



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**

**TÍTULO:
LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO
PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

BORBOR YAGUAL MARÍA ISABEL

TUTOR:

Ing. GONZABAY DE LA A ESTHER ELIZABETH, MSc.

LA LIBERTAD, JULIO 2025

**UNIVERSIDAD ESTADAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**

TÍTULO

**LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO
PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

BORBOR YAGUAL MARÍA ISABEL

TUTOR:

Ing. GONZABAY DE LA A ESTHER ELIZABETH, MSc.

LA LIBERTAD, JULIO 2025

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular, “LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”, elaborado por la Srta. MARIA ISABEL BORBOR YAGUAL, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber dirigido su desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, apruebo en todas sus partes, encontrándose apto para la evaluación del docente especialista.

Atentamente

Ing. Gonzabay De La A Esther Elizabeth, Msc

DOCENTE TUTOR

C.I. 0918982950

DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”, elaborado por la Srta. MARIA ISABEL BORBOR YAGUAL, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente

Psi. Marcano Molano Pedro ,MSc

DOCENTE ESPECIALISTA

C.I. 0928439595

TRIBUNAL DE GRADO

Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla, MSc

DIRECTORA DE CARRERA

EDUCACION INICIAL

Psi. Marcano Molano Pedro ,MSc

DOCENTE ESPECIALISTA

Ing. Gonzabay De La A Esther Elizabeth , MSc

DOCENTE TUTOR

Lic. Barreto Ramírez Ximena, MSc.

DOCENTE GUIA UIC

DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título “**LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**”, declaro que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la Educación Inicial.

Atentamente,



Srta. María Isabel Borbor Yagual

C.I: 2400219081

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quienes suscriben, Borbor Yagual María Isabel con C.I. 2400219081 estudiante de la Carrera de Educación Inicial, declaramos que el Trabajo de Titulación, presentado a la Unidad de Integración Curricular, cuyo tema es: “**LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**” corresponde y es de exclusiva responsabilidad de la autora y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente

A handwritten signature in blue ink that reads "Maria Borbor Y". The signature is written in a cursive style and is positioned above a horizontal line.

Srta. María Isabel Borbor Yagual
C.I. 2400219081

AGRADECIMIENTO

Con sincero agradecimiento y compromiso, dedico este reconocimiento a Dios. Su fuerza es mi alegría y fortaleza; es lo que me ha sostenido hasta este momento. A mi madre Sonia Lucilda Yagual, la mujer que es mi luz, le debo más de lo que las palabras pueden expresar; y a mi padre Arcadio Borbor Láinez. Gracias por haber estado siempre a mi lado en cada prueba, por empujarme a ser mi mejor versión y mostrar que la entrega y el eterno amor incondicional son perfección y fortaleza de una vida.

A mi familia, un lugar de pausa constante, gracias por estar siempre dispuesta a brindarme comprensión y un espacio donde respirar sin críticas; y a los verdaderos amigos que, con palabras sinceras y apoyo desinteresado, han sido un aliento y un apoyo en los momentos más difíciles, acompañándome en cada paso que me proponga.

Además, quiero expresar mi gratitud a mi amiga Ginger Baque por su entusiasmo contagioso y por alentarme a no rendirme, y a los profesores que formaron parte de este proceso, en especial a MSc. Ximena Barreto. Mi más sincero agradecimiento a la directora de carrera, así como a mi especialista MSc. Pedro Marcano y tutora MSc. Esther Gonzabay. Ustedes no solo me han enseñado literatura; también me han inspirado para expresar con entusiasmo y alegría mi crecimiento personal, ayudándome para lograr mis objetivos.

Atte.

María Isabel Borbor Yagual

DEDICATORIA

Con toda mi energía y convicción, agradezco a Dios por su conocimiento, su ayuda durante mi existencia me ha proporcionado el impulso y la comprensión que necesito a pesar de los desafíos y cambios que han ocurrido. A mi madre Sonia Yagual de la Rosa y a mi abuela Mariana de Jesús Yagual, quienes son mi haz de luz, aunque ya no estén físicamente me influirán con los recuerdos, su amor y respaldo me han otorgado la fuerza para seguir adelante y lograr mis metas, su ejemplo me ha servido de perseverancia y será siempre mi base. Les estaré eternamente agradecida.

A mis hermanos Glenda Borbor, Winston Borbor, Carlos Borbor, Javier Borbor, Fernando Borbor y otros seres queridos, que también han depositado su confianza y apoyo en mí, les debo el impulso que me ha permitido mantenerme motivada en cada fase de esta trayectoria.

Atte.

María Isabel Borbor Yagual

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
CARÁTULA	ii
DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA.....	iv
TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE	vi
AGRADECIMIENTO	viii
DEDICATORIA	ix
RESUMEN	xiv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
PRIMER MOMENTO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	2
Situación objeto de investigación.....	2
Contextualización de la situación objeto de investigación.....	5
Inquietudes del investigador.....	6
Propósitos u Objetivos de la investigación	6
<i>Objetivo general</i>	6
<i>Objetivos específicos</i>	6
Motivaciones del origen del estudio.....	7
CAPÍTULO II.....	8
MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO / SEGUNDO MOMENTO .	8
Estudios relacionados con la temática	8
Nivel Internacional	8
Nivel Nacional.....	9
Nivel Local	11
Referentes Teóricos.....	12
Fundamentos Teórico de la gamificación	12
Fundamentos Teórico de la creatividad	15
Desarrollo de la Creatividad en Niños	17
Desarrollo del pensamiento creativo en la infancia	19

La motivación en la Creatividad en los Niños	19
CAPÍTULO III.....	20
ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO	20
Conceptualización ontológica y epistemológica del método	20
Población.....	20
Muestra.....	21
Naturaleza o paradigma de la investigación.....	21
Método y sus fases.....	22
Fases del método	22
Técnicas de recolección de información	22
Categorización y Triangulación.....	24
CAPÍTULO IV.....	28
PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS.....	28
(Análisis y discusión de los resultados)	
Reflexiones críticas	28
Análisis de la Entrevista estructurada.....	28
Análisis de las respuestas de la entrevista	29
Análisis de la Nube de Palabras	32
Análisis de las Observaciones	33
Análisis de la Red Semántica de las observaciones	33
Análisis de las observaciones	34
Análisis de aplicación.....	35
APORTES DEL INVESTIGADOR (CASUÍSTICA).....	37
REFLEXIONES FINALES	39
REFERENCIAS.....	42
Anexo 1 Cronograma de Actividades.....	46
Anexo 2 Hoja de registro para validación de expertos	47
Anexo 4 Ficha de Observación.....	54
Anexo 5 Solicitud de permiso.....	56
Anexo 6 Evidencias de Tutorías	57
Anexo 7 Resultado Compilatio.....	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de Estudio	21
Tabla 2 Muestra de Estudio	21
Tabla 3 Construcción de categorías	26

ÍNDICE DE FIGURAS

Ilustración 1 Triangulación.....	25
Ilustración 2 Red Semántica Entrevista	28
Ilustración 3 Nube de Palabras de la entrevista	32
Ilustración 4 Red semántica de las observaciones	33
Ilustración 5 Nube de palabras de las observaciones.....	34

RESUMEN

Esta investigación busca estudiar cómo la gamificación puede aportar al desarrollo de la creatividad, comenzando con la idea de que usar cosas divertidas y movidas en el proceso de aprender, permite imaginar, innovar y hacer cosas diferentes; con ello estimular su creatividad a través de las vivencias y sentimientos, puede potenciar el desarrollo del área creativa en niños de educación inicial en la Escuela de Educación Básica 24 de Julio ubicada cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, durante el periodo 2025-2026. La metodología se inserta en el paradigma constructivista, con un alcance cualitativo de nivel descriptivo que permitió abordar el problema de investigación de manera minuciosa y detallada, y se aplicó un diseño de investigación acción no participativa, las técnicas empleadas fueron la entrevista, la observación, la población estuvo conformada por 1 docente, y 19 estudiantes de Inicial II, en total 20 personas. Los datos obtenidos se analizaron con ayuda del programa ATLAS ti 25, que permitió conocer mejor las dimensiones de un aspecto tan especial como es la gamificación y el estímulo con la creatividad del niño. Para finalizar se recomienda capacitar a los docentes en gamificación para que puedan aplicar esta estrategia de manera efectiva y así transformar el aprendizaje en una experiencia más creativa y motivadora para los niños

Palabras clave

Gamificación - desarrollo creativo - educación inicial - aprendizaje lúdico

INTRODUCCIÓN

La gamificación y la creatividad se han integrado en el aula para transformar la forma en que los niños distinguen el contexto que los rodea. La primera consiste en encajar elementos de juego en los procedimientos de la enseñanza-aprendizaje, logrando que sea divertido y emocionante. La segunda es la creatividad, en específico aporta giros inesperados, en que cada niño se convierta en protagonistas de su propio proceso imaginar, inventar y resolver problemas con un giro que casi nunca es el habitual.

Cuando juegan usando la imaginación, surgen lazos que les dejan probar, equivocarse y volver a empezar sin miedo. En ese espacio comparten ideas, se preguntan unos a otros y construyen saberes juntos. Este trabajo nace de la curiosidad por saber cómo esos toques de fantasía pueden despegar su inventiva y entregarles herramientas que les sirvan toda la vida. Desafiar por un aprendizaje lúdico y soñado es creer en la fuerza de cada niño y abrirles la puerta para explorar el mundo con su propia mirada. Es por ello, que el presente trabajo investigativo es de utilidad para los docentes ya que permitirán a los mismos, determinar las herramientas necesarias para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, con metodologías novedosas que promuevan la adquisición de nuevos conocimientos por medio de actividades divertidas en la que los niños y niñas sean los protagonistas de su aprendizaje. Es así que el presente trabajo se compone de la siguiente manera:

El capítulo I, primer momento situación problemática, aborda inicialmente la identificación y análisis de la situación que se investiga, su contexto, así como los intereses, objetivos y las razones que impulsaron la realización del estudio.

El capítulo II, correspondiente al área de referencia, muestra los estudios contextos de la temática, referentes teóricos de las categorías y los autores que apoyan el estudio relacionado a las variables.

En el capítulo III, se describe el momento metodológico del estudio, explicando la selección de la investigación, el paradigma usado, el grupo de personas y muestra, y también las formas e herramientas de categorización y triangulación

El capítulo IV, muestra los hallazgos que se encontraron, haciendo un análisis de los resultados de los instrumentos usados, junto con reflexiones críticas y opiniones finales.

CAPÍTULO I

PRIMER MOMENTO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación objeto de investigación

La creatividad es una capacidad que es valiosa y puede cultivarse en los niños desde temprana edad. Por otro lado, en esta primera infancia donde predominan la imaginación y la curiosidad, los docentes enfrentan el reto de guiar ese poder creativo para que se refleje en un mejor rendimiento académico. Sin embargo, es imprescindible cuidar el área creativa y, al mismo tiempo, atreverse a modificar las prácticas de aula, dando espacio para que esta habilidad crezca libre y natural, sin dejar que otra transmisión tramitada restrinja o elimine esta capacidad. En muchas ocasiones, los propios niños perciben las exigencias del entorno y la realidad escolar, lo que reduce, dejando pocas oportunidades para explorar y demostrar todo su potencial.

Hoy en día, la mayoría de las instituciones educativas carece de los recursos necesarios para ejecutar un plan de actividades realmente dinámico, lo que limita la implementación de herramientas pedagógicas que harían el aprendizaje más interactivo y atractivo. Como señala Ramírez Apud López & Apud López (2018) , apoyándose en las ideas de Piaget (1968), esta problemática no surge de forma repentina, sino que se presenta de forma progresiva debido a la interacción de diversos factores personales, deficiencias en los materiales escolares, fallos en la formación docente y un ambiente de estudio poco inspirador. Sobre un desarrollo cognitivo desequilibrado, sumado a la falta de seguridad en sus propias capacidades, limita considerablemente la expresión creativa de los niños.

