

**UNIVERSIDAD HISPANOAMERICANA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**TESIS PARA OPTAR POR EL GRADO DE  
LICENCIATURA EN LA CARRERA DE EDUCACIÓN  
PREESCOLAR**

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA  
ESTIMULACIÓN DE LA COORDINACIÓN-VISOMOTORA  
EN PERSONAS ESTUDIANTES DEL CICLO DE  
TRANSICIÓN, DE LA ESCUELA DELIA OVIEDO DE  
ACUÑA, ABANGARES, GUANACASTE EN EL PERIODO,  
2023.**

**Sustentante:**

**Nathalie J. Barquero García**

**Tutora:**

**Ana Lucrecia Sancho Vargas**

**2023****ÍNDICE**

|  |    |
|--|----|
| ÍNDICE.....                            | 2  |
| DECLARACION JURADA.....                | 11 |
| CARTAS DE APROBACIÓN .....             | 12 |
| CARTA LECTORA.....                     | 13 |
| AUTORIZACIÓN CENIT .....               | 14 |
| DEDICATORIA .....                      | 15 |
| AGRADECIMIENTO .....                   | 16 |
| ABREVIATURAS .....                     | 17 |
| RESUMEN.....                           | 18 |
| CAPÍTULO I.....                        | 19 |
| PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....         | 19 |
| 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....  | 20 |
| 1.1.1 Antecedentes del problema .....  | 20 |
| 1.1.2 Problematización .....           | 22 |
| 1.1.3 Justificación del tema .....     | 23 |
| 1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....     | 24 |
| 1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN..... | 24 |
| 1.3.1 Objetivos Generales .....        | 24 |

|  |    |
|--|----|
|  | 3  |
| 1.4 ALCANCES Y LIMINTACIONES.....                                  | 25 |
| 1.4.1 Alcances .....   | 25 |
| 1.4.2 Limitaciones.....  | 26 |
| II CAPITULO.....   | 27 |
| MARCO TEÓRICO .....  | 27 |
| 2.1 CONTEXTO HISTÓRICO .....                                       | 29 |
| 2.1.1 Reseña Histórica de la Escuela.....                          | 29 |
| 2.1.2 Misión .....   | 30 |
| 2.1.3 Visión.....  | 30 |
| 2.1.4 Localización.....  | 30 |
| 2.2 Conceptualización de la Gamificación.....                      | 33 |
| 2.3 La Gamificación Como Metodología .....                         | 35 |
| 2.4 Metodología de la Gamificación .....                           | 38 |
| 2.5 Aportes de la Gamificación a los Procesos de Aprendizaje ..... | 40 |
| 2.6 Ventajas y Desventajas de la Gamificación .....                | 43 |
| 2.7 Metodología Lúdica .....                                       | 45 |
| 2.7.1 Conceptualización .....                                      | 47 |
| 2.7.2 Aportes de la Metodología Lúdica al Proceso Educativo.....   | 49 |
| 2.7.3 Ventajas y Desventajas de la Metodología Lúdica .....        | 53 |
| 2.8 Posibilidades de Acción del Cuerpo.....                        | 56 |

|   |    |
|---|----|
|   | 4  |
| A. Coordinación Visomotora .....                | 56 |
| B. Habilidades Manipulativas .....              | 58 |
| C. Movimientos Locomotores .....                | 59 |
| D. Movimientos de Estabilidad .....             | 60 |
| III CAPITULO .....                              | 61 |
| MARCO METODOLÓGICO .....                        | 61 |
| 3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN .....                 | 63 |
| 3.1.1 Finalidad: aplicada .....                 | 63 |
| 3.1.2 Dimensión Temporal: transversal.....      | 63 |
| 3.1.3 Marco: Micro.....                         | 64 |
| 3.1.4 Naturaleza: Cualitativa .....             | 64 |
| 3.1.5 Carácter: descriptiva y explicativa ..... | 64 |
| 3.2 SUJETOS Y FUENTES DE INFORMACIÓN .....      | 65 |
| 3.2.1 Sujetos.....                              | 65 |
| 3.2.2 Primera Mano .....                        | 65 |
| 3.2.3 Segunda mano .....                        | 66 |
| 3.3 SELECCIÓN DEL MUESTREO .....                | 67 |
| 3.3.1 La población .....                        | 67 |
| 3.3.2 La muestra.....                           | 67 |
| 3.3.3 No probabilística.....                    | 68 |

|  |    |
|--|----|
| 3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECTAR   |    |
| INFORMACIÓN .....  | 68 |
| 3.4.1 Observación.....   | 68 |
| 3.4.2 Entrevista.....  | 69 |
| 3.4.3 Cuestionario.....  | 69 |
| 3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES .....  | 70 |
| 3.5.1 Variable 1 .....   | 70 |
| 3.5.2 Variable 2 .....   | 71 |
| 3.4.3 Variable 3 .....   | 72 |
| CAPÍTULO IV .....  | 74 |
| ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS .....   | 74 |
| 4.1 Análisis de la variable 1: Los beneficios que ofrece la gamificación<br>como metodología didáctica para mejorar las destrezas de la coordinación<br>visomotora en los estudiantes de preescolar..... | 76 |
| 4.1.1. Análisis del instrumento 1. Registro anecdótico .....   | 76 |
| 4.1.1.1. En el ingreso al centro educativo se utilizan estrategias de<br>gamificación .....  | 76 |
| 4.1.1.2. Dentro del aula, se visualiza la participación mediante<br>propuestas de gamificación.....  | 76 |

|  |    |
|--|----|
| 4.2 <i>Análisis de la variable 2: Las metodologías de gamificación aplicadas en el aula, para la potencialización de destrezas de coordinación, en los estudiantes de preescolar.....</i>                        | 84 |
| 4.2.1 <i>Análisis del instrumento 1, registro anecdótico .....</i>   | 84 |
| 4.2.1.1 <i>Dificultad en lograr una buena coordinación visomotora dentro del aula en los niños y niñas de preescolar.....</i>  | 84 |
| 4.2.1.2 <i>Entusiasmo por parte de los discentes a la hora de aprender ....</i>  | 84 |
| 4.2.1.3 <i>Estrategias lúdicas que potencien las destrezas de la coordinación visomotora .....</i>   | 84 |
| 4.2.1.4 <i>Se enfocan todas las actividades lúdicas a incrementar las estrategias de mediación.....</i>  | 85 |
| 4.2.2.1 <i>Análisis del instrumento 2. Entrevista dirigida a las personas docentes .....</i>   | 86 |
| 4.2.3.1 <i>Análisis del instrumento 3, Cuestionario dirigido a las madres, padres y personas encargadas legales .....</i>  | 89 |
| 4.3 <i>Análisis de la variable 3: Las ventajas y desventajas de la gamificación, como metodología didáctica, para mejorar las destrezas de la coordinación visomotora, en los estudiantes de preescolar.....</i> | 92 |
| 4.3.1 <i>Análisis del instrumento 1, registro anecdótico .....</i>   | 92 |
| 4.3.1.1 <i>Dificultades para realizar actividades que impliquen la habilidad coordinación visomotora.....</i>  | 92 |

|   |     |
|---|-----|
| 4.3.1.2 Ventajas que se obtienen al utilizar la gamificación como metodología didáctica.....                                      | 92  |
| 4.3.1.3 Actividades de las cuales se permite sacar el mayor provecho en mejorar las destrezas de la coordinación visomotora. .... | 92  |
| 4.3.1.4 Desventajas de utilizar la gamificación como metodología didáctica.....   | 93  |
| 4.3.2 Análisis del instrumento 2, Entrevista dirigido a persoans docentes .....   | 94  |
| 4.3.2 Análisis del instrumento 3, Cuestionario dirigido a madres, padres y personas encargadas legales .....                      | 97  |
| CAPITULO V .....  | 99  |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....   | 99  |
| 5.1 CONCLUSIONES.....   | 100 |
| 5.2 RECOMENDACIONES .....   | 102 |
| Bibliografía.....   | 104 |
| ANEXOS.....   | 108 |
| Anexo 1, Entrevista .....   | 109 |
| Anexo 2, Cuestionario .....   | 112 |

## INDICE DE FIGURAS

|                        |   |
|------------------------|---|
| INDICE DE FIGURAS..... | 7 |
|------------------------|---|

|  |    |
|--|----|
| 2.1.3.1 Figura 2. Mapa. Escuela Delia Oviedo de Acuña.....   | 31 |
| 2.1.3.2 Figura 3. Organigrama.....   | 32 |
| 2.5.1 Figura 4. Factores afectivos que se estimulan con la Gamificación...   | 42 |
| 2.6.1 Figura 5. Desventajas y ventajas de la gamificación .....  | 45 |
| 2.7.2.1 Figura 6. Aportes de los juegos lúdicos .....  | 52 |
| 4.1.2.1. Figura 7.....   | 78 |
| Estrategias para trabajar según el criterio de la persona docente. ....  | 78 |
| 4.1.2.2. Figura 8.....   | 79 |
| Formas de implementar las estrategias de mediación pedagógica mediante<br>la gamificación según la persona docente. .... | 79 |
| 4.1.4 Figura 9.....  | 80 |
| Tiempo en el cual se debe de trabajar la coordinación visomotora, según el<br>criterio de la persona docente. ....       | 80 |
| 4.1.3.1 Figura 10.....   | 81 |
| Conocen las madres, padres y personas encargadas legales sobre el<br>significado de la coordinación visomotora.....      | 81 |
| 4.1.3.2 Figura 11.....   | 82 |
| Gamificación según el criterio de las madres, padres y personas<br>encargadas legales. ....                              | 82 |
| 4.1.3.3 Figura 12.....   | 83 |

|   |    |
|---|----|
| Que realizan los niños y niñas en el jardín de niños, según el criterio de la madre, padre y persona encargada legal.....             | 83 |
| 4.2.2.2 Figura 11.....  | 86 |
| Como ayuda la gamificación en el desempeño de la coordinación visomotora, según el criterio de la docente. ....                       | 86 |
| 4.2.2.3 Figura 12.....  | 87 |
| Metodologías de gamificación para potenciar la coordinación visomotora según el criterio de la docente.....                           | 87 |
| 3.2.2.3 Figura 13.....  | 88 |
| Las estrategias de mediación planeadas se enfoca la potencialización de la coordinación visomotora. ....                              | 88 |
| 4.2.3.2 Figura 14.....  | 89 |
| El tiempo que cuentan los padres para jugar con sus hijos (as).....   | 89 |
| 4.2.3.3 Figura 15.....  | 90 |
| Juegos que utilizan para ayudar a mejorar la habilidad de agarre.....   | 90 |
| 4.2.3.4 Figura 16.....  | 91 |
| Actividades para mejorar la coordinación visomotora, según el criterio de la madre, padre y persona encargada legal.....              | 91 |
| 4.3.2.1 Figura 17.....  | 94 |
| Se aprovecha la gamificación para aumentar las destrezas de la coordinación visomotora, según el criterio de la persona docente. .... | 94 |

|  |    |
|--|----|
|  | 10 |
| 4.3.2.2 Figura 18.....   | 95 |
| Desventajas de utilizar la gamificación como estrategia didáctica, según el criterio de la persona docente. ....       | 95 |
| 4.3.2.3 Figura 19.....   | 96 |
| Existe desventajas al utilizar la gamificación como estrategia didáctica.....  | 96 |
| 4.3.2.1 Figura 20.....   | 97 |
| Ventaja de utilizar la gamificación como estrategia didáctica, según madres, padres y encargados legales.....          | 97 |
| 4.3.2.2 Figura 21.....   | 98 |
| Desventajas de utilizar la gamificación como estrategia didáctica, según las madres, padres y encargados legares. .... | 98 |

#### INDICE DE TABLAS

|   |           |
|---|-----------|
| <b>2.7.3.1 Tabla 1. Ventajas y desventajas de la lúdica .....</b> | <b>55</b> |
|---|-----------|

## DECLARACION JURADA

Yo **NATHALIE JAZMÍN BARQUERO GARCÍA**, mayor de edad, portador de la cédula de identidad número: **6-0439-0366** egresado de la carrera de **EDUCACIÓN PREESCOLAR** de la Universidad Hispanoamericana, hago constar por medio de éste acto y debidamente apercibido y entendido de las penas y consecuencias con las que se castiga en el Código Penal el delito de perjurio, ante quienes se constituyen en el Tribunal Examinador de mi trabajo de tesis para optar por el título de **LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**, juro solemnemente que mi trabajo de investigación titulado: **LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA ESTIMULACIÓN DE LA COORDINACIÓN-VISOMOTORA EN PERSONAS ESTUDIANTES DE TRANSICIÓN, DE LA ESCUELA DELIA OVIEDO DE ACUÑA**, es una obra original que ha respetado todo lo preceptuado por las Leyes Penales, así como la Ley de Derecho de Autor y Derecho Conexos número 6683 del 14 de octubre de 1982 y sus reformas, publicada en la Gaceta número 226 del 25 de noviembre de 1982; incluyendo el numeral 70 de dicha ley que advierte; artículo 70. Es permitido citar a un autor, transcribiendo los pasajes pertinentes siempre que éstos no sean tantos y seguidos, que puedan considerarse como una producción simulada y sustancial, que redunde en perjuicio del autor de la obra original. Asimismo, quedo advertido que la Universidad se reserva el derecho de protocolizar este documento ante Notario Público. en fe de lo anterior, firmo en la ciudad de Guanacaste, a los 9 días del mes de **OCTUBRE** del año dos mil **2023**.

**NATHALIE  
JAZMIN  
BARQUERO  
GARCIA (FIRMA)**

Firmado digitalmente por  
NATHALIE JAZMIN  
BARQUERO GARCIA  
(FIRMA)  
Fecha: 2023.10.11 09:11:45  
-05'00'

---

Firma del estudiante

Cédula: **6-0439-0366**

## CARTAS DE APROBACIÓN

Palmares, 11 de octubre del 2023.

**Señores y señoras: Universidad Hispanoamericana**  
**Carrera: Licenciatura en Educación Preescolar**  
**Universidad Hispanoamericana**

Estimados señores y señoras:

La estudiante **Nathalie Jazmín Barquero García**, cédula de identidad número 604390366, me ha presentado, para efectos de revisión y aprobación, el trabajo de investigación denominado **“LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA ESTIMULACIÓN DE LA COORDINACIÓN-VISOMOTORA EN PERSONAS ESTUDIANTES DEL CICLO DE TRANSICIÓN, DE LA ESCUELA DELIA OVIEDO DE ACUÑA, ABANGARES, GUANACASTE EN EL PERIODO, 2023”**, el cual ha elaborado para optar por el grado académico de Licenciatura en Educación Preescolar.

En mi calidad de tutor, he verificado que se han hecho las correcciones indicadas durante el proceso de tutoría y he evaluado los aspectos relativos a la elaboración del problema, objetivos, justificación; antecedentes, marco teórico, marco metodológico, tabulación, análisis de datos; conclusiones y recomendaciones.

De los resultados obtenidos por el postulante, se obtiene la siguiente calificación:

|    |   |      |     |
|----|---|------|-----|
| a) | ORIGINALIDAD DEL TEMA   | 10%  | 10% |
| b) | CUMPLIMIENTO DE ENTREGA DE AVANCES  | 20%  | 15% |
| c) | COHERENCIA ENTRE LOS OBJETIVOS, LOS INSTRUMENTOS APLICADOS Y LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACION | 30%  | 30% |
| d) | RELEVANCIA DE LAS CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES  | 20%  | 20% |
| e) | CALIDAD, DETALLE DEL MARCO TEORICO  | 20%  | 20% |
|    | TOTAL   | 100% | 95% |

En virtud de la calificación obtenida, se avala el traslado al proceso de lectura. Atentamente

**ANA LUCRECIA SANCHO VARGAS (FIRMA)**  
 Firmado digitalmente por ANA LUCRECIA SANCHO VARGAS (FIRMA)  
 Fecha: 2023.10.11 05:19:28 -06'00'

**Dra. Ana Lucrecia Sancho Vargas**  
**Cédula identidad N° 204720960**  
**Carné Colegio Profesional N° 039723**

## CARTA LECTORA

San José, 16 de octubre de 2023

Universidad Hispanoamericana  
Sede Llorente  
Carrera

Estimado señor

El estudiante **Nathalie Jazmín Barquero García**, cédula de identidad 604390366 me ha presentado para efectos de revisión y aprobación, el trabajo de investigación denominado " **LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA ESTIMULACIÓN DE LA COORDINACIÓN-VISOMOTORA EN PERSONAS ESTUDIANTES DEL CICLO DE TRANSICIÓN, DE LA ESCUELA DELIA OVIEDO DE ACUÑA, ABANGARES, GUANACASTE EN EL PERIODO, 2023.** cual ha elaborado para obtener su grado de Licenciatura en Educación Preescolar .

He revisado y he hecho las observaciones relativas al contenido analizado, particularmente lo relativo a la coherencia entre el marco teórico y análisis de datos, la consistencia de los datos recopilados y la coherencia entre éstos y las conclusiones; asimismo, la aplicabilidad y originalidad de las recomendaciones, en términos de aporte de la investigación. He verificado que se han hecho las modificaciones correspondientes a las observaciones indicadas.

Por consiguiente, este trabajo cuenta con mi aval para ser presentado en la defensa pública.

Atte.

**Lidia Mayela**  
**Sánchez Ramírez**  
Firma **Lidia Mayela Sánchez Ramírez**  
Nombre **Lidia Mayela Sánchez Ramírez**  
Cédula **401430854**  
Carné

Firmado digitalmente por  
Lidia Mayela Sánchez Ramírez  
Fecha: 2023.10.16 21:11:50  
.06'00

## AUTORIZACIÓN CENIT

UNIVERSIDAD HISPANOAMERICANA  
CENTRO DE INFORMACION TECNOLOGICO (CENIT)  
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE LOS AUTORES PARA LA CONSULTA, LA  
REPRODUCCION PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA  
DE LOS TRABAJOS FINALES DE GRADUACION

Guanacaste, 17 de octubre 2023

Señores:  
Universidad Hispanoamericana  
Centro de Información Tecnológico (CENIT)

Estimados Señores:

El suscrito (a) Nathalie Jazmín Barquero García con número de identificación 604390366 autor (a) del trabajo de graduación titulado LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA ESTIMULACIÓN DE LA COORDINACIÓN-VISOMOTORA EN LAS PERSONAS ESTUDIANTES DEL CICLO DE TRANSICIÓN, DE LA ESCUELA DELIA OVIEDO DE ACUÑA, ABANGARES, GUANACASTE, presentado y aprobado en el año 2023 como requisito para optar por el título de Licenciatura en Educación Preescolar; (SI) autorizo al Centro de Información Tecnológico (CENIT) para que con fines académicos, muestre a la comunidad universitaria la producción intelectual contenida en este documento.

