



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Docencia Superior Universitaria

**Propuesta de intervención para la
enseñanza de psicomotricidad a través de
la Gamificación y Aprendizaje basado en el
juego con empleo de las TIC y la
motivación como eje transversal**

Trabajo fin de estudio presentado por:	María Paz Muñoz Albornoz
Director/a:	Dra. Isabel Lema Blanco
Fecha:	30/01/2024

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Resumen

La presente propuesta de intervención se centra en transformar la enseñanza de la asignatura de la psicomotricidad mediante metodologías innovadoras como lo son la gamificación y el aprendizaje basado en el juego apoyadas por las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la carrera de Educación Inicial, Estimulación e Intervención Precoz. En el marco teórico se explora bibliografía sobre la enseñanza, didáctica de la educación infantil, psicomotricidad, metodologías activas, el juego y la evaluación en el ámbito universitario. Dichas metodologías activas dentro de la propuesta como tal, refleja un ambiente gamificado como es el de Harry Potter, en el cual, la intención, es el aprendizaje de la psicomotricidad a través de diversas actividades adaptadas a los temas a tratar. Así mismo la valoración de cada estudiante es parte importante de la propuesta debido a las evaluaciones diagnósticas, continuas y finales que se presentan. Por último, se muestran las medidas de atención a la diversidad, las conclusiones y las limitaciones encontradas a lo largo de su realización con la prospectiva necesaria para poner frente a estas situaciones. Este estudio contribuye a la reflexión sobre la importancia de implementar enfoques innovadores en la enseñanza de la psicomotricidad, destacando la relevancia de la motivación como eje transversal para el éxito de la intervención.

Palabras clave: Psicomotricidad, gamificación, educación inicial, juego, motivación.

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Abstract

This Final Master's Project in University Teaching is a teaching intervention proposal based on the active Gamification methodology for students of the Initial Education degree of the fourth semester of the University of Azuay in the subject of Psychomotor Skills, which, after a bibliographic review, develops an intervention plan in a gamified context based on the famous Harry Potter saga where recreational activities with content specific to the subject are reflected, with motivation as a transversal axis. In addition, an evaluative reward system is presented in accordance with the score established by the University. The conclusions of said teaching proposal, the limitations and prospective are also part of this work.

Keywords: Psychomotor skills, gamification, initial education, play, motivation.

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Índice de contenidos

1.	Introducción	8
1.1.	Justificación.....	8
1.2.	Planteamiento del Problema	8
1.3.	Objetivos.....	10
1.3.1.	Objetivo general	10
1.3.2.	Objetivos específicos	10
2.	Marco Teórico	11
2.1.	El Aprendizaje en el Ámbito Académico.....	11
2.1.1.	Modelos educativos de enseñanza	12
2.1.2.	Didáctica en Educación Inicial y Estimulación Temprana.....	12
2.2.	Metodologías Activas en la Enseñanza de la Psicomotricidad	14
2.2.1.	La psicomotricidad y el movimiento en los niños	15
2.2.2.	Aprendizaje basado en el juego como metodología activa.	16
2.3.	Gamificación como Metodología Didáctica en Educación Superior.....	18
2.3.1.	Gamificación en el aula universitaria	20
2.3.2.	Gamificación, juego y motivación en los estudiantes	22
2.3.3.	Recursos que utilizan la gamificación y el ABJ	22
2.3.4.	Roles de los docentes y docentes.....	24
2.3.5.	Evaluación de la gamificación en el ámbito universitario	24
3.	Propuesta de Intervención.....	26
3.1.	Contextualización.....	26
3.1.1.	Destinatarios.....	26
3.1.2.	Temporalización	26

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

3.2.	Objetivos de la Propuesta de Intervención Docente.....	27
3.2.1.	Objetivo general	27
3.2.2.	Objetivos específicos	28
3.3.	Metodología de la Propuesta de Intervención	28
3.3.1.	Actividades	29
3.3.2.	Evaluación.....	37
3.3.3.	Medidas de atención a la diversidad.....	58
4.	Conclusiones.....	59
5.	Limitaciones y prospectiva	60
	Referencias bibliográficas.....	62

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Índice de tablas

Tabla 1: <i>Competencias docentes del psicomotricista</i>	16
Tabla 2: <i>El juego en el aprendizaje</i>	17
Tabla 3: <i>Cronograma de la planificación docente y contenidos de la materia</i>	27
Tabla. 4: <i>Planificación 1: Bienvenida de los estudiantes</i>	30
Tabla. 6: <i>Planificación 3: Tema 2. Competencias docentes para enseñar psicomotricidad</i>	32
Tabla. 7: <i>Planificación 4: Tema 3. Aplicación del Test de Vayer</i>	33
Tabla. 8: <i>Planificación 5: Tema 4. El aprendizaje a través del Juego: metodologías activas y TICs para enseñar.</i>	34
Tabla. 9: <i>Planificación 6: Tema 5. Refuerzo positivo y motivación</i>	35
Tabla. 10: <i>Planificación 7: Tema 6. Casos prácticos</i>	36
Tabla. 11: <i>Planificación 8: Tema 7. Evaluación final</i>	37
Tabla. 12: <i>Evaluación Inicial</i>	38
Tabla 13: <i>Test de Evaluación Inicial: Tema 1</i>	39
Tabla 14: <i>Test de Evaluación Inicial: Tema 2</i>	40
Tabla 15: <i>Test de Evaluación Inicial: Tema 3</i>	41
Tabla 16: <i>Test de Evaluación Inicial: Tema 4</i>	41
Tabla 17: <i>Test de Evaluación Inicial: Tema 5</i>	42
Tabla 18: <i>Test de Evaluación Inicial: Tema 6</i>	43
Tabla 19: <i>Actividad 1: Planificando sesiones psicomotrices</i>	44
Tabla 20: <i>Rúbrica de la actividad 1</i>	45
Tabla 21: <i>Actividad 2: ¿Cuál es tu perfil favorito de un profesor psicomotriz?</i>	45
Tabla 22: <i>Rúbrica de la actividad 2</i>	46
Tabla 23: <i>Actividad 3: Aplicando el test de Vayer</i>	47

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla 24: Rúbrica de la actividad 3	48
Tabla 25: Actividad 4: Mejorando la calidad de las sesiones.....	48
Tabla 26: Rúbrica de la actividad 4	49
Tabla 27: Actividad 5: Debatiendo sobre motivación	50
Tabla 28: Rúbrica de la actividad 5	51
Tabla 29: Actividad 6: Compitiendo por la casa	51
Tabla 30: Rúbrica de la actividad 6	52
Tabla 31: Evaluación final	52
Tabla 32: Examen final escrito	53
Tabla 33: Rúbrica del portafolio digital.....	56
Tabla 34: Rúbrica de impartición de clases	57
Tabla 35: Rúbrica de la aplicación de la Prueba de Vayer	57
Tabla 35: Medidas de atención a la diversidad.....	58

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

1. Introducción

El aprendizaje hoy en día se ve enmarcado en un aspecto fundamental que difiere del sistema tradicional; el arte de enseñar. Partiendo de la didáctica general como la capacidad de utilizar los distintos recursos para optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje en base al perfil de los estudiantes de la sociedad del conocimiento y el garantizar su aprendizaje a través de estrategias específicas, las metodologías activas se han vuelto parte de esta innovadora forma de impartir clases, totalmente necesarias en las nuevas generaciones para mejora de la calidad educativa. El paradigma actual de la enseñanza se basa en el protagonismo del estudiante ante su proceso y en la capacidad del profesor para motivar a sus alumnos. Evidentemente la sociedad actual aprende distinto y es necesario desarrollar en ellos diversas competencias para desenvolverse en su mundo laboral. (Rivera, 2020)

1.1. Justificación

Las nuevas generaciones se consideran *Digital Learners* por su capacidad digital para aprender, son electores de su propio aprendizaje, flexibles, protagonistas de sus experiencias, son multitarea, son directos y seguros, son prácticos y están conectados a través de la tecnología. Debido a estas características, es importante que los docentes universitarios de la actualidad estén completamente capacitados para impartir sus clases de manera más dinámica y lograr aprendizajes significativos de los estudiantes, y, por otro lado, deben ser mediadores cognitivos, influyentes e intentar satisfacer las necesidades de los estudiantes implícitamente para lograr la motivación intrínseca para por consiguiente lograr el desempeño esperado del proceso de enseñanza aprendizaje. De esta manera, y mediante la presente propuesta, estos aspectos permiten enriquecer los procesos educativos de los estudiantes en la psicomotricidad a través de metodologías de enseñanza innovadoras como lo son la gamificación y el aprendizaje basado en el juego.

1.2. Planteamiento del Problema

Según Mustaner et al. (2020), a finales del siglo XIX y principios del siglo XX se inician los movimientos de las nuevas tendencias en educación que tienen como propósito evadir la escuela tradicional y emplear nuevas tendencias educativas en las que el alumno es el

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

principal protagonista del aprendizaje, a su vez, se marca el comienzo de las llamadas metodologías activas (Luerlmo del Catillo, 2018). Actualmente la sociedad del conocimiento está llena de nuevos retos en los estudiantes universitarios. Las metodologías tradicionales ya no constituyen una ventaja en los docentes de ningún nivel académico. En el contexto de las universidades ecuatorianas, todavía se ven reflejada esta situación dentro de las aulas (Granda, 2019) y todavía se imparten clases magistrales (Guillen, 2016) como resultado de la tendencia de la escuela tradicional. Esta situación se ve evidenciada principalmente en la desmotivación y las bajas calificaciones de los alumnos. Si bien es cierto que existen varios factores que se presentan para la deserción de la universidad, la motivación (Valle, et al., 2020) es una de las más repetitivas (Zambrano, G. Rodríguez, A. y Guevara, L. 2018).

Al analizar las nuevas tendencias en educación, en un estudio realizado por Granda en el 2019, se revisan varios artículos sobre la realidad del uso de las TIC en las aulas universitarias del Ecuador y se evidencia que existe una formación insuficiente en las Tecnologías de información y comunicación en el ámbito académico por parte de los docentes, lo cual implica que existe una débil o nula utilización de estos dentro del aula. Por otro lado, Guillen (2016), señala que después de procesos de capacitaciones docentes, los profesores mejorarían sus competencias para impartir clases en las aulas universitarias con nuevas metodologías de enseñanza y los estudiantes aumentarían su nivel de capacidad-habilidad; sin embargo, muchos de los docentes, todavía seguirían estancados en el proceso debido a varios factores del sistema universitario; la resistencia al cambio o la falta de tiempo para planificar con las nuevas metodologías. Es ahí donde se presenta la problemática del presente trabajo; la falta de nuevas estrategias de intervención dentro de las aulas y la desmotivación de los estudiantes por su proceso.

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

1.3.Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Diseñar un Plan de Intervención en la asignatura de psicomotricidad utilizando la gamificación como metodología activa, las TIC y la motivación como eje transversal de aprendizaje.

1.3.2. Objetivos específicos

- Realizar una revisión bibliográfica acerca del empleo de la gamificación y del aprendizaje basado en juego en la educación superior universitaria.
- Indagar sobre la implicación positiva de la motivación dentro del aula educativa.
- Elaborar una propuesta docente con actividades gamificadas y de ABJ utilizando las TIC y el juego como parte del programa de intervención con su respectiva evaluación.
- Crear un sistema de evaluación gamificado que garantice el aprendizaje de los estudiantes

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

2. Marco Teórico

El presente capítulo establece los resultados de la revisión bibliográfica acerca de las metodologías activas aplicadas en el aula universitaria, concretamente la gamificación y el aprendizaje basado en el juego; sin embargo, previo a esto se realiza una revisión importante sobre el aprendizaje, la didáctica de la educación inicial y la psicomotricidad que constituyen parte fundamental de lo que será la propuesta de intervención. Así mismo, se da realce a la motivación como eje transversal de aprendizaje.