Galván Cardoso & Ramos (2021) describen que los métodos tradicionales priorizan la memorización y la repetición; resultan restrictivos, ya que limitan las oportunidades para que ellos exploren su área creativa y expresen sus ideas. Considerando que estas limitaciones impiden que los alumnos exploren la oportunidad de indagar diferentes perspectivas en orientaciones creativas, lo cual puede trasladarse a una comprensión superficial del material, en lugar de una percepción profunda y personalizada.

Aunque la educación adquirida puede considerarse adecuada, el hecho de que a los educadores no se les enseñen técnicas de gamificación en el aprendizaje también se basa en

analizar las actitudes del profesorado. En relación con la problemática expuesta, muchas barreras en este campo están relacionadas con docentes que muestran resistencia y dificultades para integrar nuevas actividades educativas, especialmente cuando no logran enlazarlas con sus conocimientos previos.

Por otro lado, la gamificación se configura como un catalizador educativo que rompe con los esquemas tradicionales, integrando el juego como motor para despertar la curiosidad y la participación activa, lo que genera un aprendizaje profundo, personalizado y capaz de adaptarse a las necesidades únicas de cada estudiante manejado en el contexto de no ser comparados, los ayudará en la interacción y pueden acceder a las clases más interesantes.

De manera similar, Pérez Granados & Muñoz González (2024) señalan que esta resistencia es debido a la falta de entrenamiento específico en el campo de la gamificación y la falta de recursos tecnológicos, limitando la vitalidad y los efectos útiles de esta táctica. Del mismo modo, se han descubierto amenazas relacionadas con la ilegalidad de premios externos, en algunas situaciones que han cambiado su verdadero interés auténtico y dedicación a los estudiantes a largo plazo. Por esta razón, es enérgico cuando la experiencia del juego se desarrolla con cuidado y de acuerdo con los objetivos del plan de estudios para promover la capacitación y centrarse en los estudiantes.

Asimismo, aunque los maestros no están capacitados en la gamificación dentro del sector educativo, se investigan las actitudes y opiniones del profesorado, ya que muchas de las barreras identificadas en este sentido tienen que ver con aquellos maestros que muestran resistencia al cambio y dificultades de integrar nuevas prácticas educativas que no logran hacerlas enlazar con lo que previamente saben.

La desmotivación y el abandono escolar están relacionados con la falta de interés y relevancia en los métodos tradicionales de enseñanza-aprendizaje, que se representa como un desafío adicional por la falta de implicación y apoyo de los padres, que limita dichos beneficios. Al mismo tiempo, a través de la gamificación y mediante la introducción de dinámicas de juegos y retos, pueden potenciarse la motivación, el compromiso y la participación del alumnado. Esto no sólo tiene un efecto positivo sobre el rendimiento académico, sino que influye en la retención escolar y en la promoción de capacidades creativas y colaborativas (García Ramón, Samaniego Samaniego, Peralta Vallejo, & Mejía Guerrero, 2024).

Un alto riesgo considerable en la aplicación de una mala implementación de la gamificación, lo cual provocará una desconexión significativa entre el juego y los objetivos educativos que no se amplíe significativamente. Si las actividades de recreación no están bien conectadas con el plan de estudios, en lugar de ayudar, pueden tener un efecto negativo, apartando la atención de los niños y alejándolos de la realidad del aprendizaje, lo que pondría en peligro el principal objetivo y el valor de esas estrategias.

Aunque muchos niños pasan mucho tiempo pegados a los videojuegos, es importante establecer horarios que regulen su uso, aprovechando el interés natural que muchos niños tienen por los videojuegos para fomentar un aprendizaje más significativo. Dicho de otro modo, si te preocupas por ellos, se sentirán más motivados y podrán llegar a clase más predispuestos a participar en sus propias clases.

El estudio de Fernández Sumba & Flores Coronel (2022) aborda el desarrollo de la creatividad, argumentando que los métodos tradicionales y la ausencia de actividades lúdicas limitan su capacidad creativa y reducen el dinamismo en el proceso de aprendizaje, perjudicándolo negativamente. Esta situación afecta negativamente su desarrollo integral, destacando la importancia de implementar estrategias novedosas que fomenten un entorno más interactivo y creativo.

Desde el punto de vista, Rodríguez Romero & Espinosa Gallardo (2019) describen que, al principio, un gran desafío es que los niños deben sentirse seguros y felices para que puedan crecer bien y estar listos para aprender cosas nuevas. Sin embargo, en muchas aulas, los métodos tradicionales no fomentan esta seguridad ni permiten la libre expresión. Las metodologías de enseñanza raramente fomentan el reconocimiento emocional, el interés o la confianza de los niños, lo que puede disminuir su disposición a explorar nuevos ámbitos.

Un ambiente de aprendizaje poco estimulante con espacios físicos mal diseñados no favorece la interacción social ni la colaboración en esta etapa. Como consecuencia, los niños que no pueden desarrollar plenamente su potencial cognitivo presentan baja autoestima, desmotivación para aprender y bajo rendimiento en el contexto académico, lo que puede perpetuar desigualdades y limitar su área creativa en una etapa crítica de crecimiento.

Contextualización de la situación objeto de investigación

Desde el punto de vista de Tamayo Giraldo & Restrepo Soto (2017), la escuela debe considerarse un entorno integrado destinado a desarrollar individuos en todos sus aspectos, ya que se centra en el aspecto lúdico del juego de manera que necesita crear estrategias educativas y un entorno que promueva el aprendizaje a través de interacciones horizontales, participando y promoviendo nuevas perspectivas para superar los enfoques tradicionales. La enseñanza innovadora es apreciada, porque se revisan todas las afirmaciones, las cuales están guiadas por la confianza y el afecto en el proceso educativo. Citando a Zúñig (1998), El aprendizaje ocurre en un ambiente sereno, no en un entorno de dolor o represión. De esta manera, el escenario perfecto se crea para que la creatividad florezca como resultado del juego.

El estudio se realizará en la Escuela de Educación Básica Veinticuatro de Julio ubicada en la provincia de Santa Elena, en el ciclo académico 2025. En este contexto, la investigación tiene como propósito analizar cómo la gamificación contribuye al desarrollo y a modo que estas dinámicas pueden influir positivamente implementadas por los educadores para potenciar la percepción y la imaginación de los más pequeños.

Para el campo de la educación infantil, agregando a lo anterior, la gamificación consiste en la intervención cuidadosa de elementos en representación lúdica; se puede señalar que este método, basado en mecanismos de juego, es introducido a las actividades de aprendizaje estándar con el fin de captar la atención de más participantes, generando una experiencia positiva y facilitando la interiorización en conocimientos, conservando más motivación, ya que así favorece mejores resultados en el aprendizaje del alumnado.

El Currículo de Educación Infantil Ecuatoriano (Ministerio de Educación, 2014) destaca la importancia del desarrollo de la imaginación como parte esencial de enseñar a los niños. No obstante, la implementación de estas directrices enfrenta grandes desafíos, tales como la escasa preparación de los profesores en métodos nuevos, el uso de herramientas de aprendizaje que son inadecuadas y la persistencia de seguir usando formas antiguas de enseñar.

Algunos ejemplos de elementos gamificados son: sistemas de puntos o de experiencia, la posibilidad de ganar medallas o insignias virtuales, tablas de clasificación (deben usarse con precaución a edades tempranas), retos a los que enfrentarse, recompensas ofrecidas, ya sean

tangibles o inmateriales (como el reconocimiento o el acceso a otras actividades), y la creación de narrativas o historias inmersivas para contextualizar el aprendizaje.

Los motivos principales de la gamificación son crear un ambiente de aprendizaje lúdico en el que los alumnos cuenten con metas alcanzables pero desafiantes, donde sientan que tienen autonomía y control sobre su proceso de capacitación que garantizarán niveles parciales y altos en los que una persona está inmersa en funcionamiento, en la que una persona se sumerge en una actividad. Dicho de otro modo, hay que diferenciar claramente entre la gamificación y el aprendizaje basado en juegos.

Inquietudes del investigador

Pregunta Principal

¿De qué manera la gamificación influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años?

Pregunta secundarias

¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan la gamificación para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años?

¿Cuál es el estado actual de la implementación de la gamificación en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años?

¿Qué estrategias de gamificación contribuyen al desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años?

Propósitos u Objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar la contribución de las estrategias de gamificación en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica 24 de Julio del cantón Santa Elena.

Objetivos específicos

Definir los fundamentos teóricos que sustentan la gamificación para el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años.

Determinar el estado actual de la implementación de estrategias de gamificación en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años.

Identificar las estrategias de gamificación que contribuyen al desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años.

Motivaciones del origen del estudio

La razón de este estudio fue investigar la necesidad de los elementos del juego en el desarrollo infantil en niños y niñas de las 4 a 5 años. La gamificación, debido a su elevada adaptabilidad, impulsó la creatividad y generó un impacto significativo en la motivación para aprender, especialmente en relación con sus competencias cognitivas y comunicativas. Por esta razón, implementar esta estrategia brindó a los niños la oportunidad de nutrir su creatividad, expandiendo su imaginación y su manera de enfrentar retos, lo que también les permitió manifestar sus emociones y pensamientos.

Desde el punto de vista real, la gamificación en los niños utiliza métodos creativos, lo que significa, abrir un portal mágico a sus imaginaciones incorporando juegos fascinantes; permitiendo a los niños explorar su mundo de una manera alegre, significativa y aprendiendo a la vez. Mejora su orientación, atención y destrezas, todo mientras se divierten. Este método lúdico facilita la expresión libre, cultivando su creatividad de forma natural y divertida.

La gamificación ayudó a un aprendizaje activo y genial, complementando las clases y potenciando su inspiración, en contraste con la educación tradicional de clases simples y aburridas. Al incorporar esta herramienta en actividades creativas que capturaron su interés, los maestros lograron conectar lo nuevo con lo que los niños ya sabían, haciendo que aprender fuera divertido.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO / SEGUNDO MOMENTO

Estudios relacionados con la temática

En este apartado de la investigación se revisaron artículos, tesis y libros, tales como antecedentes y el marco teórico-conceptual, indispensables para sustentar y clarificar las dimensiones de cada variable analizada, que respaldan el uso de conceptos relacionados con la gamificación y la creatividad en niños de educación inicial. Asimismo, se ha observado un aumento en la implicación e investigación en esta área; cada uno de estos documentos ha sido fundamental para asegurar la fiabilidad del estudio.

Nivel Internacional

Como afirma Unicef & Lego Foundation (2019) el documento Aprendizaje a través del juego destaca el uso del juego como recurso educativo, planteándolo como una oportunidad para explorar una herramienta innovadora y accesible. En relación con la idea anterior, en los sistemas educativos tradicionales, la implementación de la actividad lúdica enfrenta diversos obstáculos. Esta no siempre se valora adecuadamente, a pesar de que su éxito depende de una planificación detallada y de adaptaciones a los estilos de aprendizaje de cada estudiante, con el fin de minimizar distracciones y garantizar una efectividad significativa.

Las pruebas afirman que el juego fortalece la motivación, la creatividad y el crecimiento socioemocional. Además, su integración sistemática podría transformar la educación hacia un rumbo más inclusivo y centrado en el estudiante, por lo que requiere una proyección pedagógica intencional y adaptaciones a los modos de enseñanza- aprendizaje, evitando que se perciba como una distracción. Superar estos desafíos requiere un cambio de paradigma en la formación docente.

En relación con esto, García Ruiz, Bonilla del Río, & Diego Mantecón (2018) desde esta perspectiva, se destaca la experiencia educativa como una herramienta para fomentar la motivación, la concentración, la dedicación y la constancia mediante la creación de ambientes dinámicos e interactivos. La contribución de intensificar la comprensión cognitiva es primordial

para la construcción del conocimiento, tal como plantea Lamata (2005), quien sostiene que los planes educativos requieren la participación activa que facilita un aprendizaje significativo a través del descubrimiento, utilizándolo como instrumento para instruir, ya sea a nivel individual o grupal, promoviendo la interactividad.

