con la docente a cargo, se les explicó el paso a paso y el objetivo de la investigación, aclarando todas las dudas e inquietudes.

Fase 5: Aplicación del consentimiento informado y asentimiento, se realizó junto con la fase 4.

Fase 6: Se habló con los tres docentes pidiéndoles la participación de manera abierta en el grupo focal quienes aceptaron participar, luego de esto se le dio el documento del consentimiento informado a cada docente manifestados de manera clara la libertad de participación, en donde se dio un grupo focal con una duración de una hora y media.

Fase 7: Aplicación de los instrumentos e inicio para el desarrollo de la sistematización.

Fase 8: Solicitud de aprobación del comité de ética, del formato RAE para aprobación del documento.

Fase 9: Realización de análisis de los resultados.

Fase 10: Construcción de discusión de resultados, se finaliza con el desarrollo y entrega de resultados a los directivos de la institución (rector y coordinador), a los docentes de la institución educativa que hicieron parte del grupo focal y a los padres de familia del grupo de aula de transición por medio de una reunión virtual y una carta formal exponiendo los resultados por medio de correo electrónico.

Consideraciones Éticas

La ley 1090 de 2006, por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de psicología, se dicta el código deontológico y bioético, el artículo 49 refiere que los profesionales de psicología a cargo de la investigación, tienen como función velar por los temas de estudio, la metodología empleada dentro de la investigación, también del análisis de las conclusiones y los resultados, así como de la correcta divulgación de los mismos

Código de nuremberg

El tribunal internacional de Nuremberg resalta que existen protagonistas que hacen parte de la práctica de experimentos en humanos los cuales muestran resultados beneficiosos para la sociedad, los cuales no pueden ser procurados mediante otro método de estudio, para esto, deben conservarse aspectos básicos para poder satisfacer conceptos morales, éticos y legales tales como: el consentimiento voluntario, donde la persona tiene el derecho y la libertad de escoger su participación en la investigación teniendo todo el conocimiento previo sobre la misma, se debe tener en cuenta que la finalidad de la investigación debe ser para el beneficio de la sociedad, este mismo debe evitar sufrimientos y daños innecesarios tanto físicos como psicológicos, se debe tener en cuenta, las precauciones adecuadas que se le pueden proveer a los participantes, durante el curso de la misma investigación el participante tiene la libertad de darle fin en el momento que desee o para él sea pertinente, si ha llegado al estado físico o mental que no le permite la continuación del experimento y finalmente dado el caso de que durante el ejercicio de los investigadores teniendo en cuenta que deben estar preparados para interrumpir el proceso en cualquier momento si existen razones que puedan generar daño en los participantes como lesiones, incapacidad o muerte para el sujeto que hace parte del experimento. (Código de Nuremberg, 1946).

Se cumplió a cabalidad con los procesos bioéticos y las consideraciones éticas dentro del ejercicio investigativo, por medio de un acercamiento formal a la institución Vanguardia sede Cairo Alto, donde se dialogó con el rector mostrando la propuesta investigativa, teniendo el aval del mismo, luego de esto se llegan a acuerdos con la docente a cargo para realizar el grupo focal donde al inicio de este proceso se les expone nuestro objetivo y en qué consiste el mismo, haciendo claridad que el ejercicio no tendrá ningún riesgo o daño para los participantes.

Seguido a esto se realizó una reunión con los padres de familia y la docente donde se explicó de manera explícita el ejercicio etnográfico, los mismos, aceptaron la participación de sus hijos firmando el asentimiento y el consentimiento para dar inicio al trabajo práctico de la investigación, de igual manera se explica a los niños, docentes y padres que el ejercicio no tendrá afectaciones físicas ni psicológicas, por el contrario, se espera que aporte al proceso formativo de los mismos, así mismo, se hace la claridad que en caso de que los niños y niñas no quieran continuar con el ejercicio, no serán obligados a terminar dicho ejercicio, ni tendrá implicaciones de ningún tipo, finalmente se hace una devolución de los resultados obtenidos a la institución, a los docentes y a los padres a cargo de los niños y niñas que participaron en el ejercicio.

Resultados

Luego de las estrategias aplicadas se encuentran diferentes hallazgos, teniendo en cuenta cada una de las categorías, subcategorías y categorías emergentes obtenidas tanto en el grupo focal como en el ejercicio etnográfico, expuestos de la siguiente manera:

Bienestar emocional

Tabla 1

Bienestar emocional

Categoría	Subcategoría	Verbalización de participantes	Interpretación
Bienestar Emocional	Motivación	P1: “Para mí lo más gratificante es que ellos son niños muy agradecidos y que todo lo aprovechan, ósea todo, una actividad, todo lo que uno les haga a ellos, participan con amor...” P2: “en primaria la iniciativa es enorme entonces el hecho de ver eso, que dé a pesar con las dificultades con la que vengan o no las tengan ellos vienen con la misma actitud, con la misma iniciativa” P1: “...lo enfocamos de acuerdo al interés del niño si, el niño llega con algo de interés para él, entonces ya es un motivo para trabajarlo...” P1: “...les encanta la clase de física a los niños, la ansiedad de los niños el lunes es la clase de educación física...”	El bienestar emocional de los niños está relacionado con la gratificación asociado con la satisfacción del docente en razón a las actitudes y disposiciones que ven en los niños en el aprendizaje en la inmersión que ellos hacen con las estrategias didácticas, que involucran al niño. En medio de las diversas situaciones que viven los niños a diario estos se muestran resilientes, haciendo que en medio de las circunstancias tengan motivación innata e iniciativa en sus procesos de aprendizaje. Al enfocarse en el interés del niño, se pueden obtener mejores resultados en su aprendizaje y desarrollo. Si el niño llega con algo que le interesa, se puede utilizar ese interés como una motivación para trabajar en habilidades o conocimientos relacionados con ese tema de interés. La motricidad, las actividades lúdicas y los diferentes entornos generan alegría, emoción y bienestar en los niños.

Tabla 1 Continuación

Categoría	Subcategoría	Verbalización de participantes	Interpretación
Bienestar Emocional	Motivación. Disposición en los niños por aprender.	P1: "... hacemos una actividad libre que ellos quieren hacer, si quieren jugar con piedritas, con arena, con fichas... y tengo aquí gobierno escolar, tengo la presidenta, vicepresidenta, la secretaria y tengo comités entonces si un niño se cae ¡Profe que se cayó corriendo! ¡Comité de primeros auxilios! entonces ellos saben sientan al niño, sacan el botiquín de primeros auxilios, lo limpian ellos mismos, ¡comité de medio ambiente! ay que la basurita, ya ahorita estamos con el comité social, organizando el cumpleaños de los niños entonces comité social venga a ver que vamos a decirle a los papitos que nos ayuden el fin de los comités es el liderazgo, eso hace a los niños felices"	Permitirles a los niños explorar a partir de los intereses de los niños, en donde tienen libertad de realizar actividades que sean de agrado para los niños y niñas, donde interactúen con sus compañeros y se divierten explorando y aprendiendo en el ámbito educativo. Los docentes tienen en cuenta las diferencias y particularidades del niño, como la personalidad y el temperamento frente al manejo de las emociones siendo un tema relevante para que el niño tenga reconocimiento de sus emociones, aprender estrategias para manejar sus emociones donde encontrará su bienestar emocional.
	Intereses en la infancia	P1: "tengo ese proyecto del emocio metro, aprendan cómo funcionan y cómo controlarlos, ehh, a principio de año llego una chica, una nena y ella lo que hacía cuando le daba mal genio era tirar todo, golpear todo, entonces empezamos a trabajar el proyecto de las emociones, y cómo vamos a trabajar la ira, vamos a respirar, vamos a respirar tres veces, contemos tres veces y luego vamos a pensar cómo vamos a reaccionar, porque cuando reaccionamos con ira causamos daño, ¡Scarlett estas dañando los colores que te compró tu mamá! o si le pegas al amiguito pobrecito el amiguito, le dolió, lo lastimaste, entonces empezamos a trabajar..."	Para los docentes es relevante que la institución educativa pase a ocupar un lugar importante para los niños, en donde ellos puedan dejar todos sus problemas del día a día, teniendo en cuenta que cada niño afronta una realidad diferente con dinámicas y situaciones complejas afuera y en el colegio puedan sentir confianza, seguridad, paz sin que sean castigados o juzgados por sus acciones. En la primera infancia el bienestar emocional depende de esa individualidad puesto que están en una etapa donde el egocentrismo influye en su accionar y en su pensar, en cómo compite con sus demás compañeros por siempre querer ganar.