2.1. El Aprendizaje en el Ámbito Académico

Resulta un tanto difícil tener una sola definición de aprendizaje debido a la cantidad de acciones catalogadas como tal. Según Escorza y Sánchez (2020), se establece que el aprendizaje es un cambio relativamente permanente en la conducta o en las representaciones mentales de los seres humanos como resultado de la experiencia. Así pues, estos cambios en los individuos pueden presentarse de maneras distintas en términos de duración, ritmo o tiempo. La importancia del aprendizaje viene a partir de que los seres vivos en general pasan la vida aprendiendo. Desde su nacimiento hasta el momento de su muerte, los conocimientos son parte de su vida diaria, de esta forma, el aprendizaje es un fenómeno natural que incluso puede emplearse de manera inconsciente. En el campo académico, el aprendizaje permite el estudio de diversas formas de garantizar y mejorar el proceso, es ahí donde la ciencia asume el papel imprescindible de encontrar las mejores estrategias y metodologías para los procesos de enseñanza aprendizaje. (Escorza y Sánchez, 2020). A partir del siglo XVII, las diversas teorías del aprendizaje empezaron a tener un sustento científico. Años antes, los filósofos trataban de responder a preguntas sobre como aprenden los seres humanos (Escorza y Sánchez, 2020). La evolución de la ciencia ha podido desarrollar el tema del aprendizaje desde varias ramas. Este es el caso de la psicología que explica las teorías de aprendizaje más influyentes de todos los tiempos en el campo educativo y establece que los cambios de conducta se pueden presentar por un aprendizaje con una visión conductista por un estímulo y una respuesta, y las representaciones o asociaciones mentales que parten de las teorías cognitivistas referidas a un aprendizaje nuevo a través de otros preexistentes.

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

2.1.1. Modelos educativos de enseñanza

Los modelos educativos en la sociedad actual se ven enmarcados en un cambio de paradigma acerca del proceso de enseñanza aprendizaje. Un modelo educativo centrado en el aprendizaje necesita de una formación docente estable de acuerdo con la sociedad del conocimiento y de una base para acentuar el protagonismo del estudiante en su manera de aprender, por lo tanto, los modelos de aprendizaje definen la naturaleza del contenido que se va a impartir de acuerdo con las estrategias y metodologías, creando escenarios apropiados para desarrollar el aprendizaje. (UNIR 2023; Moral Santaella, 2012)

Según Hopkins (2007) existen tres tipos de modelos de enseñanza:

- Modelo de enseñanza a toda la clase: el docente dirige el proceso de enseñanza aprendizaje para alcanzar conocimientos, habilidades y competencias facilitando la adquisición de la información a través de la evaluación sumativa y la retroalimentación continua. Permite la interacción entre alumnos y genera un escalón para un nuevo conocimiento.
- Modelo de enseñanza mediante grupo de trabajo: permite la participación en el aprendizaje, en el desarrollo de habilidades sociales y el desarrollo de comportamientos nuevos con un importante aspecto como lo es la motivación.
- Modelo de enseñanza inductiva: modelo en el cual los estudiantes construyen proyectos para su aprendizaje, por lo tanto, se induce a la búsqueda y reflexión de su propio conocimiento.

Además, el propósito de la educación en la sociedad actual es la personalización del aprendizaje (Calderero Hernández et al, 2014. P. 139) referida a la estimulación y motivación por parte del docente hacia el estudiante, para el perfeccionamiento de sus capacidades con singularidad, autonomía y apertura. (García Hoz, 1988).

2.1.2. Didáctica en Educación Inicial y Estimulación Temprana

Es necesario comprender que los niños aprenden de una manera muy distinta a la de los adultos. La didáctica de la educación inicial es indispensable y necesaria, pues en muchas ocasiones los docentes infantiles no están del todo capacitados, no basta solo saber del contenido, sino también el cómo enseñar, inclusive poner en práctica las necesidades

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

educativas especiales (Márquez Valdez et al, 2017). Partiendo de que la didáctica constituye un referente muy importante en la organización de la enseñanza, con el objetivo del desarrollo integral del niño y la inclusión de teorías y prácticas de carácter específico, el arte de enseñar a un niño de 0 a 6 años se vuelve un completo desafío para los profesores. Según Violante, (2018) completando el trabajo de Ferry (1997), se ven reflejados 4 niveles de teorización que marcarían el desempeño del profesor: Nivel de la práctica o el saber hacer, nivel del conocimiento técnico, nivel del conocimiento praxiológico y nivel del conocimiento científico; la didáctica se traduce en el saber hacer en todas sus formas de expresión, el conocimiento técnico y praxiológico se traducen en sus pilares relacionados con la educación integral, globalización, centralidad en el juego, la multitarea, el ambiente alfabetizador, tiempos flexibles y diversos, formas de agrupamiento, la construcción del aprendizaje, la familia y la comunidad que comparte el aprendizaje y la evaluación de la enseñanza, y el conocimiento científico son teorizaciones referidas a aspectos educativos. Así pues, la experta en Didáctica infantil Violante propone varios aspectos a tomar en cuenta en base a estas teorizaciones:

- La enseñanza propia de los niños a través de la expresión y el compartir de sentimientos y emociones como el miedo, el afecto, alegrías, etc.
- La enseñanza a través de la disponibilidad corporal y el sostén ante diversas situaciones
- La enseñanza a través de la observación con interés y atención
- La enseñanza realizando actividades en conjunto
- Enseñar propiciando escenarios de aprendizaje
- Enseñar con la libertad de expresarse
- Enseñar proponiendo situaciones de resolución de conflicto con pensamiento crítico

Por otro lado, enseñar a niños pequeños incluye también la planificación de las actividades pensando en su educación integral y enriqueciendo su desarrollo personal y social, no solo tomando en cuenta su derecho a educarse sino también la inclusión de niños con capacidades diferentes, por lo que la construcción del aprendizaje es resultante del ambiente propiciado por el docente con sus respectivos recursos pertenecientes a su edad de desarrollo; por lo tanto, a partir de estas reflexiones, la didáctica de la educación inicial ocupa un papel fundamental y básico dentro de la enseñanza de la educación infantil.

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

2.1.2.1. El juego como aprendizaje de los niños

Tal y como lo planteó Violante (2018), y concordando con Herrera (2017), el juego se convierte en un derecho inherente en la infancia, así pues, la forma de expresión más sana y verdadera es jugando y considerarlo dentro del ámbito académico constituye una herramienta fundamental en su aprendizaje, además jugar permite la gratificación más pura dentro de los repertorios de su vida permitiendo el desarrollo de la inteligencia y la afectividad. De esta manera, para los docentes, el juego ofrece situaciones para un mejor conocimiento del niño con sus preferencias y sus estilos de aprendizaje, por lo que, al planificar actividades, estas se vuelven más dinámicas teniendo en cuenta que el aprendizaje se encuentra totalmente implícito dentro del juego. Mera et al, (2022) siguiendo a Cerdas et al (2002), se pronuncian sobre la atención de los niños y se refieren a ella en tiempo y edad; entre 3 a 5 años dura un aproximado de 6 a 15 minutos, en niños de 4 años de 8 a 20 minutos y en niños de 5 años entre 10 a 25 minutos en una misma actividad, por lo cual, las actividades a planificar, dependiendo del tipo juego y los objetivos de la clase, el aprendizaje se volvería más significativo y duradero, logrando que el niño actúe de manera espontánea y creativa.

2.2. Metodologías Activas en la Enseñanza de la Psicomotricidad

Son casi nulas las investigaciones de la presencia de las metodologías activas en el campo del aprendizaje del movimiento; sin embargo, se encuentran propuestas interesantes sobre la aplicación del juego en la psicomotricidad. Tal es el caso de Castillo- Vivas en el 2015 que realizó un trabajo en Tonsupa, quién se basó en establecer nuevas estrategias para fortalecer la psicomotricidad de los niños en sus primeras etapas, o Maya-Zapata, 2017 quien realizó investigaciones sobre nuevas herramientas didácticas para enriquecer el esquema corporal a través del juego, o Mamani-Ticona en el 2017 quien logró un trabajo sobre el juego como principal estrategia para lograr aprendizajes significativos en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial, Gallardo- García con su propuesta de *Miniland* en niños de 4 a 5 años y por último el trabajo de López et al (2020) con su narrativa sobre gamificación y psicomotricidad como un aprendizaje divertido. Todos estos trabajos recopilan información sobre la importancia del juego en la enseñanza de la psicomotricidad y resaltan que puede ser una excelente herramienta para abordar esta asignatura de una manera activa, atractiva e

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

interactiva dándoles a los niños un recurso extra para generar el conocimiento con motivación hacia su proceso.

2.2.1. La psicomotricidad y el movimiento en los niños

Según Robert (2013), el concepto de psicomotricidad es subjetivo de interpretación, dependiendo el enfoque educativo, reeducativo, terapéutico e incluso preventivo de los primeros años de la niñez en donde es fundamental su correcto desarrollo hasta los 6 años. La psicomotricidad educativa, basada en la psicología educativa, la pedagogía activa y otras disciplinas, busca alcanzar el desarrollo total del niño equilibrando el sistema motor, afectivo y mental para facilitar sus relaciones con el mundo exterior, el mundo de los objetos y el mundo con los demás.

Actualmente se ha logrado que la psicomotricidad tenga identidad propia y que dentro de sus objetivos esté el de practicar esta rama a través de pruebas psicomotrices y métodos científicos para su enseñanza. Se pueden desarrollar contenidos motrices a través de 3 enfoques; un modelo dirigido que desarrolla esquema corporal, esquema espacial y esquema temporal, un modelo vivenciado favoreciendo el desarrollo integral que desarrolla relación con propio cuerpo, con los objetos, con el tiempo, con el espacio, con los otros, y lenguaje y por último un modelo integrador que desarrolla al niño en su globalidad a través del desarrollo del área cognitiva, motora y socioafectiva comunicativa. De esta manera los psicomotricistas tienen la tarea de realizar una evaluación psicomotriz para empezar a trabajar integralmente al niño. (Bernaldo de Quiroz, 2012)

La visión del perfil del docente psicomotricista según Fernández et al. (2005) siguiendo a Bunk (2005), se basa en habilidades, competencias y actitud que son los ejes óptimos para el educador tal y como lo describe en la tabla 1.

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla 1: *Competencias docentes del psicomotricista*

Competencia técnica SABER	Competencia metodológica SABER HACER	Competencia participativa SABER ESTAR	Competencia personal SABER SER
<p>Dominio de los conceptos básicos de psicomotricidad y educación.</p> <p>Conocimiento de contenidos y de técnicas de la psicomotricidad, considerando diferentes perspectivas y metodologías, teniendo alternativas a los modelos establecidos.</p>	<p>Capacidades de planificación y organización de diferentes proyectos educativos que tengan como eje la psicomotricidad.</p> <p>Amplia formación científica, cultural y tecnológica para una correcta aplicación.</p> <p>Capacidad de solucionar problemáticas en el desarrollo.</p>	<p>Capacidad para correlacionar el trabajo y el descanso de los alumnos.</p> <p>Saber utilizar y explotar los movimiento y aptitudes de los alumnos.</p> <p>Tomar el control con lenguaje verbal y no verbal para ejercer el correcto rol de guía.</p> <p>Reforzar los estímulos positivos.</p>	<p>Tener una imagen clara y realista de uno mismo, como docente y como persona, dentro y fuera del ámbito educativo.</p> <p>Asumir con ética, moral y empatía el rol de educador.</p> <p>Tomar las mejores decisiones alineadas con las responsabilidades e intenciones</p> <p>Respetar, confiar, dar confianza y seguridad.</p>

Fuente: elaboración propia adaptado de Fernández et al. (2013, p.165)

2.2.2. Aprendizaje basado en el juego como metodología activa.

Es necesario realizar una diferencia entre gamificación y aprendizaje basado en el juego. Según González (2015): El aprendizaje basado en el juego (ABJ) es la implementación del juego como

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

tal como estrategia de apoyo para el aprendizaje y sus procesos evaluativos, mientras que la gamificación es la utilización de los mecanismos reglados o dinámicas del juego en ambientes no lúdicos, en este caso los académicos.

El concepto más sencillo sobre el Aprendizaje basado en el juego es aprender jugando. (Danniels y Pyle, 2018). Se traduce en la utilización del juego para lograr ciertas competencias. Según González, perteneciente al grupo de investigación y tecnología educativa de la Universidad de Murcia, el juego es una parte fundamental del aprendizaje de los individuos y se pueden diferenciar distintos tipos para cumplir con distintos objetivos. La tabla 2 muestra sus características.

Tabla 2: *El juego en el aprendizaje*

Tipología	Características
Gamificación como metodología activa	Utilización de la dinámica del juego en ambientes educativos para aumentar la motivación.
Juegos serios	Utilización de video juegos interactivos con un diseño específico.
Videojuegos	Utilización de video juegos con intenciones educativas que no son los objetivos del juego como tal.
Simuladores	Presentación de situaciones reales con fines educativos a través de aplicaciones informáticas.
Juegos	Utilización de juegos de mesa o juegos de roles preexistentes con fines educativos.