Esto demuestra que la gamificación no sólo motiva, sino que transforma el aula al fomentar la práctica activa, la colaboración y el aprendizaje significativo. En función de lo planteado, su verdadera marca depende de un enfoque pedagógico sólido y de una estrategia adecuada. Por lo tanto, debe asumirse como una estrategia holística y contextualizada que promueve un crecimiento integral.

En función de lo planteado, Parra et al., (2020) relacionan que la gamificación en la educación superior puede mejorar la motivación y participación de estudiantes y profesores. Su éxito depende del uso adecuado de tecnologías de la información y de la formación constante de los docentes. Teniendo en cuenta que no se debe centrar únicamente en números, ya que esto puede limitar la comprensión del aprendizaje individual. También es notable realizar investigaciones cualitativas para entender cómo y por qué la gamificación beneficia el desarrollo de habilidades creativas.

Dentro de este marco, la integración de estos métodos será fundamental para maximizar los beneficios de la gamificación en el ámbito educativo, ya que es base primordial en el proceso de enseñanza de cada niño, que permita entender de una forma integral y, a su vez, desarrollar competencias creativas. Las generalizaciones anteriores demuestran que estas iniciativas se desarrollan de manera notable, ayudando a su capacidad de concentración.

Nivel Nacional

Desde el punto de vista de Luzzi & Bardi (2009) en su artículo sobre la conceptualización psicoanalítica del juego en los niños, citando a Freud, se afirma que a los niños les gusta mucho jugar. Se puede deducir que cada niño es un pensador, estableciendo un mundo propio o transformando el suyo a su manera. No hay que olvidar que el juego forma parte de su esencia y lo viven con mucha pasión. Lo contradictorio al juego no es ser formal, sino que se considere como la rutina diaria. Los niños comprenden claramente la diferencia entre fantasía y realidad. En cuanto a la utilización de objetos y espacios reales para la implementación del juego, demuestra que no se trata de una simple imaginación.

Los alumnos corren el riesgo de volverse superficiales, lo que podría hacerles perder esa capacidad profunda y apasionada de aprender. Existiría convenientemente darle sentido que el aprendizaje que implica elaborar, simbolizar y sobre todo dar formas a su mundo interno, donde el niño construye un mundo propio o lo transforma con la realidad, ofreciéndole una mirada profunda, pues se sostiene en objetos y espacios reales, diferenciándose claramente de la rutina diaria, que sería lo opuesto al juego, no la seriedad.

Al mismo tiempo, Hernández, Severo, Hernández, & Luz (2021) evidencian que las investigaciones han demostrado que el uso de la gamificación en entornos educativos frágiles no mejora la creatividad, la confianza y la perseverancia en niños de 4 a 5 años. A través de la misión, la narrativa y la validación social, los participantes, las prácticas docentes y la valoración de la creatividad por parte de las familias se transformaron positivamente, demostrando que esta estrategia puede fomentar el pensamiento creativo incluso en condiciones de recursos limitados.

En el contexto más frágil, sostiene que, aunque los beneficios están claros en la motivación, en efecto a su desarrollo creativo, por lo que es necesario implementar un diseño cuidadoso y contextualizado para mantener la estabilidad entre el juego y aprendizaje significativo. En concreto la gamificación no debe verse como una solución única, sino como parte de un conjunto de estrategias que atiendan las particularidades en el ámbito educativo.

Según Mejillón De La A (2022), El estudio sobre la gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años, analiza cómo los juegos pueden impulsar el proceso educativo mediante una forma especial de ver cosas, como hablar con maestros y niños, a pesar de que lleva algunas limitaciones. Al finalizar, se establece que la gamificación, al reemplazar métodos de aprendizaje antiguos por actividades dinámicas y atractivas, nos permite generar una experiencia de aprendizaje mucho más efectiva y placentera.

Es decir, un enfoque que supere estas barreras para aprovechar plenamente estrategias educativas que transforman un aprendizaje al sustituir los métodos tradicionales por actividades con dinámicas atractivas, generando experiencias más efectivas y placentera. En este sentido se comprende que en el ámbito docente hay un desconocimiento que se vuelve más evidente, ya que pueden enfrentar limitaciones, como las que surgen en casos de fallas de internet que dificultan su implementación.

Nivel Local

A nivel local, la gamificación, combinada con métodos creativos y pedagógicos, ha impulsado iniciativas orientadas a fortalecer dichas capacidades mediante la participación de los niños en actividades físicas y recreativas que promueven el movimiento libre. Según la investigación de Méndez et al., (2021), estas acciones fueron concebidas con el propósito de estimular y nutrir la creatividad infantil. No obstante, a pesar de estos esfuerzos, las instituciones educativas aún enfrentan importantes desafíos para alcanzar avances significativos en este ámbito.

Cabe considerar que la incorporación de la gamificación en la educación superior puede ser clave para promover la innovación y elevar los estándares del progreso educativo. En tal sentido, su efectividad debe estar alineada con el plan educativo particular, mediante una aplicación adaptada a las actividades contextuales y estructurales, que asegure su incorporación de forma lógica y duradera en el tiempo. Es necesario realizar una investigación más completa y capacitar a los maestros para superar las limitaciones actuales y optimizar las ventajas de esta estrategia en el campo de desarrollo.

El artículo de Poveda et al., (2023) describe una experiencia docente en la que se implementó la gamificación como estrategia de aprendizaje para estudiantes de pregrado. Los estudios indican que la aplicación de la gamificación fundamentada en la teoría lúdica tiene el potencial de elevar la motivación, la implicación y el compromiso entre los alumnos. Además, promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, y técnicas y crea un entorno de aprendizaje más dinámico y significativo. Por ello, la gamificación puede ser una herramienta eficaz para la innovación en la educación superior y la mejora de la calidad del proceso formativo.

Asimismo, basándose en la investigación, se reconoce que es una alternativa valiosa que incrementa la capacidad para transformar significativamente la educación tradicional y aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. De la misma forma, su implementación requiere una planificación cuidadosa y una capacitación adecuada del profesorado para evitar que la motivación dependa únicamente de recompensas externas.

Referentes Teóricos

Según Jean Piaget, el aprendizaje ocurre mediante la actividad y la exploración directa, donde el niño “construye” conocimiento al interactuar con el ambiente y experimentar con nuevas situaciones. Piaget considera el juego fundamental para el desarrollo cognitivo, ya que posibilita el ejercicio de habilidades simbólicas, lógicas y sociales a través de las etapas de juego de ejercicio, simbólico y reglado. En el contexto de la gamificación, esto implica crear experiencias que fomenten la exploración, la resolución de problemas, la experimentación y el aprendizaje a través del ensayo y error, promoviendo un proceso de aprendizaje creativo y autoiniciado.

En esta perspectiva de Vygotsky, la creatividad del niño es especialmente manifiesta en el juego como en esta forma de actividad, el niño combina lo antiguo y lo nuevo. Con base en esta perspectiva socio constructivista, la creatividad no surge en el vacío; más bien, emerge de la interacción continuada del niño con un ambiente animado que se representa en oportunidades novedosas de exploración y descubrimiento guiado.

En la metodología Montessori, emplea juegos específicos, como los de clasificación para matemáticas o los de vocabulario para el lenguaje, que promueven un aprendizaje profundo y duradero, alejándose de la simple memorización. La independencia enseña a los niños a no depender únicamente de la memorización, permitiéndoles enfocarse en los asuntos que les llaman la atención. Como resultado, autónomo y rápido, el niño se independiza y aprende críticamente. Para hacer todo esto, el niño necesita un entorno adecuado: materiales de aprendizaje y un adulto (Navarro Mego, Mori Romero, & Sinti Vela, 2024).

Fundamentos Teórico de la gamificación

Definición de la categoría gamificación

La gamificación se refiere a la incorporación de componentes propios del diseño de juegos en contextos educativos, con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso entre los infantes. Estas estrategias han demostrado ser efectivas para el desarrollo de habilidades creativas en la primera infancia, donde la curiosidad y la imaginación juegan un papel viable en el aprendizaje.

El autor González González (2019) menciona que la gamificación es una estrategia educativa transformadora que utiliza elementos de juego para mejorar la educación, ya sea en entornos tradicionales o en línea, lo cual amplía a tener más opciones y mejorando la calidad educativa. Cabe destacar que muchos profesores, ya incorporaban elementos lúdicos de forma intuitiva, lo han hecho antes de que se definiera el término. Sobre todo, comprender que la gamificación y sus componentes permiten diseñar experiencias educativas más estructuradas y efectivas.

Por lo que quiere decir que interviene la incorporación de elementos similares al juego en entornos educativos, mejorando la interactividad y el disfrute aplicable a las aulas tradicionales como a las virtuales. Aunque ciertos educadores estaban empleando estrategias basadas en el juego, es notable percibir los beneficios reales que ofrecen estos métodos para fomentar entornos de aprendizaje más estructurados y eficaces.

Por otro lado, en cuanto a la cuestión de la gamificación, Stott & Neustadter (2013) indican que, aunque esta metodología presenta numerosas oportunidades en el ámbito educativo, su efectividad depende de planificación adecuada y de la conexión coherente entre el aspecto visual y las dinámicas del juego en términos de mecanismos. En otras palabras, permite comprender cómo se desarrollan los juegos; es igual de importante para aprovechar al máximo su potencial educativo.

En este proceso, los docentes se convierten en imprescindibles gestores del conocimiento; por tal motivo deben estar preparados para asumir numerosas oportunidades para mejorar los resultados educativos. Aunque de otro modo, la eficacia de su puesta en marcha no se basa solo en una estrategia detallada, sino en la correcta integración de varios elementos, tales como la digitalización y el desarrollo de competencias sociales.

La gamificación en la educación

La gamificación en la educación, por ende, es la base en la proposición de que los elementos de juego pueden impulsar la motivación de los estudiantes y utilizarse como herramientas de soporte del aprendizaje. Según Ortiz-Colón, Jordán y Agredal (2018), los profesores necesitan ajustarse a estas innovaciones si quieren atraer y retener el interés, así como la dedicación de sus alumnos. Al estimular la creatividad, el pensamiento crítico y

las habilidades de resolución de problemas en los participantes a través de esta metodología pueden aumentar su nivel de participación.

Se sostiene que los docentes necesitan emplear métodos creativos para captar el interés y el involucramiento de sus estudiantes. Evidentemente, esta tecnología no solo mejora parte de la participación, sino que también promueve la creatividad, los métodos importantes y la resolución de conflictos. En cuanto al uso en la educación, ha sido objeto de varias investigaciones gracias a los beneficios positivos. De esta manera, es posible utilizar algunos de los elementos del juego para hacer el proceso de aprendizaje más dinámicas, interactivas y atractivas, facilitando la asimilación del contenido del contenido de clase (Ortiz-Colón, Jordán, & Agredal, 2018).

En otras palabras, al incorporar elementos divertidos como puntajes, recompensas y desafíos, se pretende transformar la educación en una vivencia emocionante que entusiasme y active a los más pequeños. Además de facilitar el disfrute en el proceso educativo, esta estrategia tiene una huella significativa en el desarrollo cognitivo y emocional, por lo que trata de mantener el interés y el compromiso.

Empleando las palabras de Gamboa et al., (2020), manifiesta que la educación es un derecho esencial para los niños, por lo que los docentes deben reforzarse constantemente con actividades actualizadas para asegurar que los estudiantes obtengan nuevos saberes cada día. También es vital fomentar la iniciativa en los niños para promover el aprendizaje, lo que da lugar a cambios positivos y duraderos en su comportamiento, por lo que quiere decir que la educación es una gran parte del juego, porque es uno de los métodos de aprendizaje más tradicionales. A esta edad, aprenden de manera efectiva a través de experiencias prácticas y lúdicas, que mantienen su curiosidad e innovación.

El juego es una recreación natural y extraordinaria durante la infancia; promueve el aprendizaje significativo y el crecimiento integral, particularmente en los primeros años. Cabe considerar que, de esta manera, cada estudiante será su propio maestro aplicando en su vida diaria métodos interactivos. La gamificación y la incorporación de herramientas tecnológicas, evidentemente cuando se implementan de manera adecuada, incrementan la motivación, la creatividad, así como las competencias cognitivas, sociales y emocionales.