Tabla 1 Continuación

Categoría	Subcategoría	Verbalización de participantes	Interpretación
Bienestar Emocional	Intereses en la infancia	P1: "...el tema de la emoción es importante trabajar porque uno aquí se entera de muchas cosas de los niños, cosas terribles, cosas durísimas que ellos las cuentan acá, entonces uno que hace nada esto tiene que convertirse en un lugar de alegría para el niño, no puede convertirse en un lugar de que no hizo la tarea entonces carita triste, no, hay que brindar mucho amor, llenarse de paciencia, inclusive uno ¡Ohmmmm!" P2: "...acá trabajar en grupos no sirve, tienen que ser muy independientes para que cada uno tenga su espacio, su privacidad, estar yo estoy mirando el niño mira lo que está haciendo su compañero, pero como yo también lo tengo, yo también lo puedo hacer, entonces no se cohiben de hacer las cosas, en ese momento, hay un bienestar emocional..." P2: "...el bienestar emocional, genera eso estabilidad, que quiere participar, sin necesidad de estar obligado, entonces cuando él no se siente obligado no se siente que alguien lo esté empujando diciendo hágalo, hágalo, hágalo pues la estabilidad emocional se presenta, hay un bienestar de parte de él con la clase, con el juego, con la actividad..." P1: "... La familia es lo que más afecta a cualquier persona, pero en los niños se ve eso, por eso me gusta trabajar ese cuento de la familia, el cuento viajero, ellos,	El bienestar emocional es indispensable en los niños, como su estabilidad emocional que les permite tener confianza en ellos mismos, seguridad, autonomía, desde allí es donde tienen la iniciativa de crear, indagar, investigar, participar de acuerdo al tema que sea de su interés, donde sea un niño que se sienta feliz y le guste aprender en su aula de clase. El rol que juega la familia es de suma importancia, teniendo en cuenta que este es el primer contacto que tienen ellos como fuente principal de interacción y el dinamismo que se presente en esta misma afecta en el bienestar del niño, pues en esta etapa necesitan de un acompañamiento permanente. Según Eric Erikson citado por (Borgnon, 2005) En la primera infancia se puede evidenciar cuando los niños están pasando por una situación compleja en sus vidas teniendo en cuenta que en su mayoría todo lo expresan y lo reflejan de una manera espontánea. Dentro de las actividades que la docente creó para los niños está el aprender la forma en cómo ellos pueden ir expresándose, es decir, hace una apertura en las habilidades de comunicación para que ellos empiecen a perder el miedo al hablar y a adquirir vocabulario Los docentes de la institución educativa, buscan crear actividades, que sean de interés del niño, pero así mismo dejan que el niño desde su propia imaginación e ilusión cree

Tabla 1 Continuación

Categoría	Subcategoría	Verbalización de participantes	Interpretación
Bienestar Emocional	Intereses en la infancia	uno se da cuenta de la conformación de la familia, sí que falta el papá, que falta la mamá, que está viviendo con la abuelita y ellos lo manifiestan” P3: “...hacen es reprimir ciertas emociones y sentimientos y se les ve la nostalgia, la tristeza, ellos son muy ehh, como se dice eso, expresivos, en cuanto a cuándo algo está mal.” P3: “... las actividades y proyectos que tiene la profesora en el manejo de las emociones en la forma en como ellos expresan y cuentan, entonces creería que ese es un rol importante de tener ciertas actividades que los motiven a desarrollar, a tener un buen manejo de sus sentimientos y emociones como lo hacen en muchas actividades.” P1: “he ido trabajando esa parte como te había dicho, por medio de actividades. Buscar actividades que le agraden al niño y que le despierten como, primero, mirar que “por qué está así”, “qué te pasó” “por qué estás bravo”, “¿no te gustó la actividad?”, entonces miramos qué fue lo que le pasó o por qué está así, la emoción, entonces “no pues, no me gustó profe eso está feo”, entonces “vamos a hacer otra “, “entonces qué te gustaría hacer...voy le hago acompañamiento a la actividad que él quiere hacer, y con eso ya se va a sentir feliz. “Ah yo sí pude profe, miré que de esa manera...”	actividades, para que sea consciente de que, si es capaz de realizar cada una de las actividades, genere confianza, seguridad de tal manera que sea un niño feliz y se sienta satisfecho con cada uno de los méritos que puede lograr solo. Aunque la educación en línea puede ser efectiva, es necesario que los padres de los niños brinden un apoyo total para que la experiencia educativa sea exitosa Se evidencia sentimientos de alegría al recibir por parte de los niños una postura de agradecimiento por más mínima que esta sea, generando bienestar emocional tanto en el docente como en los niños y niñas.

Tabla 1 Continuación

Categoría	Subcategoría	Verbalización de participantes	Interpretación
Bienestar Emocional	Intereses en la infancia	P2: "...Yo dicté clase en pandemia a la profe Margarita con estos chicos, pero detrás de eso tiene que estar el apoyo de los papás total..." P2: "... Se van contentos, mucho o poquito, yo siempre he dicho se lo digo a todos, no solo en el ambiente laboral, sino en el deportivo, familiar, personal, mucho o poquito, uno debe ser agradecido, y yo veo en eso, en ellos, veo eso."	

Procesos de aprendizaje

Tabla 2

Procesos de aprendizaje

Categoría	Subcategoría	Verbalización de participantes	Interpretación
Procesos de aprendizaje	Particularidades del aprendizaje	P3: “En mi experiencia, ha sido como aprender de los niños, de que todos aprenden de forma distinta, que son mentes totalmente espectaculares, la forma de pensar de ellos...”	El Se evidencia un aprendizaje recíproco, en donde el docente también experimenta aprendizaje por parte de sus alumnos, así mismo se identifica la relevancia de la particularidad en cada niño y niña, se hace énfasis en que cada uno aprende de manera diferente.
	Metodología	P1:” ...el programa del modelo círculo integral educación para preescolar, donde se trabaja los intereses del niño y nosotros como docentes, somos orientadores...” P1:”...es un modelo libre trabajamos todas las estrategias que podamos no nos limita”.	El modelo presente en la institución logra abarcar los intereses de los niños y niñas, lo que permite una adecuada articulación al rol del docente y un óptimo proceso de aprendizaje de los niños y niñas, siendo ésta importante, en cuanto a que no limita el ejercicio docente, permitiéndoles ensamblar sus

Tabla 2 Continuación

Categoría	Subcategoría	Verbalización de participantes	Interpretación
Procesos de aprendizaje	Estrategias pedagógicas	P1: "...detrás de ese niño van todos los niños y salen más dudas, más inquietudes, entonces uno trabaja más, más en ello, de acuerdo a lo que el niño quiere uno le va dando más..." P1: "... el niño mismo cuenta a sus amiguitos, ellos son muy ansiosos le cuenta el cuento a los amiguitos y bueno aprendimos todo sobre el cuento, color, tamaño, se le saca mucho provecho..." P3: "...están aprendiendo por medio de otros instrumentos, entonces, creería que es esa la mayor motivación para ellos y la mejor manera de aprender".	estrategias pedagógicas. El docente se enfoca en la necesidad y deseo de sus alumnos, su pedagogía está orientada las exigencias y demandas que los niños y niñas le van determinando. Como resultado de la satisfacción por haber aprendido, los niños comparten sus experiencias con los demás, hacen partícipes a los otros de sus alegrías y logros.
	Desarrollo de nuevos procesos de aprendizajes	P2: "...invierte en otras habilidades tanto motrices, psicológicas, destrezas, agilidad, otras cosas que en otra época no se miraba tanto..." P3: "... en algunos casos es no dejar que se frustren, sino es buscar nuevas estrategias, nuevas formas de que vean eso de una forma interesante y que ellos quieran hacerlo y no por obligación o porque uno se lo diga sino porque "ve, me gustó lo que estoy haciendo y lo puedo hacer".	Los niños y niñas, al presenciar instrumentos novedosos, se genera un incremento en la motivación, lo que permite mayor deseo y apertura al aprendizaje, el uso de nuevas herramientas pedagógicas genera un incremento en los procesos de aprendizaje. Se visibiliza con mayor fuerza en esta época, la implementación de nuevas herramientas pedagógicas permite el desarrollo tanto cognitivo como psicológico, así mismo el docente es quien se encarga de implementar nuevas estrategias que le permiten a los niños y niñas tener una perspectiva diferente del aprendizaje y como consecuencia de ello, motivan y fomentan en ellos un gusto por aprender, lo que es fundamental en estos primeros años de vida y será fundamental para su proceso de aprendizaje.
	Fomento de expresión y seguridad emocional	P1: "... aprendan lo que es el liderazgo, liderar. P1: "... Si él no pudo porque no le gustó o sintió que no, entonces hay que buscar la manera de otra	Para el docente es importante hallar una estrategia para que el niño logre adquirir el conocimiento esperado, además de esto dar apertura para

Tabla 2 Continuación

Categoría	Subcategoría	Verbalización de participantes	Interpretación
Procesos de aprendizaje	Habilidades motoras	estrategia que él logre hacerlo y que haga lo que se propone, ayudarlo”. P1:”... ahora va a contar digamos tal niño nos va a contar su historia familiar, entonces estamos todos sentados aprovechamos el espacio y el niño presenta su familia, es muy hermoso porque les facilita a ellos su expresión, quitar el miedo al hablar y aumenta su vocabulario y también sabe que en casa hay una familia, un papá, una mamá o hay familias diferentes con la abuelita o la tía...” P2:”...las bases de la educación física es el esquema corporal, están los cuatro énfasis del movimiento que son fundamentales en estas edades de primaria los patrones básicos del movimiento...”	que el niño cree resolución de problemas para así fomentar autoestima y autoconcepto. Es importante para los docentes la implementación de espacios donde se fomente la expresión oral, la confianza, el vocabulario y la comprensión de las relaciones familiares, así como la sensibilidad y el respeto por la diversidad de estructuras familiares. El desarrollo motriz hace parte del desarrollo de los niños y niñas, los docentes hacen énfasis en la importancia de implementar herramientas pedagógicas que generen aporte a sus habilidades motrices y cognitivas.