De conformidad con lo establecido en la Ley sobre Derechos de Autor y Derechos Conexos N° 6683, Asamblea Legislativa de la República de Costa Rica.

Cordialmente,  
NATHALIE JAZMIN  
BARQUERO  
GARCIA (FIRMA)

Firmado digitalmente por  
NATHALIE JAZMIN BARQUERO  
GARCIA (FIRMA)  
Fecha: 2023.10.17 16:54:09  
-06'00'

Firma y Documento de Identidad

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a Dios por ser mi guía y tenerme con salud para poder concluir esta gran etapa en mi vida, a mis padres que siempre me han apoyado e incentivando a lograr todo lo que me propongo. También a todas aquellas personas que de una u otra manera me ayudaron para poder llegar hoy hasta donde estoy.

## **AGRADECIMIENTO**

A mi familia por estar para mí en todas las diferentes etapas de mi vida, a mi hermana ALEXANDRA BARQUERO, que ha estado siempre como un ángel y me motiva a seguir día con día, y a la persona más importante y luchadora que conozco, yo por haber luchado contra todo pronóstico y situación presentada, por hacerle frente a los retos que se presentaron en el camino que con ayuda de su pequeña familia ha podido atravesar. A Dios que es el principal ya que me ha dado las fuerzas para poder concluir este proceso.

## ABREVIATURAS

|         |   |
|---------|---|
| UNICEFF | Fondo de las naciones unidad para la infancia |
| ADN     | Ácido desoxirribonucleico                     |
| (S.F)   | Sin fecha                                     |

Fuente, elaboración propia, 2023

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación va dirigido a las personas docentes, el objetivo de esta investigación fue: Analizar el aporte que brinda la gamificación, como metodología didáctica, para la estimulación de la coordinación visomotora, en estudiantes del ciclo de transición, de la escuela Delia Oviedo de Acuña, en el periodo, 2023.

Brindando de la misma manera la afirmativa de que la gamificación es una excelente herramienta didáctica para que las colegas docentes puedan utilizarla y así hacer de sus clases un aprendizaje significativo y provechoso para los discentes.

En el capítulo I, “problema de la investigación” está conformado por los antecedentes, la justificación, problematización, objetivos, se mencionan los alcances y limitaciones de la investigación.

En el capítulo II, se conforma por la reseña histórica de la institución donde se realiza la investigación, así como toda la información sobre la gamificación y la coordinación visomotora.

Capítulo III y Capítulo IV, se presenta los resultados reales de la investigación, los sujetos, la población y los instrumentos que se utilizaron para la recopilación de datos tales como, observaciones de clase, entrevista a las personas docentes y un cuestionario a las madres, padres y personas encargadas legales.

Se dirige la investigación al personal docente de la institución considerando la importancia de conocer todas las herramientas didácticas.

**CAPÍTULO I**  
**PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

## 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La investigación se lleva a cabo con los niños y niñas del ciclo de transición de la Escuela Delia Oviedo de Acuña, con edades comprendidas entre los 4 y 5 años en la provincia de Guanacaste durante el primer cuatrimestre del 2023.

### ***1.1.1 Antecedentes del problema***

Noelia Barrera de la Universidad Hispanoamericana (2021) indica que el desarrollo de la motricidad fina y su relación con la coordinación Visomotora.

Barrera tiene como objetivo investigar sobre el desarrollo de las personas docentes de preescolar buscando la mejora de la motricidad fina y la coordinación de los movimientos, el mismo se desarrolla con discentes en edades de cuatro años en una escuela en la zona costera la cual tiene una alta demanda en el turismo.

Como resultado la investigadora obtiene que los discentes tienen una deficiencia en el área, no se ha logrado una buena relación entre la motora y la coordinación visomotora y corrobora que el nivel de percepción en los discentes no es el óptimo y concluye que eso se debe que la facilitadora del grupo no cuenta con los conocimientos necesarios para brindar ayuda a los niños y niñas. (González, 2020, p.23)

También, Godoy (2019) Universidad Hispanoamericana en su investigación tiene como objetivo investigar el beneficio que da la gamificación como método pedagógico en la educación, esto con el fin de fortalecer en las escuelas la práctica de esta herramienta que tiene un buen resultado.

En las conclusiones de Godoy afirma que la gamificación fortalece las áreas cognitivas, la competencia amistosa y la colaboración. Constituye que la

educación gamificada es una herramienta didáctica motivadora en la práctica educativa.

Ana Isabel Díaz Barzola y María Estrella Duarte Boada (2021), presentan su tesis titulada, “Técnicas para el desarrollo de habilidades en la coordinación viso motriz en preescolares, presentada ante la Universidad Estatal de Milagro en Ecuador”. “El objetivo principal se fundamenta en, Identificar técnicas para el desarrollo de habilidades en la coordinación viso motriz en preescolares. Mediante el estudio, las autoras ofrecen recomendaciones, que se resumen a continuación”:

- Existen varias técnicas que favorecen la gestión de habilidades para potenciar el desarrollo viso motriz, en los niños del nivel inicial de la educación.
- Las habilidades visomotoras como coartado, trazado y dibujo, a través de la gamificación, le causan sensación de alegría en el educando, permitiendo el desarrollo de habilidades significativas.
- La gamificación permite la planificación de actividades autónomas que los educandos pueden realizar, a través de la dirección que puedan brindarles sus redes de apoyo, en el desarrollo de aprendizajes significativos.

Por otro lado “López (2020)” en su investigación habla sobre la evolución que ha tenido los discentes con el pasar del tiempo y menciona que se debe a los factores tecnológicos, culturales y sociales que han cambiado la forma de relacionarse y divertirse por lo que la autora desea investigar situaciones de

aprendizaje gamificada y concluye su trabajo aportado que la gamificación en la etapa educativa fomenta un aprendizaje activo, participativo y motivador.

Por otra parte, evidenciando la importancia del juego en edades preescolares “Peñas 2020 (Ecuador)” menciona en su investigación que la gamificación y el juego son elementales para que los discentes avancen en su aprendizaje no dejando de lado los gustos de cada uno de ellos, es por ello por lo que comenta la importancia de tomar en cuenta el juego.

En su investigación concluye que el juego como recurso educativo posibilita el desarrollo físico, habilidades y técnicas motoras que favorecen la cotidianidad del individuo.

### **1.1.2 Problematización**

A lo largo de los años se ha observado que la coordinación visomotora es una de las habilidades que más se les dificulta a los niños y las niñas, es por esto que se toma en cuenta para fortalecer, ya que desde el nacimiento podemos observar si se carece de esta habilidad. Lo comenta Serrano (s.f) en su investigación “dificultades que suelen tener los niños para manipular objetos”. En el jardín de niños, los discentes deben de desarrollarla, es por ello por lo que se decide realizar la investigación e implementar la gamificación, por ser una herramienta innovadora y muy útil para utilizar con las personas estudiantes.

Es importante mencionar que después de la pandemia del COVID-19 por la cual el mundo sufrió dos años, se viene dando una situación compleja en la cual los niños y niñas estuvieron en las casas y no recibieron mucho el apoyo de las personas docentes razón por la cual se ve reflejado en el grupo de transición de la Escuela Delia Oviedo de Acuña, es de suma importancia realizar esta

investigación ya que se quiere conocer cuáles pueden ser las mejores actividades para desarrollar y poner en práctica en los niños y niñas.

Sin mencionar la infinidad de beneficios que obtendrán los niños y niñas si se desarrolla de la mejor manera, como lo es comer correctamente, jugar, vestirse, lavar sus dientes y muchas más.

### **1.1.3 Justificación del tema**

Esta investigación favorece a los niños y niñas del ciclo de transición del Centro educativo Delia Oviedo de Acuña ya que obtendrán beneficios al usar recursos para trabajar su coordinación viso motora, además del disfrute y el entretenimiento, debido a que la gamificación busca una enseñanza más dinámica y llamativa para ellos y uno de sus fines es ejecutar dinámicas que sean divertidas, viviendo grandes experiencias.

Esta investigación es de relevancia social debido a que los estudiantes de transición son los beneficiados por que se busca encontrar las herramientas por las cuales obtendrán un mejor desarrollo de su capacidad viso motora, que es indispensable para su cotidianeidad como lo es, comer, jugar, vestirse, agarrar, rasgar entre otros.

Esta investigación tiene implicaciones prácticas porque lo que se pretende es buscar recursos desde material de reciclaje como lo son botellas, cajas, tapas y otros materiales de fácil acceso ya que esto ayuda a reforzar sus habilidades motrices, se realizan material muy dinámico ya que los mismos discentes lo pueden manipular fácilmente y cada docente puede realizarlo justo como lo necesite enfocar, de distintos colores, tamaños y de esta manera se le saque el mayor provecho e incluso se puede ahorrar dinero.

Esta investigación es de valor teórico porque a través de ella se van a buscar fuentes de información de distintos autores de hablen del tema con el fin de averiguar cuáles son las mejores herramientas para que así las personas docentes puedan sacarle un mayor provecho y puedan poner a trabajar esta habilidad tan importante para las personas estudiantes.

De la misma manera es de utilidad metodológica por que se realiza una seria de recopilación de información a través de entrevistas, cuestionarios y observaciones, los cuales serán de mucha utilidad para llegar a conocer cuáles son los obstáculos que tienen en el salón de clase, de qué forma se desenvuelven y cuáles son las deficiencias que presentas los niños y niñas en el área para así poder buscar la manera de mejorar y poder brindar una mejor enseñanza.

## **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

Debido a la necesidad de mejorar la coordinación visomotora en los niños y niñas de la Escuela Delia Oviedo de Acuña, se plantea el siguiente problema.

**¿Cuál es el aporte que brinda la gamificación, como estrategia didáctica, para la estimulación de la coordinación viso motora, en estudiantes del ciclo de transición de la escuela Delia Oviedo de Acuña, en el primer periodo 2023?**

## **1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### ***1.3.1 Objetivos Generales***

**Analizar el aporte que brinda la gamificación, como metodología didáctica, para la estimulación de la coordinación viso motora, en**

**estudiantes del ciclo de transición, de la escuela Delia Oviedo de Acuña, en el primer periodo, 2023**

### ***1.3.2 Objetivos Específicos***

**1. Investigar los beneficios que ofrece la gamificación, como metodología didáctica, para mejorar las destrezas de la coordinación viso motora, en estudiantes del ciclo de transición, de la escuela Delia Oviedo de Acuña, en el primer periodo, 2023**

**2. Establecer metodologías de gamificación aplicadas en el aula, para la potencialización de destrezas de coordinación, en estudiantes del ciclo de transición, de la escuela Delia Oviedo de Acuña, en el primer periodo, 2023**

**3. Discriminar las ventajas y desventajas de la gamificación, como metodología didáctica, para mejorar las destrezas de la coordinación viso motora, en estudiantes del ciclo de transición, de la escuela Delia Oviedo de Acuña, en el primer periodo, 2023**

## **1.4 ALCANCES Y LIMINTACIONES**

### ***1.4.1 Alcances***

El objetivo primordial de la presente investigación es buscar el beneficio para los niños y niñas que están en los salones de clase, debido a que la coordinación viso motora es uno de los primordiales retos que tienen cada uno de ellos debido a la dificultad que se encuentra para manejar esta destreza la cual no solo favorece a los niños de preescolar sino también a otras personas estudiantes de otros centros educativos.

### **1.4.2 Limitaciones**

Dentro del contra tiempo que se pueden presentar a lo largo de la presente investigación son las ausencias por parte de los niños y niñas, en ocasiones no se toma la importancia suficiente para presentarse a clases y si los estudiantes no se presentan a clases a la hora de impartir las actividades no será el mismo resultado.

**II CAPITULO**  
**MARCO TEÓRICO**

El marco teórico, se convierte en la parte más sustancial, que le ofrece pertinencia y confiabilidad a la investigación. Es de vital importancia, consultar la literatura científica y fiable, que refuerce las inquietudes que surgen del tema propuesto, mediante el establecimiento de relaciones existentes, entre las nociones y principios, que se obtengan, con investigaciones y propuestas científicas ya elaboradas. Mertens, mencionado por Hernández y Mendoza, 2018, expresa:

El marco teórico señala cómo encaja nuestra investigación en el conjunto de lo que se conoce sobre un fenómeno o problema estudiado (el panorama mayor o big picture). Además, puede suministrar ideas nuevas y resultar útil para compartir los descubrimientos recientes de otros investigadores. (p. 70)

Entonces, según lo expuesto en la cita anterior, el marco teórico, se constituye en un croquis panorámico, le ofrece pertenencia y sustenta el proceso. También lo ordena, de forma que los resultados obtenidos y que elaboran los nuevos conocimientos, pueden servir de sustrato, para futuras investigaciones. Se compone de dos apartados esenciales, contexto histórico y contexto teórico-conceptual. A continuación, se ofrece el mapa del marco teórico de esta indagación.

En el capítulo actual se realiza una reseña histórica de la Institución, sus antecedentes, la misión y visión de esta, datos que se obtienen directamente de la directora actual del centro educativo 2023.

## **2.1 CONTEXTO HISTÓRICO**

### **2.1.1 Reseña Histórica de la Escuela**

La escuela Delia Oviedo de Acuña, aflora como institución educativa, en el año 1887. Se fundó con el nombre de escuela Las Juntas y posteriormente se le denomina, con el nombre que lleva actualmente. Ubicada en el distrito de Las Juntas, del Cantón de Abangares, Guanacaste. De acuerdo con el rango de matrícula, se clasifica como una Dirección de Enseñanza General Básica 4 y por su modalidad, como una escuela técnica con horario ampliado. Atiende todos los niveles de la educación básica de primaria, I y II ciclo.

En cuanto a la atención de las necesidades, de acuerdo con la diversidad funcional de sus educandos, ofrece los servicios de estimulación temprana, terapia de lenguaje, educación especial, apoyo emocional y problemas de aprendizaje. Además, ocupa un área de 15 034 metros cuadrados, contando con 17 aulas, que acogen a una población conformada por materno infantil, preescolar, I y II ciclo, así como las lecciones de materias especiales, entre las que se encuentra, la enseñanza de la música.

**2.1.2 Misión**

Brindar una educación de calidad a los niños, con el fin de garantizar un proceso integral en deberes, derechos y oportunidades para lograr así el desarrollo de sus destrezas y habilidades, en forma activa, dinámica y constructivista.

**2.1.3 Visión**

Garantizar una educación de eficacia, que le permita a los educandos ser forjadores de sus propósitos, capaces de tomar decisiones asertivas en donde se proyecten objetivamente a la sociedad.

**2.1.4 Localización**

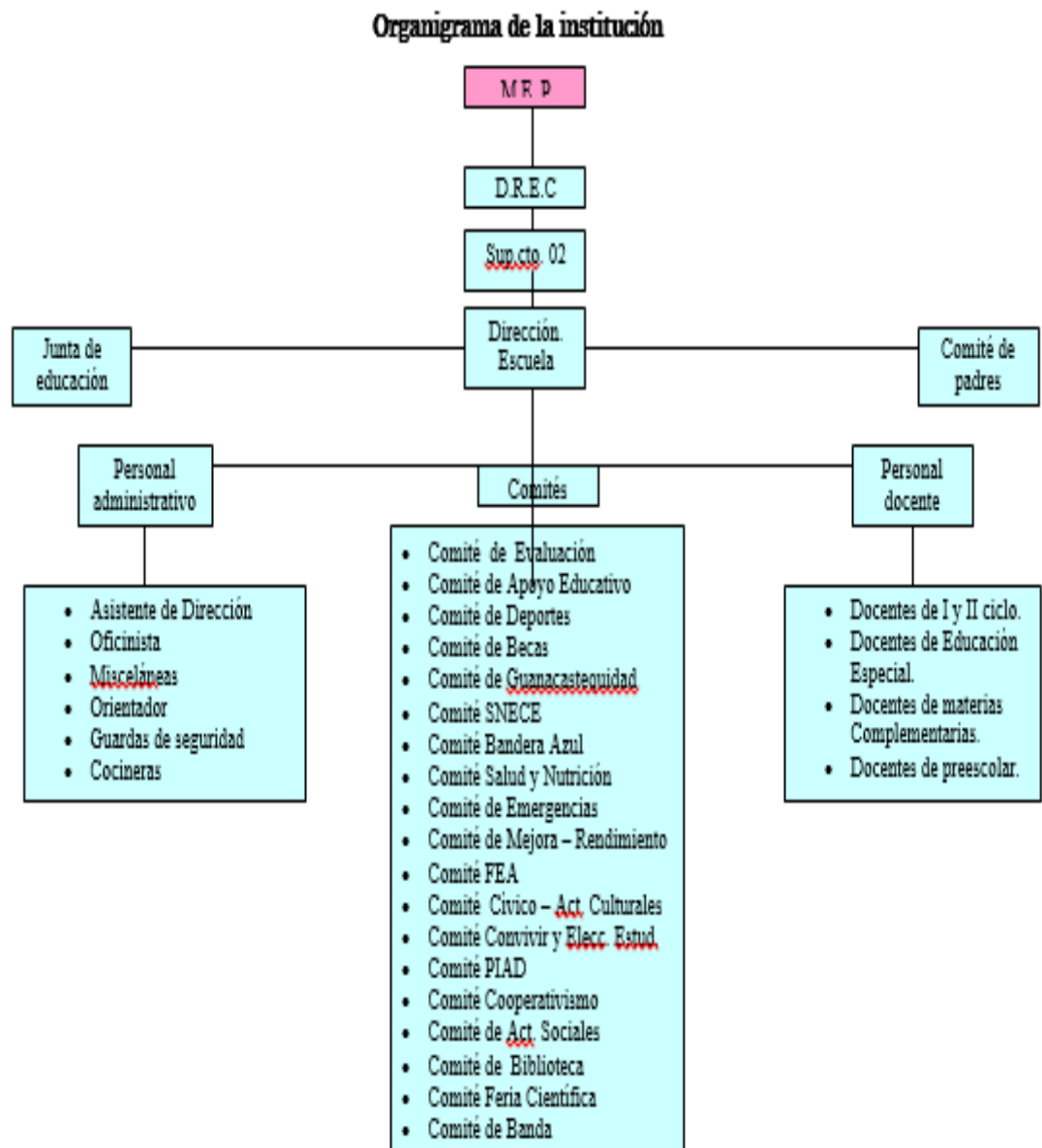
Esta institución, se ubica dentro de la comunidad de las Juntas, cabecera del cantón de Abangares. Es una escuela centenaria, declarada patrimonio cultural. El barrió en el que se encuentra inmersa la institución, es conocida como Las Juntas y limita al norte con Vella Vista y San Antonio, al sur con Barrio Taiwán, al este con San Juan Grande y al oeste, con barrio el INVU.