Importancia de la Gamificación

El estudio realizado por Arteaga Zambrano (2023) indica que la gamificación se presenta como un recurso educativo eficaz para el proceso de aprendizaje y desarrollo en la etapa inicial. Además de convertir la formación en una experiencia divertida, afecta positivamente los pensamientos y sentimientos de los niños. La adición de dinámicas como juegos, puntos, recompensas y retos transforma el aprendizaje en un juego que motiva a participar y comprometerse.

Es importante mencionar que aplicar gamificación en la educación infantil es una forma eficaz de enseñar que convierte el aprendizaje en diversión y favorece el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. En este sentido se comprende que, mediante el dinamismo del juego, los incentivos y los desafíos, se ha logrado la mayor participación y combinación; esto contribuye de manera más efectiva y tiene sentido en los primeros años. Sin duda, es una herramienta que merece ser implementada con más frecuencia en las aulas.

La gamificación en el Currículo de Educación Inicial--

En el Currículo de Educación Inicial (2014), el juego se destaca como una estrategia central para el aprendizaje. A través de la Metodología Juego-Trabajo, se brinda a los niños una oportunidad genuina de aprender de forma espontánea, reconociendo el juego como esencial para su bienestar físico, emocional, cognitivo y social. El juego significa mucho más que diversión; se transforma en una herramienta que provoca el crecimiento integral de los niños.

Después de participar en el juego, haciendo el trabajo principal en función que considera que los niños se están desarrollando en el proceso de aprendizaje, porque este método les permite entrenar de alguna manera natural y espontánea. Este proceso de enseñanza-aprendizaje implica que los niños disfrutan el aprendizaje a la par que desarrollan habilidades importantes, siempre y cuando se sientan motivados y seguros en su ambiente.

Fundamentos Teórico de la creatividad

Definición de la categoría creatividad

La teoría del crecimiento creativo argumenta que el crecimiento de la creatividad se produce mediante las interacciones sociales y culturales. Estas interacciones resultan cruciales

para potenciar la habilidad creativa de los individuos. Raynaudoa & Peralta, (2017) menciona al autor Vygotsky (1978). Estas interacciones incluyen el intercambio de ideas, la resolución conjunta de problemas y el aprendizaje compartido para que su desarrollo cognitivo y creativo se nutre del contacto y la cooperación con otros en un entorno. Esto ofrece una visión significativa para fomentar la creatividad en los estudiantes, así como para impulsar la innovación entre ellos.

Basándose en Castro Florez (2019) señala que las actividades lúdicas y la socialización con otros niños y docentes son principales para potenciar el desarrollo creativo. La colaboración permite que los niños aprendan unos de otros, favoreciendo un ambiente propicio para el aprendizaje, basado en promover un entorno donde los niños pueden expresar sus ideas libremente, escuchar diferentes perspectivas y desarrollar una mayor empatía hacia sus compañeros completando tareas, lo que no solo mejora su comprensión, sino que también fomenta habilidades sociales y emocionales.

Asimismo, las actividades recreativas y la interacción con otros son importantes para el desarrollo creativo de los niños. Al trabajar juntos, les da la oportunidad de manifestar sus pensamientos de manera natural, examinar diversas perspectivas y cultivar la comprensión mutua. Esto mejora su comprensión, así como sus habilidades sociales y emocionales. Al tiempo al jugar y socializar, los niños enfrentan desafíos, buscan soluciones y aprenden juntos.

El artículo "Creatividad y aprendizaje en niños de 4 y 5 años" de Antoñanzas Laborda et al. (2015) destaca la necesidad de integrar la creatividad en el currículo educativo para fomentar un aprendizaje significativo. Afirma que esta capacidad debe ser parte de la práctica de la educación infantil en todos los niveles para garantizar que la excelencia sea posible. Por esta razón, tanto padres como educadores tienen la responsabilidad de formar ambientes que fomenten la creatividad y la curiosidad, contribuyendo de esta manera al crecimiento completo de los pequeños y motivándolos a soñar e imaginar.

Destaca que los educadores y padres deben trabajar juntos para crear un ambiente que favorezca la creatividad y la inteligencia. Por lo tanto, esta colaboración es decisiva para el crecimiento saludable de los niños, ya que los anima a imaginar y, sobre todo, a mantenerlos activos, dando el paso a la originalidad en la sociedad actual, ayudando en el desarrollo mental y emocional de los niños, preparándolos para las habilidades necesarias en su educación y vida diaria.

Tal como plantea Morales Valiente (2017), la creatividad es un fenómeno multifacético que no admite una única definición, y su desarrollo está profundamente influenciado por el contexto y el entorno. Por ello, resulta fundamental impulsar investigaciones interdisciplinarias que permitan comprenderla en toda su complejidad y aplicarla efectivamente en campos como la educación, la psicología y el arte.

La creatividad consiste en la capacidad de concebir ideas originales y útiles, así como en la habilidad para abordar problemas de forma innovadora. Según Medina Sánchez et al. (2017), no se trata solo de la simple generación de ideas, sino que implica un proceso continuo de autoconocimiento y adaptación que permite a las personas desafiar con éxito los cambios y desafíos cotidianos, aplicando sus habilidades y competencias de manera ingeniosa para desenvolverse en entornos dinámicos.

Sobre este punto existen diversos criterios; Ramón et al., (2021) y otras bases teóricas de la imaginación se basan en el supuesto del consejo municipal de Bandura 1977. Al rectificar la sensación mecanicista de la inventiva, argumenta que la observación y la imitación de la inventiva colaborativa aumentan la figuración de volverse creativo. El adiestramiento intercambiable a través de lo variado y en contextos significativos nutre la imaginación en niños de cuatro a cinco años. Desarrolló y popularizó el Examen de Juicio Creativo de Torrance 1960 que evalúa la inventiva de los niños al darles diferentes tareas verbales y visuales que miden su labia, flexibilidad, excelencia y desarrollo.

Desarrollo de la Creatividad en Niños

A través de las diversas etapas de desarrollo, los niños experimentan un avance en su habilidad para crear. Entre los 4 y 5 años, comienzan a investigar su alrededor como una forma de comprender ideas. Durante esta etapa, tanto la ilusión como la experimentación promueven la incorporación de componentes que nutran el crecimiento integral de su personalidad y capacidades. Además, el juego sobresale en la temprana infancia como una herramienta educativa y un medio esencial para la cultura de los niños, por lo que juega un papel crucial en la motivación creativa.

Importancia de la Creatividad en la Educación Inicial

El desarrollo de la creatividad es esencial durante la infancia, ya que en este periodo la creatividad, al igual que cualquier otra facultad humana, está en formación y desarrollo. Haddad, G. (2012) describe que “todo ser humano posee una potencialidad creadora que debe cultivarse desde las primeras edades”. La educación inicial debe ser inclusiva y proporcionar entornos donde los niños tengan libertad para expresarse y experimentar sin límites. En este sentido, se tiene que la educación no debe anteponerse a la creatividad como un rasgo humano que solo algunos seres humanos tienen, sino como una habilidad que puede ser salpicada a través de una educación que promueva un clima creativo e inclusivo.

Específicamente, en el caso particular, los sistemas educativos peruanos del Ministerio de Educación han registrado la importancia de fomentar la creatividad desde los primeros niveles, incluso en los programas educativos nacionales para metas específicas, ayudando en el establecimiento, la transmisión y la independencia. Medina et al., (2017), de acuerdo con investigaciones recientes, indicaron varias carencias en lo que respecta a la enseñanza y en la capacidad de los niños para comunicar las primeras manifestaciones del pensamiento, así como el proceso creativo como un énfasis en la necesidad de implementar estrategias de enseñanza específicas para mejorar estas competencias en el aula.

Pensamiento creativo

Desde la posición de los autores Monroy et al., (2024), puede ser común definir el pensamiento crítico como el nivel de pensamiento creativo avanzado, donde se refleja la habilidad del individuo por su habilidad para crear conceptos novedosos. Este tipo de pensamiento fomenta un aprendizaje más eficaz al utilizar la información de manera lógica y reflexiva, analizando diferentes perspectivas y opiniones para enriquecer el proceso de aprendizaje, considerando diferentes partes y opiniones de varios lados en el aprendizaje. No se trata únicamente de dominar el pensamiento creativo, sino también de profundizar en el análisis y adquirir nuevos conocimientos desde diversas dimensiones.

Con relación a lo anterior, este tipo de proceso mental da como resultado un aprendizaje más enérgico, ya que implica el uso de la información con una valoración positiva al preparar a los alumnos para afrontar retos de forma integral. De tal forma que la investigación ha

evidenciado ciertas deficiencias tanto en la práctica docente como en la capacidad de los niños para expresar, aprender de los errores y construir insólitas formas de pensamiento, promoviendo experiencias educativas significativas que incentiven la exploración y el análisis.

Desarrollo del pensamiento creativo en la infancia

Un sinnúmero de investigaciones ha demostrado que la infancia es una de las etapas propicias para el desarrollo de la creatividad, debido a la plasticidad cognitiva y a la apertura de las nuevas experiencias, para (Vygotsky, 2004) la creatividad en la infancia surge de la capacidad de combinar los diferentes elementos conocidos con las nuevas configuraciones, lo que es manifestado por medio del juego simbólico.

La motivación en la Creatividad en los Niños

En muchos casos, la motivación se relaciona con la creatividad en el contexto de que el estudiante perciba la distinción, que se confiere en un sentido genuino. Al implementar en práctica la gamificación, se ponen en marcha procesos que motivan, —tales como la activación conjunta de aspectos cognitivos, emocionales y prácticos—, que incentivan al destinatario a participar en las tareas sugeridas. Con el paso del tiempo, esta motivación puede convertirse en un interés personal por adquirir conocimientos, fortaleciendo un aprendizaje con una mayor autoestima, aplicando la visión que posee de sus habilidades más profunda (Sichi Ojanama, Gómez Huamán, Pareja Ramos, & Chacón Rosales, 2024).

CAPÍTULO III

ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO

Conceptualización ontológica y epistemológica del método

La presente investigación involucra una metodología descriptiva de análisis documental, con un enfoque cualitativo, ya que permitió explorar la gamificación en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años en un contexto lúdico. A su vez, está dirigido al entendimiento profundo de las experiencias sentidas por los niños y la perspectiva testificada, centrándose en comprender la interacción con los elementos del juego y cómo esas benefician su capacidad creativa de manera adecuada y precisa. Dado que Ricoy Lorenzo (2006) están entre los investigadores destacados por su enfoque interpretativo, que es suficientemente flexible como para entender a fondo los significados y estilos subjetivos, son útiles para la complejidad de los fenómenos sociales.

Además, se llevó a cabo una investigación-acción no participativa de alcance descriptivo, fundamentada en estudios previos y centrada en la gamificación como herramienta para el desarrollo de la creatividad en niños. El enfoque no experimental permitió explorar las experiencias de los niños sin intervenir ni controlar las variables, respetando su vivencia auténtica. Se utilizó un diseño fenomenológico para investigar cómo los juegos en el aula influyen en la creatividad infantil. Busca entender el rol de la gamificación en el aprendizaje, destacándola como un estímulo para la creatividad. Citando a Fuster Guillen (2019) desde el punto de vista de Husserl (1998), al explorar los principios y métodos a partir de la conciencia, analizando las anécdotas, lo que permite interpretar y transformar la dinámica del contexto.

Población

La población es el grupo completo con características comunes que se estudian en la investigación. Ventura-León (2017) menciona que la población es el análisis que se forma por conjuntos definidos para determinar o establecer la viabilidad delimitada por criterios que garanticen una base sólida para el muestreo del estudio. Desde la perspectiva, esta indagación está conformada por una docente y 19 niños de la Escuela de Educación Básica 24 de Julio, ubicada en la zona 5, distrito 24D01, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena.