Gamificación

Tabla 3

Gamificación

Categoría	Subcategoría	Verbalización de participantes	Interpretación
Gamificación		P1: “...lo enfocamos de acuerdo al interés del niño si, el niño llega con algo de interés para él, entonces ya es un motivo para trabajarlo...” P1: “...Me hace ser una persona	El docente incorpora el interés del niño, lo vincula a su metodología y crea estrategias pedagógicas innovadoras y creativas para la construcción de aprendizaje en la primera infancia.

Tabla 3 Continuación

Categoría	Subcategoría	Verbalización de participantes	Interpretación
Gamificación		creativa... son actividades lúdicas, me invento todos los proyectos pero que sean lúdicos... aprovechando que esos espacios son rurales, entonces aprovechar todos estos espacios que nos ofrece el medio.” P1: “...Cada vez que yo hago una actividad me pregunto ¿será que si vienen?... cuando la respuesta de los papas... hago más cosas para que ellos participen” P1: “...Yo tengo un proyecto muy hermoso que se llama pequeños exploradores de la naturaleza, yo empecé a trabajar hace 3 años con este proyecto. se investigaron las abejas, se disfrazaron, hicimos obras de teatro, hicimos juegos...” P1: “...Es algo tradicional y cansa al niño todos los años lo mismo, en cambio lo bonito es la novedad inclusive para uno, a mí también me cansaría lo mismo... en el tablero le dibujó la vocal y si vamos a ver la vocal entonces bueno, vamos a ver la vocal con bolitas de papel y muñecos con la vocal que inicie más dinámico y el niño lo aprende más” P1:”... les tengo un proyecto de lectura, entonces el niño leyó un cuento que la profesora le dejó a una familia, entonces bueno nos vamos a sentar en el rincón de los cuentos entonces el niño se emocionómetro...teniendo	La docente se siente estimulada por el ambiente rural en el que trabaja y que aprovecha las oportunidades que este entorno ofrece para crear proyectos y actividades que sean interesantes y motivadoras para los niños y niñas. Los docentes tienen interés por saber si el hecho de planear una actividad, si cumple con las expectativas de los niños, además que el involucramiento de los padres para que sean partícipes en el proceso de enseñanza de sus hijos. Para los docentes es importante el crear programas, que sean de gran beneficio para el proceso de aprendizaje en los niños, por medio de actividades lúdicas e interesante en la primera infancia Al permitirle al niño la iniciativa de explorar e indagar desde sus inquietudes el docente implementa sus estrategias para trabajar y el conjunto de estas estrategias son las que le permiten al niño llevar un proceso de aprendizaje con una metodología innovadora y creativa. El modelo pedagógico utilizado en la institución educativa y la metodología empleada por el docente brinda herramientas en donde los niños quieran crear, investigar, participar en el aula de clase por medio de cada una de las actividades lúdicas, dinámicas creadas por sus profesores, dejando atrás el modelo tradicional y poniendo en práctica el interés del niño e innovación para sus

Tabla 3 Continuación

Categoría	Subcategoría	Verbalización de participantes	Interpretación
Gamificación		en cuenta la familia se habla de un cuaderno viajero, donde va de casa en casa y los niños ponen la historia de su familia, fotos, ¿quién es su familia? entonces ahora va a contar digamos tal niño nos va a contar su historia familiar, entonces estamos todos sentados aprovechamos el espacio y el niño presenta su familia...tengo aquí gobierno escolar, tengo la presidenta, vicepresidenta, la secretaria y tengo comités entonces si un niño se cae ¡Profe que se cayó corriendo! ¡Comité de primeros auxilios! entonces ellos saben sientan al niño, sacan el botiquín de primeros auxilios, lo limpian ellos mismos, ¡comité de medio ambiente! ay que la basurita, ya ahorita estamos con el comité social, organizando el cumpleaños de los niños entonces comité social venga a ver que vamos a decirle a los papitos que nos ayuden el fin de los comités es el liderazgo” P2: “...Que hay que trabajar diferente, claro, hay que implementar diferentes estrategias, claro, hay que hacer diferentes metodologías, por supuesto, pero, en su mayoría de que todos traten de poner al menos un mínimo de atención yo creo que estamos teniendo éxito por la actividad.” P1: “todas esas herramientas y fueron útiles y fueron muy servibles para esa pandemia, excelente, y nos quedamos con	procesos de aprendizaje El hecho de crear espacios los cuales están ambientados para dichas actividades genera un mayor involucramiento para los niños que les permite explorar diversas áreas y además de ello empezar a crear destrezas en ciertas habilidades, todas estas actividades y lúdicas tienen una temática que le permiten al niño aprender, es decir que tienen una finalidad, cuando crean actividades como la de los comités los niños crean cierto involucramiento, cada uno con un rol y una responsabilidad, autonomía, confianza a la cual debe responder en dado caso que se necesite. Los docentes reconocen que para que las actividades se reciban satisfactoriamente por parte de los niños deben ser trabajadas por medio de la implementación de las diferentes estrategias innovadoras, creativas para el uso de enseñanza de nuevos aprendizajes. La pandemia permitió que los docentes y padres adquirieran nuevas estrategias y herramientas a la hora de fortalecer los procesos formativos de los niños dándole gran apertura a la gamificación y el uso de herramientas tecnológicas innovadoras. Aunque los docentes no son conocedores del término gamificación, porque no es un término que maneje el magisterio de educación ellos mismos al

Tabla 3 Continuación

Categoría	Subcategoría	Verbalización de participantes	Interpretación
Gamificación		ellas porque yo tengo trabajo y juegos muy lindos que aprendimos a hacerlos y los proyectos los utilizamos acá, entonces la pandemia nos obligó a tanto papás como docentes a aprender a manejar esta herramienta y a quedarnos con ella.” P1: “...pues yo me puse a averiguar qué era la gamificación, y yo “ah no, yo ya estoy gamificando”, es el juego e inclusive dice que el juego también utilizar los medios tecnológicos... interacción con el medio, la literatura, el juego y el arte, y todo se aplica en los proyectos que realizamos aquí en el modelo...”	averiguar se dieron cuenta que lo implementan la mayoría del tiempo poniendo en práctica de por medio las herramientas tecnológicas, la interacción con el medio, el modelo dinamismo, la innovación y creatividad con en el que se encuentran para así generar en los niños curiosidad y el querer investigar, aplicándolos en el modelo que maneja la institución.

Categorías emergentes

Tabla 4

Categorías emergentes

Categoría	Subcategoría	Verbalización de participantes	Interpretación
Categorías emergentes	Motivación y vocación del docente	P1: “para mi trabajar con niño preescolar me da vida ... me hace ser una persona más alegre, me hace ser una...y me encanta trabajar con los papás y vincularlos a ellos y que la experiencia de los niños sea vivencial” P2: “gracias a Dios, eh yo he tenido la oportunidad a través de este trabajo en cofrem, practicar	La vocación de la docente y el hecho de compartir a diario con los niños y niñas de primera infancia es algo que le genera bienestar, alegría, puesto que no solo mantiene el vínculo con sus estudiantes, sino que en el proceso incluye a los padres, haciendo que la experiencia de los niños sea única. Esta motivación en el docente se ve

Tabla 4 Continuación

Categoría	Subcategoría	Verbalización de participantes	Interpretación
Categorías emergentes	Motivación y vocación del docente	lo que realmente a mí me gusta, que es la docencia, yo tengo antecedentes pues porque mi mama fue docente durante pues, con todo el respeto de la profe durante 30 años, ya docente de magisterio si, entonces digamos que mi reflejo y el amor a la docencia lo tengo en ella sí.” P2: “...entonces digamos es una obligación, es un deber como maestro y como docente entregarlo todo... yo tengo mis materiales a la mano, porque yo sé que tengo que venir preparado para estas edades” P1: “... a mí me da alegría es eso que ellos llegan y ¡La profee!! Todos los días nos vemos como si no lo vieran a uno, entonces el saludo...” P3: “lo gratificante es observar la forma en la que ellos aprenden, disfrutan cada actividad” P2: “... yo preparo los ejercicios que son pertinentes de acuerdo al tema que me dan los profesores, así mismo preparo yo mis actividades... para mi es un privilegio que el niño entre a la clase de educación física entonces yo tengo que hacer que ese niño o esa persona valore lo que estamos haciendo”	influenciada por su madre, por lo que veía en ella, el reflejo de las acciones y ese amor con el que veía que ella entregaba a su docencia, a su profesión, él desde su misma profesión decidió escoger la línea que está enfocada a la pedagogía. Para el docente es relevante el estar dispuesto, activo, preparado para enseñar a sus alumnos, de igual manera traer las herramientas necesarias para brindarle a sus estudiantes un buen proceso de aprendizaje. Para el docente es gratificante, la alegría con la que los reciben los estudiantes, de tal manera que siempre buscan la forma de satisfacer a los niños y niñas desde la línea pedagógica El docente se encarga de hacer que el niño aproveche al máximo el espacio en el que se encuentra, esa vocación lo lleva a que como docente siempre haya una preparación de lo que se quiere transmitir en cuanto al aprendizaje.
	Transformación del modelo pedagógico	P2: “...yo creo que ya se debe correr porque no permite innovar lo que decía la profe margarita innovar tener la	Los docentes deciden dejar a un lado el modelo tradicional y experimentan nuevos modelos de aprendizaje que les permite una