### 2.1.3.1 Figura 2. Mapa. Escuela Delia Oviedo de Acuña.



**Fuente:** Tomado de Google Earth.

## 2.1.3.2 Figura 3. Organigrama.



**Fuente:** Tomado de Monografía escuela Delia de Acuña, 2022.

## 2.2 Conceptualización de la Gamificación

De acuerdo con definición teórica, la gamificación sugiere una actividad que produce disfrute. La relación de esta terminología con el accionar educativo, es muy reciente. De acuerdo con el actual contexto, este término, adquiere una posición de enfoque del sistema educativo, utilizado en todos los ámbitos del acto educativo, desde la planificación de los abordajes temáticos, hasta la aplicabilidad para la evaluación de los aprendizajes. Para Sánchez:

El concepto de Gamificación es nuevo, consistente en la utilización de elementos de los juegos (mecánicas, estrategias y pensamientos) fuera de su contexto, con la finalidad de motivar a los individuos a la acción, auxiliar en la solución de los problemas, problemas y promover aprendizajes. (2019, p. 3).

Fundamentado en lo expuesto en la cita, la gamificación evoca, el uso del juego, como estrategia didáctica, que colabora en la elaboración de un aprendizaje dinámico, provocando en los educandos, una actuación de acción, permitiéndole convertirse en el protagonista de su aprendizaje. Al responder a los intereses de la generación de estudiantes que se encuentra en el aula, logra despertar en ellos, la curiosidad, la indagación, la exploración y la voluntad de participar, en la elaboración de sus propios aprendizajes.

Por tanto, la gamificación como un medio que utiliza el juego, para el desarrollo de aprendizajes, no se debe concebir, como un acto al azar, sino, como un medio didáctico, que requiere planificación y la asociación adecuada, con los aprendizajes esperados. Interactúan varios elementos, el contenido temático, la planificación, la intervención del docente como facilitador, la tecnología y la

voluntad del educando. El juego, como tal, debe ser parte inherente del ambiente de aprendizaje, que no siempre aplica la tecnología, ni de plataformas virtuales ostentosas, pero si debe partir de un objetivo, de una ruta marcada y de ordenamiento lógico, para alcanzar las metas propuestas. Pacheco, vuelve a proponer,

La gamificación propone una nueva mirada a la motivación de los individuos, instándolos a un mayor compromiso e interés en el proceso de aprendizaje. Como se dijo anteriormente, la educación ha sido un segmento del conocimiento humano que aún no ha aprovechado las buenas iniciativas de su desarrollo social y tecnológico. (2019, p. 9).

Entonces, según la cita anterior, la gamificación, se convierte en una innovación educativa, con una propuesta fresca y que ofrece grandes oportunidades al campo de enseñanza- aprendizaje, relacionando los intereses y habilidades del educando, para la consecución de un aprendizaje activo, mediante las estrategia lúdicas, que empodera la focalización en el educando, afectando la cognición de estos, mediante el juego programado y estructurado para un fin, logrando la gestión de emociones, que provocan predisposición para la elaboración de nuevos aprendizajes, dentro de un ambiente de interacción social y el disfrute de la tecnología, característica propia, de una generación digitalizada.

En cuanto a la gamificación en la educación preescolar, se convierte en una herramienta estratégica, ya que se correlaciona, con las características de los educandos de estas edades. Su utilidad y eficiencia para la elaboración de aprendizajes significativos, se cifra, en el desarrollo de capacidades y destrezas, de una forma divertida, que provoca la voluntad de los alumnos, para participar y

vivenciar de forma activa, las experiencias que le ofrece el juego, dentro de una didáctica lúdica.

### **2.3 La Gamificación Como Metodología**

La Gamificación, se ha convertido en una metodología educativa imprescindible, que atiende las necesidades y cualidades de los educandos en esta era de la digitalización, donde la tecnología, se ha convertido en una necesidad inherente de los individuos de que acuden a las aulas de la educación primaria, entre la que se cuenta, la etapa de transición. Por tanto, se hace necesario, definir el concepto de Gamificación, desde la óptica de varios autores, mencionados por, Gallegos, Molina y Llorens. Desde la perspectiva de Ramírez, "Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos". (2019 p. 1).

Mientras, Hierro y Marín, la definen de una forma más amplia:

"La Gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora" (2019 p.1).

Por tanto, Gallego, Molina y Llorens, extraen de lo expuesto por estos autores, una definición consolidada de Gamificación:

Gamificar es plantear un proceso de cualquier índole como si fuera un juego. Los participantes son jugadores y como tales son el centro del juego, y deben sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan, asumir nuevos retos, participar en un entorno social, ser reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación inmediata. En definitiva, deben divertirse mientras se consiguen los objetivos propios del proceso gamificado. (2019, p. 2).

En concordancia con lo expuesto en cada una de las definiciones, se concibe la Gamificación, como un medio para la aprehensión de un aprendizaje, centrado en el educando, que es el propio protagonista de su gestión cognitiva, por tanto, parte del interés del estudiante. En su ruta, requiere el establecimiento de técnicas y procesos mancomunados, dirigidos a la consecución de aprendizajes, lo que la convierte en una metodología. Como tal, debe establecer la trazabilidad del proceso de enseñanza- aprendizaje, con la aplicación de herramientas puntuales, que le permitan al discente, encontrar la metacognición que le asegure su proceso cognitivo.

Partiendo de lo expuesto, las metodologías educativas, han sufrido transformaciones, al amparo de investigaciones científicas, que han permitido el acercamiento de las necesidades y demandas individuales y colectivas, con los procesos de enseñanza- aprendizaje, respondiendo a las inquietudes y requerimientos de los discentes y su forma de gestionar los conocimientos. Para comprender de forma más verosímil, la gamificación como metodología, se debe partir de la concepción de este término, desde una concepción activa y actualizada. Muntaner, Pinya y Mut, 2020, ofrecen la siguiente consideración:

La metodología debe ser activa e innovadora para atender a las necesidades de los niños, resolver problemas y desarrollar las capacidades básicas de los mismos (desde la capacidad crítica hasta la autonomía). Añaden a esta tendencia la importancia de diseñar estrategias para atender a la diversidad del aula desde una perspectiva inclusiva. (2020, p.3).

Desde este punto de vista, la gamificación se convierte en una metodología, porque establece una serie de procesos, que ordenan de forma concatenada, todos los elementos que intervienen en los procesos de enseñanza aprendizaje, partiendo de la inserción del juego como medio y la aplicación de la tecnología como recurso, para la diligencia didáctica, de una forma atinada para la aprehensión cognitiva, respondiendo a los intereses y necesidades del educando. La aplicación de la gamificación como metodología, le permite al facilitador del aprendizaje, convertir los paradigmas tradicionales, en enfoques activos, que consienten gestionar los procesos cognitivos y afectivos desde una perspectiva constructivista.

Así mismo, esta metodología, recurre al juego como estrategia pedagógica aplicada en el aula, para promover actitudes y entornos educativos, aptos para el desarrollo de habilidades necesarias para el proceso de nuevos conocimientos, desde la significancia, la creatividad, la imaginación y la autorregulación de la ruta del aprendizaje. Se convierte en la trazabilidad de la aplicación en el aula, de los métodos didácticos, acordes con las características de la generación involucrada, de forma que genere ambientes divertidos y respete la diversidad funcional de cada educando.

## 2.4 Metodología de la Gamificación

Desde la investigación actualizada, se ha podido extender, el concepto de metodología, concebida en la actualidad, como el medio para la gestión del conocimiento, desde una perspectiva holística, que involucra la concurrencia de una serie de disciplinas científicas, para la formación integral del educando. La neurociencia asegura que un cerebro motivado, es apto para la aprehensión del conocimiento. Es por esto que la metodología de la gamificación aprecia las bondades del juego, como técnica de aprendizaje, que garantizan procesos formativos, desde la gestión de las emociones, para programar un camino que le permita al educando, la interiorización de los conocimientos, desde sus perspectivas y necesidades y de manera divertida.

Con respecto a las características de la esta metodología, que utiliza como herramienta de aprendizaje el juego, desde un aspecto formador y divertido, donde se tecnifica este proceso natural y divertido, desde objetivos claros, que conllevan la planificación del acto y se trasciende del simple hecho de jugar por jugar, hacia la inserción de la premisa, jugar para aprender de forma divertida. Bastistella y Cybis, enmarcan los elementos de esta metodología, de la siguiente manera:

- Elementos dinámicos: atribuyen coherencia y patrones y son la estructura implícita del juego, determinada por: restricciones, emociones, narrativa, progresión y relaciones.
- Elementos mecánicos: son procesos que promueven la acción y pueden ser determinados por desafíos, suerte, cooperación, competencia, “feedback”, adquisición de recursos, recompensas, transacciones, turnos, estados de victoria.
- Componentes de

los juegos: son formas de hacer lo que las dinámicas y mecánicas representan, determinadas por realizaciones, avatares, medallas, luchas, colección, combates, desbloqueo de contenidos, donaciones, puntajes, niveles, puntos, investigación o exploración, gráfico social y social bienes virtuales. (2019, p. 3).

Es importante resaltar, que se concentra en una metodología basada en el papel activo y protagonista del educando y reforzadora del trabajo colaborativo, para el abordaje del proceso de enseñanza aprendizaje, con el fin de elaborar conocimientos, mediante el enfoque constructivista. No solo apunta a la creación de los conocimientos, sino también, a la reelaboración de estos, desde un ambiente agradable y divertido, partiendo desde los intereses de los educandos, quienes pueden trasladar los conocimientos adquiridos, hacia las vivencias diarias. Sanhueza, Rojas y Núñez, enlistan las siguientes particularidades de esta metodología:

**Lúdica:** a través del juego se impulsa el aprendizaje y se posibilitan espacios para que los participantes exterioricen situaciones no elaboradas o problemáticas. **Interactiva:** se promueve el diálogo y la discusión de los participantes con el objetivo que se confronten ideas, creencias, mitos y estereotipos en un ambiente de respeto y tolerancia. **Creativa y flexible:** no responde a modelos rígidos, estáticos y autoritarios, aunque nunca pierde de vista los objetivos propuestos, abandona la idea que las cosas solo pueden hacerse de una forma. **Formativa:** posibilita la transmisión de información, pero prioriza en la formación de los sujetos, promoviendo el pensamiento crítico. **Procesal:** se brindan contenidos, pero se prioriza el proceso a través del

cual los sujetos desarrollan todas sus potencialidades posibilitando la transformación de su conducta. **Comprometida y comprometedora:** se fundamenta en el compromiso de la transformación cultural lo que promueve el compromiso de los participantes con el proceso y lo que derive de este. (2017, párr.4).

De acuerdo con las particularidades de esta metodología, mostradas por los autores de la cita expuesta en el párrafo anterior, se determina que el modelo de la lúdica es activo, integrador y potenciador. También ofrece una serie de métodos, técnicas y herramientas, para el aprovechamiento del juego, como un acto lúdico, para el desarrollo de habilidades, destrezas y acciones, necesarias para la elaboración de aprendizajes de calidad, a través de la auto voluntad del educando, para convertirse en el creador y protagonista, de sus propios aprendizajes.

## **2.5 Aportes de la Gamificación a los Procesos de Aprendizaje**

La educación costarricense, ha sufrido un notable deterioro, que se acentuó en los últimos años, por elementos variados que obligaron la suspensión del curso lectivo, en periodos distintos, pero que afectaron la calidad de esta. Se han venido buscando, alternativas efectivas, que mitiguen el impacto de esos baches, a través de rutas educacionales. La búsqueda de metodologías activas, que logren motivar al educando, para convertirse en coparticipante de su aprendizaje, ha logrado empatar la neurociencia, que investiga la forma en que aprende el cerebro, con la gamificación, que potencia una característica innata del educando. Foncubierta y Rodríguez, establecen que,

La incorporación de elementos del juego «se dirige a solucionar problemas como la dispersión, la inactividad, la no comprensión o la sensación de dificultad mediante el acto de implicar al alumno (engagement)». Y es que, desde mi punto de vista, los beneficios de la actividad gamificada pueden ser muchos, puesto que el hecho de “camuflar” el aprendizaje en el juego proporciona a los alumnos un ambiente distendido en el que no existe el miedo a cometer errores, pero sí la posibilidad de lograr metas, tener cierto control sobre tu propio aprendizaje y formar parte de algo. (2019, p.2).

Entonces, tomando en cuenta, las características de la generación digital, correspondiente a los educandos que se encuentran en las aulas, y la condición natural de las personas estudiantes, dentro de este rango de edad, en cuanto al disfrute del juego, la gamificación brinda un gran aporte a los procesos de aprendizaje, convirtiéndose en una herramienta didáctica, que permite insertar el juego gamificado, como estrategia de aprendizaje, para el logro de un fin pedagógico.

La gamificación permite la gestión de las emociones de los educandos, con el fin de modelar el comportamiento, la actitud y la disposición para el aprendizaje. También permite la creación de experiencias, logran la creación de entornos educativos, aprovechando la gran diversidad de recursos, que brinda la gamificación, que se potencia al aunarse con la tecnología. En la figura N° 1, se aprecian los aportes de la Gamificación, en el área emocional de los educandos.

Por otro lado, la gamificación permite, transformar el aprendizaje mecánico, en una acción activa, logrando motivar de forma conveniente, a los educandos, para que absorban, mediante la autogestión, los conocimientos, habilidades y

destrezas, que se planean generar, de acuerdo con los objetivos propuestos.

Establece conciencia y protagonismo en los participantes, al provocar en ellos, la interiorización del conocimiento, desde la diversión, el interés y el deseo de participar. En la figura N° 2, se grafican los factores afectivos que se estimulan con la Gamificación.

### 2.5.1 Figura 4. Factores afectivos que se estimulan con la Gamificación.



**Fuente:** Tomado de Foncubierta y Rodríguez (2019).

Por tanto, en la figura anterior, se puede visualizar los grandes aportes que brinda la gamificación, al acto educativo, preparando el cerebro del aprendiz, para que elabore conocimientos significativos y de calidad. Son muchas las habilidades que el estudiantado, puede potenciar, a través de la inserción de esta metodología, en el quehacer del aula, para el abordaje de los temas propuestos, en la malla curricular y las enseñanzas propias del entorno. La combinación de

aprendizajes y lúdica, les aportan un plus a los procesos de enseñanza-aprendizaje, al convertirse en una ruta idónea, para potenciar las capacidades y destrezas de los educandos, para lograr conocimientos de alto nivel.

## **2.6 Ventajas y Desventajas de la Gamificación**

La gamificación, como herramienta didáctica, ofrece tanto al facilitador de la gestión educativa, como al discente, ambientes aptos para la elaboración de aprendizajes significativos y con altos estándares de calidad. Como estrategia didáctica, requiere de ciertas condiciones para su aplicación, desde un enfoque innovador de los procesos de enseñanza-aprendizaje, que responden a las necesidades del educando, como protagonista del acto cognitivo. Por tanto, puede que su aplicación, tenga ventajas, pero también pueden surgir desventajas, dependiendo de la diversidad funcional y entorno de cada estudiante. A este respecto, Jaramillo, mencionado por, Ortiz y Miriam, comentan:

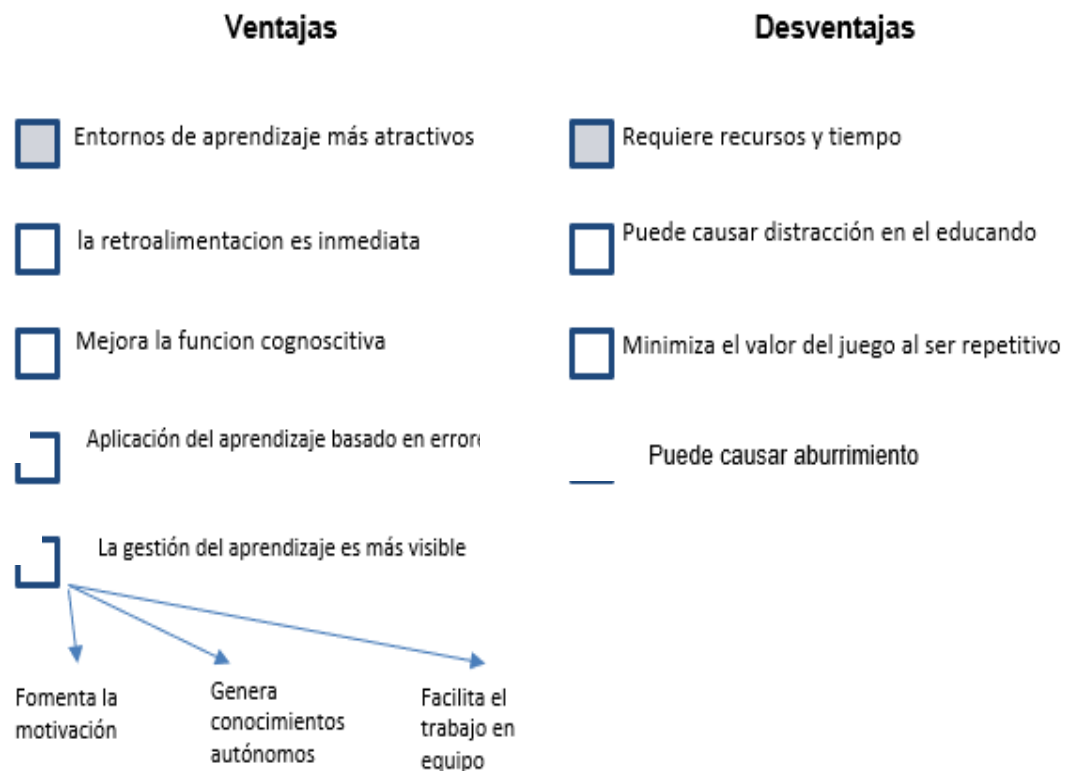
Es muy importante que haya una relación controlada entre los retos que se muestran a los alumnos y la capacidad de estos para llevarlos a cabo, pues si un reto es demasiado fácil, provocará aburrimiento en el alumno, mientras que un reto inalcanzable supondrá la frustración. (2018, p.5).