Fuente: Adaptado de González. (2015, p.5)

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Así mismo, este autor aconseja realizar una buena planificación del ABJ para conseguir los resultados requeridos siguiendo los siguientes pasos: definir un objetivo, transformar el aprendizaje en un juego, proponer un reto o un estímulo externo, establecer normas, crear un sistema de recompensas, permitir la competencia con motivación y definir niveles con dificultad de acuerdo con el avance del conocimiento.

2.2.2.1. Aprendizaje basado en el juego en los niños

La manera más fácil y entretenida de entender el aprendizaje basado en el juego es simplemente aprender jugando. Esta metodología activa de enseñanza, desde una visión académica, destaca la importancia en el desarrollo y aprendizaje sobre todo en los niños. Al existir dos tipos de juego, el juego guiado y el juego libre, ambos generan distintos resultados en las personas que lo viven; el primero, guiado por un adulto para fines específicos y el segundo guiado por el propio individuo relacionado con su motivación interna. Mientras que el juego libre desarrolla habilidades sociales y de autorregulación, el juego guiado permite a los docentes lograr fines académicos y experiencias de aprendizaje. Aunque la hipótesis de que el juego ejerce un papel fundamental en el desarrollo infantil no ha sido aceptada, existe hoy en día más información positiva sobre el uso del aprendizaje basado en el juego para los procesos académicos. En el caso de los niños, cada vez se presentan menos oportunidades para implementar el juego en sus distintos contextos, al igual que el aprendizaje tradicional de los jóvenes o adultos, el hecho de no tener espacios lúdicos disminuye la motivación y su interés por el aprendizaje, y a pesar de todos los beneficios del ABJ, los docentes no están completamente familiarizados con los detalles para enseñar con esta metodología; además se considera un limitante para los docentes la presión por alcanzar objetivos preestablecidos por la escuela y la falta de formación en relación a ella. (Daniels y Pyle, 2018).

2.3. Gamificación como Metodología Didáctica en Educación Superior

La gamificación es un término utilizado en el habla hispana que viene del anglosajón *Gamification* referente a una metodología o instrumento de aprendizaje para el aula basado en el juego. Ciertos autores como Dixon, Khaled y Nacke (2011) entienden la gamificación como la utilización de elementos del juego en aspectos no lúdicos. A pesar de que las metodologías activas dentro del aula habían sido pensadas desde el siglo XX por Dewey,

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Froebel y Pestalozzi (Mustaner et al. 2020), Santamaria y Alcalde (2020) hacen referencia al nacimiento del término gamificación en el año 2002. Apenas un año después del 2010, se consideró a la misma como una tendencia viable debido a su potencial para generar motivación, competencia amistosa sana, responsabilidades y mejora en el desempeño, no solo en el ámbito educativo sino en diversas ramas como empresas, marketing, recursos humanos, medio ambiente, etc. (Dichev y Dicheva, 2017). La Gamificación forma parte de las nuevas metodologías activas que se utilizan dentro del aula en cualquier nivel. Después de varios años de estudios, la gamificación puede traducirse en un proceso en el cual se intenta que las actividades planificadas sean un juego, con el objetivo de facilitar su aprendizaje; en el aspecto académico, además, intervienen varios factores como la motivación y el compromiso del estudiante por hacer, pero divirtiéndose, y un tema primordial, es la manera de incorporar elementos de juego por parte del profesor para generar comportamientos o resultados deseables. Según Dichev y Dicheva (2017), la educación es un sector clave en el que la gamificación entra en su auge por su excelente capacidad para motivar; además, esta estrategia de aprendizaje pretende conseguir varios objetivos; involucrar a los estudiantes, optimizar el aprendizaje, aumentar el compromiso y la responsabilidad, incentivar un cambio de comportamiento, alcanzar un aprendizaje significativo y lograr que el estudiante consiga mejores resultados. (Magadán y Rivas, 2022).

Para Dichev y Dicheva (2017), siguiendo los pasos de Werbach & Hunter (2012), la metodología de gamificación como tal, al presentarse en contextos no lúdicos dentro de un ámbito académico debe incluir los siguientes aspectos:

- **Mecánicas:** representan las reglas que se rigen dentro del sistema gamificado. Incluyen desafíos, competencias, recursos, recompensas, barra de progreso, colaboración y cooperación.
- **Dinámicas:** representan las respuestas de los involucrados dentro del sistema gamificado como sus limitaciones, emociones, progresos, relaciones y narraciones.
- **Componentes o elementos:** representan estadios específicos entre mecánicas y dinámicas. Incluye un sistema de logro, avatares, obsequios, desbloqueo de contenido o niveles, bienes virtuales, refuerzo positivo, etc.

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

En consecuencia, por ejemplo, una metodología gamificada estaría compuesta por un sistema de puntuación (componente) que genere recompensas o un nuevo desafío (mecánica) creando una sensación de avance o progresión (dinámica) para lograr resultados esperados y aprendizajes de mayor peso en su rama.

Según Castañeda et al. (2019), casi todas las actividades pueden gamificarse, para esto es necesario establecer el contexto o la narrativa de lo que se va a tratar, dar un incentivo como puntuación en respuesta a las actividades planteadas, permitir instrumentos de personalización y de aspectos sociales, permitir la retroalimentación del proceso y lograr que el aprendizaje sea más divertido; así pues, el docente motiva a los estudiantes a seguir participando.

Los objetivos didácticos de la gamificación pueden traducirse en la capacidad de trabajar en equipo, resolver problemas, desarrollar tareas complejas, desarrollar el meta aprendizaje, desenvolverse en el uso de las TICs, y el protagonismo y responsabilidad en el propio aprendizaje. Las actividades gamificadas deben ser realizadas a través del interés del estudiante para lograr captar mejor su atención y motivación por su aprendizaje; y a medida de lo posible, estas deben estar relacionadas y basadas en ejemplos reales de la vida cotidiana de acuerdo con la cultura propia de los estudiantes para facilitar su aprendizaje significativo. Por último, las actividades gamificadas permiten obtener un feedback inmediato sobre el proceso de enseñanza aprendizaje, tomando en cuenta que el objetivo no es el juego como tal, sino los resultados esperados por el docente a través de las actividades diseñadas como juego.

2.3.1. Gamificación en el aula universitaria

Los estudiantes de la sociedad actual desarrollan distintas capacidades cognitivas para el aprendizaje y es por ello que resulta muy importante para los docentes el entendimiento de como aprenden hoy en día y el reto de un nuevo planteamiento en sus estrategias y metodologías de aprendizaje. Guillén (2016), quien sigue a Miguel (2005), establece que es necesario hoy en día hablar del término "sociedad del conocimiento" de acuerdo con las nuevas exigencias de la sociedad, y los docentes son quienes tienen la responsabilidad de actualizar sus conocimientos para desenvolverse en este mundo tecnológico y venidero.

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

A partir del año 2011 al celebrarse el gran foro CHI 2011, se pudieron obtener muchas experiencias en distintas áreas aplicando la gamificación. (Cortizo et al. 2011). Hoy en día existe un creciente interés por la metodología de la gamificación inmersa en aspectos académicos. Según Cortizo, al tener el estudiante el perfil del consumidor de la docencia universitaria una intersección con el perfil medio de los *gamers*, es imprescindible esperar que las actividades gamificadas sean mucho más productivas dentro del ámbito universitario en relación a otros campos. En la época actual, gran parte de los estudiantes universitarios dedican su tiempo libre a videojuegos, redes sociales y ordenadores, por lo que, vincular todos ellos a temas académicos sería una excelente manera de motivar, crear competitividad e incluso ser una guía en su proceso de enseñanza aprendizaje.

En cuanto a la aplicación de la gamificación en las aulas universitarias es necesario e importante tener en cuenta la presencia de ciertos componentes: la implicación o el sistema motivador en el que se apoyan los estudiantes, la experimentación que envuelve las oportunidades y posibilidades (ensayo-error), el proceso o estímulo que se traduce en la motivación extrínseca y los resultados alcanzados de manera significativa. (UNIR, 2023)

Madagán et al. (2022) concuerda con Göksün y Gürsoy (2019) y Wang (2015) en que las nuevas tecnologías interactivas aplicadas para metodologías como gamificación o el Aprendizaje basado en el juego aumentan el interés y la participación de los estudiantes en las aulas universitarias, permiten el pensamiento crítico, mejoran la atención, permiten el aprendizaje significativo a través de la diversión y el disfrute de las clases y generan oportunidades de reflexión en los estudiantes.

Peñalva (2019) señala lo que plantea Marín (2015) acerca de que las crisis educativas; se producen porque las metodologías de enseñanza actual no concuerdan con el perfil de los alumnos, por lo tanto, su motivación y su interés por las clases se reduce sustancialmente. En la actualidad, los estudiantes no sentirán que las actividades gamificadas son ajenas a su estudio debido a que ellos están acostumbrados a interactuar con las tecnologías, resultado de esto es la predisposición de los estudiantes a preferir la enseñanza lúdica que la tradicional. Así mismo, actualmente se piensa que las tecnologías podrían distraer el aprendizaje, pero Quintanal (2016) resalta que las dinámicas basadas en el juego y con la participación de los estudiantes en su diseño, pueden desarrollar distintas habilidades nuevas en los estudiantes;

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

por el contrario, Hernando & Paramio (2013) manifiestan que, si se utilizan erróneamente, los discentes pueden quedar alejados del proceso de enseñanza aprendizaje.

2.3.2. Gamificación, juego y motivación en los estudiantes

Los apartados anteriores han puesto en manifiesto que la gamificación o el juego generan motivación intrínseca y extrínseca por parte de los estudiantes hacia sus procesos; intrínseca conocida como la motivación propia del alumno y extrínseca como la motivación que tiene hacia la tarea. Para Martínez (2013), la pregunta que siempre se realizan los docentes es ¿Cómo puedo motivar a los alumnos para que aprendan mejor? Años atrás, esta interrogante se respondía mediante el castigo o el refuerzo negativo de la escuela tradicional; sin embargo, hoy en día, las generaciones actuales, sin duda alguna, se muestran distintas y buscan otro tipo de motivación. El sistema de recompensas de los ambientes gamificados generan una motivación intrínseca de los estudiantes adultos y los refuerzos positivos constituyen una forma de atracción para los niños cuando se fusiona con el juego (Martínez, 2013). Existen varias investigaciones que corroboran a la motivación como parte de las clases como lo son el De la Torre (2003), quien en su propuesta describe el sistema de economía de fichas como estrategia motivadora para los niños y que además de solo tener refuerzos materiales, también se pueden emplear otros tipos de premios para que la conducta sea repetida.

En el ámbito escolar, la motivación se encuentra presente de forma natural, pero si es validada junto con un refuerzo positivo, la conducta se verá reflejada en un futuro. (Vaello-Ots, 2007). Además, este autor, hace referencia a que los docentes deben influir completamente en las expectativas de los alumnos; si su influencia es negativa, seguramente no se obtendrán los objetivos deseados, mientras que, si su influencia es positiva, probablemente se alcanzará la conducta requerida del niño. "Toda conducta que recibe un premio tiende a repetirse" (Ballesteros, 2012, p.1).

2.3.3. Recursos que utilizan la gamificación y el ABJ

Los componentes del juego son aplicados para generar motivación en los estudiantes para que su aprendizaje sea memorable. Es importante recalcar que los docentes deben estar calificados para utilizar la tecnología actual e implementarla en el aula, pero también deben estar capacitados para utilizar estrategias motivadoras y eficaces en el momento indicado del

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

proceso de enseñanza aprendizaje. (Acosta-Yela et al, 2022). Carranza (2018) afirma que para que el aprendizaje perdure y sea significativo es necesario la comprensión y funcionalidad de la actividad, la motivación por parte del profesor y la propia y la relación de dicha actividad con la vida.