Tabla 1 Población de Estudio

Número de docentes y estudiantes	
Docente de inicial	1
Estudiantes	19
Total	20

Nota: Elaborado por María Borbor

Muestra

La selección de la muestra que se llevó a cabo es no probabilística, llevando la técnica de muestreo intencional, como consideran Otzen1 & Manterola (2017) es un proceso estratégico que implica la elección de un grupo representativo de la población de interés para recopilar los datos necesarios para comprender y analizar el fenómeno elegido y garantizar la validez y la aplicabilidad de los resultados al campo de estudio.

Tabla 2 Muestra de Estudio

Número de docentes y estudiantes	
Docente de inicial	1
Estudiantes	19
Total	20

Nota: Elaborado por María Borbor

Naturaleza o paradigma de la investigación

Esta investigación se sitúa dentro de un esquema interpretativo-cualitativo, dado que su propósito es aclarar cómo se despliegan los procesos creativos a partir de las vivencias personales de los infantes; se caracteriza por su apertura y su naturaleza dialéctica. No obstante, puede complementarse con enfoques metodológicos combinados para mejorar la confiabilidad; así mismo, en este tipo de investigación, la formulación de hipótesis no es el punto de partida. Citando a Cisterna Cabera (2005) es decir, esto se debe a que las hipótesis son típicamente un producto de una concepción neopositivista que trata de ver respuestas anticipadas a las preguntas de investigación.

Al mismo tiempo, pretende reconocer que la investigación cualitativa y los estudios de calidad para confirmar la hipótesis se centran en comprender o profundizar la importancia de las potestativas humanas, prestando atención a la transmisión de los participantes en su contexto de desarrollo. Este enfoque le permite cuidar la abundancia y la complejidad del estudio, asegurando una comprensión completa y compleja fuera del alcance de las pruebas de datos simples, evaluando opiniones y realidades en la investigación.

Método y sus fases

La investigación utiliza el método etnográfico, el cual se especializa en un análisis profundo de las conductas y prácticas de un grupo, en la combinación de múltiples técnicas — como la observación participante, entrevistas y encuestas, por ejemplo, en el sentido no interactivas la observación no participante—, lo que quiere decir que diversas estrategias se emplean de manera complementaria para contrastar y validar la información obtenida. (Encinas Ramírez , 1994)

Fases del método

1. **Selección del problema:** Definir qué se va a estudiar y en qué contexto.
2. **Ingreso al campo:** Contactar y ganar confianza con el grupo o comunidad.
3. **Observación participante:** Vivir y observar activamente las actividades del grupo.
4. **Recolección de datos:** Usar entrevistas, notas y otros recursos para obtener información.
5. **Organización:** Ordenar y sistematizar la información recogida.
6. **Análisis:** Interpretar los datos buscando patrones y significados culturales.
7. **Informe:** Redactar un documento que describa y explique la cultura estudiada.

Técnicas de recolección de información

En cuanto a la investigación realizada por Medina Romer, Rojas León, & Bustamante Hoces (2023) para recuperarlas, se recurre a técnicas cualitativas como la entrevista guiada con paramento y observación sistemática con ficha de observación. En el caso de los anteriores autores, se clasifica de la siguiente manera: “Para la recopilación de información, se dispuso de un cuestionario guía de información complementaria con la que se realizó la acumulación precisa

de información, validez y fiabilidad". Por lo tanto, es la compañía perfecta si desea cubrir todo lo posible sobre un tema y obtener información.

Además, de impulsar a la recolección, de igual manera con los instrumentos expuestos se ofrecen perfectas compañías para personas que deseen abarcar todo sobre algo y adquirir datos, que sean infalibles. Dichas composiciones ayudan, igualmente, en la recolección sin prejuicios y en la creatividad comparativa de hechos dispares, lo que en su conjunto aumenta el grado de confiabilidad y objetividad de los estilos, lo que significa que sus resultados finales serán preciso y darán la posibilidad de sacar conclusiones.

Para esta investigación se utilizaron la observación directa y la entrevista estructurada para analizar cómo los juegos influyen en la creatividad de niños de educación inicial. La observación, apoyada en una ficha con indicadores creativos, sociales y motores, permitió registrar las conductas y dinámicas durante el juego. Mediante la entrevista a la docente aportó una visión profunda sobre el impacto de estas actividades. Los datos fueron organizados y analizados con ATLAS.ti, facilitando la identificación de patrones que evidencian cómo estos juegos fomentan la creatividad en el contexto educativo inicial.

Entrevista

Para Vargas Jiménez (2012) con su investigación sobre la entrevista cualitativa, es una técnica que nos permite comprender cómo las personas construyen su realidad social e intercambian significado en el lenguaje. Se adapta al contexto de investigaciones experimentadas y valiosas en diferentes organizaciones, registrando emociones y motivos profundos. Además, esto requiere que los investigadores creen confianza para facilitar el descubrimiento de los diálogos y comprender la complejidad social y cultural del medio ambiente.

La entrevista se desarrolló como un encuentro significativo, donde la docente encargada del subnivel 2 de educación inicial en la "Escuela Educativa Básica 24 de Julio" expresó de forma honesta y natural su experiencia y saberes. Con una orientación de diez indicadores específicos, esperando obtener respuestas con respecto al diagnóstico de las variables de la gamificación y la creatividad, el objetivo fue crear un espacio donde la educadora, la Lic. Lorena Villon, en la modalidad presencial, pudiera expresar su pasión por la enseñanza y su compromiso con el desarrollo de los niños.

Ficha de observación

Asimismo, Callejo Gallego (2002) señala que la ficha de observación de equipo constituye una herramienta que, en un marco normativo compartido por el observado y el observador, confiere a éste un lente en el que documenta de manera organizada y minuciosa las interacciones y comportamientos de un conjunto social. De esta forma, la herramienta no solamente recoge lo visible, sino que también lo implícito, que abarca las normas asumidas, los silencios y la conducta de las dinámicas subyacentes del grupo, por lo que la observación es atenta y el registro requiere de una orientación cuidadosa y sensible para comprender la complejidad en el contexto educativo.

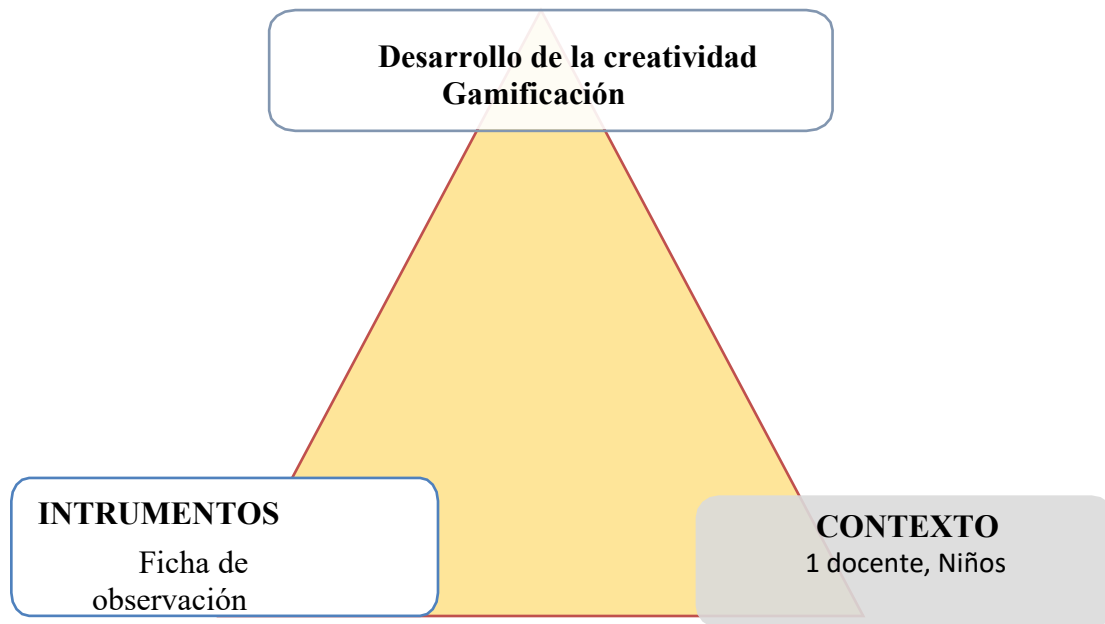
Para enriquecer la investigación, se implementó una ficha de observación directa en el entorno del estudio, lo que permitió capturar en tiempo real las conductas y reacciones de los participantes. Esto facilitó el monitoreo y la valoración de los indicadores a través de actividades guiadas por la docente, permitiendo registrar en la guía aspectos que promueven un aprendizaje significativo, centrado en el uso de la creatividad y la gamificación.

Categorización y Triangulación

La investigación aplicó una triangulación metodológica de técnicas, lo que permitió obtener una visión más íntegra y confiable del estudio al ajustar diferentes formas de recopilar y analizar los datos, mejorando así los hallazgos y fortaleciendo la validez, Benavides & Gómez-Restrepo (2005) herramientas para recopilar y examinar información proveniente de diversas fuentes.

La triangulación se obtiene a través de las categorías en el contexto de la presente indagación, donde se ejecutó el análisis de las dos variables como: el desarrollo de la creatividad y gamificación respecto al estudio que se diagnosticó de la entrevista que se aplicó a la docente de educación inicial del subnivel II y la observación directa en los niños. Así mismo con el uso del software ATLAS. Para la categorización y la codificación de los datos recopilados en esta investigación, se logró interpretar de manera sistemática la información obtenida mediante la aplicación de los instrumentos, por lo que lleva a la organización y la clasificación, generando resultados precisos y estructurados para facilitar la comprensión de una realidad educativa, obteniendo una mayor dinámica de las implementaciones.

Ilustración 1 Triangulación



Nota: Elaborado por María Borbor

Tabla 3 Construcción de categorías

Ámbito temático	Problema de investigación	Preguntas de investigación	Objetivos General	Objetivos Específicos	Categorías	Instrumentos
Gamificación y la creatividad	¿De qué manera la gamificación influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años?	<p>¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan la gamificación para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años?</p> <p>¿Cuál es el estado actual de la implementación de la gamificación en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años?</p> <p>¿Qué estrategias de gamificación contribuyen al desarrollo de la creatividad en</p>	Determinar la contribución de las estrategias de gamificación en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años.	<p>Definir los fundamentos teóricos que sustentan la gamificación para el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años.</p> <p>Determinar el estado actual de la implementación de estrategias de gamificación en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años.</p> <p>Identificar las estrategias de gamificación que contribuyen al desarrollo de la</p>	Gamificación	<p>Entrevista con preguntas abiertas.</p> <p>ficha de Observación</p>

		niños de 4 a 5 años?		creatividad en los niños de 4 a 5 años.	Creatividad	
--	--	----------------------	--	---	-------------	--