De acuerdo con lo expuesto por los autores del comentario anterior, la gamificación como tal, es una herramienta efectiva, pero su aplicación, puede ser positiva o deficiente, dependiendo de las estrategias establecidas para el logro del conocimiento propuesto. Por tanto, es necesario, establecer, no solo las ventajas, sino también las desventajas que puedan surgir, si su planeación, no corresponde a los intereses de los educandos.

Es importante sopesar, las ventajas que ofrece la gamificación, con respecto a las desventajas, desde parámetros de practicidad y beneficios que ofrece a los educandos. A partir los aportes positivos brindados, sobresale, la posibilidad de elaborar conocimientos, desde el plano de la práctica, mediante el trabajo colaborativo, que le facilitan al estudiante, aplicarse de forma voluntaria, para la construcción de aprendizajes significativos.

Dentro de las desventajas, se debe considerar, el entorno del educando, el que influye de gran manera en la aplicación de la gamificación, que utiliza no solo el juego físico y activo, sino también el tecnológico y el pasivo, lo que puede interpretarse como pérdida de tiempo. La falta de practicidad en cuanto a la planeación detallada de esta herramienta y el poco o nulo conocimiento sobre la tecnología digital que interviene, se puede convertir en un inconveniente que tergiversa, el objetivo de la gamificación, a la hora de llevarla a la práctica en el aula. En la figura N°2, se grafica el resumen de las ventajas y desventajas de esta herramienta, dentro del ámbito educativo.

### 2.6.1 Figura 5. Desventajas y ventajas de la gamificación



**Fuente:** Datos tomados de CAE (2023)

De acuerdo con la figura N°2, se puede inferir, que las funciones cognitivas y emocionales, se ven beneficiadas con la aplicación de la gamificación, como herramienta didáctica, para la elaboración de aprendizajes en el aula, que responden a los intereses de los educandos, partiendo de los conocimientos previos del educando, produciendo así, aprendizajes significativos, mientras que las desventajas, surgen si la planificación de las estrategias, presentan falencias de sincronidad, con el usuario de la herramienta.

### 2.7 Metodología Lúdica

La lúdica, inserta en el campo de la educación, se convierte en una metodología, puesto que encierra una serie de enfoques teóricos- científicos,

aplicados a técnicas y recursos didácticos, para el favorecimiento de la evolución del aprendizaje, orientado esta gestión, hacia la consecución de resultados satisfactorios. Parte del contexto del educando, aprovechando su naturaleza del disfrute del juego, desde una actitud de gozo y diversión, en un ambiente propio de su edad y desde una planificación consciente. Jiménez, mencionado por Posada, hace alusión a la lúdica de la siguiente manera,

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (2020, p.27).

Entonces, según lo mencionado en la cita anterior, la lúdica, nace con el ser humano y lo acompaña durante todo su proceso de vida. Entre las experiencias de vida y lo lúdico, se establece una simbiosis, que permea al individuo en forma holística, afectando las vivencias de su cotidianidad. Favorece el empoderamiento de habilidades y destrezas humanas. Además, explorada dentro de la didáctica de la enseñanza- aprendizaje, se convierte en un aporte invaluable. Aunque se debe tener claridad, que el juego se encuentra inmerso en la lúdica. Para que responda a este concepto, se debe programar como una estrategia didáctica, que pretende un aprendizaje.

De acuerdo con el panorama actual, se debe procurar, extraer al educando de su zona de confort y proponerle, a través de estrategias lúdicas, desarrollarse

en los aspectos cognitivos, emocionales y conductuales. Se logra ofreciendo espacios de aprendizaje que promuevan la creación, la motricidad y la percepción, sin perder de vista la emotividad, factor importante para la elaboración de habilidades y competencias. Además, este tipo de pedagogía se fundamenta en juegos, encaminados para la formación y el empoderamiento de habilidades y destrezas en los educandos.

Con respecto a la metodología lúdica, se puede entender, que es un compendio de acciones didácticas, que, mediante actividades creativas, establece una ruta segura, para la gestión de aprendizajes, que el educando pueda elaborar, desde su integralidad como individuo y mediante la exploración de todas sus dimensiones, como un ser holístico. Esta sincronización entre el interés del educando y la adquisición de habilidades y destrezas permite la elaboración de conocimientos, a través de estrategias dinámicas, para ofrecer significado al conocimiento aprehendido.

### ***2.7.1 Conceptualización***

La lúdica, tiene su definición, de acuerdo con el campo en el que se ubique, si utiliza el juego como un medio de diversión, que provoca una emoción interna en el individuo de confort, entonces se está ante un panorama de lúdica no normada. En el campo de la educación, la lúdica se considera como una acción pedagógica, que le permite al acto educativo, estimular el desarrollo de habilidades y destrezas, en los educandos, en todas sus dimensiones, físicas, psicológicas, sociales, cognitivas y emocionales. Colabora con el enriquecimiento de los procesos educativos, mediante la planeación estratégica, para establecer el

juego, como medio para la consecución de aprendizajes relacionados, con los contenidos temáticos de la malla curricular.

Entonces se hace necesario, observar la definición ofrecida sobre la lúdica. Se ofrece ponencias sobre este término, desde la visión de varios autores, con el fin de obtener un panorama amplio, sobre este término y su importancia en el campo educativo. También de lo expuesto en las diferentes citas textuales, la investigadora, elabora una definición, sinopsis de todo lo expuesto, de la cual se apropia la investigación. Para Jiménez, mencionada por Ramírez, Méndez y Ramos

La lúdica es una dimensión del ser humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. (2021, p. 17).

Desde la perspectiva, propuesta por Jiménez, la lúdica forma parte del ser humano, sirviéndole como puente para la socialización y el bienestar psíquico, mediante el placer y el gozo. Estas emociones, le sirven al individuo, como plataforma para lograr conformar su personalidad y para la adquisición de conocimientos. Otra de las aportaciones, las ofrece Piaget, 1959, también mencionado por Ramírez.

El juego ejerce distintas y varias funciones impredecibles para el correcto desarrollo personal e intelectual del niño o la niña ya que, a través de este, se encuentra la posibilidad de manifestar y proyectar sus emociones de forma que le proporciona placer y que al mismo tiempo le son útiles para ir afianzando su personalidad. (2021, p. 17).

Existe una concordancia en la definición ofrecida por, Jimena y Piaget, cuando hacen referencia a los aportes de la lúdica, desde una perspectiva metodológica, enfatizando su aplicabilidad para el desarrollo cognitivo del educando, la gestión de las emociones y el modelaje de la personalidad, a través de ambientes que le causen placer. Por otro lado, Posada, afirma,

“todo juego es lúdica, pero todo lo lúdico no es juego”, es así como la lúdica se presenta como una categoría mayor al juego en donde el juego es una manifestación de lo lúdico. Lo lúdico abarca lo juguetón, espontáneo del ser humano, lo lúdico está inserto en el ADN. ...La lúdica es una sensación, una actitud hacia la vida que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer hacerlo, de hacer parte de esto hasta olvidando tu propia individualidad. (2019, pág. 27).

Entonces para efectos de esta indagación, y unificando los tres criterios expuestos por los diferentes autores, se apropia de la concepción, sobre la metodología de la lúdica, como, un proceso que aprovecha el juego, desde una perspectiva lúdica, para facilitar la gestión de las emociones del educando, empoderando la socialización, el pensamiento reflexivo, la racionalidad, la independencia en la toma de decisiones y propiciando el desarrollo integral del individuo, mediante la potencialización de habilidades y destrezas, que le faciliten el aprendizaje significativo.

### ***2.7.2 Aportes de la Metodología Lúdica al Proceso Educativo***

La metodología es un modelo, que establece métodos, herramientas y didácticas, para el logro de un objetivo propuesto. Desde el campo educativo, es

el medio por el cual, se ordenan todos los recursos intervinientes, para establecer una ruta de aprendizaje. Por tanto, cuando se hace referencia a la metodología de la lúdica, dentro del campo de enseñanza-aprendizaje, desde esa convicción, se le está reconociendo, las grandes contribuciones que ofrece a la educación, cuya centralidad es el educando, quien, por naturaleza, disfruta del juego.

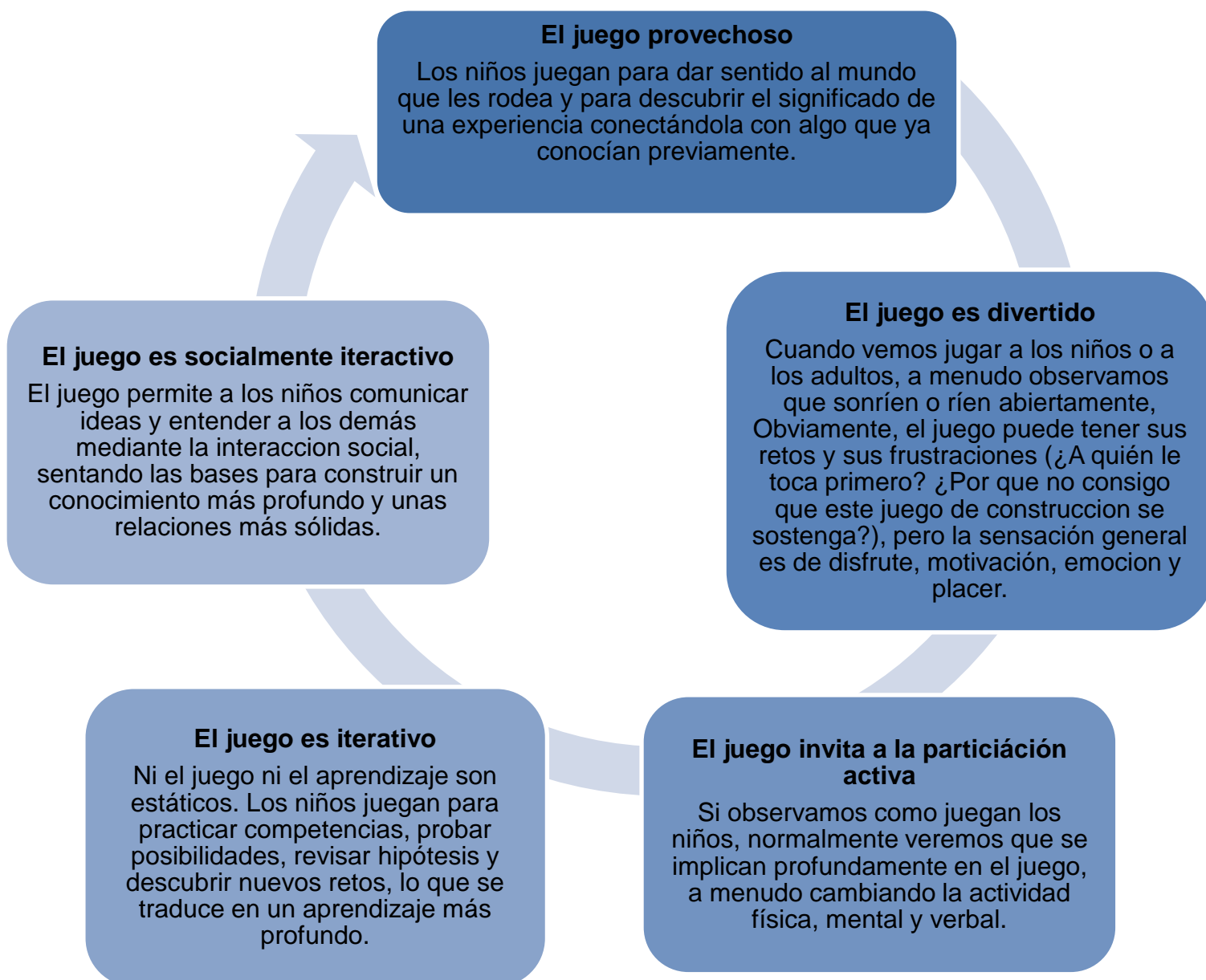
Entonces, el juego, con estructura didáctica, se convierte en un medio esencial, para la consecución del aprendizaje. Es importante observar el juego lúdico, como un empoderador de habilidades y destrezas, en los educandos, desde un enfoque holístico, concibiendo al educando, como un ser integral, único, individualizado, social, portador de emociones, que muchas veces, norman su conducta y con diferentes estilos de aprendizaje, que marcan la pauta de su progreso. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, (UNICEF), destaca la importancia del juego, de la siguiente manera:

Un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego. (2018, p. 9).

Entonces, lo expuesto en la cita anterior, refleja los aportes de la lúdica, metodología que aprovecha el juego, para convertirlo en un medio didáctico, exponiendo, como gestiona la participación del educando, en las experiencias de aprendizaje, que le permitirán elaborar sus propios conocimientos, desde sus propias decisiones, moderadas por el auto control. Sugiere una actividad constructivista, donde el educando es el protagonista de su acto educativo, a través de ambientes de enseñanza, altamente gratificantes.

Siendo el objeto de estudio de esta investigación la gamificación como recurso didáctico, relacionando sus estrategias, con la estimulación de la coordinación visomotora, en la edad preescolar, a este respecto la UNICEF, expone: “Sin embargo, en este período, los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje” (2018, p.8). Lo expuesto, reafirma, la importancia del juego lúdico y los aportes que brinda, a los procesos de aprendizaje. En la figura 3, se muestran, estos aportes.

### 2.7.2.1 Figura 6. Aportes de los juegos lúdicos



**Fuente:** Imagen tomada de, UNICEF 2021

Fundamentados en la imagen anterior, se pueden establecer, las características del juego, que, utilizado como herramienta lúdica, ofrece aportes importantes a los procesos de enseñanza- aprendizaje, especialmente en la etapa

de preescolar, en la que desarrollan habilidades y destrezas básicas, para el desarrollo de las competencias básicas, que exige la sociedad actual y que se innovan conforme avanzan los descubrimientos científicos y la reingeniería de las nuevas tecnologías. Se puede rescatar que, la lúdica a través del juego, le permite al educando, tener contacto y explorar el mundo que los rodea. Además, les ofrece la oportunidad de interactuar con sus pares y desenvolverse activamente, dentro de la colectividad.

Entonces, el juego como herramienta lúdica, realiza aportes, en varias áreas de la formación del educando, ya que explora los sentidos, permitiéndoles percibir las sensaciones de agrado y alegría y otras que surgen del acto participativo y colaborativo, que provoca la actividad. Además, el educando es consciente de las emociones que le surgen, aprendiendo a gestionarlas de forma apropiada. Por otro lado, provoca la imaginación y la creatividad, al tener que enfrentar retos y tomar decisiones. Coordina el cuerpo, mediante actividades, donde el educando desarrolla habilidades visomotoras y de coordinación.

### ***2.7.3 Ventajas y Desventajas de la Metodología Lúdica***

La ludificación de las estrategias didácticas es una herramienta que aporta grandes beneficios para la gestión del aprendizaje en los educandos, especialmente los ubicados en las primeras edades escolares, puesto que es una característica inherente de su estadio, que no debe ser aprendida, sino que debe ser explorada, porque ya existe en la lista de gustos y preferencias de estos. Para que surjan desventajas, tienen que intervenir factores esenciales, como la actitud y disposición del facilitador del aprendizaje y el nivel de creatividad que permita el sistema educativo y la flexibilidad del contexto social.

Por tanto, para que el juego, surja como herramienta lúdica, el papel del docente es trascendental, para lograr empatar el juego adecuado, con la intención de aprendizaje, sin dejar de lado el nivel lúdico de la actividad y el propósito formativo de la misma. Se requiere que el conocimiento del docente se innove al mismo ritmo que las herramientas por aplicar y ajuste el entorno institucional, a las necesidades, expectativas y características de los educandos, pero, sobre todo, debe tener conciencia sobre la importancia de la lúdica y su riqueza didáctica, para un aprendizaje significativo, que se logra mediante un ambiente de regocijo y felicidad. En el siguiente cuadro comparativo, se resumen las ventajas y desventajas, de la metodología lúdica.

2.7.3.1 Tabla 1. Ventajas y desventajas de la lúdica

| Ventajas   | Desventajas   |
|--|---|
| Estimula la concentración  | El juego puede perder su intención formativa, con facilidad.  |
| Potencia la motivación   | Necesita planificación que responda a un objetivo, claro y específico.  |
| Permite la acción del educando                                     | Muchas veces se pierde la noción del tiempo, limitando las otras actividades que complementan la acción lúdica. |
| Libera tensiones   | Necesita de la voluntad del educando para jugar, no se le puede obligar.  |
| Potenciar habilidades blandas                                      | Es difícil establecer criterios para las estrategias de evaluación de los aprendizajes.                         |
| Gestiona mejor las emociones                                       |   |
| Estimula la creatividad  |   |
| Fomenta la comunicación  |   |
| Potencia habilidades y destrezas físicas, cognitivas y emocionales |   |
| Potencia el trabajo colaborativo                                   |   |

**Fuente:** Datos tomados de Mariana, 2019.

De acuerdo con los datos de la tabla anterior, se puede observar, que son muchas las ventajas que puede ofrecer la metodología lúdica, al proceso de enseñanza aprendizaje y que las desventajas, surgen desde el aspecto de planificación, requiriendo conocimientos, habilidades y destrezas técnicas, por

parte del docente, para lograr convertir el juego en un medio motivador, y potenciador de las dimensiones cognoscitivas, afectivas, sociales, psicomotoras y emocionales, en el educando, sin perder el norte de sus metas. Además, debe orientar y reorientar las actividades lúdicas, para que no pierdan el fin establecido.

## **2.8 Posibilidades de Acción del Cuerpo**

Las posibilidades de acción del cuerpo, se evidencia a través de las actividades a las que recurren los educandos, para establecer una conexión certera con el contexto interno y externo. La necesidad de comunicación e interacción con el mundo, para elaborar en forma paulatina, su propia identidad. La práctica continua del movimiento les permite, desarrollar coordinaciones corporales, tejidos rutas seguras, para el desarrollo de habilidades emocionales, sensoriales y de percepción motora.