Además de las diversas TICs que se utilizan hoy en día como YouTube, Portafolios Digitales, WordPress, E Blogs, aplicaciones digitales, páginas webs, zoom, etc., Rojas (2021) hace referencia a 25 distintas TICs que se pueden utilizar dentro de las aulas; sin embargo, dentro de la gamificación resaltan las siguientes (Acuña, 2022):

- Socrative: una aplicación gratuita diseñada para crear preguntas y respuestas en tiempo real que permite crear salas virtuales entre varias personas y registrar los resultados de las competencias entre ellos en formato de Google drive, Excel y vía email.
- Kahoot: una aplicación fácil de usar para trabajar gamificación independientemente de la edad en la que se ingresa un código y permite entrar al juego. Además, genera juegos simples estilo trivia y juegos complejos con un orden determinado.
- Quizizz: una aplicación gratuita que permite crear cuestionarios como el concurso ¿Quién quiere ser millonario?. Se configura a través del tiempo y de las respuestas que realicen las personas y su puntuación depende de ello. Lo interesante de este juego es que sus respuestas se pueden hacer usando imágenes, videos o los famosos llamados memes.
- Slack: herramienta de comunicación estilo Whatsapp que usualmente se utiliza en empresas, pero puede servir para utilizar entre profesores y estudiantes para comunicarse entre ellos y puede servir para contextos gamificados.
- Wordwall: herramienta que permite la creación de juegos interactivos dentro del aula. Sirve para construir tu propio juego en base a las actividades de la clase.
- Canva: herramienta de diseño para cualquier tipo de actividad que puede servir en el campo de la gamificación para crear.
- Animoto: herramienta que sirve para realizar videos online sin necesidad de descargarlos.

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

- Storyboardthat: herramienta que permite realizar tiras de comics o crear personajes ficticios para ponerlos en distintas situaciones.
- Arcademics: aplicación que presenta una gran variedad de juegos en el cual el estudiante debe elegir cual se asemeja más al objetivo educativo.

2.3.4. Roles de los docentes y dicentes

2.3.4.1. Rol del estudiante

Tanto en la Gamificación como en el ABJ, los roles están bien establecidos. En el caso de los estudiantes, deben ser totalmente activos y su papel es de carácter autónomo, pues le busca una respuesta o una solución a los retos que planean la actividad. El rol del estudiante dentro de las metodologías activas tiene muchos aspectos en común, entre ellos, el más importan es el protagonismo que le dan a su propio aprendizaje. En actividades gamificadas, el rol del estudiante se combina con el papel del jugador que busca resolver la propuesta planteada por el docente. (UNIR, 2023)

2.3.4.2. Rol del profesor

El docente en general cumple un papel super importante dentro del proceso de aprendizaje de los estudiantes; tiene que ver con facilitar el camino y convertirse en un guía u orientador de las actividades planteadas. El hecho de gamificar implica que el profesor tenga un conocimiento total tanto del contenido como de la dinámica propuesta, esto seguramente garantizará el éxito de la actividad y le permitirá improvisar en caso de existir algún tipo de dificultad en el proceso. Otra de sus tareas indispensables es la de motivar tanto interna como externamente a los discentes para lograr el resultado esperado. Dentro del aspecto de contenidos como tal, intervienen otras situaciones que el maestro debe tomar en cuenta como lo son el acompañar y reforzar en alguna debilidad, ofrecer soluciones, diagnosticar problemas, dar retroalimentación inmediata, elaborar material suficiente y adaptado si es necesario, tomar en cuenta estilos y ritmos de aprendizaje y continua, evaluar los resultados y atender a la diversidad. (Rodríguez et al, 2010)

2.3.5. Evaluación de la gamificación en el ámbito universitario

En el ámbito universitario, la evaluación se realiza a través de las competencias. Según Tobón (2013), el concepto de competencias surge como una forma de saber las características

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

necesarias en relación con la rentabilidad y la productividad que deben tener los empleados de una empresa. En el ámbito educativo entonces, una competencia docente significaría la manera en la que una persona ejerce como docente con todas sus características. También se menciona a Jacques Delors (1996) con los cuatro principios fundamentales de una competencia; aprender a conocer, aprender a vivir juntos, aprender a hacer y aprender a ser. De esta forma, la evaluación por competencias requiere de técnicas e instrumentos que faciliten la integración de todos los conocimientos. En el caso de las metodologías activas como la gamificación, además de evaluar por competencias, existen diversos sistemas de valoración de acuerdo con su naturaleza como lo son la evaluación inicial, la evaluación sumativa y la evaluación final y por otro lado la heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación, estas formas van a aplicarse de acuerdo con la metodología del docente.

Los instrumentos evaluativos que se aplican en la gamificación, la mayoría de las ocasiones tienen que ver con la aplicación de las TICs como lo son los registros multimedia, las aplicaciones digitales para gamificación mencionadas anteriormente, portafolios digitales, rúbricas, etc., que van a ser determinadas en base a las actividades del docente. (UNIR, 2023)

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

3. Propuesta de Intervención

Después de analizar la bibliografía, el presente trabajo se basa en una propuesta de un plan de intervención dirigida a estudiantes de docencia infantil, quienes están aprendiendo a enseñar a niños en su primera infancia en cuestiones de didáctica y contenidos curriculares.

3.1. Contextualización

La Universidad del Azuay es una prestigiosa institución de educación superior ubicada en la ciudad de Cuenca- Ecuador con una trayectoria de más de 50 años de experiencia siendo considerada la segunda mejor universidad de la ciudad. En su formación de grado ofrece 33 escuelas distribuidas en siete facultades; la facultad de Filosofía y Ciencias Humanas es una de ellas. La carrera de Educación Inicial, Estimulación e Intervención forma parte de esta facultad, que después de finalizar sus estudios, convierte el perfil del alumno en un profesional con licenciatura en educación inicial y con un campo ocupacional docente en centros educativos inclusivos, centros de estimulación temprana, fundaciones, asociaciones, etc.

3.1.1. Destinatarios

Esta propuesta de intervención docente tiene como objetivo los estudiantes de la asignatura de psicomotricidad de la carrera de Educación Inicial, estimulación e intervención precoz. Dicha asignatura se imparte en cuarto semestre de la carrera con un total aproximado de 30 alumnos presenciales. Dicha malla curricular tiene una carga de 5 créditos traducidos en 80 horas de clase. Tiene una obligatoriedad de asistencia del 75% por lo cual su asistencia es importante durante el semestre.

3.1.2. Temporalización

Esta propuesta docente tendrá una duración de un semestre para estudiantes de cuarto ciclo de la carrera de Educación Inicial, teniendo en cuenta que en cada semana se imparten 4 horas de clase. Los contenidos serán repartidos en siete temas a lo largo del periodo tomando en cuenta tiempos aproximados de estudio evidenciados en la tabla 3.

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla 3: Cronograma de la planificación docente y contenidos de la materia

TEMAS	CONTENIDO	DURACIÓN	MES	NÚMERO DE SESIONES
Tema 1	Principios de la Psicomotricidad y sus componentes.	5 semanas	Septiembre -Octubre	10 sesiones de 2 horas
Tema 2	Competencias docentes para enseñar psicomotricidad.	2 semanas	Octubre	4 sesiones de 2 horas
Tema 3	Aplicación del Test de Vayer	2 semanas	Octubre- Noviembre	4 sesiones de 2 horas
Tema 4	El aprendizaje a través del Juego: metodologías activas y TICs para enseñar.	3 semanas	Noviembre	6 sesiones de 2 horas
Tema 5	Refuerzo positivo y motivación	2 semanas	Diciembre	4 sesiones de 2 horas
Tema 6	Casos prácticos	3 semanas	Diciembre- Enero	6 sesiones de 2 horas
Tema 7	Evaluación Final	3 semanas	Enero	6 sesiones de 2 horas

Fuente: elaboración propia

3.2. Objetivos de la Propuesta de Intervención Docente

3.2.1. Objetivo general

Incrementar el aprendizaje de la psicomotricidad en los estudiantes a través de la gamificación y el ABJ con la utilización de las TIC para potenciar el desarrollo integral promoviendo habilidades y competencias aptas para su perfil profesional.

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

3.2.2. Objetivos específicos

- Estudiar la psicomotricidad con bases teórico-prácticas a través de actividades en un contexto gamificado.
- Incrementar las habilidades de los estudiantes en la didáctica de la educación inicial en términos de conocimiento, aplicación, manejo y eficiencia durante las clases.
- Desarrollar las competencias psicomotrices básicas requeridas en el estudiante para desenvolverse en el mundo laboral.
- Presentar casos de estudio en donde los estudiantes puedan transferir sus conocimientos y resolver posibles situaciones de manera práctica y eficiente.
- Valorar constantemente al estudiante a través de evaluaciones iniciales, continuas y finales para lograr los aprendizajes significativos en el estudiante.
- Incrementar la motivación intrínseca de los estudiantes a través de las actividades gamificadas para lograr el interés necesario por su proceso de enseñanza aprendizaje.

3.3. Metodología de la Propuesta de Intervención

La metodología de la propuesta docente está basada desde un inicio en la gamificación. Desde la clase 1, los estudiantes estarán inmersos en un mundo gamificado en el cual deberán ir avanzando con sus actividades a medida que se desarrollan los distintos temas a tratar. Todas las actividades están planificadas en base a la teoría del aprendizaje constructivista y en los modelos de aprendizaje en grupos de trabajo, para toda la clase, e inductivo, tomando en cuenta los perfiles de cada estudiante y su diversidad. Se llevará a cabo una planificación para cada tema con actividades teóricas y prácticas donde se vea reflejado el contenido teniendo en cuenta la motivación como eje transversal y recordando que esta se encuentra implícita en el juego como tal. El uso de las TICs se realizará a través de las actividades de los estudiantes. A su vez, la puesta en práctica de las actividades aplicadas a los niños evidenciará la competencia del estudiante para impartir clases de psicomotricidad. De esta manera, los estudiantes al finalizar el curso serán capaces de lograr un perfil docente infantil idóneo para la enseñanza y el desarrollo de esta asignatura en los niños en su primera y segunda infancia. Por último, el sistema de evaluación inicial diagnóstica y una evaluación continua durante todo

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

el semestre, mostrará los avances de los estudiantes para luego plasmarlos en la evaluación final.

3.3.1. Actividades

Las actividades se llevarán a cabo en planificaciones por tema; cada una de ellas estará conformada por los objetivos de aprendizaje, las competencias a evaluar, las actividades como tal, los recursos y los indicadores de logro. Se llevarán a cabo en el tiempo estipulado en la temporalización del plan de intervención.

Contexto de las actividades:

Durante todo el semestre se tomará temática de Harry Potter y su escuela docente "Howards UDA". Este entorno se caracteriza por instruir a estudiantes universitarios que quieran ser docentes de distintas ramas en un ambiente mágico. Dentro de este contexto, los estudiantes, como punto de partida, simularán encontrarse en el cuarto semestre de la carrera de Educación inicial, cursando la asignatura de psicomotricidad de esta ficticia y prestigiosa escuela basada en la famosa saga. Se ha elegido este contexto debido a la gran cantidad de conocimiento que tiene la sociedad actual con los libros y las películas, y con el vínculo que puede tener el Quidditch con la psicomotricidad, la gamificación y la motivación. De esta manera, al tener este ambiente gamificado, los alumnos empezarán desde la clase 1 con toda la motivación para cursar su semestre en un mundo gamificado.

A continuación, desde la tabla 4 a la 11, se describe las actividades de la propuesta de intervención.

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla. 4: Planificación 1: Bienvenida de los estudiantes

Número de estudiantes: 32
Metodología: Gamificación

OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS
Incentivar y crear un sentido de pertenencia hacia la nueva asignatura de psicomotricidad.	<p>Dar la bienvenida a los estudiantes</p> <p>Contextualización de las actividades a desarrollar a lo largo del ciclo.</p> <p>Aplicación del test de ubicación a las distintas casas de Howards: Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw, Slytherin. De esta manera quedarán asignados los grupos de estudio para el resto del semestre.</p> <p>Explicación de la metodología del aula, contenidos por tema, evaluaciones durante el semestre.</p> <p>Preguntas y dudas por parte de los estudiantes.</p>	<p>Test aplicativo:</p> <p>www. wizardingworld.com /discover- experiences</p>

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla. 5: Planificación 2: Tema 1. Principios de la Psicomotricidad y sus componentes.

Número de estudiantes: 32
Metodología: Gamificación, Clase expositiva-participativa.
Objetivo de aprendizaje: Adquirir conocimientos teóricos de la asignatura para luego aplicarlos en el ámbito educativo de los niños como futuros docentes.