Tabla 4 Continuación

Categoría	Subcategoría	Verbalización de participantes	Interpretación
Categorías emergentes	Transformación del modelo pedagógico	creatividad con eso hacemos que el niño con otros modelos que sean más contemporáneos.”	mejor metodología para la implementación de procesos pedagógicos.
		P3: “Creo que el tradicional es más sedentario como más aburrido...”	Se evidencia un contraste con el modelo tradicional y la innovación de nuevos modelos que se articulan a los procesos de aprendizaje y necesidades de los niños y niñas, permitiéndoles un óptimo desarrollo de sus habilidades, de igual manera contribuyen a su formación integral.
		P2: “...entonces ese ejemplo que nos mostraron nos demuestra que el modelo tradicional encasilla al profesor y al estudiante...”	
		P1: “Pues, que es algo monótono, es algo tradicional y cansa al niño todos los años lo mismo...”	La implementación de nuevos modelos pedagógicos no solo aporta al desarrollo cognitivo, además de esto, la construcción de su personalidad, su autoimagen, su autoestima, así mismo aporta a la vinculación con su núcleo familiar y la importancia que estos tienen en su vida.
		P1: “...hice una actividad ahorita en amor y amistad y le pedí a los papitos por medio de WhatsApp que les escriban una carta a sus niños, sin que ellos se dieran cuenta y un dulcecito...”	El docente se actualiza, se instruye y aprende de acuerdo a la necesidad del momento, suple de la mejor manera las necesidades de los niños y niñas.
		P1: “...y me tocó aprender cómo se hacía una clase por zoom, cómo se hacía el link, yo nunca he usado eso, tocó aprender todo y mandarle una guía al papá por WhatsApp, cómo era que se debía tener. Empezamos y bueno, entonces dictamos la clase logramos, y ahora cómo hago para el sonido, cómo transmito todas las filminas que yo quiero hacer los juegos, aprendimos a hacer juegos en PowerPoint y proyectársela a los niños...”	La transformación del modelo pedagógico no solo consiste en la adquisición de nuevas herramientas tecnológicas sino en cómo cada espacio, cada elemento puede ser de provecho para generar y transmitir aprendizaje.
		P1: “...ejercicios que yo sé que me van a servir para estas	La vocación de la docente y el hecho de compartir a diario con los niños y niñas de primera infancia es algo que le genera bienestar, alegría, puesto que no solo mantiene el vínculo con sus

Tabla 4 Continuación

Categoría	Subcategoría	Verbalización de participantes	Interpretación
Categorías emergentes	Motivación y vocación del docente	edades, y sobre todo que a esas edades hay que estar innovando totalmente, es el manejar, “si tenemos una tapita, hagamos la clase con tapitas”, esa clase de cosas, entonces, la implementación tecnológica tanto para los niños no, más bien uno como docente.” P1: “para mi trabajar con niño preescolar me da vida ... me hace ser una persona más alegre, me hace ser una...y me encanta trabajar con los papás y vincularlos a ellos y que la experiencia de los niños sea vivencial” P2: “gracias a Dios, eh yo he tenido la oportunidad a través de este trabajo en cofrem, practicar lo que realmente a mí me gusta, que es la docencia, yo tengo antecedentes pues porque mi mama fue docente durante pues, con todo el respeto de la profe durante 30 años, ya docente de magisterio si, entonces digamos que mi reflejo y el amor a la docencia lo tengo en ella sí.” P2: “...entonces digamos es una obligación, es un deber como maestro y como docente entregarlo todo... yo tengo mis materiales a la mano, porque yo sé que tengo que venir preparado para estas edades” : “... a mí me da alegría es eso que ellos llegan y ¡La	estudiantes, sino que en el proceso incluye a los padres, haciendo que la experiencia de los niños sea única. Esta motivación en el docente se ve influenciada por su madre, por lo que veía en ella, el reflejo de las acciones y ese amor con el que veía que ella entregaba a su docencia, a su profesión, él desde su misma profesión decidió escoger la línea que está enfocada a la pedagogía. Para el docente es relevante el estar dispuesto, activo, preparado para enseñar a sus alumnos, de igual manera traer las herramientas necesarias para brindarle a sus estudiantes un buen proceso de aprendizaje. Para el docente es gratificante, la alegría con la que los reciben los estudiantes, de tal manera que siempre buscan la forma de satisfacer a los niños y niñas desde la línea pedagógica El docente se encarga de hacer que el niño aproveche al máximo el espacio en el que se encuentra, esa vocación lo lleva a que como docente siempre haya una preparación de lo que se quiere transmitir en cuanto al aprendizaje.

Tabla 4 Continuación

Categoría	Subcategoría	Verbalización de participantes	Interpretación
		proferee!! Todos los días nos vemos como si no lo vieran a uno, entonces el saludo...” P3: “lo gratificante es observar la forma en la que ellos aprenden, disfrutan cada actividad” P2: “... yo preparo los ejercicios que son pertinentes de acuerdo al tema que me dan los profesores, así mismo preparo yo mis actividades... para mi es un privilegio que el niño entre a la clase de educación física entonces yo tengo que hacer que ese niño o esa persona valore lo que estamos haciendo”	
	Transformación del modelo pedagógico	P2: “...yo creo que ya se debe correr porque no permite innovar lo que decía la profe margarita innovar tener la creatividad con eso hacemos que el niño con otros modelos que sean más contemporáneos.” P3: “Creo que el tradicional es más sedentario como más aburrido...” P2: “...entonces ese ejemplo que nos mostraron nos demuestra que el modelo tradicional encasilla al profesor y al estudiante...” P1: “Pues, que es algo monótono, es algo tradicional y cansa al niño todos los años lo mismo...” P1: “...hice una actividad ahorita en amor y amistad y le pedí a los papitos por medio de WhatsApp que les escriban	Los docentes deciden dejar a un lado el modelo tradicional y experimentan nuevos modelos de aprendizaje que les permite una mejor metodología para la implementación de procesos pedagógicos. Se evidencia un contraste con el modelo tradicional y la innovación de nuevos modelos que se articulan a los procesos de aprendizaje y necesidades de los niños y niñas, permitiéndoles un óptimo desarrollo de sus habilidades, de igual manera contribuyen a su formación integral. La implementación de nuevos modelos pedagógicos no solo aporta al desarrollo cognitivo, además de esto, la construcción de su personalidad, su autoimagen, su autoestima, así mismo aporta a la vinculación con su núcleo familiar y la importancia que estos tienen en

Tabla 4 Continuación

Categoría	Subcategoría	Verbalización de participantes	Interpretación
		una carta a sus niños, sin que ellos se dieran cuenta y un dulcecito...” P1: “...y me tocó aprender cómo se hacía una clase por zoom, cómo se hacía el link, yo nunca he usado eso, tocó aprender todo y mandarle una guía al papá por WhatsApp, cómo era que se debía tener. Empezamos y bueno, entonces dictamos la clase logramos, y ahora cómo hago para el sonido, cómo transmito todas las filminas que yo quiero hacer los juegos, aprendimos a hacer juegos en PowerPoint y proyectársela a los niños...” P1: “...ejercicios que yo sé que me van a servir para estas edades, y sobre todo que a esas edades hay que estar innovando totalmente, es el manejar, “si tenemos una tapita, hagamos la clase con tapitas”, esa clase de cosas, entonces, la implementación tecnológica tanto para los niños no, más bien uno como docente.”	su vida. El docente se actualiza, se instruye y aprende de acuerdo a la necesidad del momento, suple de la mejor manera las necesidades de los niños y niñas. La transformación del modelo pedagógico no solo consiste en la adquisición de nuevas herramientas tecnológicas sino en cómo cada espacio, cada elemento puede ser de provecho para generar y transmitir aprendizaje.

Frente al ejercicio etnográfico se obtuvieron los siguientes hallazgos

Se logró evidenciar en un primer momento cuando llegamos al salón de clase que se observó un interés en los niños a la hora de iniciar la actividad puesto que al llegar al salón para dar inicio a la actividad todos los niños estaban esperando que llegara el momento de los niños y niñas estaban vestidos como exploradores, donde estaban dispuestos y ansiosos por conocer de

qué se trataba el ejercicio, donde llevaban lupas, binoculares, nos saludaron con una sonrisa en su rostro y un abrazo. Cuando se empezó a realizar el ejercicio pedagógico a cada participante se le entregó una caricatura de explorador la cual iba a hacer colocada en su cuello, donde llevaba su nombre y tenía un espacio en el que cada, que el estudiante obtuviera un logro por la misión, se le iba a pegar un sticker en la caricatura, habían unas caricaturas que eran un muñeco de hombre, por lo cual varias niñas no se las querían colocar en su cuello porque era de hombre, manifestando verbalmente que ese muñeco era de niño explorador y no de niña mostrando una actitud de inconformidad, a partir de esto se puede observar en cómo se ven representados los roles y las creencias de que no se debe utilizar nada que no sea de niña, en una primera instancia ese acontecimiento ocasionó malestar en las niñas que fueron involucradas, generando un reclamo frente a su identidad, mostrando sentimientos que les permitieron resaltar su identidad, de igual manera se refleja las tradiciones familiares y la influencia que estas tienen en los roles de género y la forma en la que estas influyen a los niños y niñas a la hora de enfrentarse en las diferentes situaciones del diario vivir.