De acuerdo con lo que establece el Programa de Estudio Educación Preescolar, del Ministerio de Educación Pública costarricense, las posibilidades de acción del cuerpo se desarrollan en la primera dimensión: Funcional o motriz: El cuerpo que hace, que se mueve; propuesta, para el desarrollo de la malla curricular de los estudiantes de este nivel. El desarrollo de esta temática es de gran relevancia, puesto que permite gestionar conocimientos sensoriales, sobre el cuerpo y las múltiples ejecuciones de movimientos que puede realizar. Para el despliegue de este apartado, se abordan los siguientes tópicos, que se pueden

### ***A. Coordinación Visomotora***

El desarrollo de la habilidad, que permite la coordinación visomotora, debe iniciarse en los infantes, desde las primeras edades, con el fin de instaurar en ellos, destrezas aprendidas, que les faciliten, futuros aprendizajes. Para los

procesos de lectoescritura y otras gestiones cognitivas, en las que este tipo de coordinación se vuelve indispensable. La estimulación para la vivencia de estas nociones debe ofrecerse, dentro de un ambiente natural, correspondiente a la etapa etaria de cada educando. Los discentes en etapa de preescolar disfrutaban del aprendizaje, dentro de un ambiente lúdico, utilizando el juego planificado, como medio para lograr la elaboración de conocimientos significativos.

Además, en ese periodo, los educandos se encuentran dentro de la generación Alfa, cuya característica principal, es ser 100% digitalizados, según lo proponen Mark McCrindle, investigador de estos temas. Por tanto, estas habilidades visomotoras, se adaptan de forma idónea, con la gamificación, que unifica la lúdica, con la tecnología. A través de esta herramienta didáctica, se pueden potenciar, movimientos controlados y precisos, establecidos por la coordinación vista- mano, para aplicarlas en actividades como, pintar, rasgar, cortar, usar las tijeras, el lápiz, seguir renglones y otras más. Manzano, explica el concepto coordinación visomotora, de la siguiente manera,

Son los ejercicios de movimientos controlados y deliberados que requieren de mucha precisión, son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, la coordinación Viso Motriz se caracteriza por trabajar sistemas de manipulación de elementos didácticos para su correspondencia en el ejercicio psicológico (Manzano, 2018, p. 37)

Entonces, haciendo eco a lo expuesto por Manzano, la coordinación visomotora, se desarrolla, a través de tareas, que deben ser planificadas de forma que, el educando, pueda utilizar en forma sincrónica, el ojo y la mano, para poder realizar con precisión y de forma autónoma, actividades, que le permitan gestionar

la adquisición de futuros aprendizajes. Pero, estas tareas, deben procurar, despertar en el estudiantado, sensaciones de regocijo, alegría y disfrute. El desarrollo de estas destrezas, incentivan en el individuo, el logro de manipular objetos, mayor concentración y mayores posibilidades en el aprendizaje.

### ***B. Habilidades Manipulativas***

Estas habilidades, se centran, en acciones motrices, que le permiten al discente, la manipulación de objetos ya sea su recepción o lanzamiento. Estas se deben fomentar, partiendo de habilidades básicas ya concretadas y dominadas por el educando. Se relacionan muy bien con la lúdica, puesto que se componen de acciones como: empujar, golpear, jalar, lanzar, recibir, levantar y otras, que requieren el uso de la fuerza de los brazos y la coordinación visomotora. También se pueden implementar, estrategias de gamificación, para el desarrollo de estas destrezas, mediante la exploración de la imaginación del educando, para irlo preparando, para las acciones concretas.

Con respecto a la definición de este tema, se ha mantenido a través de los años, y aunque es un contenido actual, para esta investigación, se toma la expresada por, Keog, mencionados por, Espejo, Morillas, Muñoz y Orantes: “Movimientos cuya acción fundamental se centra en el manejo de objetos, y están compuestos por dos tipos de patrones motrices básicos, los lanzamientos y las recepciones. (2020, p.5). De acuerdo con esta definición citada, intervienen tanto los movimientos corporales, como la manipulación de objetos, en acciones concretas.

Es importante destacar, que este tipo de habilidades, se encuentran dentro de las destrezas básicas y que, desde la etapa de preescolar, ya que, en este

periodo de enseñanza, los educandos, carecen de ciertos modelos de motricidad, tan necesarias para el avance en sus acciones de aprendizaje. Se constituyen en las habilidades de motora gruesa, que le permiten al individuo, la manipulación de objetos, empoderando la concentración y regulando el movimiento musculoesquelético de su cuerpo. Se requiere, mediante la práctica, ejecutar movimientos que le permitan al individuo, la toma de decisiones, para elaborar movimientos eficaces.

### ***C. Movimientos Locomotores***

Los movimientos locomotores, hacen referencia a las acciones que involucran el cuerpo y lo dirigen a desplazarse en el espacio. Se ejecutan mediante acciones básicas del juego, como hacer caballito, jugar rayuela, correr y otros que exigen el movimiento. También se pueden ejecutar, a través de ejecuciones no locomotrices, en los cuales, el educando practica el estiramiento, el balanceo, la inclinación, el girar el cuerpo, y otros que requieren del dominio y coordinación del cuerpo.

Entonces, se debe destacar la importancia de implementar, acciones didácticas que, inserten dentro de las actividades de aula, este tipo de movimientos locomotores, con el fin de combatir el sedentarismo, actitud propia de los educandos de estas épocas, que invierten mucho tiempo, en el disfrute de los aparatos mecánicos. Sin embargo, la gamificación propone, el uso de la lúdica, a través de la tecnología, mediante programas de simuladores, que inducen al estudiante, hacia la realización de movimientos, desde un ambiente que le despierta alegría y deseos de ejecutar esas acciones, de una forma desapercibida y disfrazada, sin caer en el aburrimiento.

#### ***D. Movimientos de Estabilidad***

Este tipo de movimiento requiere el desarrollo de habilidades, que son básicas, para la consecución de las otras acciones de manipulación y locomoción. Estos, le permiten al educando, desarrollar destrezas, para el logro del equilibrio estático y dinámico. Esta habilidad de mantenerse equilibrado, tanto cuando el individuo se encuentra sin ejecución del movimiento, como cuando ejecuta algún desplazamiento, es vital para la realización de cualquier labor, en el quehacer cotidiano. Por tanto, la implementación de estrategias, que, desde temprana edad, le permitan al educando, el desarrollo de estas pericias, se convierten en indispensables, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A este respecto, Roca, mencionado por Cebedo y Roca, destacan la importancia de los movimientos de estabilidad, fundamentados en el equilibrio: “El equilibrio motriz lo podemos considerar como uno de los aspectos fundamentales de la actividad física de los seres humanos a lo largo de su existencia” (2018, P. 2). La percepción brindada en la cita expuesta, le ofrece un gran valor al equilibrio, que se desarrolla en los educandos de preescolar, mediante actividades de estabilidad, planificadas y propuestas, para que el educando, logre mantener el cuerpo en equilibrio, mediante una relación simétrica, entre el esquema corporal y el entorno, para potenciar los aprendizajes motores.

**III CAPITULO**  
**MARCO METODOLÓGICO**

Para esta investigación se tomaron en cuenta varias normas a seguir con el fin de orientar metodológicamente la investigación. Es de gran importancia ya que se obtendrán distintos resultados, dependiendo del momento en que se realice, el tipo de población a la que va dirigido, su finalidad y la forma en que se lleve a cabo.

Se describe como una investigación de finalidad aplicada, ya que se utilizan estrategias que le permitirá a los discentes desarrollar habilidades y enriquecer o absorber conocimientos nuevos.

La dimensión de tiempo transversal, porque se realiza en un momento dado; centrándose en una muestra micro y de carácter no probabilístico al trabajar únicamente con aplicada a una sola escuela en Abangares, Guanacaste.

Basado en un enfoque cualitativo, como primer paso la investigación recolecta datos por medio de una observación que se realiza a los y las estudiantes en el salón de clase, donde se analiza la evolución de los discentes en el área de coordinación- visomotora y se comparan aspectos antes observados. Se utiliza una entrevista preparada con anterioridad y basada en la información que se quiere recabar la cual va dirigida a las personas docentes y por último un cuestionario que se le realiza a los padres, madres y personas encargados legales, con el fin de conocer cuales estrategias utilizan en casa para estimular la coordinación-visomotora.

### **3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.1.1 Finalidad: aplicada**

Esta investigación es de finalidad aplicada ya que se busca mejorar la habilidad visomotora de los discentes de preescolar para que puedan desarrollar todas las actividades de la manera correcta de la misma manera facilitar su vida cotidiana. En palabra de Nieto “la investigación aplicada está orientada a resolver los problemas que se presentan en los procesos de producción, distribución, circulación y consumos de bienes y servicios de cualquier actividad humana...” (2018, p.3). De ahí que esta investigación considera los aportes de Nieto y se puede afirmar que es una investigación aplicada.

#### **3.1.2 Dimensión Temporal: transversal**

La dimensión temporal de este proyecto es transversal ya que se busca analizar y comprender el tema que se presenta en la gamificación como estrategia para la estimulación de la coordinación-visomotora, en personas estudiantes de transición.

La transversal señala Barrantes: “estudia aspectos del desarrollo de los sujetos y de los temas en un momento dado”. Es decir, “acortar” el tiempo, en sentido metafórico, para investigar un tema específico y a profundidad en un momento específico. Para la investigación transversal, lo más importante es poder analizar y comprender el tema de estudio en profundidad; es decir, en detalle, más que el analizar el comportamiento del tema a lo largo del tiempo.” (2013, p.64). Utilizando como ejemplo a Barrantes se asegura que la investigación es de dimensión temporal transversal.

### **3.1.3 Marco: Micro**

Esta investigación se denomina micro ya que es aplicada a una sola escuela en Abangares, Guanacaste. Esto con el fin de precisar lo mejor posible el tema de investigación.

A como lo explica (Gonzales et al., 2018) el marco o espacio micro de la investigación refiere a una parte, un elemento, un subtema o un micro-espacio, acerca del cual el investigador hará su investigación”.

### **3.1.4 Naturaleza: Cualitativa**

Este proyecto es de naturaleza cualitativa ya que se investiga las opiniones, puntos de vistas, conductas, actitudes y valoraciones, de los individuos de estudio. Obteniendo esos resultados se interpretan sin mediciones para identificar los patrones de control.

En cuanto al enfoque cualitativo, dice Hernández, et al (2014): [...] se considera que todo individuo, grupo o sistema social tiene una manera única de ver el mundo y entender situaciones y eventos, lo cual es construido a partir de sus experiencias y mediante la investigación, debemos tratar de comprenderlo en su contexto” (p.9) es por ello por lo que se considera que la investigación es de naturaleza cualitativa.

### **3.1.5 Carácter: descriptiva y explicativa**

La investigación es de carácter descriptivo ya que se presentó detalladamente lo que se estudió y se describe para que cada lector forme su propio criterio sobre el tema. También, esta investigación es explicativa, porque se

profundiza un tema el cual se va a presentar y con el cual se quiere responde a las preguntas presentes durante la investigación.

Según Nieto, E. (2018). Es un nivel más complejo, más profundo y riguroso de la investigación básica, cuyo objetivo principal es la verificación de hipótesis causales o explicativas; el descubrimiento de nuevas leyes científico-sociales, de nuevas micro teorías sociales que expliquen las relaciones causales de las propiedades o dimensiones de los hechos, eventos del sistema y de los procesos sociales.

### **3.2 SUJETOS Y FUENTES DE INFORMACIÓN**

#### **3.2.1 Sujetos**

En la presente investigación se toman como sujetos de investigación a un grupo de 4 personas docentes de educación preescolar que laboran en la escuela Delia Oviedo de Acuña y 11 madres y padres de familia de un grupo de transición de la misma escuela, de igual manera al grupo de transición con un total de 14 niñas y 4 niños en edades entre los 5 a 6 años.

#### **3.2.2 Primera Mano**

| <b>Autor o autores</b>  | <b>Universidad u organización</b> | <b>País</b> | <b>Año</b> |
|-------------------------|-----------------------------------|-------------|------------|
| Noelia Barrera Acevedo  | Universidad Hispanoamericana      | Costa Rica  | 2021       |
| Ana Isabel Díaz Barzola | Universidad Estatal de Ecuador    | Ecuador     | 2021       |

|  |                                      |         |      |
|--|--------------------------------------|---------|------|
| María Estrella<br>Duarte Boada   |                                      |         |      |
| Carlos Luis<br>Sánchez Pacheco   | Docentes 2.0<br>Tecnología Educativa | Ecuador | 2019 |
| Francisco J.<br>Gallego Durán<br>Rafael Molina<br>Carmona<br>Faraón<br>Llorens Largo | Universidad de<br>Alicante           | España  | 2019 |
| José Manuel<br>Foncubierta<br>Chema<br>Rodríguez                                     | Edinumen                             | España  | 2019 |

### 3.2.3 Segunda mano

| <b>Autor</b>  | <b>Título</b>   | <b>Año</b> |
|---|---|------------|
| Ministerio de<br>Educación Pública                    | Guía Docente del Programa<br>de Estudio Educación Preescolar.                                 | 2015       |
| Paula Batistello<br>Alice Theresinha Cybis<br>Pereira | El aprendizaje basado en<br>competencias y metodologías<br>activas: aplicando la gamificación | 2019       |

|  |  |      |
|--|--|------|
| Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.     | Aprendizaje a través del juego.                            | 2018 |
| Noel Mariana                                       | Recursos lúdicos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. | 2019 |
| Regis Posada González                              | La lúdica como estrategia didáctica                        | 2014 |
| Tiare Sanhueza<br>Sofía Rojas<br>Maricarmen Nuñez. | Metodología activo-participativa                           | 2017 |

### 3.3 SELECCIÓN DEL MUESTREO

#### 3.3.1 La población

La población de la investigación son niños y niñas de transición, personas docentes de educación preescolar y madres, padres y personas encargadas legales de los discentes de transición de la escuela Delia Oviedo de Acuña.

#### 3.3.2 La muestra

La muestra de la investigación son 4 personas docentes de educación preescolar que laboran actualmente en la escuela Delia Oviedo de Acuña, ubicada en las Juntas de Abangares Guanacaste, así mismo 11 madres, padres y las personas encargadas legales del grupo de transición y 4 niños y 14 niñas pertenecientes a la misma institución.

### **3.3.3 No probabilística**

La Escuela Delia Oviedo de Acuña cuenta con 5 personas docentes de educación preescolar, en la cual 3 de ellas trabajan con el grupo de transición y 2 de ellas con materno infantil, interactivo II. Así mismo con un grupo específico de transición el cual tiene un total de 18 niños y niñas, de la misma manera madres, padres y personas encargadas legales de los niños y niñas del grupo de transición, sin embargo, la investigación no es probabilística ya que únicamente se trabajará con 4 docentes, 18 niños y niñas y 11 madres, padres y personas encargadas legales.

## **3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECTAR INFORMACIÓN**

Las técnicas e instrumentos para la recolección de información son componentes que ayudan a la recolección de datos de manera automática, organizada que ayuda para obtener los datos que se necesitan ya que brindan información relevante a la investigación para conocer si lo que se propone es asertivo o hay alguna variante.

### **3.4.1 Observación**

Para analizar la evolución de las habilidades en la coordinación-visomotora de los discentes de transición de la escuela Delia Oviedo de Acuña y la forma en que imparten la clase cada una de las docentes, se realiza una observación dentro del salón de clase con el fin de recabar información relevante para la presente investigación.

Según (Sanjuán, 2011), consiste en observar un objetivo claro, definido y preciso: el investigador sabe que es lo que desea observar y para que quiere hacerlo, lo cual implica que debe preparar cuidadosamente la observación". La

observación permite obtener datos precisos y más reales ya que se ven en el momento en que se están viviendo, ayudando a analizar lo que se requiere observar.

### **3.4.2 Entrevista**

Se realiza una entrevista a 4 personas docentes de la escuela Delia Oviedo de Acuña, en el cual se espera obtener información relevante que aporte a la investigación, así mismo el conocimiento que tienen como la gamificación y la coordinación visomotora.

Sampieri (2014) detalla que el propósito de las entrevistas es obtener respuestas en el lenguaje y perspectiva del entrevistado (“en sus propias palabras”). El entrevistador debe escucharlo con atención e interesarse por el contenido y la narrativa de cada respuesta. (p.405)

Además de prepararse con anticipación la entrevista permite recabar datos importantes y de una forma más precisa ya que se realiza directamente a la persona obteniendo respuestas más reales y espontaneas.

### **3.4.3 Cuestionario**

El cuestionario se realiza a las madres, padres y personas encargadas legales, se realizan preguntas para conocer como es el tiempo que se comparte con sus hijos, cuál es la preocupación por su parte hacia el jardín de niños y que tanto conocen sobre la estrategia lúdica coordinación visomotora.

### 3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

#### 3.5.1 Variable 1

- Variable: Los beneficios que ofrece la gamificación como metodología didáctica para mejorar las destrezas de la coordinación visomotora em los estudiantes de preescolar.
- Definición conceptual: Todos aquellos aspectos positivos que se obtienen a través de una metodología lúdica en el aprendizaje para contribuir con los niños y las niñas de 4 a 6 años, en su desarrollo psicomotriz.
- Definición Instrumental: Del instrumento 1 denominado registro anecdótico, dirigido a los niños, niñas y personas docentes de preescolar, se utilizan las preguntas 1,2,3, y 4 / del instrumento 2 denominado entrevista dirigida a las docentes, se utilizan las preguntas 1,2 y 3 / del instrumento 3 denominado cuestionario dirigido a los padres, madres y personas encargadas legales, se utilizan las preguntas 1,2 y 3.
- Definición operacional: Instrumento 1, registro anecdótico ¿En el ingreso al centro educativo se utilizan estrategias de gamificación? / ¿Dentro de aula, se visualiza la participación mediante propuestas de gamificación? / ¿Al finalizar la clase, se utilizan estrategias de gamificación beneficiando la coordinación visomotora? / ¿Las estrategias de gamificación incluyen destrezas de coordinación visomotora? Instrumento 2 entrevista, ¿Cuáles estrategias lúdicas utiliza para trabajar la coordinación visomotora? / ¿De qué manera implementa esas estrategias? / ¿Según su criterio cuanto tiempo se debe dedicar a estimular la coordinación visomotora? Justificar la respuesta, Instrumento 3 cuestionario, ¿Conoce usted que es la

coordinación visomotora? / ¿Para usted que es la gamificación? / ¿Según su criterio que realizan sus hijos e hijas en el jardín de niños?