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS

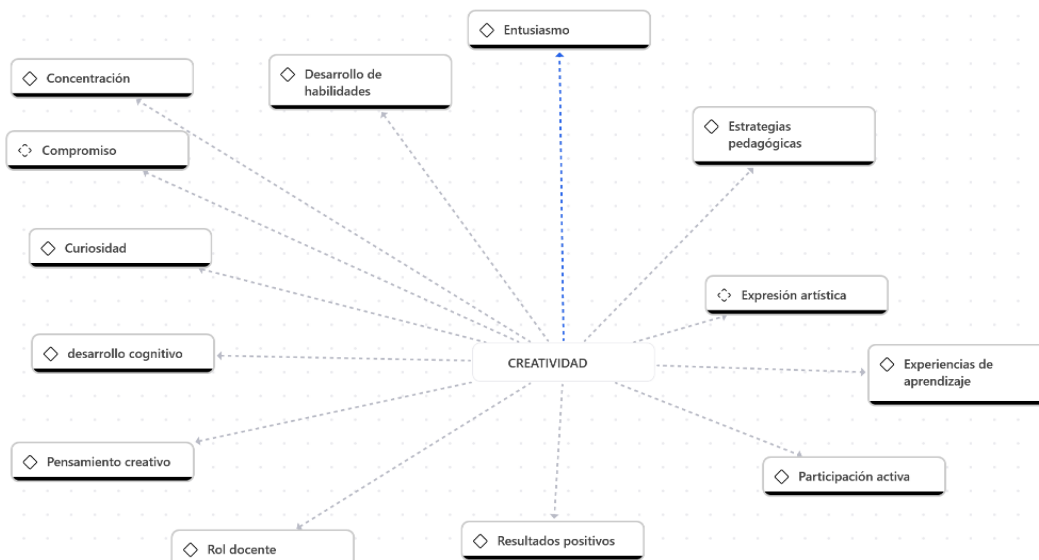
Reflexiones críticas

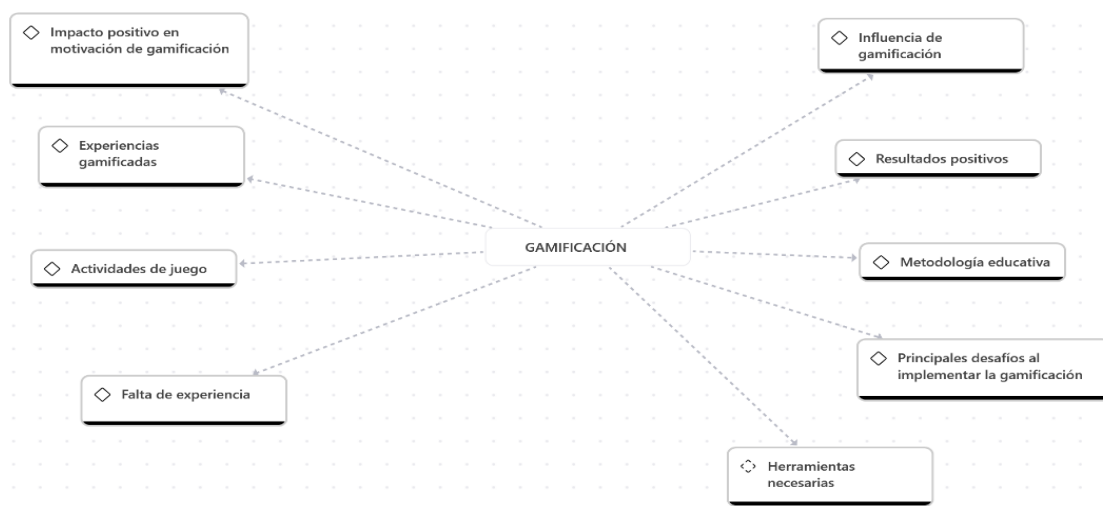
Se presentan los resultados según las categorías de gamificación y creatividad, basados en los datos recolectados. De acuerdo con Martínez Miguélez (2006) señala que los datos primarios en investigación cualitativa, obtenidos mediante entrevistas y observación, son clave para asegurar la validez y confiabilidad del estudio.

De esta manera, muestra el análisis de los nuevos resultados, basado en diez puntos vinculados con el crecimiento de la creatividad y la gamificación; estos puntos se fijaron a partir de un estudio de la aplicación con la maestra del subnivel II y la ficha de observación a los niños y niñas en la Escuela de Educación Básica 24 de Julio. Para el orden de la información se usó el programa ATLAS. Ti que permitió hacer gráficos como nubes de palabras y mapas semánticos, dejando una mirada clara de los datos reunidos. Es por ello se utilizaron conveniencias cualitativas para el estudio, logrando así una visión clara y precisa del asunto.

Análisis de la Entrevista estructurada

Ilustración 2 Red Semántica Entrevista





Nota: Extraído de Atlas. Ti 25, entrevista a Docente

Las ilustraciones consisten en dos mapas conceptuales que representan la relación entre la gamificación y la creatividad en la educación. En el primer mapa, la gamificación está vinculada a elementos clave como la motivación, la diversión, el logro y el desafío tanto para estudiantes como para docentes. Esto significa que la gamificación puede revitalizar los métodos de enseñanza y aportar un impulso adicional a la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

En el segundo mapa, la creatividad se relaciona con la adquisición de habilidades, el pensamiento original, el interés y la participación, destacando su importancia tanto para el desarrollo cognitivo como para motivar a los estudiantes a aprender. En general, los mapas resaltan la importancia de combinar la gamificación y la creatividad para promover un aprendizaje activo y significativo, contribuyendo a la innovación y resolución de los problemas, en la actualidad el pensamiento creativo ha adquirido un mayor protagonismo en los procesos educativos, ya que fuera de ser una capacidad innata y exclusiva de las personas, puede también ser promovida y desarrollada desde temprana edad por medio de estrategias educativas intencionales.

Análisis de las respuestas de la entrevista

¿Cómo percibe usted que las actividades lúdicas o gamificadas favorecen el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 4 a 5 años?

Es importante destacar la formación académica, que no solo profundizó en la metodología de ludificación como una estrategia pedagógica precisa. Sin embargo, definió que las actividades dinámicas y recreativas motivan más la participación y el entusiasmo entre los estudiantes fomentando vivencias, que pueden ser muy útiles para el desarrollo del pensamiento creativo dado que los niños se muestran más espontáneos y relajados durante las actividades lúdicas. Aun así, reconoció que debe mejorar sus conocimientos teóricos en este aspecto metodológico.

¿Qué tipos de juegos o dinámicas considera más efectivos para estimular la imaginación y la originalidad en sus estudiantes?

La práctica educativa se basa principalmente en métodos lúdicos tradicionales, como dramatizaciones, el uso de títeres y juegos de ronda. Permitted prolongar sesiones de juego libre utilizando materiales concretos como bloques de construcción y actividades de creación con materiales no estructurados como cajas y papel. Aunque estas técnicas han dado buenos resultados, comprendo que no incorporan aspectos típicos de la ludificación, como sistemas de puntuación o niveles de progreso, que es necesario que reciba formación profesional en esta metodología específica.

¿Qué cambios ha observado en las habilidades cognitivas de los niños cuando se implementan estrategias de gamificación en el aula?

En los cambios no aplicados, estas estrategias de ludificación de manera estricta, por lo que no puede establecer conexiones claras entre esta metodología y el avance cognitivo. Sin embargo, percibe que las actividades que incluyen elementos lúdicos ayudan a la atención mantenida y la concentración en los estudiantes. No obstante, no puede atribuir estos resultados a elementos de ludificación, esta limitación en mi práctica profesional y la necesidad de actualizaciones metodológicas a través de formación especializada.

Dimensión Procedimental (saberes prácticos y habilidades)

¿Podría describir alguna actividad gamificada que haya aplicado y que haya promovido la creatividad de los niños?

La docente reconoce que sus actividades no son técnicamente gamificación estructurada. Por ejemplo, recientemente llevó a cabo una actividad donde los estudiantes fingieron operar un restaurante, preparando comida imaginaria y asumiendo papeles de cocineros y clientes. Esta experiencia promueve la expresión creativa y la participación activa, pero no incluyó elementos

sistemáticos como estructuras de recompensas o niveles de avance. Ella considera que su método se asemeja más al juego de dramatización tradicional que a la gamificación en sí.

¿Cómo integra usted los elementos del juego (reto, niveles, recompensas) en las actividades diarias para fomentar la participación creativa?

Actualmente, el método de retroalimentación es simple y fácil de usar, e incluye elogios como palabras de aprobación o imágenes sencillas. Los retos que propongo son básicos, como pedir a los niños que hagan dibujos que ya conocen o que construyan usando reglas sencillas. No solo ha implementado un sistema organizado de recompensas para incentivar la creatividad, ni sigo un enfoque de niveles de dificultad. Reconoció que aquí hay una oportunidad importante para mejorar profesionalmente.

¿Qué estrategias utiliza para evaluar el desarrollo creativo de los niños en contextos gamificados?

La docente señala que no utiliza entornos de juego, además su forma de evaluación es a través de la observación y no está estructurada. Registra cómo participan los estudiantes, los avances en sus dibujos y su habilidad para contar historias durante el tiempo de juego libre. Mantiene sus notas informales, pero carece de herramientas específicas para una evaluación sistemática de la creatividad. Esta reflexión le permite identificar la necesidad de crear herramientas evaluativas más sólidas y fundamentadas.

¿Cómo reaccionan los niños frente a las actividades gamificadas que requieren pensamiento creativo?

Sostiene que, aunque no use la gamificación de manera formal, puedo hablar sobre las respuestas de los estudiantes en actividades creativas. Normalmente, muestran mucha emoción, especialmente en tareas que requieren moverse o donde tienen libertad creativa. Sin embargo, ha notado que algunos estudiantes más tímidos participan menos. Cree que aprender más sobre gamificación podría ayudar a motivar a todos los estudiantes, lo cual es un desafío en su enseñanza actual.

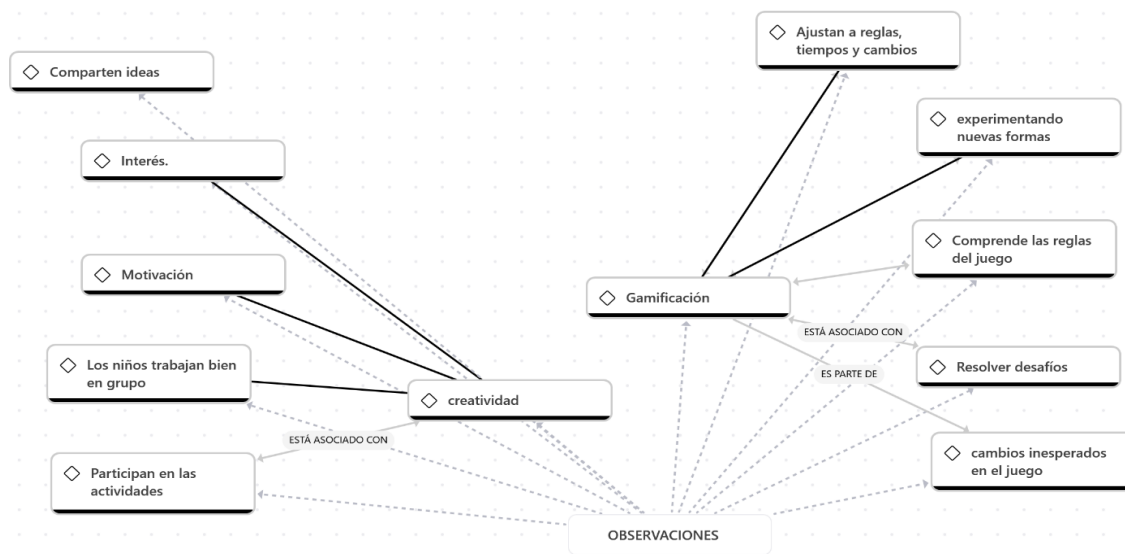
¿Qué actitudes relacionadas con la creatividad (curiosidad, perseverancia, entusiasmo) ha observado que se fortalecen a través de la gamificación?

Deduce que no puede decir que estos avances son solo por la gamificación, he visto que las actividades de juego fomentan la curiosidad y el entusiasmo en los estudiantes. Sin embargo, uno de los retos es ayudar a desarrollar la perseverancia, pues muchos estudiantes tienden a

En la ilustración 3 se observan palabras como gamificación, creatividad y niños, que reflejan aspectos clave de la entrevista. Esto se requiere como un indicador que fomente la participación, principalmente para el desarrollo integral y el bienestar de los niños en el aula. La enseñanza debe ir más allá de la simple instrucción; cuando la libertad y la creatividad trabajan juntas dentro de la estructura de la conceptualización, de manera que puedan aportar a la enseñanza, esto cambia el salón a un sitio donde la curiosidad hace que te guste aprender; mientras que ideas como usar juegos o actividades que necesitan participación ayudan en las habilidades mentales o sociales; pero este estilo animado necesita un equilibrio—reglas claras, pensando sobre lo que mejor enseña, actualizar a los maestros—para que nuevos métodos no se pierdan, así logra un aprendizaje que sí es importante y no sólo da información, sino que inspira a los niños.