RESULTADO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO
<p>Analizar el estado de conocimiento inicial de los estudiantes.</p> <p>Desarrollar la psicomotricidad desde una perspectiva de concepto, historia, componentes, trastornos y sesiones psicomotrices.</p> <p>Diferenciar las distintas etapas de desarrollo psicomotriz normal en el niño.</p> <p>Distinguir y describir los tipos de trastornos y discapacidades en base a sus diagnóstico médico y psicológico.</p>	<p>Aplicación de la evaluación inicial del Tema 1</p> <p>Desarrollo del contenido de la asignatura:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Concepto de psicomotricidad 2. Historia de la psicomotricidad y reeducación infantil 3. Contenidos psicomotores y desarrollo normal motriz del ser humano. 4. Parálisis cerebral y psicomotricidad 5. Discapacidad intelectual y psicomotricidad 6. Síndrome de down y psicomotricidad 7. Trastornos visuales y psicomotricidad 8. Sesiones de psicomotricidad <p>Realización de la actividad 1</p>	<p>Aplicación "Socrative".</p> <p>Presentación de PowerPoint en base al Libro "Psicomotricidad: guía de evaluación e intervención"</p> <p>Vídeo: www.youtube.com/watch?v=ZmsD4JSPNEg</p>	<p>Culmina el test inicial del tema y se registran sus resultados automáticamente mediante la aplicación.</p> <p>Define claramente el concepto de psicomotricidad y describe de manera amplia sus componentes cognitivos, motrices y socioafectivos.</p> <p>Narra la historia de la psicomotricidad.</p> <p>Realiza una sesión psicomotriz y la adapta según el perfil del niño.</p> <p>Clasifica las características adquiridas por el niño según la edad su edad de desarrollo psicomotriz.</p> <p>Identifica signos referenciales a trastornos psicomotrices y discapacidades.</p>

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla. 6: Planificación 3: Tema 2. Competencias docentes para enseñar psicomotricidad

Número de estudiantes: 32
Metodología: Gamificación, Mesa Redonda expositiva.
Objetivo de aprendizaje: Mejorar la capacidad de impartir clases en los futuros docentes, en base a la didáctica de la enseñanza infantil.

RESULTADO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO
<p>Analizar el estado de conocimiento inicial de los estudiantes.</p> <p>Desarrollar y mejorar las habilidades y competencias docentes en los estudiantes con especialización en psicomotricidad</p>	<p>Aplicación de la evaluación inicial del Tema 2</p> <p>A través de una mesa redonda, los estudiantes agrupados por casa (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw y Slytherin) desarrollan el tema 2 y realizan una exposición a través de una TIC de los siguientes apartados:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La formación del psicomotricista 2. Competencias del psicomotricista 3. Intervención del psicomotricista en las sesiones de psicomotricidad 4. Ámbitos de trabajo <p>Además, se debe incluir en la presentación la actividad 2.</p>	<p>Aplicación Socrative</p> <p>Computadora</p> <p>Sala de exposiciones</p>	<p>Culmina el test inicial del tema y se registran sus resultados automáticamente mediante la aplicación.</p> <p>Emplea distintas estrategias de implicación de los niños en las sesiones psicomotrices</p> <p>Elabora de manera creativa diferentes escenarios para intervenciones psicomotrices</p> <p>Se comunica asertivamente con los niños y escucha sus requerimientos</p>

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla. 7: Planificación 4: Tema 3. Aplicación del Test de Vayer

Número de estudiantes: 32
Metodología: Gamificación, clase expositiva práctica
Objetivo de aprendizaje: Emplear correctamente las herramientas para evaluar la psicomotricidad en primera y segunda infancia.

RESULTADO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO
<p>Analizar el estado de conocimiento inicial de los estudiantes.</p> <p>Aplicar la batería de Vayer en niños de primera y segunda infancia.</p>	<p>Aplicación de la evaluación inicial del Tema 3</p> <p>Desarrollo el Tema 3 realizando una exposición de cada parte fundamental de la aplicación de la prueba de Vayer con la participación de voluntarios dentro del aula:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Primera infancia (0 a 5 años): coordinación óculo manual, coordinación dinámica general, control postural, control del propio cuerpo, organización perceptiva, lenguaje 2. Segunda infancia (6 a 11 años): coordinación dinámica de las manos, coordinación dinámica general, control postural, control segmentario, organización espacial, estructuración espacio temporal, lateralidad, rapidez, control respiratorio. <p>Realización de la actividad 3</p>	<p>Aplicación Socrative</p> <p>Presentación de PowerPoint.</p> <p>Video: www.youtube.com/watch?v=rEYaL81-fxU</p>	<p>Culmina el test inicial del tema y se registran sus resultados automáticamente mediante la aplicación.</p> <p>Conoce ampliamente cada uno de los aspectos a evaluar en la primera y segunda infancia</p> <p>Maneja y aplica con destreza el manual de la prueba de Vayer de desarrollo psicomotriz</p>

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla. 8: Planificación 5: Tema 4. El aprendizaje a través del Juego: metodologías activas y TICs para enseñar.

Número de estudiantes: 32
Metodología: Gamificación, clase expositiva, clase demostrativa
Objetivo de aprendizaje: Identificar y aplicar las mejores metodologías activas y TICs para la enseñanza de la psicomotricidad dependiendo de individualidad del niño o grupo de niños.

RESULTADO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO
<p>Analizar el estado de conocimiento inicial de los estudiantes.</p> <p>Utilizar las metodologías activas de gamificación y ABJ en las aulas infantiles</p> <p>Desarrollar la creatividad para emplear actividades significativas para el aprendizaje psicomotriz en los niños</p>	<p>Aplicación de la evaluación inicial del Tema 4. Desarrollo del tema 4 a través de clases expositivas teóricas:</p> <ol style="list-style-type: none"> Concepto de aprendizaje Teorías de aprendizaje Metodologías activas Gamificación y ABJ Aprendizaje basado en el juego psicomotricidad Rol del profesor y rol del niño. <p>Desarrollo de los siguientes puntos en base a la realización de una exposición interactiva con una TIC.</p> <ol style="list-style-type: none"> TICs para desarrollar psicomotricidad en niños. Juegos para desarrollar psicomotricidad. <p>Desarrollo de la actividad 4.</p>	<p>Aplicación Socrative</p> <p>PowerPoint</p> <p>Canva, Editor de video, Tiktok, etc.</p>	<p>Culmina el test inicial del tema y se registran sus resultados automáticamente mediante la aplicación.</p> <p>Conoce ampliamente el término aprendizaje</p> <p>Diferencia las teorías de aprendizaje más influyentes</p> <p>Reconoce las metodologías activas y relaciona aquellas que se pueden utilizar eficientemente en las aulas de edades iniciales.</p> <p>Planifica sesiones infantiles de clase con la gamificación y el ABJ</p> <p>Utiliza TICs y juegos para gamificar</p>

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla. 9: Planificación 6: Tema 5. Refuerzo positivo y motivación

Número de estudiantes: 32
Metodología: Gamificación, clase expositiva, debate.
Objetivo de aprendizaje: Conocer estrategias motivadoras y la utilización del refuerzo positivo dentro de las aulas infantiles.

RESULTADO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO
<p>Analizar el estado de conocimiento inicial de los estudiantes.</p> <p>Comprender el valor de la motivación y el refuerzo positivo en el ámbito académico</p> <p>Analizar las situaciones dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para introducir el refuerzo positivo según las características del niño</p>	<p>Aplicación de la evaluación inicial del Tema 5. Presentación teórica del tema motivación y refuerzo positivo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aprendizaje con refuerzos 2. Teorías que implementan refuerzos 3. Refuerzo positivo 4. Refuerzo negativo o castigo 5. ¿Qué es la motivación? 6. Tipos de motivación 7. Perfil del motivador 8. Estrategias para motivar en la sociedad actual <p>Desarrollo de la actividad 5. Debate por casas de los temas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Motivación a través del refuerzo negativo (Slytherin) 2. Motivación a través de la inteligencia emocional (Hufflepuff) 3. Motivación mediante la teoría del logro (Ravenclaw) 4. Motivación a través del refuerzo positivo (Gryffindor) 	<p>Aplicación Socrative</p> <p>PowerPoint</p> <p>Sala de debates</p>	<p>Culmina el test inicial del tema y se registran sus resultados automáticamente mediante la aplicación.</p> <p>Diferencia el refuerzo positivo del negativo e indica sus ventajas y desventajas</p> <p>Conoce los tipos de motivación y describe estrategias para desarrollarla.</p> <p>Defiende su posición sobre la motivación dentro del ámbito educativo.</p> <p>Adapta planificaciones para lograr la motivación del niño</p>

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla. 10: Planificación 7: Tema 6. Casos prácticos

Número de estudiantes: 32
Metodología: Gamificación,
Objetivo de aprendizaje: Revisar casos prácticos sobre la aplicación y el desarrollo psicomotriz en los niños y resolver algunos ejemplos.

RESULTADO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO
<p>Analizar el estado de conocimiento inicial de los estudiantes.</p> <p>Desarrollar y resolver casos prácticos que reflejen los contenidos de la asignatura.</p>	<p>Aplicación de la evaluación inicial del Tema 6</p> <p>Desarrollo de casos prácticos de la asignatura a través del concurso "La copa de las casas" que consiste en la resolución de casos prácticos durante las clases.</p> <p>Desarrollo de la Actividad 6</p>	<p>Aplicación Socrative</p> <p>Casos prácticos</p>	<p>Culmina el test inicial del tema y se registran sus resultados automáticamente mediante la aplicación.</p> <p>Domina los contenidos teóricos de la asignatura.</p> <p>Fundamenta respuestas en base a lo aprendido.</p> <p>Demuestra experticia en la realización de actividades de planificación psicomotriz</p>

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla. 11: Planificación 8: Tema 7. Evaluación final

Número de estudiantes: 32
Metodología: Heteroevaluación (Examen escrito), Coevaluación (Aplicación de test de Vayer y Simulacro de impartición de clases)
Objetivo de aprendizaje: Valorar a los estudiantes en base a todas las actividades establecidas por el docente para la evaluación final

RESULTADO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO
Desarrollar competencias en los futuros docentes para impartir clases a los niños de 0 a 6 años en el área de psicomotricidad	Realización del informe final del portafolio digital Aplicación de la prueba de Vayer a un niño. Simulacro de impartición de clase de una planificación de psicomotricidad, Realización del examen final de conocimientos.	Portafolio digital Batería del Test de Vayer Niños	Completa el portafolio digital con todas las actividades y elabora un informe final Aplica correctamente la prueba de Vayer en un niño de primera o segunda infancia Imparte clases de psicomotricidad de manera efectiva y eficaz Aprueba la asignatura con éxito.

Fuente: elaboración propia

3.3.2. Evaluación

En lo referente a la evaluación, la propuesta docente tiene una base en la heteroevaluación y coevaluación. Así pues, se ha logrado crear un sistema de recompensas que va en concordancia con las planificaciones gamificadas durante todo el semestre. Consiste en una evaluación inicial previa a cada tema a tratar, una evaluación sumativa acumulativa reflejada en las actividades de cada tema y una evaluación final que detecte todos los conocimientos adquiridos durante todo el semestre. El sistema de recompensas tiene como objetivo, por un lado, la motivación de los estudiantes por aprender y por otro lado el garantizar el aprendizaje de los alumnos durante todo su proceso a través del juego.

El sistema de puntuación de esta materia es de 70 puntos repartidos a lo largo de los seis meses de duración del ciclo. Cada tema tiene un puntaje máximo de 10 puntos a alcanzar divididos en su evaluación inicial equivalente a 4 y la evaluación sumativa equivalente a 6. Una vez terminados los temas se realizará la evaluación final como tal, con una equivalencia de 10

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

puntos; por lo tanto, el desarrollo de los 6 temas más la evaluación final dan un total de 70 para el puntaje máximo. Para acceder al examen final es necesario lograr 35/70.

Teniendo en cuenta que en la universidad requiere un puntaje de 10, se realizaron las siguientes equivalencias:

- 70 equivalente a 10: Aprobado
- Mas de 35: Aprobado
- 35 equivalente a 5: Accede a la evaluación final
- Menos de 35: Reprobado

3.3.2.1. Evaluación inicial

Una primera evaluación demostrará los conocimientos preexistentes de la asignatura en los estudiantes en base a cada tema.

Se realizará una actividad gamificada en forma de Trivia sobre los conocimientos previos de los estudiantes acerca de los contenidos a tratar a través de la plataforma Socrative con un dispositivo móvil que inmediatamente registra la actividad del estudiante. La puntuación máxima es 4 puntos y en la tabla 12 refleja su contenido.

Tabla. 12: Evaluación Inicial

Evaluación Inicial	Rúbrica	Puntaje
Aplicación de Trivia en cada tema por empezar.	Asistencia Participación de la actividad planificada	1 punto 3 puntos

Fuente: elaboración propia

A continuación, se describen los cuestionarios diagnósticos de cada tema de la asignatura. Estos se deben incluir en la aplicación Socrative el momento de la evaluación inicial. Desde la tabla 13 a la 18 se evidencian sus contenidos.