Los participantes logran interactuar y relacionarse, así mismo, se evidencia un vínculo amigable entre los compañeros, pueden expresar de manera espontánea sus acciones y sus emociones, de igual manera en cada grupo se reflejaba la interacción social que tenían con su compañero al momento de buscar las texturas que se les había pedido, no obstante se observaba que a veces era difícil para ellos comunicarse porque cada integrante del grupo quería obtener su propio objetivo, por lo cual era difícil mantener buena comunicación y atención para buscar las diferentes texturas, algunos grupos asimilaron las texturas de acuerdo a sus conocimientos, lo vinculaban a lo que estaban aprendiendo en ese momento como la textura suave, asimilándolo con su cuerpo, su cara, la arena, como en la textura lisa haciendo referencia al pelo de cada participante o el pelaje de los perros, gatos o las diferentes hojas que habían en el sector, las texturas duras como las piedras, y la textura áspera que a muchos participantes no les gusto como se sentía esta textura donde hacían referencia que era rara y carrasposa, se evidencia sensaciones de agrado y desagrado, pero la asimilaron con la raíz de las plantas, por otro lado los niños y niñas se encontraban felices porque habían investigado animales, habían explorado en la naturaleza con sus compañeros, porque les gusta ser exploradores, investigar y observar.

Con este ejercicio pedagógico se logró evidenciar la manera en que los niños y niñas de primera infancia aprenden con un ejercicio de gamificación basándose en una nueva herramienta

para su proceso de aprendizaje, herramienta que no habían trabajado antes durante su formación académica, en donde se quería resaltar que el uso de nuevas herramientas pedagógicas para los niños y niñas, si esta trae consigo factores como la motivación, el compromiso consigo mismo, el mejorar su capacidad de atención y concentración, el deseo por aprender, el socializar con sus compañeros, el participar e investigar a partir del interés de cada uno de ellos generando autonomía y seguridad en sí mismo, creando y explorando nuevas experiencias de una forma creativa, de tal manera que esto generó un ambiente acogedor y seguro en su ambiente escolar, un niño que sea feliz, que sienta la necesidad de ir al colegio a aprender donde le permitirá potenciar en sus capacidades, habilidades, como sus destrezas para su desarrollo integral siendo un proceso continuo que comienza desde la infancia y continúa durante su ciclo evolutivo, es por ello que los docentes que se encuentran a cargo de la formación de los niños y niñas en primera infancia promuevan un ambiente enriquecedor y seguro desde sus conocimientos y bases para generar en los estudiantes un proceso de enseñanza y aprendizaje de manera significativa, donde a partir de los cambios que ha traído consigo la educación, se enseñe de una manera innovadora y creativa a partir de las necesidades de los niños y niñas.

Discusión de resultados

En este apartado se tiene en cuenta los resultados obtenidos en la matriz de análisis y se presenta una discusión con los datos contruidos a partir de las estrategias de recolección de datos y los postulados teóricos. Se hizo énfasis en las categorías planteadas, así mismo, las categorías emergentes de las mismas, permitiendo la comprensión del bienestar emocional y su relación con la gamificación.

Bienestar emocional

El bienestar emocional en los niños y niñas de primera infancia es un factor relevante en los primeros años de vida, siendo esta etapa en donde se fundamentan redes neuronales, el desarrollo motor y cognitivo, así mismo, se establecen las primeras interacciones de los infantes con el mundo exterior, esta interacción les permite generar un concepto de sí mismo y de los otros, además, genera en ellos la capacidad de enfrentarse a los diferentes eventos a los que pueden verse expuestos en un contexto académico y social, experimentando en los mismos sentimientos de agrado y satisfacción, tal como lo menciona la participante P1:

“... hacemos una actividad libre que ellos quieren hacer, si quieren jugar con piedritas, con arena, con fichas... y tengo aquí gobierno escolar, tengo la presidenta, vicepresidenta, la secretaria y tengo comités entonces si un niño se cae ¡Profe que se cayó corriendo! ¡Comité de primeros auxilios! entonces ellos saben, sientan al niño, sacan el botiquín de primeros auxilios, lo limpian ellos mismos, ¡comité de medio ambiente! Ay que la basurita, ya ahorita estamos con el comité social, organizando el cumpleaños de los niños entonces comité social, venga a ver que vamos a decirle a los papitos que nos ayuden, el fin de los comités es el liderazgo, eso hace a los niños felices”.

Teniendo presente la importancia de la interacción de los niños y niñas en el contexto educativo y la influencia que este tiene en el bienestar emocional y de acuerdo con Denegri et al., (2015) este bienestar emerge de la relación que tiene cada persona con el contexto en el cual se rodea, de esta manera surge la satisfacción para los niños y las niñas, teniendo en cuenta no solo esos eventos que resultan ser significativos en el presente, sino que también llegarán a verse reflejados en el futuro, haciendo parte de la construcción integral de cada persona; del mismo modo

cumplen un papel fundamental todas aquellas relaciones que construyen en el diario vivir y que definirán el desarrollo emocional y cognitivo.

Se resalta además, la importancia de los vínculos con sus pares en esta etapa del ciclo vital, estos vínculos influyen en su bienestar emocional y su autoconcepto, en el ejercicio práctico se ven afectados, teniendo en cuenta los vínculos afectivos que han construido en el diario vivir con sus compañeros y amigos, sintiéndose aceptados en sus puntos de vista y decisiones, utilizando de por medio herramientas de comunicación, la ilusión, la capacidad de negociación con el fin de establecer vínculos que le generen satisfacción y bienestar al momento de desenvolverse en el medio.

Según Santi León, (2019), existen dos escenarios que ocupan un rol importante en la construcción de los primeros años de vida de los niños y niñas de primera infancia, como lo es el núcleo familiar y la escuela, siendo estos potenciadores para el desarrollo integral y del bienestar emocional, a mayor interacción con el primer contexto, mayor desarrollo cerebral, la familia incide en su desarrollo, permitiéndoles desenvolverse y sentirse seguros y acogidos en próximos contextos sociales a los que se deberá enfrentar con autonomía, estos primeros años de vida, tienen gran importancia para el trayecto de su vida, esto es reflejado por la participante P1:

“La familia es lo que más afecta a cualquier persona, pero en los niños se ve eso, por eso me gusta trabajar ese cuento de la familia, el cuento viajero, ellos, uno se da cuenta de la conformación de la familia, sí que falta el papá, que falta la mamá, que está viviendo con la abuelita y ellos lo manifiestan”.

El contexto educativo es un ambiente que potencia el bienestar emocional, este es un contexto en donde los niños y niñas expresan libremente sus conformidades, sus sentimientos, sus deseos, su motivación por aprender, pero, así mismo pueden hacer explícito su inconformidad e incomodidad, en este proceso es importante el acompañamiento de los docentes y la lúdica que estos generen, con el fin de fortalecer los procesos de aprendizaje, tal como lo expresan los participantes:

P3: “... las actividades y proyectos que tiene la profesora en el manejo de las emociones en la forma en como ellos expresan y cuentan, entonces creería que ese es un rol importante de tener ciertas actividades que los motiven a desarrollar, a tener un buen manejo de sus sentimientos y emociones como lo hacen en muchas actividades.”

P2: “...el bienestar emocional, genera eso estabilidad, que quiere participar, sin necesidad de estar obligado, entonces cuando él no se siente obligado no se siente que alguien lo esté empujando diciendo hágalo, hágalo, hágalo pues la estabilidad emocional se presenta, hay un bienestar de parte de él con la clase, con el juego, con la actividad...”

P1: “tengo ese proyecto del emocionómetro, aprendan cómo funcionan y cómo controlarlos, ehh, a principio de año llego una chica, una nena y ella lo que hacía cuando le daba mal genio era tirar todo, golpear todo, entonces empezamos a trabajar el proyecto de las emociones, y cómo vamos a trabajar la ira, vamos a respirar, vamos a respirar tres veces, contemos tres veces y luego vamos a pensar cómo vamos a reaccionar, porque cuando reaccionamos con ira causamos daño, ¡Scarlett estas dañando los colores que te compró tu mamá! o si le pegas al amiguito pobrecito el amiguito, le dolió, lo lastimaste, entonces empezamos a trabajar...”

Los docentes con su experticia permiten que los niños generen un aprendizaje no solo cognitivo, sino emocional, generando en ellos herramientas que les permita validar y regular sus emociones, esto se puede ver plasmado en los resultados como los docentes lo manifestaban, en donde las actividades y los diversos proyectos que se manejan dentro del aula, involucrando técnicas y estrategias que les facilite el control emocional, el respeto por sus compañeros y cosas personales, generando en ellos un bienestar al poder identificar y controlar sus emociones en situaciones particulares, tal como lo afirma Cuadra & Florenzano, (2003) el bienestar está acompañado de respuestas emocionales, vínculos afectivos, la expresión de sentimientos de agrado y desagrado, autoestima, aprobación de sus ideas y comportamientos. Los fenómenos mencionados anteriormente permiten que los niños generen un aprendizaje significativo potencializando así, su bienestar emocional.

Procesos de aprendizaje

Cada niño percibe su realidad de múltiples maneras, así mismo construye su aprendizaje en su interacción con el medio que lo rodea, para ello es importante reconocer las capacidades intelectuales, motoras y emocionales que le ayudarán a potenciar sus procesos de aprendizaje (Ortiz Granja, 2015), la relación del docente con el estudiante juega un papel de construcción mutua, no solo el docente se convierte en un potencializador de sus habilidades académicas, sino

que además de esto el docente se nutre de las experiencias compartidas con sus alumnos, la participante P3, afirma esta postura:

P3: “En mi experiencia, ha sido como aprender de los niños, de que todos aprenden de forma distinta, que son mentes totalmente espectaculares, la forma de pensar de ellos...”