### **3.5.2 Variable 2**

- Variable: Las metodologías de gamificación aplicadas en el aula, para la potencialización de destrezas de coordinación, en los estudiantes de preescolar.
- Definición conceptual: Proponer aprendizajes a través de la metodología lúdica para beneficiar las habilidades ojo mano de los niños y niñas en edades de 5 y 6 años.
- Definición instrumental: Del instrumento 1 denominado registro anecdótico, dirigido a los niños, niñas y personas docentes de preescolar, se utilizan las preguntas 5,6 y 7 / Del instrumento 2 denominado entrevista dirigida a las docentes, se utilizan las preguntas 4,5,6 y 7 / Del instrumento 3 denominado cuestionario dirigido a las madres, padres y encargados legales, se utilizan las preguntas 4,5 y 6.
- Definición operacional: Instrumento 1, registro anecdótico ¿Se les dificulta lograr una buena coordinación visomotora dentro del aula con los niños y niñas de preescolar/ ¿Entusiasmo por parte de los discentes a la hora de practicar sus destrezas de coordinación visomotora? / ¿Existen estrategias lúdicas que potencien las destrezas de coordinación visomotora? / ¿Las actividades lúdicas que se realizan están enfocadas en incrementar las destrezas de la coordinación visomotora?, instrumentos 2, entrevista ¿Cómo ayuda la gamificación en el desempeño de la coordinación visomotora? / ¿Cuáles metodologías de gamificación realiza para potenciar

la coordinación visomotora? / ¿Todas las estrategias de mediación planeadas las enfoca en potencializar la coordinación visomotora?, del instrumento 3, cuestionario ¿Cuenta con el tiempo suficiente para poner a su hijo e hija a realizar actividades manipulativas como recortar? / ¿Cuál juego utilizaría usted para ayudar a su hijo e hija a mejorar la habilidad del agarre? / ¿Cuáles actividades considera usted que ayudan a mejorar la coordinación visomotora de su hijo e hija?

### **3.4.3 Variable 3**

- Variable: Las ventajas y desventajas de la gamificación, como metodología didáctica, para mejorar las destrezas de la coordinación visomotora, en los estudiantes de preescolar.
- Definición conceptual: Se busca conocer los beneficios y contras que se obtienen de los aprendizajes para contribuir a los niños y niñas de 5 a 6 años con respecto a su desarrollo motriz.
- Definición instrumental: Del instrumento 1 denominado registro anecdótico, dirigido a los niños, niñas y personas docentes de preescolar, se utilizan las preguntas 9,10,11 y 12 / Del instrumento 2 denominado entrevista dirigida a las docentes, se utilizan las preguntas 7, 8 y 9 / Del instrumento 3 denominado cuestionario dirigido a las madres, padres y encargados legales, se utilizan las preguntas 7 y 8.
- Definición operacional: Instrumento 1, registro anecdótico ¿Cuáles son las dificultades para realizar actividades que impliquen la habilidad coordinación visomotora? / ¿Cuáles son las ventajas de utilizar la gamificación como metodología didáctica? / ¿Cuáles actividades tienen el

mayor provecho para mejorar las destrezas de la coordinación visomotora?  
/ ¿Hay alguna desventaja en utilizar la gamificación como metodología didáctica?, Instrumento 2, entrevista ¿Según su criterio se aprovecha la gamificación para aumentar las destrezas de la coordinación visomotora? / ¿Cuál considera usted que es una de las desventajas a la hora de utilizar la gamificación como estrategia didáctica)? / ¿Cree usted que hay desventajas al utilizar la gamificación como estrategia didáctica para incrementar las destrezas de la coordinación visomotora?, instrumento 3, cuestionario ¿Cuál de las opciones cree usted que sea una ventaja para mejorar la habilidad de agarre en sus hijos? -Estimular movimiento de pinza, -Fomentar la motivación, -Descubrir nuevas habilidades, -Utilizar estrategias atractivas / ¿Cuál de estas opciones cree usted que pueda ser una desventaja para mejorar la habilidad de agarre de sus hijos e hijas?, - Que el niño o niña se distraiga del objetivo principal, -Mejore el movimiento de pinza, -Que el niño o niña no se sienta atraído por la dinámica del juego, -Que el niño o niña no comprenda la indicación que da la persona docente.

**CAPÍTULO IV**  
**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS**

En el siguiente capítulo se analizan los resultados obtenidos por medio de los instrumentos utilizados en las personas docentes, padres, madres y personas encargadas legales de la escuela Delia Oviedo de Acuña, Abangares, Guanacaste.

En dicho capítulo podremos conocer los resultados obtenidos de los instrumentos que se utilizaron para la recolección de datos. En la observación realizada a los niños, niñas y personas docentes de transición, se aprecia la dificultad que presentan los discentes en la coordinación visomotora al inicio de año, se les dificulta realizar algunos movimientos como lo son el agarre de un lápiz, el moldear la plastilina, el engomar un papel, hacer budoquitos y rasgar. Dichos movimientos fueron mejorando al aplicar la gamificación en estrategias como, lanzar y atrapar pelotas, insertar abalorios en una pipa, hacer desde cero plastilinas caseras y puntillar.

En el caso de las docentes si utilizan la gamificación como metodología didáctica, sin embargo, no todas las actividades planeadas son para el beneficio de la coordinación visomotora y es ahí donde se presenta la dificultad, por otro lado, hay docentes que realizan la práctica, pero no están conscientes de lo que están realizando

Por otro lado, la entrevista realizada a las personas docentes arroja datos similares entre las participantes, ya que la gamificación es una estrategia que las personas docentes utilizan en su salón de clase continuamente, expresan la importancia que tiene la coordinación visomotora para los discentes y están de acuerdo en que se debe trabajar a lo largo del año.

En el caso del cuestionario que fue realizado a las madres, padres y personas encargadas legales se verifica que para ellos el juego a nivel de preescolar como metodología de aprendizaje es fundamental ya que aumenta el disfrute de los niños y niñas y ayuda a mejorar la habilidad manipulativa de agarre.

También cabe destacar que la familia tiene una leve idea de lo que es la gamificación, del significado de coordinación visomotora y de las actividades que su hijo e hija hacen en el jardín de niños.

#### **4.1 Análisis de la variable 1: Los beneficios que ofrece la gamificación como metodología didáctica para mejorar las destrezas de la coordinación visomotora en los estudiantes de preescolar.**

##### ***4.1.1. Análisis del instrumento 1. Registro anecdótico***

###### ***4.1.1.1. En el ingreso al centro educativo se utilizan estrategias de gamificación***

La persona docente, utiliza en el ingreso, estrategias de gamificación, las cuales permiten apreciar una gran motivación por parte de las personas estudiantes en ese momento, lo cual se puede observar mediante las sonrisas frecuentes, disponibilidad, se separan de sus familias sin dificultad, e ingresan al aula con alegría y disfrute.

###### ***4.1.1.2. Dentro del aula, se visualiza la participación mediante propuestas de gamificación***

Cada vez que la persona docente va a iniciar una actividad, utiliza una estrategia de gamificación, vinculando el juego con el aprendizaje, donde los niños

y niñas se emocionan, escuchan con atención las indicaciones y participan con alegría que lo demuestran en sus caras mediante sonrisas y con la disposición a la hora de participar en las metodologías lúdicas propuestas por la persona docente.

***4.1.1.3. Al finalizar la clase, se utilizan estrategias de gamificación beneficiando la coordinación visomotora.***

La persona docente finaliza la clase con una canción la cual se deben de realizar movimientos con forme lo vaya mencionando la canción, tocar los dedos, realizar palmadas, saltar y movimientos de rodilla, si bien es una estrategia de gamificación provechosa y para los discentes es una manera muy divertida de despedir a sus compañeros y compañeras no se puede apreciar el beneficio específicamente en la coordinación visomotora que es algo fundamental en la presente investigación.

***4.1.1.4 Las estrategias de gamificación incluyen destrezas de coordinación visomotora.***

Pese a que la persona docente desarrolla algunas estrategias de gamificación en los diferentes momentos de la jornada, no todas ellas incluyen la coordinación visomotora, por lo cual se considera importante vincular estas destrezas en la mediación pedagógica para que se le saque el mayor provecho a la actividad.

#### 4.1.2. Análisis del instrumento 2, denominado “Entrevista a la persona docente”

##### 4.1.2.1. Figura 7

Estrategias para trabajar según el criterio de la persona docente.

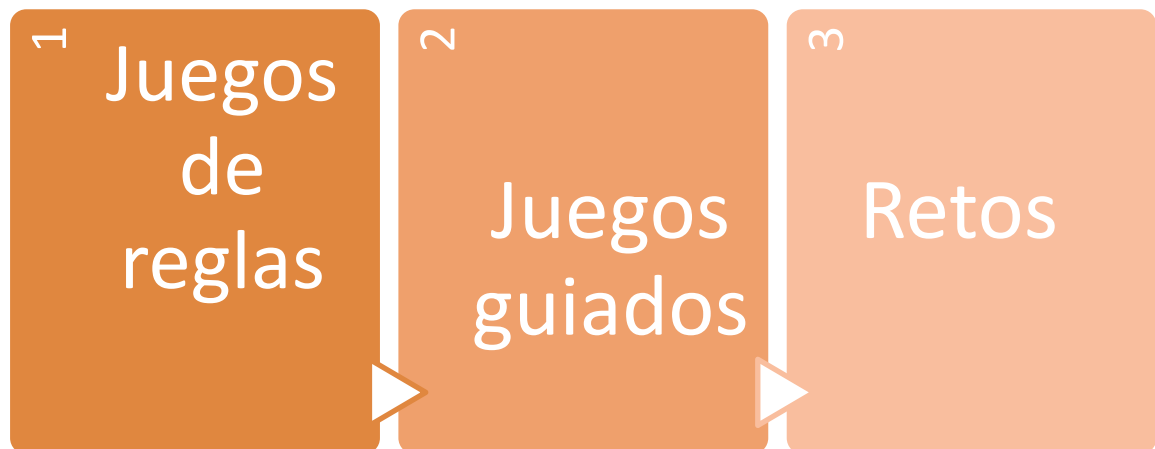


**Fuente:** elaboración propia, 2023

**Análisis:** Tal y como se observa en el diagrama, las principales estrategias para trabajar con los niños y niñas de educación preescolar según el criterio de la persona docente son lectura dialogada, juegos en competencia, manualidades, y pintar.

#### 4.1.2.2. Figura 8

**Formas de implementar las estrategias de mediación pedagógica mediante la gamificación según la persona docente.**

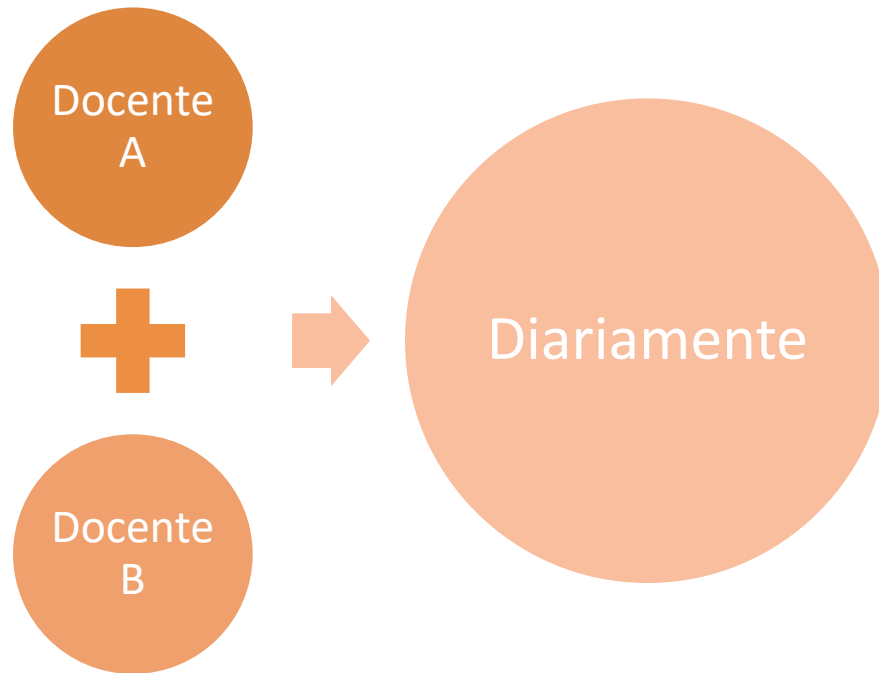


**Fuente:** elaboración propia, 2023

**Análisis:** Como se puede observar en el gráfico anterior la persona docente indica que las distintas formas en las que se puede desarrollar la mediación pedagógica mediante la gamificación son: juegos de reglas, juegos guiados y juegos que impliquen retos para ellos y ellas, sin embargo, no se vinculan estas propuestas lúdicas con la coordinación visomotora. Se puede apreciar entonces la implementación del juego dentro de la mediación pedagógica, pero no se aprecia el beneficio del juego para favorecer la coordinación visomotora.

#### 4.1.4 Figura 9

Tiempo en el cual se debe de trabajar la coordinación visomotora, según el criterio de la persona docente.



**Fuente:** elaboración propia, 2023

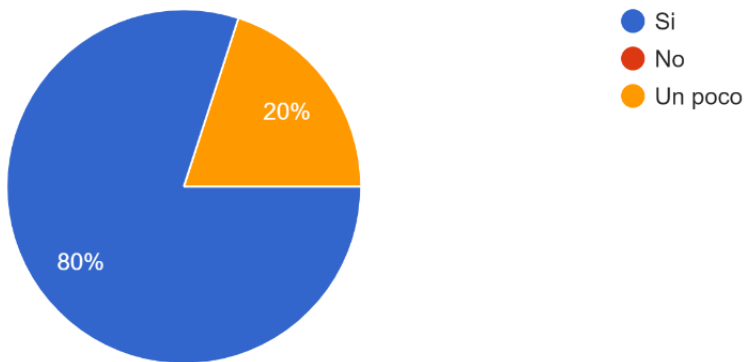
**Análisis:** Tal cual se puede observar, tanto la docente A como la docente B coinciden en que la coordinación visomotora se debe de trabajar diariamente ya que la constante estimulación de esta área ayuda en el proceso de la escritura, objetivo por el cual se estimula la coordinación visomotora.

### 4.1.3 Análisis del instrumento 3 denominado, Cuestionario a las madres, padres y personas encargadas legales.

#### 4.1.3.1 Figura 10

#### Conocen las madres, padres y personas encargadas legales sobre el significado de la coordinación visomotora

1. ¿Conoce usted que es la coordinación visomotora?  
10 respuestas



**Fuente:** Elaboración propia, 2023.

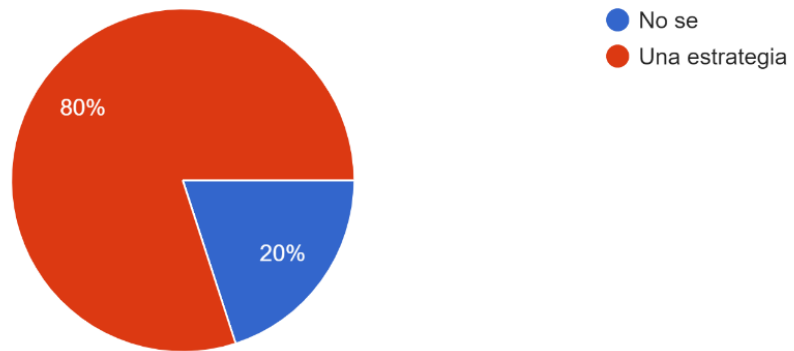
**Análisis:** Como lo afirma el gráfico anterior la mayoría de las madres, padres y encargados legales tienen el leve conocimiento sobre lo que es la coordinación visomotora, esto con la afirmativa de que puedan ayudarle a sus hijos e hijas a la hora de practicar la habilidad en el hogar, brindándoles el apoyo correspondiente.

#### 4.1.3.2 Figura 11

### Gamificación según el criterio de las madres, padres y personas encargadas legales.

2. ¿Para usted que es la gamificación?

10 respuestas

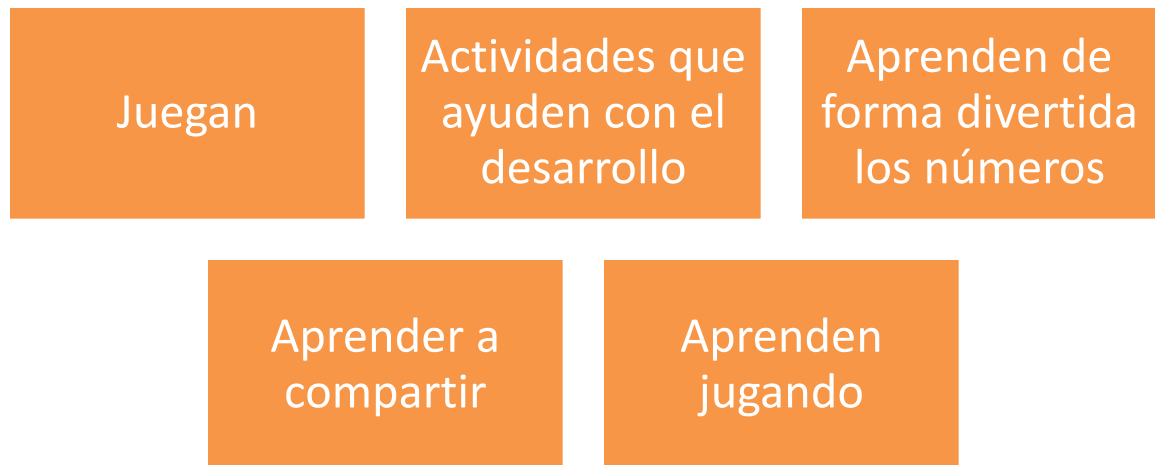


**Fuente:** Elaboración propia, 2023

**Análisis:** Según se muestra anteriormente se puede observar que la mayoría de las madres, padres y personas encargadas legales coinciden en que la gamificación es una estrategia de aprendizaje que se utiliza para enseñar de una forma más llamativa para los niños y niñas.

#### 4.1.3.3 Figura 12

Que realizan los niños y niñas en el jardín de niños, según el criterio de la madre, padre y persona encargada legal.



**Fuente:** Elaboración propia, 2023

**Análisis:** Según las madres, padres y personas encargadas legales los niños y niñas van a al jardín de niños a: jugar, aprender de forma divertida los números, aprenden a compartir, aprenden jugando y realizan actividades que ayudan con el desarrollo, si bien en cierto no tienen un concepto acertado al cien por ciento, tienen una leve idea de lo que se realiza en el preescolar, esto se puede mejorar si la persona docente toma un poco de tiempo e incluye en sus reuniones un concepto más acertado de la importancia y el beneficio que da la educación preescolar.