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla 13: Test de Evaluación Inicial: Tema 1

Preguntas	Verdadero	Falso
<ol style="list-style-type: none"> 1. La psicomotricidad es el conjunto de interacciones solamente cognitivas relacionadas con la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. 2. ¿Los objetivos de la psicomotricidad tienen que ver con el desarrollo del esquema corporal, el esquema temporal y el esquema espacial? 3. Las sesiones motrices se realizan con la intención de relajarse. 4. El desarrollo motor normal del niño esta dado de la siguiente manera: sedestación, gateo, control de la cabeza, control del cuello, caminata. 5. El síndrome de Down es una afección del ser humano en el que genéticamente se ve afectado el cromosoma 20 y presenta ciertas características como discapacidad intelectual, dificultad en habilidades sociales, rasgos físicos característicos y labio leporino. 		

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla 14: Test de Evaluación Inicial: Tema 2

Preguntas	Verdadero	Falso
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Los psicomotricistas se dedican solo a la enseñanza del movimiento? 2. La Capacidad de observación y escucha son características de un psicomotricista 3. El trabajo de reeducación en parte de la intervención del psicomotricista 4. ¿La formación teórica, más una formación práctica, más una formación personal, es la descripción idónea de un profesor psicomotriz? 5. Los psicomotricistas utilizan una sola metodología y estrategia para enseñar en este ámbito, sin respetar las características personales de los niños. 		

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla 15: Test de Evaluación Inicial: Tema 3

Preguntas	Verdadero	Falso
<ol style="list-style-type: none"> 1. La primera infancia comprende de los 2 a los 7 años y la segunda infancia desde los 8 a los 14 años. 2. La coordinación óculo manual se desarrolla desde los 5 años 3. La lateralidad es la dominancia de la mano derecha o izquierda del niño. 4. ¿La prueba de Vayer determina la edad psicológica del niño? 5. Los niños teóricamente se desarrollan a través del descubrimiento y el movimiento. 		

Fuente: elaboración propia

Tabla 16: Test de Evaluación Inicial: Tema 4

Preguntas	Verdadero	Falso
<ol style="list-style-type: none"> 1. Las metodologías activas son parte de la enseñanza de la sociedad del conocimiento. 2. ¿La gamificación y el aprendizaje basado en el juego son metodologías exactamente iguales? 3. El rol del niño en las metodologías activas es pasivo en relación con su proceso de enseñanza aprendizaje. 4. Emita un juicio de valor sobre las técnicas de evaluación tradicionales en niños. <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p>		

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla 17: Test de Evaluación Inicial: Tema 5

Preguntas	Verdadero	Falso
<p>1. Indique que entiende por motivación.</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>2. Los refuerzos negativos en la actualidad generalmente incrementan la motivación en los niños.</p> <p>3. ¿El rol del profesor es motivar a sus niños a través de distintas estrategias dependiendo de su perfil?</p> <p>4. La diferencia entre refuerzo positivo y refuerzo negativo es que en el uno se premia y en el otro se castiga.</p> <p>5. La utilización de distintas estrategias para motivar depende de las competencias desarrolladas en el profesor. Si / No, justifique su respuesta.</p>		

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla 18: Test de Evaluación Inicial: Tema 6

Preguntas	Verdadero	Falso
<ol style="list-style-type: none"> 1. El desarrollo del control postural es más importante que el desarrollo de la coordinación óculo manual. 2. La batería de Vayer de segunda infancia también es aplicativa a primera infancia. 3. La psicomotricidad puede ser aprendida desde los 0 años. 4. Las sesiones psicomotrices se realizan en cualquier ambiente no adaptado. 5. La psicomotricidad es reeducativa y terapéutica. 6. Los psicomotricistas son los encargados de desarrollar solamente la movilidad infantil 7. La mayoría de las veces existe un avance después de una intervención psicomotriz. 8. La reeducación psicomotriz se realiza solo en niños con discapacidades. 9. Un niño que presenta hemiplejia izquierda puede realizar movimientos de su pierna derecha. 10. Una persona parapléjica puede reeducarse psicomotrizmente hasta recuperar toda la movilidad de sus miembros inferiores. Justifique su respuesta <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p>		

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

3.3.2.2. Evaluación continua

Durante el semestre, se ha de realizar un trabajo puntuado por cada tema como parte de la evaluación continua. Dependiendo de la actividad que se haya planteado, se realizarán trabajos prácticos vinculados a la asignatura, siempre con la gamificación y el juego. La evaluación sumativa tendrá un puntaje de 6 como máximo. Las actividades para realizar se encuentran descritas a continuación con su respectiva rúbrica desde la tabla 19 a la 30.

Tabla 19: *Actividad 1: Planificando sesiones psicomotrices*

<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar varias sesiones psicomotrices cumpliendo con todas sus etapas • Adquirir experiencia en la aplicación de sesiones psicomotrices. • Distinguir y diferenciar el perfil de cada niño y adaptar la sesión correctamente. • Utilizar la imaginación para la enseñanza de una habilidad.
<p>Esta actividad consiste en la realización de 3 planificaciones psicomotrices en todas sus etapas para el desarrollo de 3 habilidades distintas escogidas por ti mismo en niños durante su primera infancia. (Ejemplo: lateralidad, coordinación ojo mano, relajación).</p> <p>En este ejercicio es necesario que una de las planificaciones sea una sesión grupal. Toma en cuenta que dentro de este grupo se encuentra un niño con Síndrome de Down y una niña con hemiplejía derecha, por lo cual debes adaptar tu sesión para ellos a modo de inclusión.</p> <p>Además de ello, debes incluir un video de 2 minutos en el cual describas una sesión psicomotriz en el contexto gamificado que estamos llevando a cabo; el mundo mágico de Harry Potter (Ejemplo: Desarrollo de la dominancia de la lateralidad para mejor desempeño en el Quidditch). Para ello, debes averiguar un poco más sobre este tema.</p> <p>Es necesario tomar en cuenta que debes cargar la información en el portafolio digital como constancia de su realización. La extensión máxima del texto escrito es de 4 páginas y debe incluir Introducción, desarrollo, conclusiones y referencias bibliográficas.</p>

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla 20: Rúbrica de la actividad 1

Planificando sesiones motrices	Descripción	Puntuación máxima (puntos)	Peso %
Criterio 1	Planifica correctamente las etapas de las sesiones psicomotrices	2	33.33%
Criterio 2	Las planificaciones se muestran dinámicas y con fundamento teórico	1	16.66%
Criterio 3	Realiza 2 sesiones individuales y una grupal	1	16.66%
Criterio 4	Realiza un video de 2 minutos utilizando la imaginación	1	16.66%
Criterio 5	Sube la actividad a la plataforma digital	0.5	8.33%
Criterio 6	Respetar los aspectos formales y de corrección lingüística.	0.5	8.33%
		6	100 %

Fuente: elaboración propia

Tabla 21: Actividad 2: ¿Cuál es tu perfil favorito de un profesor psicomotriz?

<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir un perfil de profesor psicomotriz idóneo para la docencia infantil • Incrementar la creatividad en los estudiantes a través de actividades gamificadas
<p>Esta actividad consiste en la escritura de una narrativa descriptiva de un perfil docente psicomotriz en base a las creencias de tu casa en Howards y lo que dice la bibliografía. Para realizar esta actividad es importante que revises los contenidos del tema 2 y las características de tu casa para acoplarlo a tu profesor ideal. La extensión máxima es de una hoja. No olvides ponerle un nombre ficticio a tu docente y recuerda subir la actividad en tu portafolio digital como constancia de su realización.</p>

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla 22: Rúbrica de la actividad 2

¿Cuál es tu perfil favorito del profesor psicomotriz?	Descripción	Puntuación máxima (puntos)	Peso %
Criterio 1	Describe claramente las características de un psicomotricista	3	50%
Criterio 2	La narrativa está llena de creatividad e imaginación en aspectos físicos, personales, etc.	2	33.33%
Criterio 3	Sube la actividad a la plataforma digital	0.5	8.33%
Criterio 4	Respeto los aspectos formales y de corrección lingüística.	0.5	8.33%
		6	100 %

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla 23: Actividad 3: Aplicando el test de Vayer

<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adquirir experiencia práctica en la aplicación de la batería de Vayer • Conocer los ítems evaluativos de la prueba de Vayer • Desarrollar un esquema evaluativo en base a la actividad planteada • Incrementar la creatividad e imaginación de los estudiantes a través de actividades gamificadas
<p style="text-align: center;">Caso práctico gamificado: Campeonato Infantil de Quidditch de Howards</p> <p>Durante esta época del semestre en Howards se realizan las solicitudes de aplicación para pertenecer al equipo infantil de cada casa en este deporte. En esta actividad deberás realizar las evaluaciones psicomotrices iniciales con la prueba de Vayer, colaborando con las peticiones de tu casa para encontrar nuevos talentos. En este caso los estudiantes de cuarto ciclo hemos sido elegidos para hacerlo debido a que estamos cursando la asignatura de psicomotricidad. En esta actividad debes escoger los dos mejores perfiles psicomotrices que pertenecerán al equipo; uno de primera infancia y otro de segunda infancia. Para esto es necesario que conozcas bien sobre la aplicación del Test y sepas de que trata el Quidditch. Deberás revisar las solicitudes aplicadas por los niños de prebásica de CEIAP Howards y los niños de básica de Asunción Howards; instituciones pertenecientes a Howards: Escuela de magia docente UDA. Además, debes averiguar sobre una TIC que podrías utilizar para la aplicación de la prueba y sugerirla en el informe explicando su función.</p> <p>El trabajo se presentará de manera escrita con los siguientes apartados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Informe de 2 test • TIC sugerida con su explicación • Opinión sobre la aplicación del test. • Conclusiones

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla 24: Rúbrica de la actividad 3

Aplicando el Test de Vayer	Descripción	Puntuación máxima (puntos)	Peso %
Criterio 1	Aplica dos Pruebas de Vayer; primera y segunda infancia.	3	50%
Criterio 2	Elabora el informe de cada una de las pruebas.	1	16.66%
Criterio 3	Sugiere una TIC y realiza una opinión personal de su experiencia en la aplicación del test.	1	16.66%
Criterio 4	Sube la actividad a la plataforma digital.	0.5	8.33%
Criterio 5	Respeto los aspectos formales y de corrección lingüística.	0.5	8.33%
		6	100 %

Fuente: elaboración propia

Tabla 25: Actividad 4: Mejorando la calidad de las sesiones

<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perfeccionar las planificaciones de sesiones psicomotrices en base a las nuevas metodologías de enseñanza. • Incentivar la creatividad en los futuros docentes infantiles • Planificar aprendizajes significativos en los cuales los niños sean protagonistas de su proceso.
<p>En esta actividad deberás realizar la planificación de una sesión psicomotriz con metodologías activas basadas en el juego para enseñar cualquiera de los componentes psicomotrices. Debes incluir los objetivos de aprendizaje, las competencias a evaluar, los indicadores de logro, los recursos y las actividades como tal en su respectivo orden. De igual forma debes describir el grupo en el que se va a llevar a cabo la clase, el número de</p>

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

estudiantes y el tema a tratar. Debes utilizar en tu planificación al menos una TIC y el ABJ o gamificación.

Recuerda que nos encontramos en Howards, utiliza tu imaginación para acoplar estas actividades a este contexto, además debes subir tu trabajo al portafolio digital como constancia de su realización.

Fuente: elaboración propia

Tabla 26: Rúbrica de la actividad 4

Mejorando la calidad de las planificaciones	Descripción	Puntuación máxima (puntos)	Peso %
Criterio 1	Realiza una planificación con todos sus componentes	3	50%
Criterio 2	Utiliza la TIC y el ABJ o la gamificación.	1	16.66%
Criterio 3	Utiliza la imaginación para plantear las actividades	1	16.66%
Criterio 4	Sube la actividad a la plataforma digital.	0.5	8.33%
Criterio 5	Contextualiza la planificación	0.5	8.33%
		6	100 %

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla 27: *Actividad 5: Debatiendo sobre motivación*

<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer estrategias motivacionales para niños • Argumentar puntos de vista sobre la motivación • Realizar actividades con presencia de la motivación o el refuerzo positivo como eje transversal de aprendizaje
<p>Para realizar esta actividad, es necesario que se hayan dividido previamente a través de las distintas casas los temas: Motivación en los niños a través del refuerzo negativo (Slytherin), Motivación a través de la inteligencia emocional (Hufflepuff), Motivación mediante la teoría del logro (Ravenclaw), Motivación a través del refuerzo positivo (Gryffindor). Si analizas este punto de partida, cada temática está dirigida al perfil de las escuelas.</p> <p>El objetivo de esta actividad es que investiguen en grupo el tema dispuesto para Uds. y elaboren un discurso o presentación a modo de debate en el cual defienden su punto de vista. Así mismo, dentro de su propuesta se llevará a cabo un ejemplo de la aplicación de la motivación como eje transversal en base a su tema.</p> <p>El debate se realizará en clases; sin embargo, inmediatamente después se subirá al portafolio digital, un informe final descriptivo con los puntos de vista de cada casa, para lo cual es recomendable tomar anotaciones de ese momento.</p>

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla 28: Rúbrica de la actividad 5

Debatir sobre motivación	Descripción	Puntuación máxima (puntos)	Peso %
Criterio 1	Investiga y conoce ampliamente del tema	2	33.33%
Criterio 2	Realiza el ejemplo práctico con motivación como eje transversal	1	16.66%
Criterio 3	Fundamenta sus respuestas en el debate	2	33.33%
Criterio 4	Realiza un informe descriptivo y lo carga al portafolio digital	0.5	8.33%
Criterio 5	Respetar los aspectos formales y de corrección lingüística.	0.5	8.33%
		6	100 %

Fuente: elaboración propia

Tabla 29: Actividad 6: Compitiendo por la casa

<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisar todo el contenido de la asignatura. • Poner en práctica los conocimientos para dar respuesta a las interrogantes. • Resolver de manera eficiente los casos.
<p>Esta actividad consiste en la preparación de 3 casos prácticos psicomotrices con sus respectivos desarrollos. Deben contener la explicación del caso y su resolución a través de: evaluación inicial, sesión psicomotriz si consideran necesario, planificación de la clase del componente a tratar según el perfil de la persona, evaluación final, conclusiones, recomendaciones y seguimiento. Una vez que se hayan realizado estos 3 casos, recuerda subir la actividad al portafolio digital y a su vez compartirla con el profesor quien es el encargado de establecer el concurso de las casas con los casos prácticos de los estudiantes</p>

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla 30: Rúbrica de la actividad 6

Compitiendo por la casa	Descripción	Puntuación máxima (puntos)	Peso %
Criterio 1	Propone tres casos psicomotrices	1	16.66%
Criterio 2	Desarrolla los tres casos con todas sus partes	3	50%
Criterio 3	Realiza un informe descriptivo y lo carga al portafolio digital	1	16.66%
Criterio 4	Participa en el torneo de las casas	1	16.66%
		6	100 %

Fuente: elaboración propia

3.3.2.3. Evaluación final

La evaluación final se realizará en un periodo de tiempo de 4 semanas. Esta evaluación es completamente independiente de las demás, pues contiene varios aspectos valorados que garantizan el desarrollo de las diversas competencias en los estudiantes. La evaluación final tiene un puntaje de 10 y está determinada por las siguientes actividades descritas en la tabla 31. La tabla 32 muestra el modelo de examen escrito, mientras que las tablas 33, 34 y 35 evidencian las rúbricas de las evaluaciones finales en base al portafolio digital, impartición de clases y la aplicación de la prueba de Vayer.

Tabla 31: Evaluación final

Evaluación final	Descripción	Puntaje
Compuesta por la recopilación de todos los trabajos realizados durante el semestre, una	Examen escrito de conocimientos.	4 puntos
	Informe de las actividades y del portafolio digital.	2 puntos

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

coevaluación, un examen escrito y un simulacro de impartición de clases.	Simulacro de impartición de clase.	2 puntos
	Aplicación de la prueba de Vayer a niños del centro infantil de la propia universidad en grupos de 4 personas.	2 puntos

Fuente: elaboración propia

Tabla 32: Examen final escrito

EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES POR COMPETENCIAS
<p>SEMESTRE: Cuarto</p> <p>MODALIDAD: Presencial</p> <p>TITULACIÓN: Educación Inicial</p> <p>ASIGNATURA: Psicomotricidad</p> <p>ESTUDIANTE:</p> <p>FECHA:</p>
<p>El siguiente examen escrito consta de 4 preguntas; 2 de ellas de desarrollo práctico y las demás con opción múltiple.</p> <p>1. David Q. tiene 4 años, está en segundo nivel Educación Inicial. La maestra ha observado un retraso en su motricidad gruesa y fina, falta de coordinación y movilidad y la calidad de sus trabajos no es propia de su edad cronológica. Después de leer un informe aportado por sus padres al inicio de curso, se observa que fue operado de una hernia inguinal a los 10 meses, tuvo una caída</p>

sin consecuencias aparentes, los 12 meses tuvo retraso en la adquisición del lenguaje y su caminata fue tardía. No demuestra independencia personal y es muy inseguro. Según el pediatra y un estudio neuronal, su desarrollo es completamente normal.

Desarrolle el caso práctico con los siguientes apartados: protocolo de actuación, evaluación por parte del docente, planificación de reeducación y refuerzos. (1 punto)

2. Diana K. es una niña de 6 años, presenta paraplejia espástica diagnosticada por el médico tratante, no presenta ningún signo de retraso en sus actividades de la vida diaria ni en las distintas áreas de trabajo. Psicológicamente se siente muy frustrada por no poder realizar lo que los otros niños realizan.

Elabore una planificación de una sesión de control postural adaptada a la niña que incluya objetivos de aprendizaje, competencias a evaluar, los indicadores de logro, los recursos y las actividades y que utilice la motivación como eje transversal, además, teniendo en cuenta su condición psicológica elabore recomendaciones para los padres para trabajar en esta área. (1 punto)

3. La maestra de Juan está a punto de aplicar el Test de Vayer, el niño tiene 4 años y para ello debe evaluar la psicomotricidad en las siguientes áreas: (0.5 puntos)

- a. Coordinación óculo manual-control del propio cuerpo-lenguaje-praxia fina
- b. Coordinación óculo manual- lenguaje-control postural-lateralidad
- c. Coordinación óculo manual- control dinámica general- lenguaje- noción del cuerpo
- d. Coordinación óculo manual- coordinación dinámica general- tonicidad- noción del cuerpo

4. La presencia total de la lateralidad en los niños de presenta: (0.5 puntos)

- a. De los 3 a los 5 años
- b. De los 4 a los 6 años
- c. De los 5 a los 7 años
- d. De 1 a 3 años

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

5. La hemiplejía se caracteriza por la debilidad muscular y la dificultad para realizar movimientos voluntarios mientras que la hemiparesia hace referencia a la parálisis o pérdida completa del movimiento. (0.5 puntos)

- a. Verdadero
- b. Falso

6. María quiere ser docente psicomotricista, le encantan los niños y tiene experiencia en otras áreas de enseñanza. Para lograr entrar en el campo de la psicomotricidad, necesita de ciertas competencias. Elija el perfil que más se acople a María. (0.5 puntos)

- a. Capacidad de observación y escucha y expresividad psicomotriz.
- b. Capacidad de utilizar diferentes estrategias de implicación y competencias para elaborar de manera creativa y ajustada diferentes escenarios.
- c. Capacidad para autoevaluarse y no poder comunicarse con los padres.
- d. A y b son correctas
- e. Todas son correctas

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla 33: Rúbrica del portafolio digital

Portafolio Digital	Descripción	Puntuación máxima (puntos)	Peso %
Criterio 1	Presencia de 6 actividades	2	100%
Criterio 2	Presencia de 5 actividades	1.66	83%
Criterio 3	Presencia de 4 actividades	1.33	66.5%
Criterio 4	Presencia de 3 actividades	1	50%
Criterio 5	Presencia de 2 actividades o menos	0.66	33%

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Tabla 34: Rúbrica de impartición de clases

Portafolio Digital	Descripción	Puntuación máxima (puntos)	Peso %
Criterio 1	La clase tiene un orden	0.75	37.5%
Criterio 2	Adapta la clase ante la diversidad o imprevistos	0.25	12.5%
Criterio 3	Motiva al niño en su aprendizaje	0.25	12.5%
Criterio 4	Demuestra experticia en el manejo de la clase	0.50	25%
Criterio 5	Demuestra seguridad al impartir la clase	0.25	12.5%
		2	100%

Fuente: elaboración propia

Tabla 35: Rúbrica de la aplicación de la Prueba de Vayer

Portafolio Digital	Descripción	Puntuación máxima (puntos)	Peso %
Criterio 1	Conoce la batería de Vayer	1	50%
Criterio 2	Demuestra experticia en aplicar los contenidos de la prueba de Vayer	0.25	12.5%
Criterio 3	Demuestra seguridad al aplicar la prueba de Vayer	0.25	12.5%
Criterio 4	Adapta la aplicación ante la diversidad o los imprevistos	0.50	25%
		2	100%

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

3.3.3. Medidas de atención a la diversidad

Es de suma importancia la presencia de adaptaciones curriculares al momento de la aplicación de la propuesta docente. Las necesidades educativas especiales forman parte fundamental de cualquier proceso académico por la cantidad tan variada de estilos de aprendizaje, cultura, condiciones de discapacidad, etc. De esta manera, en la tabla 35, se han previsto una serie de situaciones que podrían presentarse en base a la diversidad con cada una de las estrategias de intervención.

Tabla 35: *Medidas de atención a la diversidad*

Necesidad de atención a la diversidad	Estrategia de intervención
Falta de conocimiento de la famosa saga de Harry Potter y del contexto gamificado por aspectos culturales.	Realizar una capacitación a los estudiantes donde se explique el ámbito en el que se va a llevar a cabo la asignatura previo al inicio de clases.
Dificultad para el acceso a las aulas en relación con la infraestructura universitaria para discapacidades físicas o mujeres embarazadas.	Solicitar aulas en la primera planta de la universidad con acceso peatonal adaptado a dificultades físicas.
Presencia de estudiantes con capacidades diferentes a las del alumnado en general.	Solicitar apoyo al centro universitario para proveer las clases de recursos humanos y materiales adecuados para desarrollar las adaptaciones curriculares pertinentes.

Fuente: elaboración propia

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

4. Conclusiones

Del presente trabajo se extraen algunas conclusiones:

En primer lugar, se han alcanzado los objetivos específicos señalados en el trabajo; así pues, en base a la revisión bibliográfica acerca del empleo de la gamificación en las aulas universitarias, se ha determinado que existen un sin número de investigaciones de aplicación sobre esta metodología activa; sin embargo, son casi nulas en el ámbito de la psicomotricidad, pues es una rama poco acreditada en algunos países y usualmente tergiversada con ciencias de la educación física.

Por otro lado, teniendo en cuenta el segundo objetivo específico sobre indagar en la motivación dentro de las aulas educativas, se ha evidenciado que este aspecto se encuentra en el pensamiento de los docentes, pero muchas veces no se aplica debido a la falta de creatividad de las actividades o de la aún presencia de la educación tradicional.

En tercer lugar, al de elaborar la propuesta docente siendo este el objetivo 3, no se tuvo dificultad alguna en el planteamiento de las actividades, pero si tomó cierto tiempo adaptarlas al contexto universitario tomando en cuenta el perfil de los alumnos y sobre todo utilizando la motivación como eje transversal. Resulta una interrogante grande al momento de plantearse la pregunta de ¿cómo hacer que los estudiantes tengan un gran interés por la asignatura?; y una vez elaboradas las planificaciones, surgió la idea de que cualquier actividad se puede plantear en forma de juego, si el profesor lleva el proceso con energía, actitud positiva y creyendo en su manera de enseñar.

Por último y no menos importante, respondiendo al objetivo específico 4, sobre crear un sistema de evaluación gamificado, se logró incorporar todo el sistema de recompensas de tal manera que hubo concordancia entre los tipos de evaluación y el puntaje que propone la universidad, siempre teniendo como objetivo el aprendizaje significativo de los estudiantes durante todo el semestre y nuevamente teniendo la motivación como eje transversal.

En tanto que, la conclusión final, está basada en la importancia de la aplicación y utilización de una metodología activa dentro de la propuesta docente del aula universitaria para promover y desarrollar las competencias de los estudiantes, en este caso la gamificación. De

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

acuerdo con lo explorado en el marco teórico, las metodologías activas son de suma importancia en cualquier ámbito académico; sin embargo, dentro de las universidades, la gamificación genera un mayor compromiso de los estudiantes ante su proceso, permite un aprendizaje significativo y experiencial, impulsa la creatividad, permite la adaptabilidad en los distintos contextos, genera motivación intrínseca a los estudiantes y extrínseca a los docentes, e incentiva un *feedback* inmediato, por lo cual, los aspirantes a futuros docentes infantiles desarrollarían habilidades para desenvolverse en el ámbito académico de los niños utilizando el juego como parte de su formación y el juego como parte de sus futuras intervenciones logrando resultados más efectivos y satisfactorios en todos los individuos que permanecen cerca del proceso de enseñanza-aprendizaje.

5. Limitaciones y prospectiva

Una vez realizada la propuesta docente sobre la metodología activa de la gamificación y el juego en la asignatura de psicomotricidad con la motivación como eje transversal, durante el proceso de escritura, se presentaron ciertas limitaciones de este trabajo en los siguientes aspectos:

Limitados recursos bibliográficos sobre metodologías activas en la psicomotricidad: existe poca evidencia bibliográfica sobre innovación metodológica en la enseñanza del movimiento en los seres humanos, sobre todo en Ecuador. Son pocos los estudios realizados considerando que es una rama muy importante desde las edades tempranas; sin embargo, cada vez hay más capacitación docente sobre metodologías activas en general.

Dificultad en la planificación de las actividades: teniendo la motivación como eje transversal y evitando caer en la enseñanza tradicional, las actividades fueron desarrolladas con creatividad, pero al mismo tiempo con dificultad debido a la falta de experiencia en contextos universitarios.

Dificultad para englobar las medidas de atención a la diversidad: atender la diversidad y lograr actividades equilibradas para toda la clase ha sido una de las tareas más difíciles en esta propuesta debido a varios aspectos como la falta de experiencia nuevamente y sobre todo la integración del aprendizaje del movimiento pensando en las discapacidades motrices dentro del aula.

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

De todas maneras, cada limitación puede transformarse en una oportunidad para avanzar, por lo tanto, estas medidas podrían contribuir a mejorar cualquier dificultad del proceso:

Tener oportunidades de investigación en el campo de la psicomotricidad y las metodologías que puedan contribuir a la sociedad en diversos ámbitos.

En Ecuador todavía prevalece la formación tradicional, por lo que hoy en día es necesario planificar con metodologías activas en los procesos de enseñanza aprendizaje universitarios; siempre con el fin de responder a las exigencias de la sociedad del conocimiento.

La diversidad es una realidad que no pueden quedar de lado en las aulas; pensar en las clases con alumnos incluidos y realizar actividades adaptadas son aspectos imprescindibles que no pueden quedar de lado en el ámbito académico.

Crear un precedente para futuras investigaciones que puedan llevar la enseñanza del movimiento un paso más allá en términos tecnológicos, económicos y científicos que puedan contribuir al desarrollo integral de los individuos con y sin discapacidad.

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Referencias bibliográficas

- Acosta-Yela, Mayra Tatiana, Aguayo-Litardo, Josselyn Paola, Ancajima-Mena, Samuel David, & Delgado-Ramírez, Jorge Christopher. (2022). *Recursos Educativos Basados en Gamificación. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 14(1), 28-35. Epub 16 de junio de 2023. DOI: <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Acuña, M. (2022). *Las 5 mejores herramientas de gamificación para universitarios*. Recuperado de <https://www.evirtualplus.com/herramientas-de-gamificacion-para-universitarios/>
- Carranza-Alcántar, M. del R. (2018). *Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta: percepciones de docentes y estudiantes / Significant teaching and learning in a blended learning: perceptions of teachers and students. RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 8(15), 898–922. DOI: <https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.326>
- Castañeda-Vázquez, C., Espejo-Garcés, T., Zurita-Ortega, F., & Fernández-Revelles, A. B. (2019). *La formación de los futuros docentes a través de la gamificación, tic y evaluación continua. SPORT TK-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte*, 8(2), 55-63. DOI: <https://doi.org/10.6018/sportk.391751>
- Castillo-Vivas, C. I. (2015). *Estrategias que se utilizarán para fortalecer la madurez en el desarrollo psicomotriz de los párvulos del Centro de Educación Inicial "Niños del Nuevo Milenio" de la parroquia Tonsupa [Strategies to be used to strengthen maturity in the psychomotor devel]*. Esmeraldas: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Recuperado de <https://n9.cl/xy8h1>. <http://hdl.handle.net/123456789/528>
- Castro Lituma, V. D. A. (2021). *Factores que inciden en el perfil motivacional de los profesores de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencia de la Educación de la Universidad de Azuay* (Master's thesis, Universidad del Azuay). Recuperado de: <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/10457>
- Consejo de Educación Superior. (2022). *Reglamento de carrera y escalafón del profesor e investigador del sistema de educación superior. Ecuador*. Recuperado de:

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

<https://www.ces.gob.ec/lotaip/2022/Marzo/a3/Reglamento%20de%20Carrera%20y%20Escalaf%C3%B3n%20del%20Personal%20Acad%C3%A9mico%20del%20Sistema%20de%20Educaci%C3%B3n%20Superior.pdf>

Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., & Pérez Martín, J. (2011). *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos*.

Danniels, E., & Pyle, A. (2020). *Definir el aprendizaje basado en el juego*. Recuperado de: <https://www.crearural.cl/wp-content/uploads/2023/04/aprendizaje-basado-en-el-juego.pdf#page=8>

De La Torre, C. (2003). *Docencia e investigación, revista de la Escuela Universitaria de Magisterio de Toledo*. Programa de modificación de conducta escolar, p.63-71. Recuperado de: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/4826>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). *From game desing elements to gamefulness: Defining gamification*. En Lugmayr, A., Franssila, H., Safran, C. y Hammouda, I. (Eds.) *Mind Trek* (pp.9-15). DOI: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). *Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review*. *International journal of educational technology in higher education*, 14(1),1-36. Recuperado de: <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0042-5>

Fernández, M. P., Llamozas, B. M., & García, V. J. L. (2013). *Competencias profesionales en docentes universitarios del programa ciencias económicas y sociales, núcleo Costa Oriental del Lago, Universidad del Zulia*. *Negotium: revista de ciencias gerenciales*, 8(24), 161-180.

Gallardo Garcia Gina Samantha, Yáñez Mena Evelyn Adalía (2022); *El uso de la herramienta Miniland para la Psicomotricidad en los niños de 4 a 5 años*. UTC. Pujilí. 51. Recuperado de: <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9047>

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

- González González, C. S. (2015). *Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos*. *Revista De Educación a Distancia (RED)*, (40). Recuperado de <https://revistas.um.es/red/article/view/234291>
- Granados Romero, John Fernando, Vargas Pérez, Catalina Vitelia, & Vargas Pérez, Renan Alexander. (2020). *The training of competent and innovative professionals through the use of active methodologies*. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1).
- Valle, M. Guevara, J. Bernarno, A. Diaz, A. Herrera, I. (2020) *Estudio de Perfiles Motivacionales Latentes Asociados con la Satisfacción y Autoeficacia Académica de Estudiantes Universitarios*. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación – e Avaliação Psicológica*. RIDEP
- Zambrano Verdesoto, G. J., Rodríguez Mora, K. G., & Guevara Torres, L. H. (2018). *Análisis de la deserción estudiantil en las universidades del ecuador y américa latina*. *Revista Pertinencia Académica*. ISSN 2588-1019, (8), 01–28. Recuperado de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/rpa/article/view/2451>
- Guillén Guerrero, M. G. (2016). *Del paradigma de la enseñanza al paradigma del aprendizaje: un programa de capacitación docente, su influencia en los profesores y en el aprendizaje de los estudiantes de la Universidad del Azuay*. Cuenca, Ecuador. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=132921>
- Llorens-Largo, F., Gallego-Durán, FJ, Villagrà-Arnedo, CJ., Compañ-Rosique, P., Satorre-Cuerda, R & Molina-Carmona, R. (2016). *Gamifi-cación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas*. *VAEP-RITA*, 4(1), 25-32. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10045/57605>
- López, G. Y. R., Vizcaíno, C. F. G., Álvarez, J. C. E., & Herrera, D. G. G. (2020). *Gamificación y Psicomotricidad: Un aprendizaje divertido*. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1), 470-487. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7611072>

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

- Luelmo del Castillo, M. (2018). *Origen y desarrollo de las metodologías activas dentro del sistema educativo español*. *Encuentro*, 27, 4-21. Recuperado de: <https://encuentrojournal.web.uah.es>
- Magadán Díaz, M., & Rivas García, J. I. (2022). *Gamificación del aula en la enseñanza superior online: El uso de kahoot*. *Campus Virtuales*, 11(1), 137-152. DOI: <https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.978>
- Magadán-Díaz, M., & Rivas-García, J. I. (2022). *Percepciones de los estudiantes de posgrado ante la gamificación del aula con quizizz*. *Texto Livre*, 15, e36941. DOI: <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2022.36941>
- Mamani-Ticona, R. F. (2017). *Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial [Significances of play in the development of psychomotricity in early childhood education]*. La Paz: Universidad Mayor de San Andrés. Recuperado de: <https://n9.cl/n6eg>
- Maya-Zapata, C. T. (2017). *El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del esquema corporal en los niños y niñas del nivel transición del Centro Infantil Casita de Cuentos [The game as a didactic strategy for the strengthening of the corporal scheme in the boys and]*. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Recuperado de: <https://n9.cl/a3kg>
- Muntaner-Guasp, J., Pinya Medina, C., & Mut Amengual, B. (2020). *El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos: un estudio de casos*. *Profesorado: Revista de currículo y formación del profesorado*, 24(1), 96-114. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/11162/199184>
- Ponce Mera, P., & Arroyo Vera, Z. J. (2022). *Estrategia didáctica para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual en niños de educación inicial*. *Revista De Investigación En Tecnologías De La Información: RITI*, 10(20), 16-25 Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8336514>
- Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación*

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

y aprendizaje en universitarios, 73-99. Recuperado de:
<https://www.torrossa.com/en/resources/an/4608256>

Rios-Reyes, R. (2023). *Teorías del aprendizaje, autores, características*. Escuela de profesores de Perú. Recuperado de: <https://epperu.org/teorias-del-aprendizaje/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20son%20las%20teor%C3%ADas%20del,nuevos%20conocimientos%2C%20habilidades%20y%20actitudes>

Ripoll, O. (2016). "Taller de creació de jocs", una assignatura gamificada (pp. 25-37). En R.S Contreras y J.L. Eguia (Eds). *Gamificación en aulas universitarias*. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. Recuperado de: <http://3.208.126.194/bitstream/handle/123456789/125444/Gamificaci%C3%B3n%20en%20aulas%20universitarias.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=25>

Rodriguez-Sandoval, E., Vargas-Solano, E. y Luna-Cortés, J. (2010) *Evaluación de la estrategia: aprendizaje basado en proyectos*. *Educación y Educadores*, 13 (1). 13-25. Recuperado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-12942010000100002&script=sci_arttext

Santamaría, A., & Alcalde, E. (2020). *Una experiencia universitaria de gamificación en línea o en el aula presencial: ¿ es este recurso de aprendizaje posible en ambos entornos?*. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 20, 761-786. DOI: <https://doi.org/10.1590/1984-6398202016390>

UNIR. (2023). Gamificación en el aula universitaria. *Metodologías didácticas centradas en el estudiante: desarrollo de competencias y consecución de resultados de aprendizaje*. (pp. 6)

UNIR. (2023). Recursos e Instrumentos de evaluación. *Procesos de enseñanza aprendizaje en el contexto de la educación superior: tendencias educativas*. (pp. 7)

Vaello Orts, J. (2007). *Cómo dar clase a los que no quieren*. Madrid: Santillana. Recuperado de: [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=feEJa62-VLMC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Vaello+Orts,+J.++\(2007\).+C%C3%B3mo+dar+clase+a+los+que+no+quieren.+Madrid:+Santillana&ots=PWqT11QJaR&sig=YAGH01edPCpRu J7B OtabMCwH4#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=feEJa62-VLMC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Vaello+Orts,+J.++(2007).+C%C3%B3mo+dar+clase+a+los+que+no+quieren.+Madrid:+Santillana&ots=PWqT11QJaR&sig=YAGH01edPCpRu J7B OtabMCwH4#v=onepage&q&f=false)

Propuesta de Intervención para la enseñanza de la psicomotricidad a través de la "Gamificación y el Aprendizaje basado en el Juego" con empleo de las TIC y la motivación como eje transversal

Villa, A y Poblete, M. (2007). *Aprendizaje basado en competencias: una propuesta para la evaluación de las competencias genéricas*. Ediciones Mensajero.

Violante, R. (2018). *Didáctica de la educación infantil. Reflexiones y propuestas*. *Revista Senderos Pedagógicos*, 9(9), 131-150. Recuperado de: <https://orcid.org/0000-0003-2080-6194>