En la construcción del aprendizaje es importante tener presente las necesidades del niño, las capacidades que tiene para desarrollar dichas actividades y en caso de que no pueda desarrollar dicho ejercicio, es importante que el docente esté atento a sus necesidades y pueda propiciar una asistencia para que este pueda adquirir dicha finalidad y por el contrario no abandone su objetivo, de acuerdo con lo anterior la participante P3, afirma que:

P3: “... en algunos casos es no dejar que se frustren, sino es buscar nuevas estrategias, nuevas formas de que vean eso de una forma interesante y que ellos quieran hacerlo y no por obligación o porque uno se lo diga sino porque “ve, me gustó lo que estoy haciendo y lo puedo hacer”.

La implementación de nuevas herramientas que incorporen juego y lúdica, como la gamificación, permite que los niños y niñas generen un interés mayor por involucrarse en ellas, su característica innovadora genera en ellos interés, apertura y deseo por aprender, tal como lo afirman los participantes:

P1: “...lo enfocamos de acuerdo al interés del niño si, el niño llega con algo de interés para él, entonces ya es un motivo para trabajarlo...”

P3: “...están aprendiendo por medio de otros instrumentos, entonces, creería que es esa la mayor motivación para ellos y la mejor manera de aprender”.

P1: “... el niño mismo cuenta a sus amiguitos, ellos son muy ansiosos le cuenta el cuento a los amiguitos y bueno aprendimos todo sobre el cuento, color, tamaño, se le saca mucho provecho...”

La motivación y el interés de los niños y niñas se estimula y fortalece, al presentarles nuevas herramientas de aprendizaje, así mismo, causa en los niños sentimientos de agrado y satisfacción en la realización de las mismas, expresando y compartiendo a sus compañeros sentimiento de alegría por sus logros, en el ejercicio etnográfico se evidenció atención, interés por aprender y autonomía, generando en los niños y niñas un aprendizaje significativo. De acuerdo con Chacon, (2019) los niños están más atentos a actividades que le generan interés, facilitando mayor

comprensión en las temáticas que les parece agradable, permitiendo mayor seguimiento a las instrucciones y capacidad de desenvolverse en su entorno.

Gamificación

La gamificación cuenta con características pedagógicas que favorecen el aprendizaje en los niños y niñas, como lo son: la creatividad, la expresión, la innovación, la motivación como característica central, la interacción con sus pares y el medio ambiente, esta técnica de aprendizaje convierte el ambiente escolar en un ambiente ameno y agradable para los niños, permitiéndoles desenvolverse en su entorno, haciendo uso de sus capacidades y talentos, fortaleciendo así, su desarrollo cognoscitivo, emocional, motriz y social. En este ejercicio juega un papel importante los docentes, puesto que son ellos quienes son los encargados de emplear la gamificación en su ejercicio docente, como lo expresan los participantes:

P1: “...Me hace ser una persona creativa... son actividades lúdicas, me invento todos los proyectos pero que sean lúdicos... aprovechando que esos espacios son rurales, entonces aprovechar todos estos espacios que nos ofrece el medio.”

P2: “...Que hay que trabajar diferente, claro, hay que implementar diferentes estrategias, claro, hay que hacer diferentes metodologías, por supuesto, pero, en su mayoría de que todos traten de poner al menos un mínimo de atención yo creo que estamos teniendo éxito por la actividad.”

De acuerdo con Ortiz Colon et al, (2018) la gamificación alimenta el interés en los estudiantes, puesto que sus características permiten que el aprendizaje no se dé, de manera aburrida, monótono o sin interés, al contrario, la gamificación permite que los niños y niñas descubran sus capacidades, para que logren desenvolverse de una manera más fluida y segura, es por ello, que el aprendizaje toma una connotación significativa e incrementa la motivación por el aprendizaje.

P1: “...Yo tengo un proyecto muy hermoso que se llama pequeños exploradores de la naturaleza, yo empecé a trabajar hace 3 años con este proyecto. se investigaron las abejas, se disfrazaron, hicimos obras de teatro, hicimos juegos...”

P1: "... les tengo un proyecto de lectura, entonces el niño leyó un cuento que la profesora le dejó a una familia, entonces bueno nos vamos a sentar en el rincón de los cuentos entonces el niño se sienta y es una actividad muy hermosa..."

La incorporación de los niños y niñas en la gamificación permite que los mismos desarrollen un papel activo, generando mayor bienestar emocional y el fortalecimiento en los procesos de aprendizaje, como lo es la exploración, la atención y la asociación, este último, particularmente, se vio reflejado en el ejercicio etnográfico, cuando los niños asocian las texturas a su propio cuerpo y a elementos propios de su contexto. El contexto académico toma gran relevancia en los procesos de aprendizaje de niños y niñas, además de esto, se convierte en un espacio en donde pueden experimentar felicidad y satisfacción, en donde pueden descubrir sus capacidades de acuerdo con Teixes Argilés, (2015) "En el contexto educativo, la gamificación está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo".

Conclusiones

De acuerdo con el primer objetivo específico el bienestar emocional de los niños y niñas en la primera infancia, está familiarizado con los procesos de aprendizaje, puesto que los elementos que inciden en el bienestar emocional incluyen la capacidad de sentirse seguros y protegidos, experimentar, establecer relaciones sociales, la capacidad de regular sus emociones y experimentar una sensación de competencia y logro. Al fortalecer estos elementos los niños y las niñas pueden tener las herramientas para aprender y adaptarse a nuevas y desafiantes situaciones, resaltando que los educadores comprendan la relación entre el bienestar emocional y los procesos de aprendizaje para así mismo, fomentar de manera adecuada el aprendizaje a su edad y necesidades individuales.

Siguiendo con el segundo objetivo específico, se puede concluir que la motivación de los niños y niñas de primera infancia y el uso de la gamificación, logra un incremento en el interés por aprender, curiosidad frente a nuevas temáticas de aprendizaje, generando un impacto positivo en su sensación de logro, la gamificación permite el incremento en la motivación, la cual tiene un trasfondo en la imaginación, identificando también una relación entre los nuevos instrumentos de aprendizaje tanto de tecnología como de innovación, lo que les permite mayor deseo y apertura al aprendizaje.

En relación con el tercer objetivo, el uso de nuevas herramientas pedagógicas, el uso del entorno y la creatividad como la gamificación como retroalimentación inmediata y constante donde genera un incremento en los procesos de aprendizaje, estos procesos están acompañados de satisfacción por haber aprendido, generando mayor exploración y motivación al momento de aprender, teniendo en cuenta en primera medida las necesidades del niño; siendo esto evidenciado en el modelo pedagógico del cual hace parte la institución Vanguardia sede Cairo Alto se adapta y suple las exigencias y demandas de los niños y las niñas, en donde el docente presenta un rol activo creando un ambiente atractivo y estimulante con sus estudiantes en donde hace un acompañamiento.

Teniendo en cuenta el objetivo general de nuestra investigación, concluimos que el uso de la gamificación dentro de las estrategias pedagógicas es una forma efectiva de potenciar el bienestar emocional en niños y niñas de la primera infancia durante los procesos de aprendizaje, puesto que la gamificación proporciona un ambiente lúdico y seguro para el aprendizaje, aumentando así la motivación y el compromiso en los niños y niñas ayudándoles a alcanzar nuevos

logros, además, se logra mejorar la autoestima, la confianza y el autoconcepto de los niños y niñas.

Dentro del ejercicio etnográfico se logra evidenciar que el bienestar emocional de los niños y niñas se ve reflejado también en los vínculos que construyen durante el tiempo que llevan dentro de la institución con sus pares y las experiencias con los demás, la manera en que ellos se vinculan e interactúan con los demás compañeros, comparten diversas necesidades, haciendo partícipes a los otros de sus alegrías y logros, tanto dentro de la escuela como las que suceden fuera de ella además de esta por las interacciones sociales que crean los niños y niñas en el contexto educativo.

En conclusión frente a la narrativa de los docentes dentro del grupo focal finalmente los tres docentes concluyen la relevancia que tiene el sistema educativo, según P3: “creo que el tradicional, es más sedentario como más aburrido, por eso también decía que en esta situación los niños tienen una motivación de querer aprender, con el otro método creo que sería tan aburrido en mi caso, para mi primaria fue aburridora porque aprendí bajo el modelo tradicional entonces era la repetición, la memorización entonces, en este caso yo veo que los niños tienen una motivación de querer aprender de acuerdo al modelo que se trabaja” de acuerdo a lo que menciona el participante es relevante innovar en las estrategias de enseñanza de tal manera que sea significativo para el estudiante, donde represente para los alumnos un proceso que interiorice la información y convertirla en conocimiento útil para un desarrollo integral.

El modelo pedagógico de la Institución Educativa Vanguardia sede Cairo Alto es pertinente y fortalece el bienestar emocional en los niños y niñas de primera infancia debido a que se tienen en cuenta los intereses de los mismos para a partir de estos los docentes trabajar en ellos y actuar como orientadores y promotores de sus necesidades e intereses, generando bienestar integral en los niños y niñas. Esto se ve reflejado con la narrativa de P1: “manejamos el programa del modelo círculo integral educación para preescolar, donde se trabaja los intereses del niño y nosotros como docentes, somos unos orientadores entonces cómo lo enfocamos de acuerdo al interés del niño si, el niño llega con algo de interés para él, entonces ya es un motivo para trabajarlo”

Es importante tener en cuenta que la gamificación no es la única estrategia pedagógica para fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Por otro lado, es pertinente que los docentes implementen variedad de estrategias para abordar las necesidades individuales y los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes, adaptando así su enfoque a las circunstancias específica de cada situación.

Aportes, limitaciones y sugerencias.

Aportes

Se aporta a la facultad de psicología por parte de la investigación, favoreciendo a la comprensión para el bienestar emocional, la manera en que pueden expresar sus emociones, como experimentan las mismas a su corta edad y como influyen en su calidad de vida; así mismo, a la psicología educativa se contribuyen conocimientos sobre cómo se pueden adaptar las diversas estrategias a las necesidades de los niños y niñas, teniendo en cuenta su desarrollo biopsicosocial, por medio de la estrategia de gamificación se puede fomentar al desarrollo integral, al desarrollo de habilidades emocionales y sociales, incluyendo la empatía, la resiliencia y el autocontrol emocional.

Se contribuye a la línea de investigación de psicología, denominada abordajes psicosociales en el ámbito regional, debido a que en esta investigación se tiene en cuenta la problemática que existe a nivel local frente a la educación y como esta puede favorecer el bienestar en los niños preescolar, identificando las necesidades que emergen en el ciclo vital de la primera infancia, implicando una detección de riesgos en los niños y niñas junto con la identificación de posibles problemas, promoviendo de esta manera el bienestar emocional para una mejor calidad de vida, fomentando el desarrollo en las instituciones que cuenten con todas las garantías promoviendo procesos de socialización, sin crear situaciones adversas desde lo pedagógico que afecten a nivel psicológico.

En esta investigación se aporta a la educación corroborando que la estrategia pedagógica denominada gamificación, cuenta con diversos elementos que favorecen la misma tales como: la lúdica, la dinámica, la participación, el interés, el involucramiento, siendo esta una estrategia efectiva para mejorar los procesos de aprendizaje, teniendo la gamificación elementos esenciales como: la **motivación** debido a que esta permite que los niños y niñas tengan una experiencia innovadora frente a los procesos de aprendizaje; así mismo se involucra el **compromiso** ya que existen elementos como: los niveles, logros, recompensas; otro elemento es la **colaboración** en equipo y la **creatividad** que fomentan la competencia y la **retroalimentación** inmediata en los estudiantes que les permite comprender cuales son las fortalezas y debilidades de los niños y niñas en la primera infancia.

Uno de los aportes a la institución educativa rural Vanguardia sede Cairo Alto por parte, a los niños y niñas de primera infancia y a las familias por parte de la investigación, se encontraron factores que favorecen el bienestar emocional en los niños y niñas, tales como: la interacción social con sus pares, un entorno lúdico, trabajar desde el interés de los niños, emplear las zonas o diferentes espacios dentro de la institución que a los mismos les cause curiosidad, el sentirse ellos en el rol de exploradores sentían mayor motivación y por esta razón quisieron investigar, explorar e identificar las texturas que hicieron parte de la lúdica en su entorno escolar, todo esto por medio de la gamificación como una estrategia pedagógica.

Aporta a las investigadoras y futuras psicólogas en la promoción y prevención del bienestar emocional en la primera infancia, debido a que esta etapa es primordial y tiene repercusión en las demás etapas del ciclo vital, así mismo, en la elaboración de diversas intervenciones al comprender como la gamificación puede diseñar programas de intervención los cuales son efectivos para promover el desarrollo integral dentro del ámbito educativo

Limitaciones investigativas

Frente a las limitaciones de esta investigación la búsqueda de los antecedentes teóricos e investigativos fue reducido, debido a que no hay muchas investigaciones frente al bienestar emocional de los niños y niñas de primera infancia a nivel local o regional, así mismo frente a la gamificación, aunque hay referentes bibliográficos e investigaciones los cuales aportaron y fueron significativos como referentes teóricos para esta investigación estos son escasos.

Otra limitación que se obtuvo frente al ejercicio práctico de la investigación, fue una limitante en el tiempo, de acuerdo a que en el grupo focal los docentes contaban con un tiempo reducido aunque con muy buena disposición, teniendo en cuenta que cada uno de ellos tiene diferentes ocupaciones, cabe resaltar que a pesar de la limitante del tiempo se logró realizar el grupo focal a cabalidad con el objetivo de indagar frente a el bienestar emocional de los niños y niñas en primera infancia; de igual manera, en el ejercicio etnográfico con los niños existía una limitante del tiempo ya que los niños contaban con diferentes actividades académicas.

Otra de las limitaciones, es que no existe una dimensión frente a las estrategias pedagógicas por parte de los directivos hacia los estudiantes y la manera en que las didácticas pueden llegar a

favorecer o por el contrario bloquear el desarrollo cognitivo e integral de los niños y niñas en la primera infancia.

Sugerencias investigativas

A partir del ejercicio investigativo se sugiere a los futuros investigadores indagar en comparar el bienestar emocional de un grupo de niños que reciben clases con una estrategia pedagógica tradicional con otro grupo que recibe instructivos con estrategias de gamificación y medir la diferencia en su bienestar emocional, pudiendo de esta manera describir elementos de cada uno.

Durante el desarrollo del proceso investigativo se identificaron nuevas preguntas, problemas e hipótesis a partir del análisis de los resultados, donde se busca que se fomenten nuevos intereses investigativos que profundicen en resolver interrogantes acerca de: 1. ¿Cuáles son las emociones más comunes que experimentan los niños y niñas de primera infancia?; 2. ¿De qué manera influyen las experiencias tempranas en el bienestar emocional de los niños y niñas en la primera infancia? y 3. ¿Cómo se pueden abordar las problemáticas en la identificación y el abordaje de los problemas emocionales en los niños y niñas de primera infancia?

Referencias bibliográficas

- Acosta Morales, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica innovadora para la enseñanza aprendizaje de las matemáticas en la resolución de problemas en estudiantes de grado noveno. [Tesis de maestría, Universidad de Santander]. Repositorio institucional. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6119>
- Aguirre García, J., & Jaramillo Echeverri, L. (2012). Aportes del método fenomenológico a la investigación educativa. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 8(2), 51–74. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134129257004.pdf>
- Andrade, N., Salas, M., & Gil, V. (2015). Procesos de aprendizaje en el sistema de educación a distancia de la Universidad del Zulia. *Telos*, 17(1), 113-128 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99338679008>
- Ardila Navarro, C. (2018). Crear, innovar y motivar en el aula gamificada. [Tesis de grado, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio institucional. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/39771>
- Backer, B. (2005). *Actividades didácticas para la etapa preescolar*. Editorial Edic / Ceac educación.
- Berger, C., Milicic, N., Alcalay, L., & Torretti, A. (2014). Programa para el Bienestar y Aprendizaje Socioemocional en estudiantes de tercero y cuarto grado: descripción y evaluación de impacto. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 46(3), 169–177. [https://doi.org/10.1016/S0120-0534\(14\)70020-2](https://doi.org/10.1016/S0120-0534(14)70020-2)
- Blanco, M. A., Blanco, M. E., & Vila Hinojo, B. T. (2021). Actividades de bienestar emocional propuesta para el desarrollo del aprendizaje significativo en tiempos de postpandemia. *Revista Conrado*, 17(80), 330-338. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n80/1990-8644-rc-17-80-330.pdf>
- Bonilla Duarte, M. (2012). Mediación de otros en el proceso de aprendizaje autónomo de los estudiantes. *Hallazgos*, 9(18), 207-215. <https://doi.org/10.15332/s1794-3841.2012.0018.12>
- Bordignon, N. (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. *Revista Lasallista de investigación*. Vol. 2. Núm. 2. <https://www.redalyc.org/pdf/695/69520210.pdf>

- Botelho Josgrilberg, F. (2008). La fenomenología de Maurice Merleau-Ponty y la investigación en comunicación. *Signo y pensamiento*, 28(52), 68-83. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86005205>
- Cabrera Montero, L. (2019). Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio Nuestra señora del Carmen en Villavicencio, (Meta). [Artículo académico, Iberoamericana]. Repositorio institucional. <https://repositorio.ibero.edu.co/handle/001/929>
- Carranza Alcántar, M. (2017). Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta: percepciones de docentes y estudiantes. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(15), 898-922. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.326>
- Chacón Díaz, L. (2019). Calidad educativa: una mirada a la escuela y al maestro en Colombia. *Revista Educación y ciudad*. (36), 35-49. <https://revistas.idep.edu.co/index.php/educacion-y-ciudad/article/view/2120/1945>
- Congreso de la República de Colombia. (6, septiembre de 2006). Ley 1090 del 2006. “Por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de Psicología, se dicta el Código Deontológico y Bioético y otras disposiciones.” Diario Oficial No. 46.383 https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma_pdf.php?i=66205
- Congreso de la República de Colombia. (8 de noviembre de 2006). Ley 1098 de 2006, *Código de la Infancia y la Adolescencia*. Diario Oficial 46.446. Obtenido de <https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>
- Consejería presidencial para la niñez y adolescencia (CPNA) (2019). *Informe de la implementación de la política de estado para el desarrollo integral de la primera infancia de cero a siempre*. <http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Informe-Politica-DIPI-2019.pdf>
- Cortés, A., & García, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio- Colombia. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP*, 10(1), 125–143. <https://doi.org/10.15332/S1657-107X.2017.0001.06>
- Cuadra, H., & Florenzano, R. (2003). El Bienestar Subjetivo: Hacia una Psicología Positiva. *Revista de Psicología*. 12(1). 83-96. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26400105>

- Denegri, M., García, C., & González. Nicolle. (2015). Definición de bienestar subjetivo en adultos jóvenes profesionales chilenos. Un estudio con redes semánticas naturales. *CES Psicología*. 8(1). 77-97. <https://www.redalyc.org/pdf/4235/423539425006.pdf>
- Díaz Sanjuán, L. (2011). La observación. *Texto de apoyo didáctico*. http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf
- Escobar, F. (2006). Importancia de la educación inicial a partir de la medición de los procesos cognitivos para el desarrollo humano integral, *Laurus*. 12(21), 169-194. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102112.pdf>
- Fuster Guillen, D. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 201–229. <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>
- García Martín, M. (2002). El Bienestar Subjetivo. *Escritos de psicología*. (6). 18-39. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=281674>
- Grimaldo Vera, M. (2020). *Gratitud y Bienestar desde la Perspectiva de Niños y las Niñas de Edad Escolar en Bogotá* [Trabajo de grado, Universidad de Los Andes]. Repositorio. <https://repositorio.uniandes.edu.co/bitstream/handle/1992/51356/23298.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gvirtz, S. & Oría, A. (2010). Evaluar el rendimiento interno y académico: un desafío para la macro y el micro político. Lecciones a partir de un estudio de caso. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 3(2), 127-144. <https://revistas.uam.es/riee/article/view/4494>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). Metodología de la Investigación (6a ed.). McGrawhill. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Huang, C.-H., Wang, T.-F., Tang, F.-I., Chen, I.-J., & Yu, S. (2017). Development and validation of a Quality of Life Scale for elementary school students. *International Journal of Clinical and Health Psychology*. 17(2). 180-191. <https://doi.org/10.1016/j.ijchp.2017.01.001>
- Liberio Ambuisaca, X. (2019) El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de educación inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 392-397. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392&lng=es&tlng=es.

- Lomba Pérez, A; Mohamad, J; Cruz Sánchez Rodríguez, D. (2021). *Gamificación en el aula*. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. <https://elibro.net/es/lc/usta/titulos/199486>
- Lopezosa, C. (2020). Entrevistas semiestructuradas convivo: pasos para un análisis cualitativo eficaz. *Anuario de métodos de investigación en comunicación social*. (1), 88-97
<http://dx.doi.org/10.31009/metodos.2020.i01.08>
- Macazana Fernández, D; Sito Justiniano, L. & Romero Díaz, A. (2021). *Psicología educativa*. NSIA Publishing House Editions. <http://fs.unm.edu/PsicologiaEducativa.pdf>
- Martínez Godínez, V. (2013). Paradigmas de investigación: *Manual multimedia para el desarrollo de trabajos de investigación. Una visión desde la epistemología dialéctico crítica*.
<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/3790>
- Medina Taborda, A. (2017). La importancia del Desarrollo Emocional en el Aula [*Trabajo de grado, Corporación Universitaria Lasallista*]. Repositorio.
http://repository.unilasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/2177/1/Importancia_Desarrollo_Emocional_Aula.pdf
- Meneses Cabrera, T., & Cardozo Cardona, J. (2014). La Etnografía: una posibilidad metodológica para la investigación en cibercultura. *Encuentros*. 12(2). 93-103.
<http://www.scielo.org.co/pdf/encu/v12n2/v12n2a07.pdf>
- Merleau Ponty, M. (1975). *Fenomenología de la percepción*. Planeta-Agostini.
https://monoskop.org/images/9/9b/Merleau-Ponty_Maurice_Fenomenologia_de_la_percepcion_1993.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (2014). Sentido de la Educación Inicial. *Documento No.20. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*.
https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-341810_archivo_pdf_sentido_de_la_educacion.pdf
- Ministerio de educación nacional. (2013). *Estrategia de atención integral a la primera infancia fundamentos políticos, técnicos y de gestión*.
<http://www.deceroasiempre.gov.co/QuienesSomos/Documents/Fundamientos-politicos-tecnico-gestion-de-cero-a-siempre.pdf>
- Ministerio de educación nacional. (2021). *Información estadística de los niveles preescolar, básica y media relacionada con indicadores sectoriales por Municipio sin atípicos, desde el 2011*

- hasta 2021. https://www.datos.gov.co/Educacion/MEN_ESTADISTICAS_EN_EDUCACION_EN_PREESCOLAR-B-SICA/nudc-7mev
- Moreno Zavaleta, M. (2020). Aprendizaje y desarrollo en la primera infancia. *Revista Educación*. 26(1). 63-72. <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2186/2253>
- Morrillas Barrio, C. (2016). Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional. [Artículo académico, Universidad Miguel Hernández]. Repositorio. <http://dspace.umh.es/bitstream/11000/3207/1/TD%20%20Morillas%20Barrio%2c%20C%20%20a9sar.pdf>
- Morrison, G. (2005). Educación infantil. (9a ed) Editorial Pearson. <https://jonathankw.files.wordpress.com/2013/04/bbjwbeqtarac.pdf>
- Nuremberg. (1946). *International Military Tribunal Nuremberg*. <https://www.legal-tools.org/doc/45f18e/pdf/>
- Obando Bastidas, J; Pabón, J; Montenegro, G. & Castellanos, M. (2018). Simulacro App: una aplicación móvil que usa el innovador concepto de gamificación educativa que genera participación masiva en estudiantes de Colombia. *Revista Espacios* 39(53) <http://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-08.html>
- Oliveros Oliveros, R. & Rodríguez, M. (2019). Educación emocional como proceso para el desarrollo de competencias emocionales en los beneficiarios, padres y docentes del Hogar del Niño de Villavicencio [Proyecto de aplicación, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/27895>
- Ortiz Bernal, J. & Miranda Beltrán, S. (2020) Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*. 11(21) 1-18. <http://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v11n21/2007-7467-ride-11-21-e064.pdf>
- Ortiz Colon, A; Jordán, J. & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação E Pesquisa*, (44) 1-17 <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Ortiz Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (19), 93-110. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441846096005>

- Ponce, J. (2016). Desarrollo Infantil: situación actual y recomendaciones de política. BID
- Ríos Flórez, J., & Cardona Agudelo, V. (2016). Procesos de aprendizaje en niños de 6 a 10 años de edad con antecedente de nacimiento prematuro. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14(2), 1071-1085. <https://doi.org/10.11600/1692715x.14213241115>
- Rojas Méndez, N. (2022) Influencia de un Proceso pedagógico basado en la actividad física musicalizada gamificada como promotora de la inteligencia emocional. [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás] Repositorio institucional <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/45267>
- Román Lafont, J. (2008). Bioética y puericultura *Medimay*. 14(1). 148-156. <http://www.revcmhhabana.sld.cu/index.php/rcmh/article/view/336/593>
- Salinas Meruane, P. & Cárdenas Castro, M. (2009). *Métodos de investigación social*. (2ª ed) Ediciones Universidad Católica del Norte. <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/55369.pdf>
- Santi León, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista Ciencia Unemi*, 12 (30), 143-159. <https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol12iss30.2019pp143-159p>
- Tarazona Murillo, E. (2014). la evaluación del proceso de aprendizaje en el centro de industria y servicios del meta-SENA. [Tesis de maestría, Universidad Santo Tomás] Repositorio Institucional. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/3056>
- Teixes Argilés, F. (2015). *Gamificación: motivar jugando*. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/ereader/usta/57871?page=18>
- Torres-Toukoumidis, Á., & Romero Rodríguez, L. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. En R. García Ruiz, A. Pérez Rodríguez, & Á. Torres, *Educación para los nuevos medios: Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital* (págs. 61-72). ABYA YALA, Universidad Politécnica Salesiana. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educación%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf>
- Trejo Gonzpalez, H. (2019) Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Revista Tecnología, ciencia y educación*, 13, 75-117. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6936268>

- Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación. *Capital humano: revista para la integración y desarrollo de los recursos humanos*. 28(295), 72-78.
<https://www.altacapacidad.com/wp-content/uploads/2020/07/Los-secretos-de-la-gamificacion.pdf>
- Valdés, F. (2009). *Consulta de puericultura*. Centro de referencia nacional de puericultura dirección materno infantil. Minsap. <https://1library.co/document/yj76nxvp-referencia-nacional-puericultura-direccion-materno-infantil-consulta-puericultura.html>
- Vergara Pareja, C; Nielsen Niño, J. & Niño Veja, J. (2021). “La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia”. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11 (3), 569-578.
<https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13355>
- Zubiria, J., Ramírez, A., Ocampo, K. & Marín, J. (2008). El modelo pedagógico predominante en la escuela. Instituto Alberto Merani. [Trabajo de grado, Instituto Alberto Merani]. Repositorio. <https://piadproyectosformativos.files.wordpress.com/2012/03/el-modelo-pedagogico-predominante-en-colombia.pdf>