**4.2 Análisis de la variable 2: Las metodologías de gamificación aplicadas en el aula, para la potencialización de destrezas de coordinación, en los estudiantes de preescolar.**

**4.2.1 Análisis del instrumento 1, registro anecdótico**

**4.2.1.1 Dificultad en lograr una buena coordinación visomotora dentro del aula en los niños y niñas de preescolar.**

Cuando los niños y niñas ingresan a educación preescolar “materno infantil” es cuando se analizan las dificultades de los niños y niñas y es ahí donde se puede apreciar la dificultad en esta área, va a depender de la estimulación brindada por parte del hogar, pero se puede decir que la mayoría de los niños y niñas presentan dificultad en esta área debido que en casa no se estimula la coordinación visomotora.

**4.2.1.2 Entusiasmo por parte de los discentes a la hora de aprender**

Es notable el entusiasmo de los niños y niñas ya que se disponen a prestar atención a las indicaciones, cuando la persona docente les comenta que se realizara una actividad se pregunta quien desea participar y todos los discentes levantan su mano con mucho entusiasmo.

**4.2.1.3 Estrategias lúdicas que potencien las destrezas de la coordinación visomotora**

Las personas docentes si utilizan estrategias enfocadas en incrementar las destrezas de la coordinación visomotora sin embargo no siempre se le saca el mayor provecho posible, esto se debe a que a veces no se saben explicar bien, los niños están inquietos y no prestan la atención suficiente.

***4.2.1.4 Se enfocan todas las actividades lúdicas a incrementar las estrategias de mediación***

Las docentes usan la gamificación, todas las estrategias lúdicas que utilizan son muy dinámicas y atractivas para los discentes sin embargo no todas las estrategias de mediación potencian las destrezas de la coordinación visomotora se desvían un poco del tema principal.

#### 4.2.2.1 Análisis del instrumento 2. Entrevista dirigida a las personas docentes

##### 4.2.2.2 Figura 11

Como ayuda la gamificación en el desempeño de la coordinación visomotora, según el criterio de la docente.

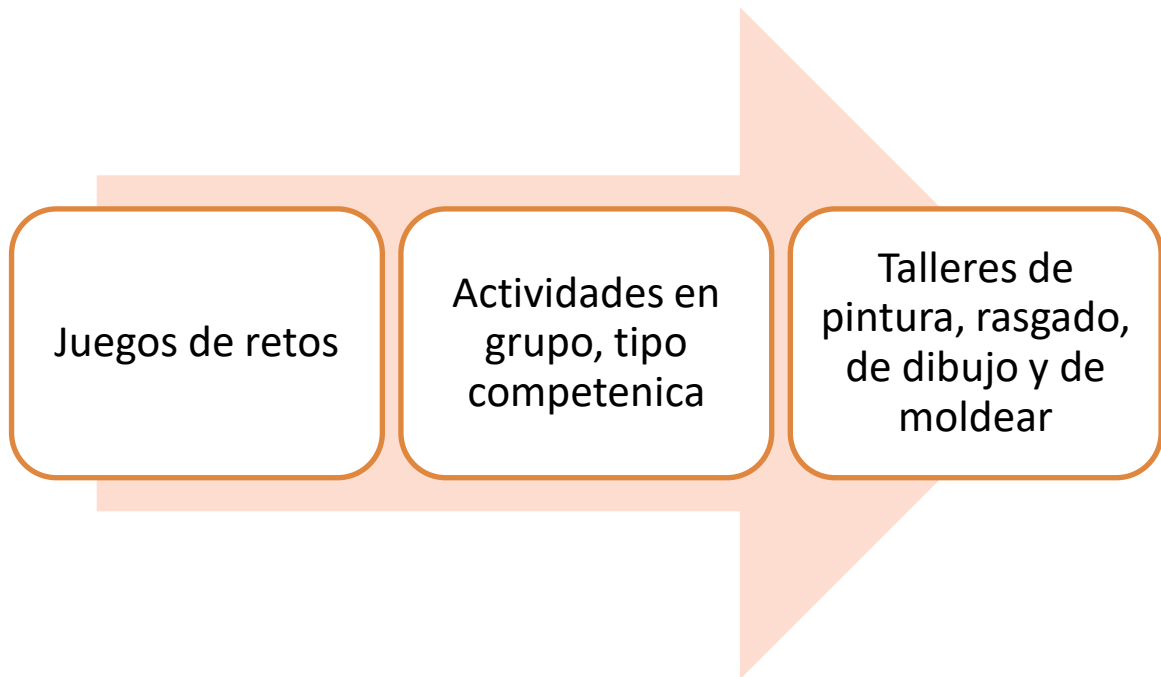


**Fuente:** elaboración propia, 2023.

**Análisis:** Tal y como se observa en el gráfico anterior la docente indica que la gamificación es un aliado que tiene ella a la hora de trabajar y planear sus clases, ya que para ella lo más importante es que sus alumnos se sientan atraídos por sus actividades.

#### 4.2.2.3 Figura 12

**Metodologías de gamificación para potenciar la coordinación visomotora según el criterio de la docente**



**Fuente:** Elaboración propia

**Análisis:** Según las personas docentes entrevistadas los métodos utilizados para potenciar la coordinación visomotora son: juegos de retos, actividades en grupo, tipo competencia, con talleres de pintura, rasgado, de dibujo y de moldear. Cada una apoya la idea de que el niño y niña se divierta a la hora de aprender es por ello que utilizando la gamificación plantean actividades lúdicas llamativa para ellos.

### 3.2.2.3 Figura 13

Las estrategias de mediación planeadas se enfocan en la potencialización de la coordinación visomotora.



**Fuente:** Elaboración propia, 2023

**Análisis:** Las docentes estuvieron de acuerdo y afirman que la mayoría de las estrategias planeadas van enfocadas para incrementar la habilidad de la coordinación visomotora, dan mucho énfasis en que es una de las áreas más importantes y que deben de ayudar a cada niño y niña a fortalecerla y afinarla para que no se les dificulte cuando entren a primaria.

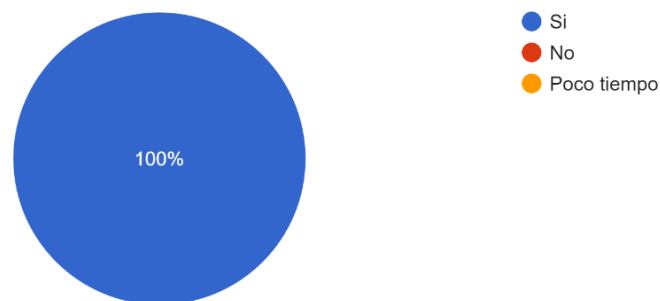
#### 4.2.3.1 Análisis del instrumento 3, Cuestionario dirigido a las madres, padres y personas encargadas legales

#### 4.2.3.2 Figura 14

##### El tiempo que cuentan los padres para jugar con sus hijos (as).

4. ¿Cuenta con el tiempo suficiente para poner a su hijo e hija a realizar actividades manipulativas como recortar?

10 respuestas

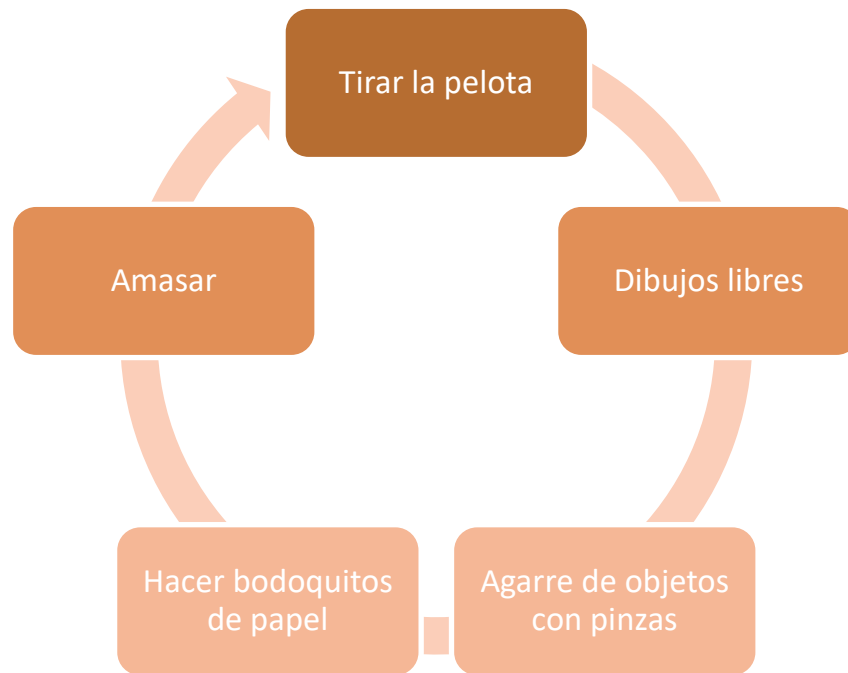


**Fuente:** elaboración propia, 2023.

**Análisis:** Tal y como se observa, todas las madres, padres y personas encargadas legales cuentan con el tiempo suficiente para jugar con sus hijos (as), esto es un beneficio que sucede al ser una población del campo, debido a que sus trabajos están cerca de las casas y el horario es flexible, por ello cuentan con el tiempo suficiente para poder ayudar a sus hijos e hijas con las habilidades y exposiciones.

#### 4.2.3.3 Figura 15

Juegos que utilizan para ayudar a mejorar la habilidad de agarre.



**Fuente:** elaboración propia, 2023.

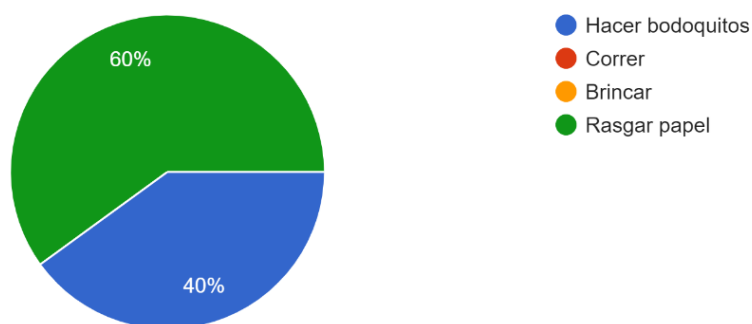
**Análisis:** Como se observa anteriormente, todas las madres, padres y personas encargadas legales utilizan juegos como: tirar la pelota, dibujos libres, agarre de objetos con pinza, hacer budoquitos de papel y masar. Se está de acuerdo que todos esos juegos ayudan a mejorar la habilidad de agarre de sus hijos e hijas.

#### 4.2.3.4 Figura 16

**Actividades para mejorar la coordinación visomotora, según el criterio de la madre, padre y persona encargada legal.**

6. ¿Cuáles actividades considera usted que que ayudan a mejorar la coordinación visomotora de su hijo e hija? (habilidad ojo-mano)

10 respuestas



**Fuente:** Elaboración propia, 2023

**Análisis:** Como se puede observar anteriormente, la mayoría de las personas consideran que rasgar papel ayuda a mejorar la coordinación visomotora, mientras un porcentaje muy pequeño considera que hacer budoquitos puede ayudar a mejorar esa área, siendo las dos respuestas correctas se puede decir que la familia tiene un buen conocimiento sobre como brindarle la ayuda necesaria a sus hijos e hijas.

**4.3 Análisis de la variable 3: Las ventajas y desventajas de la gamificación, como metodología didáctica, para mejorar las destrezas de la coordinación visomotora, en los estudiantes de preescolar.**

**4.3.1 Análisis del instrumento 1, registro anecdótico**

**4.3.1.1 Dificultades para realizar actividades que impliquen la habilidad coordinación visomotora**

Al inicio de año los niños y niñas presentan una dificultad notable en esta área, con forme pasa el tiempo y se va trabajando con actividades lúdicas tales como insertar pompones en una botella, rasgar papel o realizar puntillero, se va mejorando notablemente esta habilidad.

**4.3.1.2 Ventajas que se obtienen al utilizar la gamificación como metodología didáctica.**

La gamificación trae consigo muchas ventajas y beneficios al utilizarla como herramienta didáctica, una de ellas es que la clase se vuelve muy llamativa para los discentes, permite realizar muchos juegos en retos los cuales tienen una respuesta positiva ya que a los niños y niñas les llama mucho la atención la competencia entre ellos.

**4.3.1.3 Actividades de las cuales se permite sacar el mayor provecho en mejorar las destrezas de la coordinación visomotora.**

Actividades como rasgar papel, abotonar, insertar granos de frijol en una botella, armar rompecabezas, amasar plastilina ayuda a que los niños y niñas mejoren su habilidad visomotora ya que estimulan los movimientos a la hora de realizar las actividades, dichos movimientos le van mostrando a la mano como

realizarlo cada vez mejor, así poder mejorar cada vez más y lograr el objetivo el cual es tener una excelente habilidad motora para el bienestar de la vida cotidiana de cada uno de los discentes.

#### **4.3.1.4 Desventajas de utilizar la gamificación como metodología didáctica**

Una de las desventajas encontradas es el perder el objetivo de la actividad, se debe de tener mucho cuidado a la hora de realizar la actividad planeada ya que se puede perder el hilo del objetivo y simplemente tratarse como un juego.

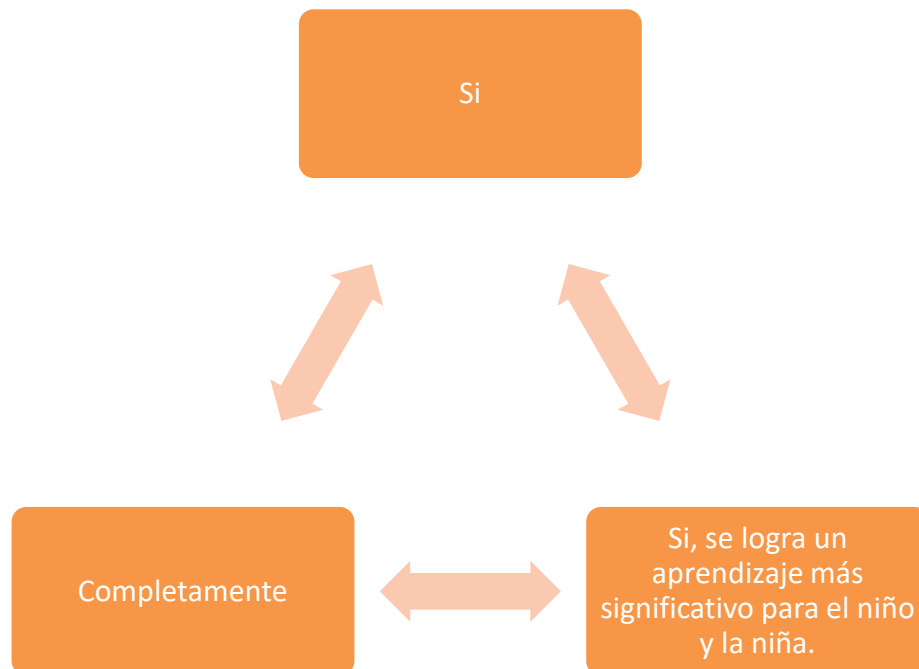
Otra desventaja es que la actividad propuesta no sea llamativa para los discentes, la persona docente debe de planear las estrategias de gamificación con mucho cuidado ya que puede no resultar interesante para sus alumnos y esto tare consigo niños que no quieran participar o que no obtengan el aprendizaje esperado.

Para finalizar otra desventaja encontrada es que ciertos alumnos sean muy hábiles para realizar la actividad y pierdan el interés de la misma, se debe recordar que no todos los niños y niñas cuentan con las mismas habilidades motoras y esto puede ser una gran desventaja ya que no se le sacaría el máximo provecho en todos los niños y niñas por igual. Se debe de conocer el grupo con el que se trabaja para poder planear unas estrategias de mediación pensadas para todos los aprendizajes.

### 4.3.2 Análisis del instrumento 2, Entrevista dirigido a persoans docentes

#### 4.3.2.1 Figura 17

Se aprovecha la gamificación para aumentar las destrezas de la coordinación visomotora, según el criterio de la persona docente.

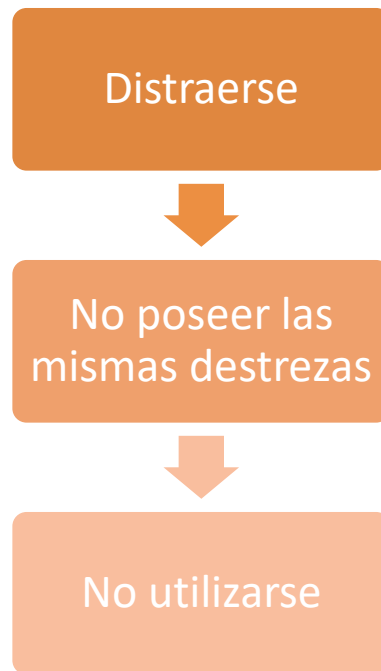


**Fuente:** Elaboración propia, 2023.

**Análisis:** Tal y como se observa, según el criterio de las docentes la gamificación es una herramienta indispensable para enseñar no solo la coordinación visomotora sino todos los demás aprendizajes que se obtienen en preescolar, las respuestas fueron: si, completamente, si, se logra un aprendizaje más significativo para el niño y la niña.

#### 4.3.2.2 Figura 18

**Desventajas de utilizar la gamificación como estrategia didáctica, según el criterio de la persona docente.**

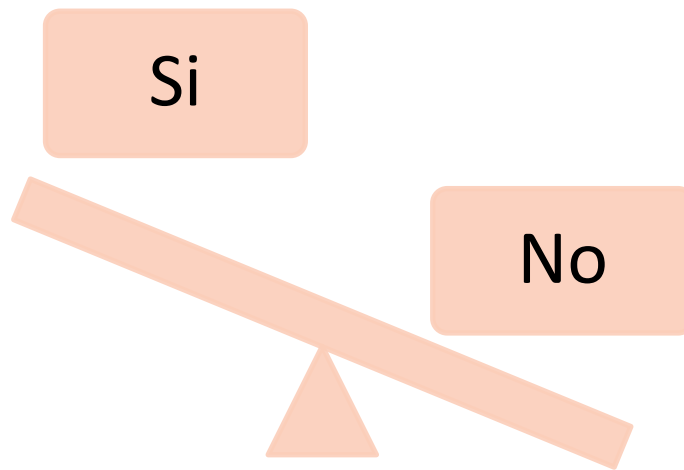


**Fuente:** Elaboración propia, 2023

**Análisis:** Las respuestas de las personas docentes son las siguientes: distracción por parte de ellos niños y niñas, no poseer las mismas destrezas y otra de las docentes menciona que una de las desventajas sería no utilizarla como metodología. Tienen conceptos muy acertados acerca de las desventajas existentes sobre utilizarla como metodología de aprendizaje.

#### 4.3.2.3 Figura 19

Existe desventajas al utilizar la gamificación como estrategia didáctica.



**Fuente:** Elaboración propia, 2023

**Análisis:** Como se observa en la balanza anterior, las personas docentes coinciden en que la gamificación no trae consigo desventajas, ya que comunican que es una excelente herramienta didáctica para enseñar cualquier tema u objetivo a los discentes.

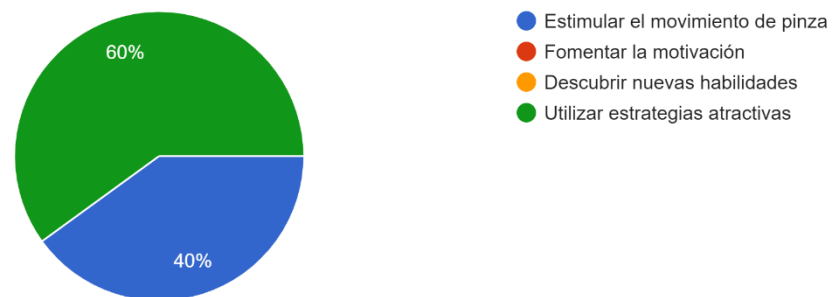
### 4.3.2 Análisis del instrumento 3, Cuestionario dirigido a madres, padres y personas encargadas legales

#### 4.3.2.1 Figura 20

**Ventaja de utilizar la gamificación como estrategia didáctica, según madres, padres y encargados legales.**

7. ¿Cuál de estas opciones cree usted que sea una ventaja de utilizar la gamificación como estrategia didáctica?

10 respuestas



**Fuente:** Elaboración propia, 2023.

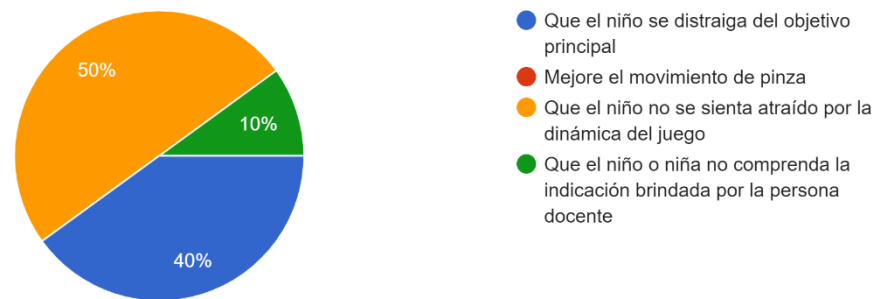
**Análisis:** Como se puede observar anteriormente, según el criterio de las madres, padres y encargados legales un sesenta por ciento considera que utilizar estrategias atractivas y el cuarenta por ciento restantes cree que estimular el movimiento de pinza son unas de las ventajas de utilizarla.

#### 4.3.2.2 Figura 21

### Desventajas de utilizar la gamificación como estrategia didáctica, según las madres, padres y encargados legales.

8. ¿Cuál de estas opciones cree usted que pueda ser una desventaja de utilizar la gamificación como estrategia didáctica?

10 respuestas



**Fuente:** elaboración propia, 2023.

**Análisis:** Observando la imagen anterior se puede apreciar que las madres, padres y encargados legales tienen distintas opiniones, las cuales son: que el niño o niña no se sienta atraído por la dinámica del juego, que no comprenda la indicación brindada por parte de la persona docente y que el niño o la niña se distraiga durante el juego y pierda el objetivo de la actividad.

**CAPITULO V**  
**CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## **5.1 CONCLUSIONES**

### **Referente a la pregunta de investigación**

Se concluye que la gamificación realiza un aporte importante para la estimulación de la coordinación visomotora ya que facilita el aprendizaje, mediante la misma los niños y niñas se motivan para realizar las actividades, obtienen habilidades sociales como la cooperación y la participación, adquieren el sentido de competencia en los retos y desafíos que se presentan en el salón de clase.

Al implementar la gamificación como una estrategia del aprendizaje incrementa la alegría en los niños porque las dinámicas a realizar son activas, de movimiento, trabajo activo y eso llama mucho la atención de los niños y niñas.

### **Referente al objetivo general**

Se obtienen ambientes aptos para la elaboración de aprendizajes significativos, es una manera innovadora de impartir una clase y eso aporta en ellos la motivación al aprender, aumentan su creatividad y aprenden del error, se vuelven más tolerantes a la hora de cometerlos.

Incrementa el disfrute y las ganas al asistir a clase, porque conocen que en el jardín de niños se va a jugar, a pasarla bien, a conocer amigos, pero al mismo tiempo están aprendiendo.

### **Referente al primer objetivo específico**

La motivación de las personas estudiantes es fundamental ya que si los niños y niñas están motivados pueden aprender mucho más porque estarán dispuestos a realizar todas las actividades y retos que proponga la persona docente, así mismo en el momento que se presente alguna dificultad serán tolerantes y con paciencia lo intentaran una y otra vez hasta lograr el objetivo.

Al realizar juegos que ejerciten la coordinación visomotora como, arrugar papel, modelar plastilina, lanzar objetos de distintos tamaños, cortar papel de diferentes grosores, tocar distintas texturas. Estas dinámicas incrementan la movilidad y facilitaran acciones cotidianas como comer bien, vestirse de manera correcta, poder agarrar bien el lápiz, el cepillo de dientes y el pincel.

### **Referente al segundo objetivo específico**

Metodologías como actitud positiva por parte de la persona docente, para motivarlos en las distintas actividades, con un lenguaje asertivo para platicar con los discentes de manera clara y así entiendan lo que se les indique, realizando actividades sorpresa para mantenerlos activos como lo es la búsqueda del tesoro, cortarle el pelo de lana al títere de muñeca que realizaron en una actividad.

Actividades como abotonar el gusano, armar rompecabezas, crear torres altas con legos y poner las tapas en ciertas superficies con ambas manos al mismo tiempo, todas estas actividades son unas de las metodologías que se pueden utilizar en el aula para estimular la coordinación visomotora.

### **Referente al tercer objetivo específico**

Las ventajas que se obtienen al trabajar la coordinación visomotora bajo la gamificación son muy enriquecedoras tales como estimulación de la concentración, potencia la motivación, libera las tenciones, gestiona las emociones, entre las desventajas encontradas se observa que el juego puede perder el propósito formativo con mucha facilidad sino se desarrolla como debe ser.

Al realizar dichas actividades se debe tener muy en claro el objetivo que se quiere llegar para poder sacarle el máximo provecho al juego para que no se pierda ese hilo que se quiere ya que se corre el riesgo de que pase.

## **5.2 RECOMENDACIONES**

### **Recomendaciones al centro educativo**

Se recomienda al centro educativo tomar en cuenta el diagnóstico que se realiza a inicio de año en el cual se obtiene información sobre el conocimiento que tiene cada uno de los niños y niñas, observar cómo se presenta su habilidad para la coordinación visomotora de esta manera realizar actividades lúdicas que incrementen esta área como recortar, rasgar, puntillar, insertar, lanzar y demás.

Asimismo, capacitar al personal docente, observar sus planeamientos detenidamente, sus estrategias pedagógicas para que tengan concordancia con los contenidos, brindarles un espacio cómodo para que puedan trabajar cómodamente y estar pendiente de las necesidades que se puedan presentar a lo largo del curso lectivo.

### **Recomendaciones a la persona docente**

Se recomienda a las personas docentes prestar la atención adecuada que necesitan cada uno de los niños y niñas, para que puedan brindarle todas las herramientas necesarias y de esta manera puedan obtener todo el beneficio de la educación, estar alerta si se presenta alguna necesidad que requiera la ayuda de otra profesional.

Realizar sus clases muy dinámicas que llamen la atención de sus discentes, presentar retos tomando en cuenta la posibilidad del grupo a cargo, investigar sobre los temas que no entienda con claridad.

Capacitarse continuamente para contar con todas las herramientas necesarias para brindar una educación de calidad para los niños y niñas a su cargo.

### **Recomendaciones a padres, madres y personas encargadas legales.**

Acompañar siempre a sus hijos e hijas en el proceso de aprendizaje ya que es en el hogar donde los niños y niñas pasan más tiempo y se realiza la gran parte del aprendizaje.

Planificar horarios en los cuales se puedan sentar a conversar con los niños y niñas y les pregunten como fue su día, si algo le gusto, algo no les gusto, si se les dificulta algo en lo que ellos puedan ayudar, brindarles ese acompañamiento como familia.

Ser pacientes, hay que felicitar el esfuerzo que realizan todos los días en los salones de clase, los retos que se presentan muchas veces pueden ser frustrantes para ellos, felicitarlos en sus logros los motiva a seguir aprendiendo.

### **Recomendación al Ministerio de Educación Pública (MEP)**

Se recomienda al ministerio de educación pública mantener al personal administrativo y personal docente lo más actualizados posible, con las capacitaciones actuales para que se aseguren de que la población estudiantil reciba una educación de calidad.

## Bibliografía

- Bastistello, P y Cybis, A. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la Gamificación. *Arquitectura y Urbanismo*, vol. XV. <file:///C:/Users/usuario/Downloads/507.pdf>
- Barrera, Acevedo, Noelia (2021) El desarrollo de la motricidad fina y su relación con la coordinación visomotora.  
CAE 2023, <https://www.cae.net/es/beneficios-gamificacion-aprendizaje/>.
- Castillo, L (2017). Abangares un pueblo con historia. *Prensa el despertar de la información*. <https://amprensa.com/2017/04/abangares-un-pueblo-con-una-historia-maravillosa/>
- Cebedo, J y Roca, J (2019). Evolución del equilibrio estático y dinámico desde los 4 hasta los 74 años. *Apunts Educación Física y Deportes*, núm. 92, abril-mayo, pp. 15-25. <https://www.redalyc.org/pdf/5516/551656933003.pdf>
- Espejo, J. Morillas, I. Muñoz, E y Orantes, E. (2019). Habilidades Manipulativas. <https://blogdejosefranciscolauracordoba.files.wordpress.com/2009/06/gta10-habilidades-manipulativas-power-point.pdf>
- Esteban Nieto, N. (2018). Tipos de investigación. Recuperado de: <http://repositorio.usdq.edu.pe/handle/USDG/34>
- Foncubierta, J. Rodríguez, C. (2019). Didáctica de la Gamificación en la clase de español. España: Edinumen. [https://www.edinumen.es/spanish\\_challenge/gamificacion\\_didactica.pdf](https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf)

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Aprendizaje a través del juego*.

[www.unicef.org/publications%0Ahttps://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf](https://www.unicef.org/publications%0Ahttps://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf)

Gallegos, F. Molina, R y Llorens, F. (2019). *Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*.

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicio%CC%81n).pdf)

Gonzales, et al. (2018). guía cuantitativa para trabajos finales de graduación, tesinas y tesis en ciencias sociales. UNIVERSIDAD HISPANOAMERICANA.

[file:///C:/Users/natyb/Downloads/GUI%CC%81A%20C.S.-218%20%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/natyb/Downloads/GUI%CC%81A%20C.S.-218%20%20(1).pdf)

Hernández, R y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación: La ruta cuantitativa, Cualitativa y Mixta*. México: McGraw Hill

Manzano, M. (2018). Las sensaciones táctiles y su incidencia en el desarrollo de la coordinación visomotriz. (Tesis de grado). Universidad de Técnica de Ambato. Ecuador.

Municipalidad de Abangares (s.f) *Historia*.

<https://www.abangares.go.cr/index.php/mn-conozcanos/mn-micanton/mn-historiacanton#:~:text=El%20nombre%20Abangares%20deriva%20del,cal e%C2%BB%2C%20due%C3%B1o%20de%20casa>.

- Muntaner, J. Pinya, C. y Mut, B. (2020). El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos. *Profesorado. Revista de Curriculum y Formación de Profesorado*, 24(1), 96-114. doi: 10.30827/profesorado.v24i1.8846
- Mariana, N (2019). *Recursos lúdicos en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. (Tesis de grado). Universidad de la Plata. Argentina. <http://rpsico.mdp.edu.ar/bitstream/handle/123456789/61/065.pdf?sequence=1>
- Ortiz, A y Miriam, J (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui*, v. 44. Brasil. <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbqvtH5DJQQ9HZS/?format=pdf&lang=es#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20herramienta, en%20un%20estado%20de%20flow.>
- Posada, R (2020). *La lúdica como estrategia didáctica*. (Tesis de grado). Universidad Nacional de Colombia. Bogotá.
- Ramírez, K. Méndez, D y Ramos, A (2021). Importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de II y III nivel del preescolar en el centro los Cumiches en la comunidad de Musulí, municipio de Palacaguina, segundo semestre 2020. (Tesis de grado), Universidad Autónoma de Nicaragua. Managua, Nicaragua.
- Sánchez, C (2019). Gamificación: un nuevo enfoque de la Educación ecuatoriana. *Revista Docentes 2.0 Tecnología-educativa*. <file:///C:/Users/Hp/Downloads/kvqj1s-page-96-105.pdf>

Sanhueza, T. Rojas, S y Núñez, M. (2017). *Metodología activo-participativa*.

<https://metodologiasap.blogspot.com/2017/03/que-es-una-metodologia-activo.html>

UNICEF (2019) <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

## **ANEXOS**

## Anexo 1, Entrevista

Universidad Hispanoamericana  
Licenciatura en Educación Preescolar  
Estudiante: Nathalie J. Barquero García



### Entrevista a la persona docente sobre: “La gamificación como estrategia para la estimulación de la coordinación visomotora”

**Estimado participante:** El fin de esta entrevista es poder recopilar información para una investigación académica acerca de los BENEFICIOS QUE OFRECE LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA PARA ESTIMULAR LA COORDINACIÓN VISOMOTORA.

**Nota aclaratoria:** La información suministrada se utilizará de una forma anónima con fines académicos, se le agradece su valiosa colaboración y la legitimidad de los datos suministrados.

**Instrucciones generales** Por favor responda las preguntas que a continuación se le presentan desde su experiencia en el campo educativo.

#### Instrumento Nº 1. Entrevista a las personas docentes

1. ¿Según su criterio cuales estrategias utiliza para beneficiar la gamificación como metodología didáctica?

---



---



---

2. ¿De qué manera implementa las estrategias de mediación pedagógica?

---



---



---

3. ¿Según su criterio cuanto tiempo se debe dedicar a estimular la coordinación visomotora?, Justifique su respuesta

---

---

---

4. ¿Desde su criterio que beneficio trae el usar la gamificación para estimular la coordinación visomotora?

---

---

---

5. ¿Cuáles metodologías de gamificación realiza para potenciar la coordinación visomotora? Mencíonelas

---

---

---

6. ¿Todas las estrategias de mediación planeadas las enfoca en potencializar la coordinación visomotora?

---

---

---

7. ¿Según su criterio, se aprovecha la gamificación para aumentar las destrezas de la coordinación visomotora? Justifique su respuesta

- a) Si
  - b) No
- 
- 
-

8. ¿Cuál considera usted que es una de las desventajas a la hora de utilizar la gamificación como estrategia didáctica para incrementar las destrezas de la coordinación visomotora?

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_

9. ¿Cree usted que exista desventajas de usar la gamificación como estrategia didáctica?

- a) Si
- b) No

\*\*\*\*\* **Gracias por tus aportes** \*\*\*\*\*

## Anexo 2, Cuestionario

Universidad Hispanoamericana  
Licenciatura en Educación Preescolar  
Estudiante: Nathalie J. Barquero García



### Cuestionario a los padres, madres y personas encargadas legales sobre: “La gamificación como estrategia para la estimulación de la coordinación visomotora”

**Estimado participante:** El fin de esta entrevista es poder recopilar información para una investigación académica acerca de los BENEFICIOS QUE OFRECE LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA PARA ESTIMULAR LA COORDINACIÓN VISOMOTORA.

**Nota aclaratoria:** La información suministrada se utilizará de una forma anónima con fines académicos, se le agradece su valiosa colaboración y la legitimidad de los datos suministrados.

**Instrucciones generales** Por favor responda las preguntas que a continuación se le presentan desde su experiencia en el campo educativo.

### Instrumento N° 2. Cuestionario a padres, madres y personas encargadas legales de familia

1. ¿Conoce usted que es la coordinación visomotora?

- c) Si
- d) No
- e) Un poco

2. ¿Para qué es la gamificación?

- a) No se
- b) Una estrategia de mediación pedagógica
- c) Una forma de estudiar

3. ¿Según su criterio que realizan sus hijos e hijas en el jardín de niños?,  
Justifique su respuesta

---

---

---

4. ¿Cuenta con el tiempo suficiente para poner a su hijo e hija a realizar actividades manipulativas como recortar?

- a) Si
- b) No
- c) Poco tiempo

5. ¿Cuál juego utilizaría usted para ayudar a su hijo e hija a mejorar la habilidad del agarre? Mencíónelos

---

---

---

6. ¿Cuáles actividades considera usted que ayudan a mejorar la coordinación visomotora en su hijo e hija? (habilidad ojo-mano)

- a) Hacer bodoquitos
- b) Correr
- c) Brincar
- d) Rasgar papel

7. ¿Cuál de estas opciones considera usted que es una ventaja para mejorar la habilidad de agarre en su hijo e hija?

- a) Estimular el movimiento de pinza
- b) Fomentar la motivación
- c) Descubrir nuevas habilidades
- d) Utilizar estrategias didácticas

8. ¿Cuál de estas opciones considera usted que pueda ser una desventaja para mejorar la habilidad de agarre en su hijo e hija?

- a) Que el niño y niña se distraiga del objetivo principal
- b) Mejore el movimiento de pinza
- c) Que el niño no se sienta atraído por la dinámica del juego
- d) Que el niño o niña no comprenda la indicación brindada por la docente

9. ¿Considera usted que su hijo e hija ha tenido una mejora en la habilidad visomotora de cuando inicio el curso lectivo a la actualidad?

- c) Si
- d) No
- e) Poco
- f) Mucho

10. ¿Su hijo e hija disfruta de ir al jardín de niños?

- a) Si
- b) No
- c) Poco
- d) Mucho

\*\*\*\*\* **Gracias por tus aportes** \*\*\*\*\*