Análisis de las Observaciones

Ilustración 4 Red semántica de las observaciones



Nota: Extraído de Atlas. Ti 25, observaciones

Análisis de la Red Semántica de las observaciones

La ilustración 4 muestra que la creatividad no puede surgir de la nada; se necesita un entorno en el cual los niños estén motivados activamente a participar y tengan la oportunidad de experimentar y probar diferentes soluciones, por ejemplo, basados en los juegos como la

En la realización de actividades de juego y los resultados positivos. Sin embargo, también se detectaron desafíos, como la falta de experiencia y la necesidad de abordar tanto el diseño de actividades adecuadas para implementar esta herramienta de manera efectiva. Según la propuesta, es conveniente proporcionar capacitación específica en el uso de herramientas de juego, resolver actividades y administrar problemas específicos. Esto maximizará las ventajas de observación y mejorará la integración de la creatividad con la ayuda del proceso educativo.

Análisis de aplicación

El análisis cualitativo realizado, utilizando el software Atlas.ti 25, permitió identificar diversas categorías en los datos y detectar tendencias y grupos importantes al observar cómo los juegos benefician la creatividad de los niños en la Escuela de Educación Básica el 24 de julio.

Es ampliamente reconocido que los niños son activos, curiosos y generan sus propias ideas, lo que respalda lo que Piaget (1959) afirmó: que los niños aprenden jugando y explorando su entorno. Los datos en el aula muestran que, al utilizar elementos lúdicos, los estudiantes se involucran en la exploración, experimentación y resolución de problemas por sí mismos. Este enfoque se centra en el aprendizaje práctico y en aprovechar las experiencias reales.

Del mismo modo, al analizar entrevistas y observaciones, quedó claro que trabajar en equipo e interactuar con sus compañeros durante las actividades aumentó su capacidad de adaptación durante los juegos. Este hallazgo coincide con lo que mencionó Bandura (1977), quien dijo que cuando los niños observan, imitan y aprenden de otros, especialmente en contextos grupales, adquieren nuevas ideas y soluciones creativas, lo que ofrece un mejor contexto para el aprendizaje.

También, al considerar aspectos como “resolución de problemas”, “adaptabilidad” y “cantidad de nuevas ideas”, se observa una completa alineación con el artículo de Ramón et al. (2021), basado en Torrance (1960). La creatividad, entendida como la capacidad de pensar de manera flexible, se evidenció a través de los juegos que promovieron un pensamiento diverso y original. Los niños destacaron especialmente en actividades prácticas y en el dibujo en clase, utilizando su creatividad para alcanzar objetivos específicos.

Sin embargo, los resultados también muestran algunas desventajas que dificultan la implementación de la gamificación. Entre ellas se encuentran la falta de recursos didácticos

adecuados y la limitada capacitación docente. Esto se observa en escuelas con pocos materiales y escaso uso de métodos innovadores. Esto demuestra que innovar en la educación depende no solo de la disposición, sino también de la formación adecuada y el apoyo del sistema escolar.

Aunque los hallazgos resaltan un aumento en la creatividad, especialmente en áreas como la adaptabilidad y la agilidad mental —conceptos abordados en el programa— también existen limitaciones en la aplicación de la gamificación. Estas incluyen la carencia de recursos y la resistencia de algunos docentes a adoptar nuevos métodos. Estos desafíos ya habían sido señalados por Galván Cardoso y Ramos (2021), quienes argumentan que la modernización en la educación inicial depende no solo de los materiales físicos, sino también de la voluntad de las instituciones educativas para impulsar un cambio real.

Permite detectar relaciones, patrones y tendencias entre los códigos para comprender mejor los procesos implicados, como la influencia del juego en la creatividad. Además, beneficia la exploración de la flexibilidad de los métodos de enseñanza, adaptándolos a las necesidades individuales y contextuales. Esto apoya la gamificación y el aprendizaje significativo, lo cual es útil para captar la diversidad en las formas de aprender y crear en contextos escolares.

APORTES DEL INVESTIGADOR (CASUÍSTICA)

Al investigar en la Escuela de Educación Básica Veinticuatro de Julio, se encontró que la creatividad de los niños se desarrolla mediante dinámicas estructuradas con materiales concretos. Lo anterior resulta vital, ya que se necesitan elementos tangibles para construir espacios de comunicación auténtica. No obstante, con relación a la clase en causa, Inicial II, se identificó una brecha crítica: la ausencia de entornos gamificados contruidos con el propósito de transformar la experiencia de aprendizaje en inmersión.

El análisis de entrevistas y la observación en persona proporcionan visiones valiosas sobre el aprendizaje en el aula. Explicar las pautas educativas de los maestros y las preferencias de los estudiantes. Describir las directrices educativas de los maestros y las preferencias de los niños. La entrevista expone el método que se podría emplear para promover la participación social, mientras que la observación en directo complementa con el comportamiento y la respuesta de los niños, lo que posibilita al escritor analizar las dinámicas sociales y el entorno del salón de clases, además el ambiente del aula, permitiendo obtener una idea general del progreso de la enseñanza en el impacto del desarrollo infantil.

La acción se explica por un importante factor de desarrollo antes de la investigación de la infancia, en la que los niños construyen un mundo grande para aumentar su trabajo y permitirles estudiar diferentes roles. Gracias a los avances en el desarrollo infantil, los pequeños crean nuevos significados para objetos y situaciones comunes, lo que potencia su capacidad para pensar en abstracto y su flexibilidad mental. Este interés fomenta la habilidad de compartir conocimientos a través de la colaboración y el intercambio de ideas, lo que a su vez promueve competencias interpersonales como la empatía y el respeto. Los docentes contribuyen a que el entorno educativo sea más dinámico, ya que los recursos accesibles se adaptan a cada ritmo personal, permitiendo que todas las formas de expresión creativa tengan un lugar para construir una formación importante.

Además, el aprendizaje adquiere un significado más profundo y contextualizado cuando se integra el juego como eje central, ya que promueve la interacción combinada entre materiales tangibles con recursos digitales interactivos. Esto genera un entorno mixto que enriquece la experiencia sensorial y cognitiva, ofreciendo a los niños oportunidades amplias para explorar con de manera más creativa y profunda.

La percepción educativa tiene como objetivo que todos los niños, sin excepción, accedan a una educación de calidad que se ajuste a sus necesidades y características individuales. En lugar de que los estudiantes deban adaptarse al sistema, es el entorno escolar el que debe cambiar para eliminar barreras y crear espacios donde cada niño pueda participar activamente y desarrollarse plenamente. Esta perspectiva reconoce que hay diferentes maneras de aprender, lo que significa que es necesario cambiar los métodos. Esto incluye usar materiales visuales y táctiles, dar instrucciones claras y la flexibilidad con los tiempos, para conseguir un aprendizaje que tenga sentido. De esta forma, la gamificación no solo hace el aprendizaje más atractivo, sino que también contribuye a formar niños más autónomos, comunicativos y creativos.

En parte, una de las actividades fue hecha con esta idea de atraer la atención de los niños que suelen distraerse, el “Ratón Mágico de Historias”. En estas dinámicas, hay vídeos, juegos interactivos o imágenes sobre temas que les interesan a los niños, luego se les proponen preguntas o retos creativos, como inventar finales alternativos o dibujar personajes. Además, para incentivar la participación y concentración, se les otorgan insignias o stickers cuando responde para motivarlos a prestar atención y empezar a organizar. Así, el televisor se vuelve una guía de aplicación entretenida que ayuda a concentrarse en la materia aprendida y a crear.

REFLEXIONES FINALES

Las estrategias de gamificación han mostrado ser una herramienta educativa efectiva para estimular la creatividad en niños de 4 a 5 años. Integran aspectos lúdicos que no solo divierten, sino que además animan a los niños y fomentan el trabajo en equipo. Estas estrategias se fundamentan en el juego; crean reglas que realmente atraen dinámicas que involucran a los más pequeños. Esta implicación favorece lo que podríamos definir como "aprender con y para la vida", en contraste con la educación que se concentra únicamente en la preparación para exámenes estándar y que muchas veces se basa en la repetición memorística.

Los fundamentos teóricos revisados muestran que la gamificación tiene su base en el constructivismo y la Psicología de la adquisición del conocimiento, y que el juego es un recurso natural y productivo de aprendizaje que deja a los niños adquirir conocimientos, explorar el medio que los rodea y desarrollar sus capacidades creativas. Autores como Piaget, Torrance u otros coinciden en que los espacios lúdicos, estimulantes y retadores favorecen la originalidad, la flexibilidad y la fluidez del pensamiento creativo, componentes esenciales a lo largo de la primera infancia.

En cuanto al estado actual de la implementación, se refiere a la situación actual de la gamificación. Se aprecia una actitud positiva ante el uso de recursos y dinámicas de juego en el aula, que sin embargo sigue limitando su implementación y se encuentra con barreras como la desactualización sobre las ventajas y modalidades de la ludificación, la falta de materiales adecuados y la resistencia a innovar en las metodologías pedagógicas. Así, este panorama particular de la entidad estudiada pone de manifiesto otras realidades semejantes en otros contextos educativos.

Estas estrategias para fomentar la creatividad mediante la gamificación, cobran especial protagonismo estrategias de juegos de papeles, desafíos en equipo, recompensas no materiales, trabajos grupales y recursos inusuales, dado que, si se presentan adecuadamente, favorecen un entorno ideal para experimentar, resolver problemas de forma creativa, y expresar ideas e ideas sin restricciones, como mecanismo para fomentar la creatividad infantil.

Al igual que con la huella educativa y la marca personal, los resultados de este estudio incitan al profesorado a dar la vuelta al proceso de enseñanza-aprendizaje. La adopción de esta

metodología genera un impacto social importante: los docentes asumen un rol de facilitadores y mediadores, los niños/as son parte del proceso, y las familias pueden incorporarse a partir de la realización de actividades cooperativas. Esta transformación también contribuye a la construcción del tejido social desde la escuela, promoviendo competencias como trabajo en grupo, resiliencia, apertura, etc.

Estos métodos también están impulsando un cambio significativo en la forma de enseñar y aprender. En lugar de centrarse únicamente en transmitir información, se promueve que los estudiantes participen activamente, exploren por sí mismos y colaboren en grupo. Esto no solo transforma la dinámica del aula, sino que también fortalece la convivencia y los valores como la cooperación, el respeto y la resiliencia, que son esenciales para una vida en comunidad y el desarrollo de sociedades más justas y democráticas.

En conclusión, la gamificación como una estrategia para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años se enmarca en un escenario social – educativo, en donde, existen desigualdades en el acceso a las experiencias de aprendizajes innovadores. En contextos con limitaciones de recursos, las practicas pedagógicas suelen estar limitadas por la escasez de materiales, los modelos tradicionales de enseñanza y la sobrecarga docente, lo cual dificulta la estimulación de habilidades creativas en edades tempranas. En este caso, al integrarse la gamificación como una estrategia lúdica, flexible y motivadora, representa una oportunidad para la transformación de los entornos educativos, promoviendo así, la equidad y fortaleciendo la inclusión educativa.

Uno de los principales aportes sociales del presente trabajo investigativo es el potencial para democratizar el acceso a las experiencias de calidad dentro de la educación inicial, al tratarse de una metodología que puede implementarse con dinámicas colaborativas, materiales simples y recursos accesibles, ya que la gamificación no depende de tecnologías avanzadas o grandes inversiones, lo que hace que sea viable su aplicación en cualquier centro educativo, promoviendo de esta manera una educación creativa e inclusiva, que potencia las capacidades expresivas de todos los niños y niñas, reconociendo su diversidad cognitiva, cultural y emocional.

Desde una perspectiva de política educativa, este tipo de estudios puede promover la formulación de estrategias curriculares más dinámicas y adaptativas, que reconozcan el juego

como un medio para el desarrollo de habilidades en el siglo XXI, contribuyendo de esta manera a los logros de los Objetivos de Desarrollo Sostenible principalmente en el ODS 4: Educación de calidad.

En definitiva, esta investigación no solo se centra en mejorar las practicas educativas dentro del aula de clases, sino que, aspira generar un impacto estructural en la manera en que se concibe la educación infantil en contextos adversos, ya que al apostar por la gamificación es también apostar por una educación humana, transformadora e inclusiva, donde los niños y niñas tengan la oportunidad de imaginar, construir y crear un futuro con más posibilidades.

Finalmente, con base en los resultados anteriores, se pueden proponer las siguientes estrategias de intervención:

A nivel docente: Capacitación continua en gamificación y creatividad, así como el intercambio de buenas prácticas pedagógicas.

A nivel institucional: Dotación de recursos lúdicos y tecnológicos de un ambiente escolar abierto a la innovación.

A nivel comunitario: Fomentar el involucramiento familiar mediante talleres creativos y juegos interactivos en línea para el desarrollo lúdico.

Por tanto, desde esta perspectiva, la investigación se dirige a contribuir significativamente al desarrollo de la creatividad.

REFERENCIAS

- Benavides, M. O., & Gómez-Restrepo, C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *rev.colomb.psiqiatr.*, vol.34(no.1). Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502005000100008
- Raynaudoa, G., & Peralta, O. (2017). Cambio conceptual: una mirada desde las teorías de Piaget y Vygotsky. *vol.23* (no.1).
doi:<http://dx.doi.org/https://doi.org/10.24265/liberabit.2017.v23n1.10>
- Tamayo Giraldo , A., & Restrepo Soto, J. A. (2017). EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS*. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, pp. 105-128, 2017. Obtenido de Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134152136006>
- Antoñanzas Laborda, J. L., Toner Pelay, M., Salavera Bordas, C., Soler Costa, R., & Usan Supervia, P. (2015). Creatividad y aprendizaje en niños de 4 y 5 años. *Revista de Psicología y Educación*, 10(1)139-152. Obtenido de <https://www.revistadepsicologiayeducacion.es/pdf/121.pdf>
- Bautista, N. P. (2022). *Proceso de la investigación cualitativa: epistemología.*. Editorial El Manual Moderno.
- Bueno Villa , E. L., Lliguisupa Quintuña , N. M., & Tenesaca Caldas , L. C. (2024). Estrategias metodológicas de gamificación en el proceso de enseñanza en niños de 4 y 5 años del Centro de Educación Inicial Alonso Torres.
- Callejo Gallego, J. (2002). OBSERVACIÓN, ENTREVISTA Y GRUPO DE DISCUSIÓN: EL SILENCIO DE TRES PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN. (N.º 5), 76: 409-422. Obtenido de <https://www.scielosp.org/pdf/resp/2002.v76n5/409-422/es>
- Castro Florez, M. C. (2019). Ambientes de aprendizaje. *Revista Colombiana de Educación*, vol.15 , pp.40-54. Obtenido de <https://doi.org/10.18634/sophiaj.15v.2i.827>
- Cisterna Cabera, F. (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación. p,64. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29900107>
- Encinas Ramírez , I. (1994). El modelo etnográfico en la investigación educativa. *Educación*.
- Fernández Sumba, R. F., & Karla Janeth, F. C. (2022). Estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años, en la Institución Educativa “La Dolorosa” del cantón Naranjito. p.17.
- Ferriz Valer, A., Agulló Pomares, G., & Tortosa Martínez, J. (2023). Efectos beneficiosos del aprendizaje gamificado en estudiantes de Educación Física: revisión sistemática. *Apunts Educación Física y Deportes*,.

- Fuster Guillen, D. E. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y Representaciones*, pp.201-229.
- Galván Cardoso, A. P., & Ramos, E. S. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *evista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7915387>
- Gamboa Caicedo, G. E., Moraima Campos, M., & Porras Álvarez, J. (2020). Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(3), 473-487.
- García Ramón, A. F., Samaniego Samaniego, S. L., Peralta Vallejo, J. M., & Mejía Guerrero, N. B. (2024). La Gamificación como Estrategia para Combatir la Desmotivación Estudiantil. Obtenido de https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/13188#:~:text=DOI%3A-,https%3A//doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13188,-Palabras%20clave%3A
- García Ruiz, R., Bonilla del Río, M., & Diego Mantecón, J. M. (2018). Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. En Gamificación en Iberoamérica. 71-95. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Monica_Bonilla-Del-Rio2/publication/328749338_Garcia-Ruiz_Bonilla-del-Rio_Diego-Mantecon_Gamificacion_en_la_escuela_20_una_alianza_educativa_entre_juego_y_aprendizaje/links/5be0d39592851c6b27aa1839/Garcia-Ruiz-Bonilla-
- González González, C. S. (2019). *Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales*. Universidad de La Laguna.
- González Domínguez, M. J. (s.f.). Tecnología y creatividad en la enseñanza y aprendizaje de ELE. Obtenido de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/eleuk/pdf/03/07_gonzalvez.pdf
- Haddad, G. (2012). Los Desafíos de la creatividad. pág. 10 p. Obtenido de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000217518_spa
- Hernández , B., Severo, A., Hernández , P., & Luz , M. (2021). ECOSISTEMAS ESCOLARES PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO. *Praxis & Saber*.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio., M. d. (2014). Metodología de la investigación. México.
- Imaginación, creatividad y fantasía en Lev S. Vygotski: una aproximación a su enfoque sociocultural. (2017). *Revista Electrónica Educare*.
- Janzel, V., Charres, H., & Martínez, J. (2018). Triangulación: Una herramienta adecuada para las investigaciones en las ciencias administrativas y contables. *FAECO sapiens*, 1(1), 1-9. Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/221/2211026002/index.html>

- Luzzi, A. M., & Bardi, D. C. (2009). CONCEPTUALIZACIÓN PSICOANALÍTICA ACERCA DEL JUEGO DE LOS NIÑOS. *Anuario de Investigaciones*, vol. XVI, pp. 53-63. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3691/369139945005.pdf>
- Martínez Miguélez, M. (2006). Validez y confiabilidad en la metodología cualitativa. Paradigma,.
- Medina Romer, M. Á., Rojas León, C. R., & Bustamante Hoces, W. (2023). Metodología de la investigación : Técnicas e instrumentos de investigación.
- Medina Sánchez , N., Velázquez Tejeda, M. E., Alhuay-Quispe, J., & Aguirre Chávez, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Preescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/281acdb3-481b-48b7-b8b0-99205c05139a/content>
- Mejillón De La A, L. (2022). Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años. *La Libertad. UPSE, Matriz. Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas*, 70p.
- Méndez, M. L., Pinzón Ayala, D., & Alonso Jiménez, R. F. (2021). Participación activa del estudiante: gamificación y creatividad como estrategias docentes.
- Ministerio de Educación. (2014). Currículo educación inicial. Ministerio de Educación. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). Currículo de Educación Inicial.
- Monroy Villón, A. E., Lalangui Maldonado, D. D., & Almachi Orozco, O. J. (2024). Desarrollo del Pensamiento Crítico y Creativo en la Educación: Estrategias y Perspectivas desde el Aula. *Revista Científica Educativa y Social*, pp. 31-58. Obtenido de <https://revistadisce.com/index.php/DISCE/article/view/6/7>
- Morales Rojas, M. A., & Sánchez Ruíz, M. T. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. *Editorial Educación y Desarrollo*.
- Navarro Mego, H., Mori Romero, M., & Sinti Vela, O. (2024). El Juego como Estrategia para Fortalecer el Aprendizaje en el Nivel Inicial.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*. Obtenido de <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Otzen1, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*. 35(1):227-232. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Parra González, M. E., Segura Robles, A., & Romero-García, C. (2020). Análisis del pensamiento creativo y niveles de activación del alumno tras una experiencia de gamificación. *Educar*. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7589749>

- Pérez Granados, L., & Muñoz González, L. d. (2024). La gamificación en el ámbito educativo: desafíos, potencialidades y perspectivas para su implementación. (Nº 405), págs. 249-274. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9662602>
- Poveda Pineda, D. F., Limas-Suárez, S. J., & Cifuentes Medina, J. E. (2023). La gamificación como estrategia de aprendizaje en la educación superior. *Educación y Educadores*.
- Ramírez Apud López, Z., & Apud López, T. R. (2018). Inteligencias Múltiples en el trabajo docente y su relación con la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget. 2(2), 47–52. doi:<https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v2i2.299>
- Ramón-Verdú, A. J., Boj Pérez, L., & Villalba Gómez, V. V. (2021). Estudio prospectivo sobre el autoconcepto creativo. Percepción de la formación creativa por estudiantes del Grado de Educación Primaria en etapas educativas previas. (Nº. 29), págs. 23-38. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7924261>
- Ricoy Lorenzo, C. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. *Revista do Centro de Educação*, 1, 2006, pp. 11-22. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=117117257002>
- Rodríguez Romero, A., & Espinosa Gallardo, J. (2019). GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL: UN PROYECTO PARA AUMENTAR LA SEGURIDAD EN EL ALUMNADO A TRAVÉS DE LA SUPERACIÓN DE RETOS. Obtenido de <https://revistas.ucv.es/edetania/index.php/Edetania/article/download/505/559?inline=1>
- Sichi Ojanama, A. I., Gómez Huamán, d. C., Pareja Ramos, C. M., & Chacón Rosales, N. J. (2024). La Creatividad como Dimensión en la Motivación Escolar. 30(2). doi:<https://doi.org/10.33539/educacion.2024.v30n2.3326>
- Stott, A., & Neustadter, C. (2013). Analysis of Gamification in Education. Simon Fraser University. *Unpublished Material*.
- Unicef, & Foundation, L. (2019). Aprendizaje-a-traves-del-juego. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vargas Jiménez, I. (2012). LA ENTREVISTA EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA: NUEVAS. *Revista Calidad en la Educación Superior, Volumen 3*(Número 1), pp. 119-139. doi:[Dialnet-LaEntrevistaEnLaInvestigacionCualitativa-3945773](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3945773)
- Ventura-León, J. L. (2017). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Revista Cubana de Salud Pública, vol. 43* (no.4). doi:http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-34662017000400014
- Vygotsky, L. (2004). *Imaginación y creatividad en la infancia*. Akal.

Anexo 1 Cronograma de Actividades

Anexo 1: Cronograma de Actividades

ACTIVIDADES	SEPTIEMBRE 2024		OCTUBRE 2024				NOVIEMBRE 2024				DICIEMBRE 2024				ENERO 2025				FEBRERO 2025				
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.Recepción de aceptación del docente tutor	X																						
2. Situación objeto de investigación	X	X			X	X	X																
3. Abordaje o momento teórico	X	X	X	X	X	X	X	X															
4. Abordaje o momento metodológico	X	X	X	X	X	X	X	X															
5.Revisión de los avances de la investigación por parte de los especialistas		X		X		X		X															
6. Presentación de los Hallazgos/ Aportes del investigador (casuística)		X	X	X	X	X	X	X	X														
7. Reflexiones finales					X	X	X	X	X														
8.Convocatoria de entrega del trabajo de integración curricular								X	X														
9. Revisión final del Proyecto de investigación por parte de los especialistas -Proceso de Predefensa									X	X													
10. Recepción de los trabajos de titulación con las correcciones finales									X	X													
11.Sustentación del Proyecto de Investigación											X	X											
12. Proceso de Recuperación													X										
13. Ceremonia de incorporación tentativa																							X

Edu. Parv. Ana Uribe Veintimilla, MSc.

Directora de Carrera

Anexo 2 Hoja de registro para validación de expertos

Anexo 2 Hoja de registro para validación de expertos

DATOS DEL EXPERTO

Nombre y Apellidos	Lic. Ximena Madelaine Barreto Ramírez, MSc.
Formación profesional	Licenciada en Educación Parvularia - Máster en Educación
Institución de adscripción	Universidad Estatal Península de Santa Elena
Cargo	Docente
Teléfono celular	0985656583
Dirección de correo	xbarreto@upse.edu.ec

DATOS GENERALES DEL ESTUDIANTE

Nombre y Apellidos	Borbor Yagual María Isabel
Formación en curso	
Título a obtener	Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

DATOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN

