



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**

**EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)**

**MODALIDAD PRESENCIAL**

**TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO**

**DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**INICIAL**

**GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN LA CREATIVIDAD DE LOS  
NIÑOS DE INICIAL II**

**AUTORES:**

**DIAZ CRUZ LITZY YVANNA**

**MEDINA PIZA KATHIUSKA YAMILECCI**

**TUTORA:**

**Lcda. ANDALUZ ZUÑIGA JUANA VICTORIA, MSc.**

**BABAHOYO**

**AGOSTO 2024**



## **Dedicatoria**

Este trabajo de investigación se lo dedico principalmente a Dios por haberme dado la vida y permitirme llegar a este momento muy importante de mi formación académica; quien supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas, sabiduría para no rendirme y seguir adelante; y a mi padre y hermana por brindarme todo su apoyo y comprensión por ayudarme con los recursos necesarios para estudiar y poder culminar mis estudios. Mi dedicación a ellos, que he ganado con mucho esfuerzo y trabajo, es una gran satisfacción para mí.

*Litzy Yvanna Diaz Cruz*

A Dios por siempre darme las fuerzas necesarias y bendecirme en cada momento de mi vida a mi esposo por su apoyo incondicional, ya que gracias el esta meta pudo ser realidad mí hija Keysha quien ha sido mi mayor motivación para seguir con mis estudios y poder llegar a ser un ejemplo para ella. A mí madre que ha sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores, por su apoyo lo cual me ha ayudado a seguir adelante.

*Kathiuska Yamilecci Medina Piza*

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por bendecirme cada día y por permitirme culminar mis estudios con satisfacción a mi padre y hermana por ser el pilar fundamental les agradezco por estar conmigo siempre apoyándome también quiero agradecer a cada docente por impartir sus conocimientos y gracias a ellos poder culminar mis estudios con satisfacción.

*Litzy Yvanna Diaz Cruz*

El principal agradecimiento a Dios quién me ha guiado y me ha dado la fortaleza para seguir adelante. A mi Esposo e Hija por su comprensión y estímulo constante, además su apoyo incondicional a lo largo de mis estudios. A mi madre por su ayuda y apoyo, a todas las personas que de una y otra forma me apoyaron en la Realización de este trabajo.

*Kathiuska Yamilecci Medina Piza*

# INDICE

Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
RESUMEN .....	vii
ABSTRACT .....	viii
CAPITULO I. INTRODUCCION .....	1
1.1 CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA .....	2
1.2 Planteamiento del problema .....	2
1.3 Justificación.....	2
1.4 Objetivos .....	4
1.4.1 Objetivo General .....	4
CAPITULO II. MARCO TEÓRICO .....	4
2.1 Antecedentes .....	4
2.2 Bases Teóricas.....	6
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA .....	16
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	16
3.4.1 Población.....	20
3.4.2 Muestra.....	20
3.4.1 Técnicas.....	21
CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	23

4.1 Resultados .....	23
CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	37
5.1 CONCLUSIONES.....	37
Referencias.....	39
Anexo.....	53

### INDICE DE TABLAS

<b>TABLA 1</b> OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	18
<b>TABLA 2</b> POBLACIÓN.....	20
<b>TABLA 3</b> MUESTRA .....	20
TABLA 4 RESULTADO DE LA ENTREVISTA .....	23
<b>TABLA 5</b> ¿USTED ESTÁ DE ACUERDO QUE LAS DINÁMICAS DE LA GAMIFICACIÓN FAVORECEN AL DESARROLLO DEL INFANTE?.....	25
<b>TABLA 6</b> ¿CREE USTED QUE LOS COMPONENTES DE LA GAMIFICACIÓN SON IMPORTANTES EN LA ENSEÑANZA? .....	26
<b>TABLA 7</b> ¿CREE USTED QUE LA GAMIFICACIÓN AYUDA A LA FORMACIÓN ACADÉMICA DEL NIÑO? .....	27
<b>TABLA 8</b> ¿CONSIDERA QUE LA GAMIFICACIÓN AYUDA A LA PROGRESIÓN DEL NIÑO?.....	27
<b>TABLA 9</b> ¿USTED ESTÁ DE ACUERDO EN QUE LA GAMIFICACIÓN AYUDA AL NIÑO A TENER UNA PERSPECTIVA COLABORATIVA?.....	28
<b>TABLA 10</b> ¿ESTÁ DE ACUERDO QUE LA IMAGINACIÓN INFLUYE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD? .....	28
<b>TABLA 11</b> ¿CREE USTED QUE ES IMPORTANTE LA ESTIMULACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD?.....	29
<b>TABLA 12</b> ¿CREE USTED QUE LA TÉCNICA DE BRAINSTORNING CREA UN APORTE EN LA CREATIVIDAD? ..	29

<b>TABLA 13</b> ¿CONSIDERA USTED QUE LAS TÉCNICAS DE MAPAS MENTALES SON UN APORTE FUNDAMENTAL EN EL DESARROLLO DE IDEAS? .....	30
<b>TABLA 14</b> ¿ESTÁ USTED DE ACUERDO QUE LA CREATIVIDAD AYUDA A FOMENTAR EL APRENDIZAJE DEL INFANTE? .....	31
<b>TABLA 15</b> ¿CONSIDERA USTED QUE LA CREATIVIDAD AYUDA A EXPRESAR LOS PENSAMIENTOS Y SENTIMIENTOS? .....	31
<b>TABLA 16</b> ¿CREE USTED QUE LA MOTIVACIÓN ES IMPORTANTE EN EL NIÑO?.....	32
<b>TABLA 17</b> FICHA DE OBSERVACIÓN .....	33
<i>TABLA 18</i> <i>MATRIZ DE CONSISTENCIA</i> .....	45
<b>TABLA 19</b> FICHA DE OBSERVACIÓN .....	51

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación trata sobre la gamificación y su incidencia en la creatividad de los niños de educación inicial II de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo, provincia de los Ríos. La gamificación es una estrategia didáctica, que permite al docente proporcionar un proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego el cual nos permite indagar, conocer, crear, innovar, razonar, participar en el proceso. Se da mediante el método de campo y se analiza por medio de encuestas y bibliografías. En la presente investigación se aplicó a los 60 estudiantes de la Unidad educativa Francisco Huerta Rendón. El problema general de qué manera incide la gamificación en el desarrollo creatividad de los niños de educación inicial II de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón. Este trabajo de investigación se centra en la gamificación y su incidencia en la creatividad de los niños de educación inicial II, la gamificación es muy importante ya que permite crear actividades que nos ayuden en el aprendizaje. Está investigación se centra en la importancia que tiene la gamificación y como beneficia a la creatividad. El objetivo general es determinar la incidencia de la gamificación en la creatividad de los niños de Inicial II de la U.E. Francisco Huerta Rendón. Algo muy importante es que con la gamificación se da lugar a la metodología activa. Aprendizaje cooperativo, dando lugar al aprendizaje entre pares, potencia y ando de esta manera la zona de desarrollo próximo especialmente de los estudiantes, al planificar minuciosamente las actividades y sobre todo tomar en cuenta los intereses del estudiante.

**Palabras claves:** Gamificación, estrategia didáctica, Zona de desarrollo próximo, creatividad.

## ABSTRACT

He is researching about Gamification and its impact on the creativity of children in early childhood education at the Francisco Huerta Rendón Educational Unit in the Babahoyo canton, province of Los Ríos. Gamification is a didactic strategy that allows the teacher to provide a learning-teaching process through play which allows us to investigate, know, create, innovate, reason, and participate in the process. It is given through the field method and is analysed through surveys and bibliographies. The present investigation was applied to the 60 students of the Francisco Huerta Rendón educational unit. The general problem of how gamification affects the creativity development of children of initial education II of the Francisco Huerta Rendón Educational Unit. This research work focuses on Gamification and its impact on the creativity of early education children. Gamification is very important since it allows us to create activities that help us in learning. This research focuses on the importance of gamification and how it benefits creativity. The general objective is to determine the impact of gamification on the creativity of Early Years II children in the U.E. Francisco Huerta Rendón. Something very important is that Gamification gives rise to active methodology. Cooperative learning, giving rise to peer learning, enhances and thus enhances the zone of proximal development, especially of the students. By carefully planning the activities and, above all, taking into account the student's interests.

**Keywords:** Gamification, teaching strategy, Zone of proximal development, creativity



## CAPITULO I. INTRODUCCION

Este proyecto de investigación es relevante porque se relaciona con la línea de investigación de la universidad: Educación y desarrollo Social. Línea de investigación de la facultad: Pedagogía e Innovación Educativa. Línea de investigación de la carrera: Educación inicial basada en competencias y proyectos.

La presente investigación se lleva a cabo en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos, específicamente en educación inicial subnivel II. Se busca resaltar como incide la gamificación en la creatividad de niños en Educación Inicial de dicha institución, por lo que es muy beneficioso para los niños porque les permite crecer mientras se divierten e interactúan con otros, y fomentan su creatividad.

La gamificación en la pedagogía tiene como objetivo ascender a los principios de una educación tradicional creando nuevas referencias de enseñanza y aprendizaje para una educación significativa y basada en el juego. Por lo tanto, las instituciones educativas enfrentan el desafío de adaptar nuevas estrategias educativas en la actualidad, con el único objetivo de adaptar los procedimientos de aprendizaje a las nuevas necesidades que surgen día a día (Liberio, 2019, pág. 28).

Esta propuesta pretende cambiar el ambiente monótono del aula por uno más dinámico, buscando principalmente una mayor interacción e interés de parte de los niños, para ello se utilizara el método inductivo porque consiste en una generalización de hechos, prácticas, situaciones y prácticas observadas a partir de casos particulares y también el método deductivo el cual buscará lograr tener resultados basados en la lógica, es decir, a partir de un enfoque general se pueden sacar conclusiones específica.

A su vez las técnicas a utilizar serán la encuesta es un método de investigación que recopila información y datos con preguntas estructuradas y la entrevista nos ayudara al momento de querer una información de las fuentes originales sin intermediarios son datos seguros y confiables, el instrumento a utilizar en la presente investigación será el formulario el cual constara con preguntas, dirigidas a los docentes de Educación Inicial II de la Unidad Educativa "Francisco Huerta Rendón".

## 1.1 CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

La gamificación se utiliza en todo el mundo, especialmente en Estados Unidos y España, para aumentar la interactividad en las clases. La gamificación en el salón de clases en América Latina ha aumentado con la incorporación de instrucciones para actividades lúdicas, lo que ha motivado a los estudiantes a colaborar más, lo que mejora el rendimiento escolar (Liberio & Ambuisaca, 2019, pág. 10).

La revisión del Currículo de Educación Inicial y la guía metodológica para su implementación (Ministerio de Educación de Ecuador, 2014, pág. 67), demuestra que no incluyen la gamificación como estrategia académica.

En la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón” situada en la Avenida Clemente Baquerizo calle Juan E Verdezoto del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos se detectó que en el subnivel II las técnicas de gamificación no son aplicadas en el proceso socializador donde el juego les permitirá cooperar y relacionarse con los demás niños a su vez incidirá en crear un aporte de apoyo a la creatividad, el juego es una necesidad esencial que les ayuda a mantener el equilibrio, ya que es a la vez actividad, aventura y experiencia.

### 1.2 Planteamiento del problema

¿Cómo incide la gamificación en la creatividad de los niños de educación inicial II de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón?

### 1.3 Justificación

Desde el **aporte teórico** el presente trabajo de investigación se enfoca en proporcionar una base conceptual sólida que sustente y contextualice el estudio, proporcionando nuevos conceptos a partir de conceptos propuestos por otros autores que aportan información relevante que guían la comprensión de cómo las técnicas de gamificación inciden en la creatividad de los niños en Educación Inicial II.

La infancia es la edad idónea para el desarrollo de la creatividad, porque el infante es mucho más receptivo a los estímulos y tiene una gran capacidad de imaginación que aún está limitada por el conocimiento, la infancia es la edad adecuada para el desarrollo de la imaginación. Estamos

conscientes de que los niños son muy creativos por naturaleza, pero esa inspiración solo se manifestará si se desarrolla en un entorno adecuado y favorable.

Desde el **aporte práctico** una de las habilidades más valiosas de los niños es la imaginación porque les permite soñar y mejorar su autoestima, es una herramienta que despierta curiosidad y pasión que les permite probar y explorar de manera libre.

Ellos podrán desarrollar su ingenio divirtiéndose mediante la implementación de actividades basadas en juegos, cuentos, arte y pintura, lo que los hará más curiosos, interesados y más exploradores, lo que aumentará su creatividad.

El desarrollo de la creatividad es importante porque permite que una persona desarrolle la capacidad de crear opciones como posibles soluciones a un problema. Es fundamental que los niños desarrollen esta habilidad durante la infancia porque los contextos en los que suelen involucrarse con la familia y la escuela.

Desde el **aporte social** esta investigación busca que los niños y niñas puedan desarrollar varias cualidades como: la curiosidad, la innovación, mientras que los beneficiarios indirectos serían los padres de familia quienes serán satisfechos por los logros de sus hijos.

**Fue factible** llevar a cabo este trabajo de investigación porque se tuvo el acceso a la institución educativa antes mencionada, la comunidad educativa conformada por él rector, docentes, padres de familia quienes dieron su consentimiento para que se implemente los instrumentos de investigación, los mismos que serán beneficiarios; también se contó con los recursos económicos para trasladarse a la institución educativa y recolectar la información necesaria y a su vez sustentar las bases teóricas.

Es sobresaliente recalcar que uno de los puntos altos de esta investigación es impactar en el medio social del cantón Babahoyo, concientizando a padres y docentes de la importancia del uso de este tipo de estrategias que fortalecen las habilidades cognitivas y motrices de los niños, quienes aprenden moviendo, tocando, viendo y oyendo, esto ayuda al niño a asociarse con el mundo que le rodea a integrarse al trabajo en equipo y en grupo con distintas formas de participación y cooperación, la gamificación en las aulas de clase beneficiarían primordialmente a los niños de Educación Inicial II de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón , así como

también el personal docente que trabaja incorporarán nuevas actividades para poder ofrecer una educación de calidad.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo General**

Determinar la incidencia de la gamificación en la creatividad de los niños de Inicial II de la U.E. Francisco Huerta Rendón

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Definir la relación de la gamificación y la creatividad.
- Reconocer el impacto de la creatividad en los niños de educación inicial.
- Establecer los beneficios de la gamificación y su incidencia en la creatividad en los niños de inicial II de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

## **1.5 Hipótesis**

Si se utiliza la gamificación, mayor será su incidencia en el desarrollo de la creatividad de los niños de educación inicial II de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

## **CAPITULO II. MARCO TEÓRICO**

### **2.1 Antecedentes**

Para llevar a cabo la investigación, se revisaron artículos, tesis y libros en el ámbito nacional e internacional sobre las concepciones de gamificación y su incidencia en la creatividad de los niños de Educación Inicial. Cada uno de estos materiales contribuyó de manera significativa al proceso de investigación y aseguró la credibilidad y confiabilidad del estudio.

La gamificación es un enfoque educativo que requiere incorporar varios elementos del juego en el aula, lo que puede ser una fuerte motivación para los estudiantes, la gamificación en el aula, las actividades y el aprendizaje fomenta el desarrollo de la creatividad en todos sus sentidos.

La creatividad es la capacidad de crear soluciones innovadoras, esta habilidad se basa en la creación de nuevas asociaciones entre las ideas que generamos y las ideas que ya conocemos de otras disciplinas. La creatividad es la capacidad de conectar lo que sabemos y tenemos en nuestro cerebro con lo que tenemos a mano (Allende, 2021).

Las dinámicas de juego son un componente clave para generar respuestas creativas y fomentar la creatividad. Según (Lamata, 2005), para desarrollar la actitud creativa en el ámbito académico, es necesario conocer a los estudiantes como sujetos, prestando atención a su forma de percibir, pensar, hacer y dotar de sentido a todo ello, para lograr que ellos mismos se conviertan en mejores personas (pág. 12).

Por lo tanto, la gamificación y la creatividad deben ser parte de la misma pieza, el mismo objetivo educativo y la misma propuesta de experiencia, que permita aprender disfrutando y facilite la creatividad individual y colectiva. Esto garantiza un aprendizaje significativo a partir de la última instancia, la experimentación es un verdadero aprendizaje.

Además, los autores (Gomez & Avila, 2021) sostienen que la gamificación es una opción viable para los procesos educativos porque tiene características que ayudan a la generación de conocimientos en los humanos. En un estudio que lleva “gamificación como estrategia de motivación para la enseñanza y el aprendizaje”. Por lo tanto, la gamificación se relacionaría con las técnicas educativas como una forma de fomentar la motivación externa, despertando la curiosidad y el interés por las actividades que se llevarán a cabo (pag.333).

El juego es parte del desarrollo de los niños, por eso los docentes utilizan esta estrategia para convertir a los estudiantes en protagonistas del aprendizaje. “Enfatizan el uso de los juegos como herramientas de aprendizaje” (Parra & Segura, 2019). En la segunda mitad del siglo XX, (Piaget, Malone & Lepper, s.f.), vieron los juegos como herramientas educativas que ayudaban a desarrollar las capacidades y destrezas de los estudiantes, de modo que la diversión y el entretenimiento pudieran motivar a los estudiantes a adquirir conocimientos (pág. 113-135).

(Ortegon & Verdu, 2016) afirman que “el juego en el aula ayuda a desarrollar habilidades matemáticas”. Los autores consideran que los juegos son elementos que despiertan el interés y la motivación de los estudiantes, y han conseguido no sólo buenos resultados en matemáticas. Los niños se sienten motivados a través del juego de matemáticas, desarrollan habilidades y destrezas (pág. 18).

Por lo que este trabajo de investigación está enfocado al desarrollo de actividades recreativas que ayuden a desarrollar destrezas en los juegos y sus elementos (Parra, 2019) mencionaron que el objetivo principal es promover la gamificación como medio para fomentar el

aprendizaje y la enseñanza utilizando elementos y estructuras de juego en un contexto no lúdico. Reconoce que se trata de un recurso innovador con resultados positivos, que a su vez puede poner a prueba la creatividad de los niños en el proceso de enseñanza. Esta es una estrategia para llevar la mecánica del juego al aula así mejorar habilidades y destrezas, fomentando una mayor participación y así mejorar el rendimiento (pág. 113).

(Gomez, 2020) afirma que los juegos promueven: el conocimiento que los estudiantes obtienen a través del compromiso motivado, la internalización y aplicación, la relajación y la motivación, un mejor desempeño de los estudiantes, la interacción y la colaboración, el compromiso y el aprendizaje natural a través de los juegos. También identifica elementos del juego a través del diseño de gamificación (págs. 8-39).

## **2.2 Bases Teóricas**

### **Gamificación**

El propósito de la gamificación es mejorar las habilidades de los niños y niñas a través del juego, ya que es a través de la experiencia y la diversión que pueden adquirir mejores aprendizajes, lo que los hace más creativos al interactuar con los demás y adquirir conocimientos más valiosos. Debido a que es una metodología muy importante y necesaria para todos los niveles de educación, la gamificación permite que los estudiantes vean el juego como una herramienta para trabajar y aprender, lo que evita el aburrimiento y les permite aprender de manera dinámica y divertida (Malvido, 2019, pág. 30).

El uso de herramientas tecnológicas y actividades lúdicas hace que el conocimiento no sea lineal y repetitivo, que no sea tedioso y tradicional. La gamificación hace que los ambientes y el aprendizaje sean más atractivos para los estudiantes. Según (Borras, 2015), la gamificación en la educación tiene múltiples ventajas, como la retroalimentación constante, la motivación para el aprendizaje y una mayor retención de la memoria debido a su atractivo. Esto conduce a aprendizajes más significativos y autónomos, así como a la creación de competencias adecuadas (pág. 478).

Para desarrollar y potenciar el rendimiento académico, es esencial que los estudiantes tengan la oportunidad de divertirse mientras aprenden. Además, según (Gaitan, 2017), el "juego funciona como un estimulante para la superación personal, partiendo de la experimentación del

éxito y la autoconfianza". La gamificación en el aula también puede aumentar significativamente el trabajo colaborativo y la participación activa de los estudiantes. Como resultado, la gamificación como estrategia de aprendizaje ofrece una variedad de ventajas (pág. 19).

La gamificación se ha introducido como una alternativa para abordar los nuevos desafíos que los educadores enfrentan en el aula al tratar con diferentes tareas.

(Toukourmidis & Rodriguez, 2018, pág. 11), mencionan que:

Toda estrategia de gamificación en el aula debe tener como objetivo fomentar la motivación intrínseca de los estudiantes, es decir, despertar su deseo de seguir aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción, este deseo se puede lograr a través de la dinámica lúdica, que ofrece recompensas, estatus, logros y competiciones. Esto permitirá que los educadores y otros involucrados en el proceso educativo alcancen los objetivos, para lograrlo, se pueden implementar métodos que capten el interés de los estudiantes mientras aprenden. Esto requiere el uso de materiales y recursos didácticos que sean atractivos y útiles. Así es como la gamificación se puede incorporar en el entorno educativo.

### **Fundamentos de la Gamificación**

La gamificación se compone por tres elementos: dinámicos, mecánicos y componentes. Su objetivo es fomentar el desarrollo de habilidades y capacidad en los estudiantes además de un aprendizaje efectivo (Ortiz & Jordan, 2019, pág. 8).

**Dinámicas:** Las dinámicas están vinculadas con la motivación de los integrantes: explican cómo se comporta el jugador y las necesidades que satisface el juego. Las principales dinámicas empleadas en gamificación son:

- **Recompensa.** Premio recibido al superar un reto.
- **Estatus.** Reconocimiento como miembro de una comunidad.
- **Logros.** Satisfacción personal de superar un reto.
- **Autoexpresión.** Expresar autonomía, originalidad y personalidad.
- **Competición.** Comparación de los resultados propios frente a los de los demás.
- **Altruismo.** Procurar el bien ajeno sin esperar nada a cambio.

**Mecánicas:** Son los componentes y sistemas particulares que se agregan a una experiencia para hacerla más interactiva, atractiva y motivadora. Estas mecánicas tienen como objetivo influir en el comportamiento del usuario, fomentar la participación y generar un sentido de logro, con retos, recompensas y puntos que hacen que la actividad sea más interactiva.

**Componentes:** Son elementos concretos que se utilizan en gamificación como herramientas o componentes para aplicar dinámicas y mecánicas en un contexto específico. Estos componentes incluyen insignias y niveles de dificultad.

### **Importancia de la Gamificación**

La gamificación es crucial en la educación porque permite un control más específico sobre los procesos estudiantiles de cada niño, así como sobre ellos mismos en relación con su desarrollo infantil (Iquise Aroni & Rivera Rojas, 2020, pág. 8).

La gamificación tiene el poder de potenciar las capacidades de los estudiantes y permitirles alcanzar un nivel de conocimiento superior a través de la unión de actividades lúdicas y aprendizaje, como resultado la gamificación se ha vuelto tan importante en la enseñanza (Gallego, 2014, pág. 7).

En los lugares donde se ha implementado la gamificación, se ha observado una mayor participación de los estudiantes, quienes están mejor equipados para lograr sus metas académicas. Por lo tanto, se corresponde con una técnica efectiva que mejora la experiencia educativa de las personas (Hunter, 2012, pág. 11).

Los autores mencionan que la gamificación hace que las clases sean más dinámicas y contrarresta las actividades que son difíciles en la enseñanza tradicional. También fomenta la percepción y la perseverancia y fomenta la creación de relaciones sociales en el salón de clases fomentando el diálogo mutuo (Kapp, 2012, pág. 5).

### **Beneficios de la Gamificación**

(Plano, 2020), plantea el concepto de "gamificación" como algo novedoso en la educación, cuando en realidad el elemento del juego siempre ha sido un componente ampliamente utilizado en la educación (pág. 11). Por lo tanto, nos brinda una variedad de ventajas, como:

- Genera retroalimentación entre los alumnos



- Proporciona datos al profesor del curso.
- Fomenta las relaciones entre compañeros de trabajo y en equipo.
- Facilita el aprendizaje activo.

### **Características de la Gamificación**

Según (Paladines, 2022, pág. 7), la gamificación mantiene una serie de características distintivas que debemos tener en cuenta. A continuación, se destacan algunas de ellas:

- Se busca que los estudiantes alcancen sus objetivos, se concentren más y se esfuercen por aprender más, potencia la motivación del aprendizaje en los niños.
- La retroalimentación es otra constante necesaria para que los alumnos mejoren sus debilidades educativas durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Adquirir un aprendizaje efectivo y significativo.
- La formación de habilidades amigables para que todos los estudiantes puedan encontrar soluciones rápidas.

### **Tipos de Gamificación**

#### **Gamificación basada en logros y recompensas:**

Este tipo de gamificación se enfoca en la consecución de objetivos y desafíos individuales, como su nombre lo indica. Este método es ideal para fomentar el progreso personal y el autodesarrollo porque los usuarios establecen metas de aprendizaje específicas y reciben recompensas a medida que las alcanzan.

#### **Gamificación social y colaborativa**

Este tipo de gamificación se basa en el trabajo en equipo, también conocido como gamificación cooperativa. Para superar desafíos compartidos y lograr objetivos compartidos, los usuarios deben unirse. Este tipo de gamificación es ideal para entornos de formación grupal que fomentan el trabajo en equipo.

#### **Gamificación basada en niveles y progresión**

Este tipo de gamificación divide el proceso en diferentes etapas o niveles que los usuarios deben superar uno a uno para pasar al siguiente. Se enfrentan a desafíos cada vez más complicados a medida que superan cada etapa y reciben recompensas que apoyan su progreso y los animan a seguir.

## **Creatividad**

(Vygotsky, 2008) Afirma que uno de los mayores tesoros de la infancia es la imaginación promover la creatividad de los niños es crucial porque esta capacidad es importante ya que les ayuda a expresarse por sí mismos, a desarrollar a lo largo de su vida, su pensamiento abstracto será fundamental para resolver problemas y tener mejores relaciones con los demás (pág. 4).

La creatividad es esencial para el desarrollo de los niños y niñas, no solo para la educación, sino también para su desarrollo integral. De una u otra forma, la creatividad les permite ser independientes en su forma de pensar, asimilar las situaciones del día a día y razonar. Además, es importante destacar que la creatividad ayudará a los niños a adaptarse a nuevas situaciones y mantener la alegría en sus rostros porque aprenden de manera más divertida (Mozart, 2017, pág. 7).

Actividades para lograr el desarrollo de la creatividad en los infantes:

- **Crea un espacio inspirador:** Poner a su disposición todos los materiales necesarios para que jueguen y dejen volar su imaginación o crea un mural o pizarra en casa donde puedan pintar sin restricciones.
- **Respetar el tiempo para el juego:** Son niños y necesitan tiempo libre para jugar y divertirse.
- **Déjale libertad en sus juegos:** Los niños disfrutan saltándose las normas y jugando como quieran. Déjalos reinventar y cambiar el juego como quieran; no hay límites ni reglas.
- **No te rías de sus ideas:** No te burles de sus ideas, bailes, canciones e historias, aunque nos puedan resultar graciosas y algo disparatadas. Es fundamental que los niños sientan que sus acciones o comentarios tienen valor.

Los juegos y las actividades, les ayuda aprender a resolver problemas, son una buena manera de fomentar la creatividad en los niños.

- **Leer y contar cuentos:** Los niños no solo disfrutan y se divierten con los cuentos, sino que también desarrollan su imaginación y su creatividad. Puedes jugar con ellos a inventar finales de las historias o a crear nuevas.
- **Hacer visitas a museos y a exposiciones:** Los niños pueden disfrutar mucho de una visita a un museo o una exposición. Invitarlos a expresar su opinión sobre un objeto u obra de arte.
- **Interpretar figuras:** se puede tumbarlos en el césped de un parque o en una hamaca en la azotea y jugar a crear figuras con las nubes y Las estrellas.
- **Juegos en grupo:** Un buen ejercicio es escribir una historia juntos. Una persona comienza a contar una historia y los demás la complementan para crear una historia original. Este juego potencia la imaginación, creatividad y desarrollo social de los niños.

(Velez, 2019) Para fomentar la creatividad no solo en los niños y niñas, sino también en sus familias, es fundamental seguir las siguientes recomendaciones:

Es crucial comenzar de inmediato, ya que, durante los primeros meses y años de la vida, cada contacto, movimiento y emoción produce una gran cantidad de actividad eléctrica y química en el cerebro debido a la proliferación de miles de millones de neuronas.

Por lo tanto, es durante la etapa de educación infantil cuando los niños experimentan los cambios más significativos en sus aspectos físicos, motores, cognitivos, lingüísticos, emocionales y sociales forma:

- Lo más importante es jugar. La imaginación y las emociones de los más pequeños pueden fluir y salir hacia fuera a través del juego, de formas tan hermosas como dibujar un dibujo en el que piratas, hadas y gigantes cobran vida.
- Olvídate de seguir libros y manuales, relájate y pasa tiempo agradable con tu hijo/a.
- No hay mejor actividad para fomentar la creatividad de nuestros niños que interactuar con ellos, jugar juntos, imaginar, dejarse llevar, improvisar, abrir su corazón y liberar sus emociones.
- Respeta su tiempo de aprendizaje y permite que desarrolle su imaginación. Puede obtener esta libertad en muchas situaciones comunes. Por ejemplo, cuando compra un juguete nuevo, no le des un modelo; en cambio, déjale que explore y pruebe todas las posibilidades.

Es seguro que nos sorprenderán las posibilidades; imagine situaciones absurdas en las rutinas diarias como el baño o utilice la magia de una varita para transformar sus juguetes.

### **Técnicas para desarrollar la creatividad**

(Jurado,Bravo,Avello, 2017) Las técnicas creativas son diversos métodos o estrategias encaminadas a estimular ideas originales, alternativas y diferenciadas. Sus aplicaciones abarcan todo tipo de campos, desde el más artístico al más científico, y su misión es encontrar soluciones creativas a cualquier reto (pág. 3).

Su aplicabilidad se aplica a todo tipo de contextos, pero también al desarrollo de estrategias corporativas globales o una solución de trabajo en equipo. En este sentido, los distintos métodos existentes tienen en común el uso de ejercicios, encontrar métodos o explorar nuevas perspectivas para extraer distintos tipos de conclusiones. Lo hacen ayudando a dar rienda suelta a la creatividad y convirtiéndose en herramientas esenciales para la innovación, tanto a nivel personal como profesional (Avello-Marin, s.f.).

#### **Tipos de técnicas creativas**

No todos los problemas y desafíos requieren el mismo tipo de soluciones. Por lo tanto, cada método creativo puede ser más beneficioso en un contexto específico. Aunque comparten el objetivo final de encontrar soluciones novedosas e innovadoras, cada una aborda este objetivo desde una perspectiva y utiliza herramientas distintas.

#### **Brainstorming**

Uno de los métodos más comunes en áreas como la publicidad o el diseño. Esta técnica no pone filtros, sino que es un primer paso de una estrategia creativa en el que todo vale y las ideas se aportan con libertad total. En la segunda etapa del proceso, se seleccionarán las propuestas que mejor se adapten a los objetivos del proyecto (Osborn, 1941, pág. 1).

#### **Brainwriting**

Esta técnica de creatividad se trata de colocar ideas o conceptos en papel para obtener una gran cantidad de ideas en poco tiempo. El objetivo es resolver los problemas que puedan tener los

miembros de un equipo al expresar sus ideas en voz alta. Una vez que están anotadas las ideas, es recomendable darles forma para llegar a un relato con el que responder al desafío planteado. (Sabater, 2023, pág. 2)

### **Mapas mentales**

Este tipo de técnica de creatividad ayuda a comprender de forma visual las diferentes aristas de un problema o desafío. Este enfoque, en lugar de buscar soluciones, es particularmente útil para abordar un problema y comprender todas sus facetas. Para lograrlo, se crea un mapa en papel o digital y, partiendo del centro, se abren líneas para anotar todas las cuestiones relacionadas con ese concepto global. Su función principal es representar en un solo golpe de vista la estructura de un planteamiento ((Ontoria,Gomez y Luque, 2005, pág. 39).

### **Design thinking**

Una de las técnicas de creatividad más conocidas es la metodología de pensamiento de diseño. Se define como el proceso de encontrar soluciones al plantear un problema. A través de ideas como la empatía o la validación, este enfoque se enfoca en las personas. Ayuda a desarrollar una forma de pensamiento no lineal en la que cada etapa del proceso se considera no solo como una parte integral del todo, sino también por separado. Su trabajo principal es ayudar con la gestión del cambio o la creación de nuevos modelos de negocio. En el mundo de los startups, es uno de los conceptos más utilizados (Gutierrez & Carrascal, 2018, pág. 18).

### **Dinámicas De La Creatividad**

Se trata de la autopresentación a través de la comunicación entre dos personas, una de las cuales muestra a la otra la forma de sus movimientos.

#### **El objetivo:**

- Averigua el nombre del grupo. - Desarrollar la imaginación.
- Estimula el desarrollo físico.

#### **Desarrollar:**

Siéntate en círculo. Un miembro del grupo se presenta al inicio del juego: "Soy (nombre) y me gustaría que mi habitación estuviera ocupada..." (Nombre de otra persona del grupo). Luego me mostró cómo quería que yo ocupara su habitación: para esto vino... (Indica una acción: bailar, pararse sobre una pierna, montar con su asistente, sentarse, volar, etc.). Dos personas sentadas en lados opuestos de la persona pueden actuar como asistentes si ésta lo considera necesario. El designado ocupa el lugar de la primera persona y la primera persona ocupa su lugar.

**Función:**

- Comienza a los ocho años. Material:
- Hay tantas sillas como jugadores.

**Pintura grupal**

**Definición:**

Esto incluye pintura grupal o mural.

**El objetivo:**

- Promover la aprobación y la confianza en el grupo. Desarrollar la comunicación plástica.
- Desencadena la imaginación.
- Promover la cooperación grupal.

**Desarrollar:**

Los miembros del grupo decidieron dibujar algo, una escena, un objeto, un animal... Entonces cada participante dibuja una parte. Júntelo todo, tome cada parte y discuta qué hace cada parte exactamente y qué hace. Warri antes:

Integrar la producción de dibujos con la construcción de piezas, utilizando diferentes materiales, sin decidir qué piezas fabricará cada uno de forma individual. Luego se unen para conseguir cada parte, aunque tenemos que usar la imaginación.

**Función:**

- A partir de 5 años.
- Alrededor de una hora.

**Material:**

Herramienta de plástico.

**Agradecer:**

¿Qué impresión tuvo este cuadro en el equipo? ¿Y el hecho de que se haya logrado gracias a esfuerzos conjuntos?

**Comentario:**

Es importante recalcar que el trabajo final será aceptado independientemente de la calidad del dibujo. Por el contrario, los dibujos de animales de la variante expresan muy claramente los resultados que producen.

**Importancia de la creatividad**

La capacidad de ver la realidad de una variedad de maneras para crear, imaginar, proponer e inventar es importante para la creatividad. Esta habilidad nos permite utilizar la información que ya existe en nuestro entorno para crear ideas novedosas, componentes o soluciones, crear algo nuevo para el mundo es la acción de "crear" (Garcia, 2011, pág. 111)

La creatividad es y ha sido importante para el ser humano porque es una forma de subsistir. En resumen, hemos utilizado esta herramienta a lo largo del tiempo para resolver problemas y desafíos que surgen, y nos ha enseñado que siempre hay una solución para resolver cualquier situación (Lamata, 2005, pág. 12).

**Beneficios De La Creatividad**

Fomentar la creatividad de los niños les ayuda a reflexionar, expresar sus sentimientos y emociones y ampliar su pensamiento general. Pero para que los niños, jóvenes y adolescentes desarrollen su imaginación es necesario que se les respete, se les organice su tiempo de estudio y se les dé más libertad para que puedan captar todos los sentimientos internos que tienen la energía humana. La creatividad es un proceso natural mediante el cual podemos aprender y desarrollar nuevos conceptos para encontrar soluciones creativas o innovadoras a diversos conflictos y transformar cosas de simples u ordinarias a extraordinarias (Corbalan, 2003, pág. 4).

Absolutamente todas las personas nacemos con esta capacidad, y es una actitud persistente en nuestros primeros años de vida. Esta habilidad es exclusiva de niños y niñas, pero a medida que crecen y se desarrollan, suelen perder parte de su imaginación y no se atreven a crear. Por eso, como padres y educadores, animamos a los niños a utilizar estas habilidades, cuidamos de su desarrollo, los animamos a desarrollar plenamente su potencial y somos capaces de conseguir que niños y niñas disfruten de los beneficios de sus buenas capacidades y creatividad. (Gomez, 2023).

Entonces, desde nuestro punto de vista, la creatividad es una capacidad que nos permite afrontar la vida de otra manera, por lo que es importante inculcar el desarrollo de la creatividad en los niños. Entre sus muchos aspectos positivos, la creatividad aumenta la autoestima, te brinda mayor calidad de vida, autonomía, mejora tu capacidad de comunicación y adaptación, y en general, la creatividad te permite utilizar todas las herramientas para sobresalir ante cualquier adversidad, afrontar diversos desafíos, y resolver problemas de la vida misma (Villegas & Varela, 2001).

### **Capítulo III. Metodología**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

##### **Método deductivo**

A través del método deductivo se lograron resultados basados en la lógica, es decir, a partir de un enfoque general se pueden sacar conclusiones específicas, pues al entrevistar a los docentes se hicieron preguntas generales y expresaron opiniones desde su propio punto de vista. A deducciones especiales. El método deductivo consiste en extraer razonamientos lógicos de enunciados ya dados. El método deductivo se utilizó para probar hipótesis, verificar teorías existentes y llegar a conclusiones específicas a partir de premisas generales. Es un enfoque sistemático que sigue un razonamiento lógico y es esencial en la investigación científica.

##### **Método inductivo**

Se ha tomado en cuenta el método inductivo porque consiste en una generalización de hechos, prácticas, situaciones y prácticas observadas a partir de casos particulares. Mismos que permitirán cumplir los objetivos planteados, estos métodos son muy importantes en este trabajo,



ya que a través del método inductivo deductivo lograremos inferir ideas y razonamientos utilizando los resultados de las entrevistas a docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón y de esta manera, analizar de lo general a lo particular y de lo particular a lo general. El método inductivo fue útil al inicio del proceso de investigación cuando el investigador tenía poca información o conocimiento previo sobre el tema. Porque esto le permitió explorar y descubrir patrones, relaciones y fenómenos emergentes a partir de observaciones detalladas.

### 3.2 Operacionalización De Variables

*Tabla 1 Operacionalización de variables*

<b>Variable</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítem / instrumento</b>
Gamificación	Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.	Fundamentos  Características  Tipos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinámicas</li> <li>• Componentes</li> <li>• Motivación</li> <li>• Formación</li> <li>• Progresión</li> <li>• Colaborativa</li> </ul>	<p>¿Cree usted que las dinámicas de la Gamificación favorecen al desarrollo del infante?</p> <p>¿Usted está de acuerdo que los componentes de la Gamificación son importantes en la enseñanza?</p> <p>¿Qué opina usted sobre la motivación?</p> <p>¿Cree usted que la gamificación ayuda en la formación académica del niño?</p> <p>¿Cree usted que la Gamificación ayuda a la progresión del niño?</p> <p>¿Usted está de acuerdo en que la Gamificación ayuda al niño a tener una perspectiva colaborativa?</p>

Creatividad	Es la capacidad o habilidad del ser humano para inventar o crear cosas, que pueden ser objetos físicos, ideas, representaciones o simplemente fantasías. Se trata de la posibilidad de generar lo nuevo: nuevos conceptos, nuevas ideas o nuevas asociaciones entre ellos, lo cual conduce habitualmente a nuevas soluciones a los problemas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinámicas</li> <li>• Técnicas</li> <li>• Beneficios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imaginación</li> <li>• Estimulación</li>   <li>• Brainstorming</li> <li>• Mapas mentales</li>   <li>• Fomentar.</li> <li>• Expresar.</li> </ul>	<p>¿Usted está de acuerdo que la imaginación influye en el desarrollo de la creatividad?</p> <p>¿Cree usted que es importante la estimulación para el desarrollo d ella creatividad?</p> <p>¿Cree usted que la técnica de brainstorming crea un aporte en la creatividad?</p> <p>¿Considera usted que los mapas mentales son un aporte fundamental en el desarrollo de ideas?</p> <p>¿Cree usted que la Creatividad ayuda a fomentar el aprendizaje del infante?</p> <p>¿Considera usted que la creatividad ayuda a expresar los pensamientos y sentimientos?</p>
-------------	---	---	--	---

*Elaborado por: Litzy Diaz y Kathiuska Medina*

### 3.3 Población y muestra de investigación

#### 3.4.1 Población

La población está conformada por 183 personas, de los cuales 90 son niños, 90 representantes y 3 docente de educación inicial subnivel II de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”.

*Tabla 2 Población*

<b>Población</b>		
<b>Involucrados</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
Docentes	3	10%
Niños	90	85%
Representantes	90	85%
Total	183	100%

*Elaborado por: Litzy Diaz y Kathiuska Medina*

#### 3.4.2 Muestra

La muestra fue determinada mediante un muestreo no probabilístico a conveniencia de quienes realizan la investigación; puesto que se ajusta de acuerdo a las necesidades, donde se tomó como referencia a inicial II paralelo A, 1 docentes del subnivel 2, 30 niños y 30 representantes quienes son los objetos de estudio de la presente investigación. A continuación, se detalla la muestra en la siguiente tabla:

*Tabla 3 Muestra*

<b>Muestra</b>		
<b>Involucrados</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
Docentes	3	10%
Niños	30	85%
Representantes	30	85%
Total	63	100%

*Elaborado por: Litzy Diaz y Kathiuska Medina*

### **3.4 Técnicas de Recolección de datos e instrumentos**

#### **3.4.1 Técnicas**

##### **Encuesta**

Es un método de investigación que recopila información y datos con preguntas estructuradas dirigidas a un grupo específico de personas, o una muestra. Estas preguntas suelen estar estandarizadas y diseñadas para recopilar información sobre las opiniones, actitudes, creencias o comportamientos de los participantes relacionados con un tema en particular. Esto es muy importante porque nos ayudó a recopilar información sobre cómo mejoró las técnicas de gamificación en la creatividad de niños.

##### **Entrevista**

La técnica de la entrevista es un instrumento que nos ayuda al momento de querer una información de las fuentes originales sin intermediarios son datos seguros y confiables, ya que los participantes nos aclararan, explican detalles y proporcionan información adicional que puede no estar disponible en fuentes secundarias. Esto ayuda a obtener una comprensión más profunda del tema.

##### **Observación**

A través de la observación se evaluó la interacción de los niños en el aula de clases con el fin de determinar el desarrollo de la creatividad de los niños de inicial subnivel II para identificar como la gamificación incide en la creatividad.

#### **3.4.2 Instrumento de investigación**

##### **Formulario**

En esta investigación procederemos a utilizar el instrumento del formulario el cual consta con preguntas, para los docentes de Educación Inicial II de la Unidad Educativa "Francisco Huerta Rendón".

##### **Encuesta**

A través de la recopilación de en la encuesta que se le realizó a los padres de familia de educación inicial subnivel II se logró comprender con mayor precisión cómo incide la gamificación en la creatividad de los niños.

### **Ficha de observación**

Es indispensable tener en cuenta que mediante la ficha de observación se pudo analizar los datos recopilados de manera sistemática, lo cual facilitó la identificación de patrones o tendencias de la gamificación y su incidencia en la creatividad de los niños de educación inicial. La ficha estuvo conformada por 7 ítems los cuales se aplicaron durante la realización de actividades en el aula de clases.

### **3.5 Procedimientos de datos**

En el presente trabajo se realizó el procesamiento de datos mediante el software Excel el cual que nos permitió analizar la información recolectada mediante Google form de las respuestas dadas a por los representantes legales.

Con respecto a las encuestas se analizaron cada uno de los ítems para determinar el desarrollo de la creatividad de los niños

En cuanto a la entrevista se realizó un análisis detallado de cada pregunta con el objetivo de determinar cómo las docentes perciben la gamificación y su incidencia en la creatividad de los niños del subnivel II de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón”.

### **3.6 Aspectos éticos**

Este estudio preservó la autoría citando correctamente a los autores de cada estudio y utilizando referencias. En reconocimiento a todos aquellos que han contribuido a este estudio, se buscó la cooperación de la rectora, maestros y padres de Familia. Las personas que participaron en el estudio y su permiso para realizar dichas entrevistas y formularios se obtuvieron de manera responsable de acuerdo con los objetivos de nuestra investigación.

## CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1 Resultados

**Tabla 4** Resultado de la entrevista

Ítems	<b>Criterio de las personas entrevistadas</b> <b>Docentes del subnivel 2</b>
1. ¿Qué significa para usted la gamificación?	Considero que la Gamificación son técnicas de aprendizaje el cual buscan que los juegos tengan un ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, pero como docentes muchas veces no nos capacitamos para saber cómo aplicar dentro del aula de clases.
2. ¿Considera usted que la gamificación favorece a los estudiantes en su desarrollo?	Si, considero que la Gamificación es importante para el desarrollo de los estudiantes ya que mediante esta técnica pueden adquirir más conocimientos.
3 ¿Considera usted que la cooperación y colaboración entre compañeros es esencial para llevar la aplicación a cabo?	Claro, en mi opinión considero que el apoyo y colaboración entre compañeros haría que estás actividades sean más llamativas y divertidas.
4. ¿Qué usted considera que hay que tener en cuenta a la hora de aplicar juegos en clase?	Considero que hay que tener en cuenta muchos aspectos, como saber que técnicas o actividades realizar con los infantes, también tener en cuenta o analizar el momento indicado.
5. ¿Qué aportes Considera usted que la gamificación da a los docentes?	Se podría decir que es fundamentalmente una experiencia positiva alrededor del aprendizaje, que no solo motiva el proceso mientras se realiza, hace que el aprendizaje no sólo sea informativo, sino también divertido y emocionante.
6. ¿En qué situaciones escolares considera usted se	Considero que tiene muchas ventajas en distintas situaciones, pero si resalto una creo que sería en el momento de involucrarlos en la clase.

saca más partido a la gamificación?	
7. ¿Considera necesario la Gamificación para que influya en el desarrollo de la creatividad?	Si, por qué está técnica permite que el niño vaya más allá de lo que pueda escuchar o ver, esto hace que el imaginé y ponga a prueba sus conocimientos creativamente.
8. ¿Considera que se puede usar distintas técnicas para trabajar?	Considero que, si se puede utilizar distintas técnicas e implementar las con distintas herramientas, que en muchas ocasiones no se las aplica por falta de recursos.
9. ¿Considera necesario emplear distintas actividades para captar la atención del niño?	Si, lo considero necesario para que así las actividades sean interactivas y llamativas para el infante.
10. ¿Considera que la Gamificación ayuda en el desarrollo motor del infante?	Claro que es una gran ayuda ya que les permite potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, expresar su visión particular del mundo.
11. ¿Considera usted que la Gamificación ayuda a evaluar el progreso del niño?	Si, considero que la Gamificación es una gran forma de ver el avance de los niños.
12. ¿Considera usted que la creatividad se puede desarrollo junto a la Gamificación?	Por mi parte si considero que la creatividad se puede desarrollar junto a la Gamificación ya que está permite al niño crear e imaginar.

*Elaborado por Litzy Diaz y Kathiuska Medina*



## **Análisis de la entrevista**

A través de la recopilación de datos en la entrevista realizada a las docentes del subnivel 2 se logró comprender con mayor precisión que las maestras desconocen cómo pueden influir las técnicas de gamificación en la creatividad de los estudiantes de educación inicial, por lo que también expresan que dentro de las instituciones educativas estas herramientas son insuficientes debido a una serie de factores que contribuyen a la falta de estos recursos,

Además, afirman que la gamificación puede ser una forma divertida y fascinante de enseñanza y aprendizaje, ya que puede permitir la integración de diversos elementos esenciales para el fortalecimiento de la creatividad en los niños, ya que fomenta la creación de nuevos conocimientos para luego agruparlos a los ya existentes.

Finalmente, reconocen la importancia de utilizar estas herramientas para promover la convivencia armoniosa en las aulas de clase y ayudar a los niños a desarrollar ciertas habilidades necesarias para establecer relaciones sociales en su entorno.

## **ENCUESTA**

### **1. ¿Usted está de acuerdo que las dinámicas de la gamificación favorecen al desarrollo del infante?**

*Tabla 5* ¿Usted está de acuerdo que las dinámicas de la gamificación favorecen al desarrollo del infante?

<b>Indicadores</b>	<b>Respuestas</b>	<b>Porcentaje</b>
De Acuerdo	10	33%
Totalmente De Acuerdo	15	50%
En Desacuerdo	5	16%
Totalmente En Desacuerdo	0	0%
Total	30	100%

*Elaborado por: Litzy Diaz y Kathiuska Medina*

**Análisis e interpretación:** El 33% de las personas encuestadas están de acuerdo y el 50% están totalmente de acuerdo, y el 16% están en desacuerdo. Por lo tanto, dichos resultados nos muestran que gran parte de los encuestados consideran importante que se implementen las dinámicas de la gamificación en los infantes.

**2. ¿Cree usted que los componentes de la Gamificación son importantes en la enseñanza?**

*Tabla 6 ¿Cree usted que los componentes de la gamificación son importantes en la enseñanza?*

<b>Indicadores</b>	<b>Respuestas</b>	<b>Porcentaje</b>
De Acuerdo	12	40%
Totalmente De Acuerdo	13	43%
En Desacuerdo	5	16%
Totalmente En Desacuerdo	0	0%
Total	30	100%

*Elaborado por: Lizzy Diaz y Kathiuska Medina*

**Análisis e interpretación:** El 40% está de acuerdo, el 43% está totalmente de acuerdo y el 16% en desacuerdo, dichos resultados nos muestran que gran parte de los encuestados consideran que la gamificación es importante en la enseñanza de los niños.

### 3. ¿Cree usted que la gamificación ayuda en la formación académica del niño?

*Tabla 7 ¿Cree usted que la gamificación ayuda a la formación académica del niño?*

<b>Indicadores</b>	<b>Respuestas</b>	<b>Porcentaje</b>
De Acuerdo	16	53%
Totalmente De Acuerdo	13	43%
En Desacuerdo	1	3%
Totalmente En Desacuerdo	0	0%
Total	30	100%

*Elaborado por: Litzy Diaz y Kathiuska Medina*

**Análisis e interpretación:** El 53% están de acuerdo el 43% están totalmente de acuerdo y el 3% están en desacuerdo. Por lo tanto, dichos resultados nos muestran que gran parte de los encuestados consideran que la gamificación ayuda a la formación del niño.

### 4. ¿Considera que la gamificación ayuda a la progresión del niño?

*Tabla 8 ¿Considera que la gamificación ayuda a la progresión del niño?*

<b>Indicadores</b>	<b>Respuestas</b>	<b>Porcentaje</b>
De Acuerdo	10	33%
Totalmente De Acuerdo	15	50%
En Desacuerdo	5	16%
Totalmente En Desacuerdo	0	0%
Total	30	100%

*Elaborado por: Litzy Diaz y Kathiuska*

**Análisis e interpretación:** El 33% está de acuerdo, él 50% está totalmente de acuerdo y el 16% en desacuerdo. Lo cual dichos resultados nos muestran que gran parte de los encuestados consideran que la gamificación ayuda a la progresión del niño.

**5. ¿Usted está de acuerdo en que la Gamificación ayuda al niño a tener una perspectiva colaborativa?**

*Tabla 9 ¿Usted está de acuerdo en que la gamificación ayuda al niño a tener una perspectiva colaborativa?*

<b>Indicadores</b>	<b>Respuestas</b>	<b>Porcentaje</b>
De Acuerdo	13	43%
Totalmente De Acuerdo	15	50%
En Desacuerdo	2	6%
Totalmente En Desacuerdo	0	0%
Total	30	100%

*Elaborado por: Litzy Diaz y Kathiuska Medina*

**Análisis e interpretación:** El 43% está de acuerdo, el 50% está totalmente de acuerdo y el 2% está en desacuerdo. Los resultados obtenidos nos muestran que gran parte de los encuestados consideran que la gamificación ayuda al niño a tener una perspectiva colaborativa.

**6. ¿Está de acuerdo que la imaginación influye en el desarrollo de la creatividad?**

*Tabla 10 ¿Está de acuerdo que la imaginación influye en el desarrollo de la creatividad?*

<b>Indicadores</b>	<b>Respuestas</b>	<b>Porcentaje</b>
De Acuerdo	10	33%
Totalmente De Acuerdo	16	53%
En Desacuerdo	4	13%
Totalmente En Desacuerdo	0	0%
Total	30	100%

*Elaborado por: Litzy Diaz y Kathiuska Medina*

**Análisis e interpretación:** El 37% está de acuerdo él 53% está totalmente de acuerdo y el 13% en desacuerdo. Por lo tanto, dichos resultados nos muestran que gran parte de los encuestados consideran que la imaginación influye en el desarrollo de la creatividad.

**7. ¿Cree usted que es importante la estimulación para el desarrollo de la creatividad?**

*Tabla 11 ¿Cree usted que es importante la estimulación para el desarrollo de la creatividad?*

<b>Indicadores</b>	<b>Respuestas</b>	<b>Porcentaje</b>
De Acuerdo	15	50%
Totalmente De Acuerdo	8	26%
En Desacuerdo	7	23%
Totalmente En Desacuerdo	0	0%
Total	30	100%

*Elaborado por: Litzy Diaz y Kathiuska Medina*

**Análisis e interpretación:** El 50% está de acuerdo él 26% está totalmente de acuerdo y el 23% en desacuerdo. Los resultados nos muestran que la mayoría de los padres de los encuestados consideran que es importante la estimulación para el desarrollo de la creatividad.

**8. ¿Cree usted que la técnica de brainstorming crea un aporte en la creatividad?**

*Tabla 12 ¿Cree usted que la técnica de brainstorming crea un aporte en la creatividad?*

<b>Indicadores</b>	<b>Respuestas</b>	<b>Porcentaje</b>
De Acuerdo	13	43%
Totalmente De Acuerdo	15	50%
En Desacuerdo	2	7%
Totalmente En Desacuerdo	0	0%
Total	30	100%

*Elaborado por: Litzy Diaz y Kathiuska Medina*

**Análisis e interpretación:** El 43% está de acuerdo mientras el 50% está totalmente de acuerdo y el 7% está en desacuerdo. Por lo tanto, dichos resultados nos muestran que gran parte de los encuestados consideran que la técnica de brainstorming crea un aporte en la creatividad.

**9. ¿Considera usted que la técnica de mapas mentales son un aporte fundamental en el desarrollo de ideas?**

*Tabla 13* ¿Considera usted que las técnicas de mapas mentales son un aporte fundamental en el desarrollo de ideas?

<b>Indicadores</b>	<b>Respuestas</b>	<b>Porcentaje</b>
De Acuerdo	10	33%
Totalmente De Acuerdo	12	40%
En Desacuerdo	8	26%
Totalmente En Desacuerdo	0	0%
Total	30	100%

*Elaborado por: Litzy Diaz y Kathiuska Medina*

**Análisis e interpretación:** El 33% está de acuerdo, el 40% está totalmente de acuerdo y el 26% está en desacuerdo. Los resultados obtenidos nos muestran que gran parte de los encuestados consideran que la técnica de mapas mentales es un aporte fundamental en el desarrollo de ideas.

**10. ¿Está usted de acuerdo que la creatividad ayuda a fomentar el aprendizaje del infante?**

*Tabla 14 ¿Está usted de acuerdo que la creatividad ayuda a fomentar el aprendizaje del infante?*

<b>Indicadores</b>	<b>Respuestas</b>	<b>Porcentaje</b>
De Acuerdo	8	26%
Totalmente De Acuerdo	15	50%
En Desacuerdo	7	23%
Totalmente En Desacuerdo	0	0%
Total	30	100%

*Elaborado por: Litzy Diaz y Kathiuska Medina*

**Análisis e interpretación:** El 26% está de acuerdo mientras él 50% está totalmente de acuerdo y el 23% está en desacuerdo. Por lo tanto, dichos resultados nos muestran que gran parte de los encuestados están de acuerdo que la creatividad ayuda a fomentar el aprendizaje del infante.

**11. ¿Considera usted que la creatividad ayuda a expresar los pensamientos y sentimientos?**

*Tabla 15 ¿Considera usted que la creatividad ayuda a expresar los pensamientos y sentimientos?*

<b>Indicadores</b>	<b>Respuestas</b>	<b>Porcentaje</b>
De Acuerdo	9	30%
Totalmente De Acuerdo	16	53%
En Desacuerdo	5	16%
Totalmente En Desacuerdo	0	0%
Total	30	100%

*Elaborado por: Litzy Diaz y Kathiuska Medina*

**Análisis e interpretación:** El 30% está de acuerdo mientras el 53% está totalmente de acuerdo y el 16% está en desacuerdo. Dichos resultados nos muestran que gran parte de los encuestados están de acuerdo que la creatividad ayuda a expresar los pensamientos y sentimientos.

## 12. ¿Cree usted que la motivación es importante en el niño?

*Tabla 16 ¿Cree usted que la motivación es importante en el niño?*

<b>Indicadores</b>	<b>Respuestas</b>	<b>Porcentaje</b>
De Acuerdo	15	50%
Totalmente De Acuerdo	10	33%
En Desacuerdo	5	16%
Totalmente En Desacuerdo	0	0%
Total	30	100%

*Elaborado por: Litzy Diaz y Kathiuska Medina*

**Análisis e interpretación:** Se logró verificar que el 50% está de acuerdo, el 33% está totalmente de acuerdo y el 16% está en desacuerdo. Por lo tanto, dichos resultados nos muestran que gran parte de los encuestados consideran que la motivación es importante en los niños.



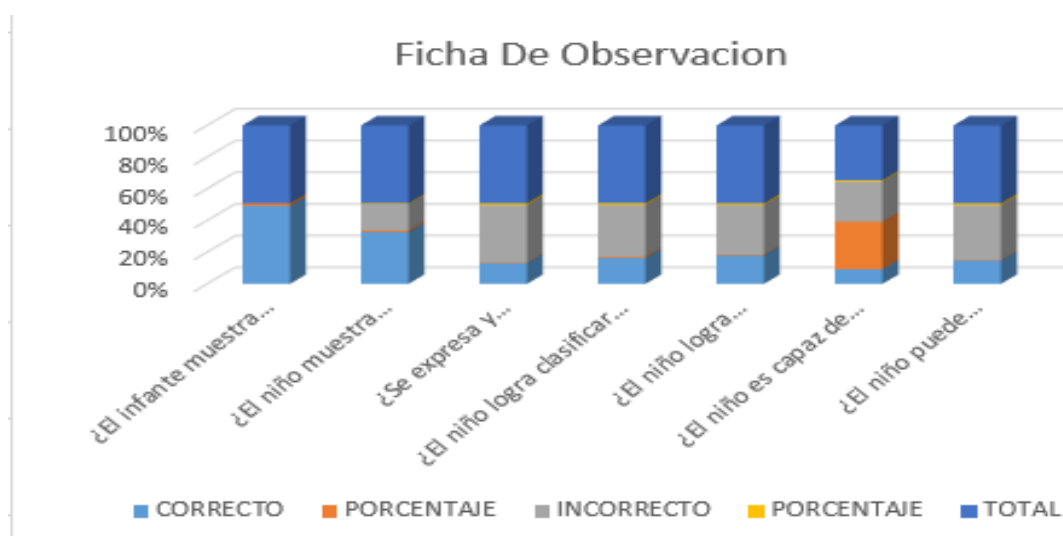
## Ficha de Observación

*Tabla 17 Ficha de observación*

Preguntas	Alternativas				
	Si	Porcentaje	No	Porcentaje	Total
¿El infante muestra entusiasmo al participar en las actividades propuestas de gamificación?	30	100%	0	0%	30
¿El niño muestra curiosidad por explorar las nuevas mecánicas del juego?	20	66%	10	33%	30
¿Se expresa y comparte ideas con sus demás compañeros durante el juego?	8	26%	22	73%	40
¿El niño logra clasificar objetos según sus características (forma, color, tamaño)?	10	49%	20	66%	30
¿El niño logra comprender términos los nocionales como arriba, abajo, adelante y atrás?	11	33%	19	63%	30
¿El niño es capaz de recordar situaciones básicas de una historia después de ser narrada?	8	26%	22	73%	30
¿El niño puede relacionar objetos o ideas basándose en características compartidas?	16	30%	14	70%	30

*Elaborado por: Litzy Diaz y Kathiuska Medina*

*Figura 1 Ficha de observación*



**Elaborado por: Litzy Diaz y Kathiuska Medina**

## **Análisis De Resultados**

Podemos decir que la Ficha de observación es muy importante dentro del desarrollo de una investigación ya que podemos recopilar datos de manera sistemática, ya que en este caso podemos plasmar todo lo visto y evaluar al niño en su avance , como vemos en la presente ficha vemos en la primera pregunta que el 100% de los niños muestran entusiasmo al participar en las actividades gamificadas, en la segunda pregunta podemos ver que el 66 % si muestra curiosidad por las actividades y que el 33% no tiene curiosidad por las mecánicas de las actividades, en la tercera pregunta se analiza que el 26% si comparten sus ideas mientras que el 73% no se expresan ni comparten ideas con sus compañeros ,en la cuarta pregunta se observó que el 49 % de los niños si logran clasificar objetos según sus características y el 66 % no logra clasificar los objetos ,en la quinta pregunta nos dice que los niños comprenden términos nocionales como arriba , abajo , adelante , atrás el 33% si comprende , el 63% no comprende estos términos , en la sexta pregunta el 26% de los niños son capaz de recordar situaciones básicas mientras que el 73% no es capaz de recordarlas ,en la séptima pregunta 30% de los niños si pueden relacionar los objetos e ideas compartidas mientras que el 70% no puede relacionarlos .

### **4.1 Discusión**

Los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación indican la incidencia de la gamificación en la creatividad de los niños, en base a las entrevistas a las docentes se destaca la importancia implementar diferentes recursos en Educación Inicial con el fin de mejores resultados.

Es de gran valor la gamificación ya que mediante esta técnica los infantes pueden adquirir más conocimientos y a su vez favorecen en el desarrollo de la creatividad de los niños. Esto indica que, para mantener el interés y la curiosidad de los niños, se deben implementar estrategias interactivas y atractivas (Deterding, 2011, págs. 9-15).

(Gonzalez, 2012) Considera la cooperación y la colaboración entre compañeros cuando aplican estrategias interesantes, por lo cual es un aspecto positivo esto significa que tanto en trabajo en equipo como la colaboración los guían hacia logros colectivos, que promueve el desarrollo de la creatividad.

La gamificación es una técnica que permite utilizar variedades de recursos y herramientas en el aula de clases lo que permite motivar a los estudiantes, personalizar las actividades y el contenido en función de cada alumno (Gomez, 2022).

Con respecto a la encuesta el 83% de las personas encuestadas están totalmente de acuerdo que los componentes de la gamificación son de suma importancia en la enseñanza de los niños.

En cuanto a la gamificación ayuda a la formación académica del niño el 96% está totalmente de acuerdo ya que la gamificación implica cambiar los procesos educativos en juegos. Se crea un ambiente de aprendizaje más atractivo para los niños al incluir elementos lúdicos y de juego (Rodriguez, 2022).

Es importante recalcar que dentro de los resultados el 83% consideran que la gamificación ayuda a la progresión del niño ya que es una herramienta útil para motivar a los niños y promover su progreso en varios campos. (Malvido, 2019) El aprendizaje se vuelve más divertido y atractivo para ellos al convertirlo en un juego, lo que les permite mantenerse comprometidos y mejorar sus habilidades de manera más efectiva.

En la perspectiva colaborativa 93% de los encuestados están de acuerdo la gamificación puede ayudar a los niños a aprender a trabajar juntos los niños aprenden a comunicarse compartir ideas al participar en juegos y participar en juegos y actividades que fomentan la colaboración y el trabajo en equipo.

El 86% de los padres encuestados dicen que están de acuerdo en que la creatividad juega un papel importante en el desarrollo de la creatividad, ya que permite crear conexiones innovadoras y visualizar ideas abstractas también les permite crear nuevas soluciones, diseños innovadores y creaciones artísticas excepcionales. La capacidad de imaginar permite explorar, experimentar y dar forma a las ideas de maneras asombrosas (Ferreiro, 2012).

La estimulación es fundamental para el desarrollo de la creatividad el 76% (Varona, 2011) la creatividad es una habilidad que se puede cultivar y mejorar a lo largo de la vida, la estimulación juega un papel clave en este proceso.

Brainstorming crea un aporte en la creatividad el 93% está totalmente de acuerdo ya que es un método eficaz para fomentar la creatividad y generar un gran número de ideas se crea un ambiente propicio para la generación de ideas innovadoras y fuera de lo común al permitir que los

participantes expresen libremente sus pensamientos y sugerencias. (Cabrera, 2020) El proceso creativo se enriquece al combinar diferentes perspectivas y experiencias, lo que ayuda a encontrar soluciones creativas a problemas complejos los niños siempre tendrán las mejores ideas, por lo que podrán desarrollar ideas completamente inusuales.

El 73% dice que los mapas mentales son una herramienta muy útil para organizar el pensamiento y desarrollar ideas. Permiten visualizar información de manera no lineal de manera clara y concisa, lo que facilita la conexión de conceptos, la creación de nuevas ideas y la resolución de problemas de manera más creativa.

El 73% está totalmente de acuerdo en que creatividad ayuda a fomentar el aprendizaje del niño la creatividad es esencial para el aprendizaje de los niños, fomentar la creatividad en los niños les permite explorar, experimentar y descubrir de una manera única y personal el mundo que los rodea. La creatividad les ayuda a desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales que son esenciales para su crecimiento y desarrollo integral (Chacon & Moncada, 2006).

Con respecto a la ficha de observación en la primera interrogante el 100% de los resultados obtenidos muestran que los niños si demuestran entusiasmo con las actividades gamificadas, el propósito de los aprendizajes es fomentar el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo, y se originan del gozo y asombro de los niños. Estos conjuntos de vivencias y actividades desafiantes son intencionalmente diseñados por el profesor (Ministerio de Educacion del Ecuador, 2014, pág. 44).

El 66% de los resultados muestra curiosidad por explorar las mecánicas del juego, según (Villarreal, 2013) los juegos son una forma natural de explorar el mundo, adquirir nuevas habilidades y desarrollar la creatividad, los niños muestran interés en los juegos. Los niños pueden desarrollar habilidades sociales, experimentar, descubrir y comprender mejor su entorno a través del juego. La curiosidad por los juegos es una parte importante del desarrollo infantil y puede fomentar el aprendizaje y el crecimiento en una variedad de áreas.

El 26% muestra que el niño expresa y comparte ideas con los compañeros para (Papalia, Olds y Feldman, 2001), los niños desarrollan las habilidades necesarias para socializar y lograr su independencia social interactuando con sus compañeros.

El 26% de los niños recuerdan situaciones básicas de las historias narradas, los niños pueden recordar las historias que les han contado. La narración de historias estimula la memoria y la imaginación de los niños y les ayuda a retener información de manera más significativa. Además, las historias pueden atraer la atención de los niños y hacerlos emocionalmente involucrarse.

## **CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1 CONCLUSIONES**

En conclusión, la gamificación es importante para la educación, especialmente para los niños de inicial, ya que es esencial que desarrollen su creatividad a través del juego, aquel que permite aprender jugando. La gamificación es importante para que los maestros implementen en los niños y niñas de educación inicial, ya que solo de esa manera podrán desarrollar su creatividad más rápido. Es importante enfatizar el papel de los maestros de educación inicial porque son responsables de brindar a los estudiantes la educación necesaria para que lleguen al nivel básico con una base sólida y puedan demostrar lo que han aprendido y desarrollado en cuanto a sus habilidades.

La creatividad es de gran valor para el desarrollo de los niños en la educación inicial enseñar a los niños a ser creativos les ayuda a expresarse de manera única, a pensar de manera innovadora y creativa. La creatividad fomenta la imaginación, la curiosidad y la autoexpresión, lo que contribuye al desarrollo integral de los niños en áreas como la cognición, la emocionalidad y la socialización. La creatividad mejora el desarrollo general de los niños y fomenta su confianza en sí mismos.

Finalmente, se destaca los beneficios de las actividades de gamificación en la educación preescolar ya que ayudan a los niños a desarrollar su área cognitiva. Esto se debe a que estimulan naturalmente sus habilidades y fomentan aprendizajes significativos y motivadores. La gamificación no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo y divertido para los niños, sino que también ayuda a desarrollar su creatividad al brindarles nuevas oportunidades para explorar y experimentar nuevas ideas.

## 5.2 RECOMENDACIONES

Al concluir el presente trabajo de investigación, se sugiere implementar técnicas metodológicas de gamificación, motivadoras que involucren al niño en su aprendizaje, lo que facilita y estimule el desarrollo de la creatividad y habilidades, que son esenciales para su desarrollo integral.

Se deben crear actividades que fomenten el desarrollo de la creatividad, la resolución de problemas y la toma de decisiones, brindando al niño oportunidades para desarrollar su imaginación. Esto se debe a que al introducir elementos que desafíen su capacidad de abordar situaciones complejas, promoverá un crecimiento cognitivo.

Es fundamental incluir elementos en las actividades gamificadas que fomenten la memoria y la resolución de conflictos. Por lo tanto, se deben crear juegos que requieran recordar información específica y resolver desafíos intra e interpersonales. Esto ayudará al niño a mejorar su memoria y desarrollar habilidades para resolver conflictos de manera constructiva.

## Referencias

(Ontoria, Gomez y Luque. (2005). Obtenido de

[https://www.uned.ac.cr/docencia/images/ceced/docs/Estaticos/Estrategia\\_Mapas\\_mentales.pdf](https://www.uned.ac.cr/docencia/images/ceced/docs/Estaticos/Estrategia_Mapas_mentales.pdf)

Allende. (19 de 07 de 2021). *Creatividad*. Obtenido de

<https://www.creatividad.cloud/definiciones-de-creatividad-y-algunos-secretos-para-empezar-a-desarrollarla/>

Borras. (2015). Fundamentos de Gamificación. *Educare*, 24(3). Obtenido de

<http://oa.upm.es/35517/>

Cabrera. (2020). *BRAINSTORMING EN EL PENSAMIENTO Y LENGUAJE EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS*. Obtenido de

[https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/6546/T037\\_46340555\\_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/6546/T037_46340555_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Chacon & Moncada. (2006). *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 6(1), 1. Obtenido de

[http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)

Corbalan. (2003). Obtenido de

[https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/39358/vol6%281%29\\_013\\_parra\\_garrote\\_sola.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/39358/vol6%281%29_013_parra_garrote_sola.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Deterding. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness*. Obtenido de

[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982020000200107#B8](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982020000200107#B8)

- Ecuador, M. d. (2014). *Currículo de Educación Inicial 2014*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Ferreiro, R. (2012). LA PIEZA CLAVE DEL ROMPECABEZAS DEL DESARROLLO. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(2). Obtenido de <file:///C:/Users/ENV/Downloads/Dialnet-LaPiezaClaveDelRompecabezasDelDesarrolloDeLaCreati-4115027.pdf>
- Gaitan, V. (2017). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. *Blog educativa*. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gallego. (2014). Obtenido de <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=pdf&lang=es#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20herramienta,en%20un%20estado%20de%20flow.>
- Garcia. (2011). *Importancia de la creatividad*. Obtenido de <file:///C:/Users/ENV/Downloads/Dialnet-ImportanciaDelDesarrolloDeLaCreatividadParaLosEstu-5056841.pdf>
- Gomez & Avila. (2021). *Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/140981/194\\_29508906\\_20220606\\_1006](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/140981/194_29508906_20220606_1006)
- Gomez. (2020). *Revista de educacion*, 8-39. Obtenido de <https://revistas.urosario.edu.co/index.php/empresa/article/view/6939>



Gomez. (2022). Obtenido de [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/140981/194\\_29508906\\_20220606\\_1006](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/140981/194_29508906_20220606_1006)

Gomez. (2023). Obtenido de <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-tecnologica-del-peru/biologia/beneficios-de-la-creatividad/63017893>

Gonzalez, G. (2012). *Acercamiento epistemológico a la teoría del aprendizaje colaborativo*.

Obtenido de

<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura//index.php/apertura/article/view/325/290#:~:text=Para%20Vigotsky%2C%20el%20aprendizaje%20colaborativo,la%20que%20destacan%20los%20beneficios>

Gutierrez & Carrascal. (2018). Obtenido de

<https://www.redalyc.org/journal/5257/525762353004/html/>

Hunter. (2012). Obtenido de <<https://www.kickstarter.com/projects/hunterd/dead-reckon-the-zombie-based-learninggraphic-nove>>

Iquise Aroni & Rivera Rojas. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. . Obtenido de [https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-](https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content#:~:text=Se%20concluy%C3%B3%20que%20mayores,consecuci%C3%B3n%20del%20logro%20de%20aprendizaje)

[/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-](https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content#:~:text=Se%20concluy%C3%B3%20que%20mayores,consecuci%C3%B3n%20del%20logro%20de%20aprendizaje)

[ea3c1b49e31b/content#:~:text=Se%20concluy%C3%B3%20que%20](https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content#:~:text=Se%20concluy%C3%B3%20que%20mayores,consecuci%C3%B3n%20del%20logro%20de%20aprendizaje)

[mayores,consecuci%C3%B3n%20del%20logro%20de%20aprendizaje](https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content#:~:text=Se%20concluy%C3%B3%20que%20mayores,consecuci%C3%B3n%20del%20logro%20de%20aprendizaje)

Jurado,Bravo,Avello. (2017). Obtenido de <http://scielo.sld.cu/scielo.php?>

Kapp. (2012). Obtenido de <file:///C:/Users/ENV/Downloads/3503-18626-1-PB.pdf>

Lamata. (2005). Obtenido de

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60124162/Gamificacion\\_en\\_Iberoamerica\\_pag\\_YA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60124162/Gamificacion_en_Iberoamerica_pag_YA)

20190726-116674-1e19yjr-libre.pdf?1564164710=&response-content-  
disposition=inline%3B+filename%3DGamificacion\_en\_Iberoamerica\_Experiencia.pdf&  
Expires=1716686211&Signature=Bux

Lamata. (2005). Obtenido de

[https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3256/SWIFT%20GARCIA,%20STEP  
HANY.pdf?sequence=1](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3256/SWIFT%20GARCIA,%20STEP HANY.pdf?sequence=1)

Liberio & Ambuisaca. (2019). *Las técnicas de gamificación y su incidencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años*. Obtenido de

<https://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/3279/1/TESIS%20XIOMARA%201.pdf>

Liberio, p. (2019). . *El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las*

*habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial*. Obtenido  
de Scielo, 15(70). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-  
86442019000500392](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392)

Malvido. (30 de Julio de 2019). Obtenido de Femxa.es.

<https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>

Malvido. (2019). *La gamificación como estrategia educativa*. Obtenido de

<https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategiaeducativa>

Ministerio de Educacion de Ecuador. (2014). Obtenido de

[https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf)

Mozart. (2017). *¿Cómo desarrollar la creatividad en los niños? El mundo de Mozart, escuela infantil*.

- Ortegon & Verdu. (2016). Gamificacion de las matematicas. *Reunir Repositorio Digital*.  
Obtenido de <https://reunir.unir.net/>
- Ortiz & Jordan. (2019). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Universidad de Jaén. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>
- Osborn, A. (1941). Obtenido de <https://innovaciondocente.udd.cl/files/2021/06/lluvia-de-ideas.pdf>
- Paladines, G. (2022). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8019920.pdf>
- Papalia, Olds y Feldman. (2001). *Socializacion y aprendizaje social*. Obtenido de <https://www.ehu.eus/documents/1463215/1504276/Capitulo+XXIV.pdf>
- Parra & Segura. (2019). Produccion Cientifica Sobre Gamificacion En Educacion. *Revista de Educacion*, 113-135. Obtenido de <https://www.educacionyfp.gob.es> > ...
- Parra. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación. *Revista de Educación*, 113. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/336141140\\_Produccion\\_cientifica\\_sobre\\_gamificacion\\_en\\_educacion\\_un\\_analisis\\_cienciomtrico](https://www.researchgate.net/publication/336141140_Produccion_cientifica_sobre_gamificacion_en_educacion_un_analisis_cienciomtrico)
- Plano. (2020). Obtenido de <https://repositorio.uotavalo.edu.ec/bitstream/52000/935/1/UO-PG-EDU-BAS-009-2023.pdf>
- Rodriguez. (2022). Obtenido de <https://igniteonline.la/3653/>

Toukoumidis & Rodriguez. (2018). *Aprender jugando*. Universidad Politécnica Salesiana.

Obtenido de <https://repositorio.uotavalo.edu.ec/bitstream/52000/935/1/UO-PG-EDU-BAS-009-2023.pdf>

Varona, E. (2011). La estimulación temprana en el desarrollo creativo de los niños de la primera infancia. *Varona*(52). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3606/360635574006.pdf>

Velez. (2019). Cómo fomentar la creatividad en la familia. *Guia Infantil*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/motivacion/el-desarrollo-de-la-creatividad-de-los-ninos/>

Villarreal. (2013). *Guía de orientación Favoreciendo la actividad autónoma y juego libre de los niños y niñas de 0 a 3 años* Ministerio de Educación del Perú.

Villegas & Varela. (2001). Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/6139/613964506006/html/#B12>

Villegas & Varela. (2001). Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/6139/613964506006/html/#B12>

Vygotsky. (2008). *La creatividad y su influencia en el desarrollo de la personalidad*. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/281acdb3-481b-48b7-b8b0-99205c05139a/content>

## Anexo 1

Tabla 18 Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGÍA
<p><b>General:</b> ¿Cómo incide la gamificación en la creatividad de los niños de educación inicial II de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón?</p> <p><b>Específicos:</b> ¿Cuáles técnicas de Gamificación se deberían desarrollar en el aula de clases?  ¿Cuáles son los beneficios de la Gamificación en la creatividad?  ¿Cuál es el impacto que posee la Gamificación en los niños?</p>	<p><b>Objetivo General</b> Determinar la incidencia de la Gamificación en la creatividad de los niños de Inicial II de la U.E. Francisco Huerta Rendón</p> <p><b>Objetivos Específicos</b> Definir la relación de la Gamificación y la creatividad.  Reconocer el impacto de la creatividad en los niños de educación inicial.  Establecer los beneficios de la Gamificación y su incidencia en la creatividad en los niños de inicial II de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón</p>	<p>Si se utiliza la gamificación, mayor será su incidencia en el desarrollo de la creatividad de los niños de educación inicial II de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.</p>	<p><b>Diseño</b> según el enfoque según el nivel <b>Enfoque:</b> Mixto <b>Tipo de investigación:</b> Consulta bibliográfica: <b>Método:</b> deductivo e inductivo <b>Técnicas:</b> Encuestas Entrevistas <b>Instrumentos:</b> <b>3.3.1 Población</b> La población está conformada por 244 personas, de los cuales 120 son niños, 120 representantes y 4 docente de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”. <b>Muestra:</b> Se escogió una muestra representativa de 4 docentes Y 100 estudiantes de Educación Inicial II.</p>

## Anexo 2

### **Cuestionario aplicado a representantes de los niños de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”**

**1. ¿Usted está de acuerdo que las dinámicas de la Gamificación favorecen al desarrollo del infante?**

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

En desacuerdo

Totalmente e n desacuerdo

**2. ¿Cree usted que los componentes de la Gamificación son importantes en la enseñanza?**

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

En desacuerdo

Totalmente e n desacuerdo

**3. ¿Cree usted que la gamificación ayuda en la formación académica del niño?**

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

**4. ¿Considera que la Gamificación ayuda a la progresión del niño?**

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

**5. ¿Usted está de acuerdo en que la Gamificación ayuda al niño a tener una perspectiva colaborativa?**

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

**6. ¿Está de acuerdo que la imaginación influye en el desarrollo de la creatividad?**

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

**7. ¿Cree usted que es importante la estimulación para el desarrollo de la creatividad?**

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

**8. ¿Cree usted que la técnica de brainstorming crea un aporte en la creatividad?**

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

**9. ¿Considera usted que la técnica de mapas mentales son un aporte fundamental en el desarrollo de ideas?**

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

**10. ¿Está usted de acuerdo que la Creatividad ayuda a fomentar el aprendizaje del infante?**

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

**11. ¿Considera usted que la creatividad ayuda a expresar los pensamientos y sentimientos?**

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

**12. ¿Cree usted que la motivación es importante en el niño?**

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo



### **Anexo 3**

**Entrevista a la docente del subnivel “A” de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón “**

- 1. ¿Qué significa para usted la gamificación?**
- 2. ¿Considera usted que la gamificación favorece a los estudiantes en su desarrollo?**
- 3. ¿Considera usted que la cooperación y colaboración entre compañeros es esencial para llevar la aplicación a cabo?**
- 4. ¿Qué usted considera que hay que tener en cuenta a la hora de aplicar juegos en clase?**
- 5. ¿Qué aportes Considera usted que la gamificación da a los docentes?**
- 6. . ¿En qué situaciones escolares considera usted se saca más partido a la gamificación?**
- 7. ¿Considera necesario la Gamificación para que influya en el desarrollo de la creatividad?**
- 8. ¿Considera que se puede usar distintas técnicas para trabajar?**
- 9. ¿Considera necesario emplear distintas actividades para captar la atención del niño?**

**10. ¿Considera que la Gamificación ayuda en el desarrollo motor del infante?**

**11. ¿Considera usted que la Gamificación ayuda a evaluar el progreso del niño?**

**12. ¿Considera usted que la creatividad se puede desarrollo junto a la Gamificación?**

Anexo 4

FICHA DE OBSERVACION DE LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL II “A”

Tabla 19 Ficha de observación

N°	Nombres	¿El infante muestra entusiasmo al participar en las actividades propuestas de gamificación?		¿El niño muestra curiosidad por explorar las nuevas mecánicas de los juegos?		¿Se expresa comparte ideas con sus demás compañeros durante el juego?		¿El niño logra clasificar objetos según sus características (forma, color, tamaño)?		¿El niño logra comprender términos nocionales como arriba, abajo, delante y atrás?		¿El niño es capaz de recordar situaciones básicas de una historia después de ser narrada?		¿El niño puede relacionar objetos o ideas basándose en características compartidas?	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	X														
2	X														
3	X														
4	X														
5	X														
6	X														
7	X														
8	X														
9	X														
10	X														
11	X														
12	X														

13	X														
14	X														
15	X														
16	X														
17	X														
18	X														
19	X														
20	X														
21	X														
22	X														
23	X														
24	X														
25	X														
26	X														
27	X														
28	X														
29	X														
30	X														

*Elaborado por: Litzy Diaz y Kathiuska Medina*

## Anexo 5 Evidencias

*Foto 1 Observación de los niños durante las actividades*



*Foto 2 Desarrollo de actividades*



*Foto 1 Tutor*

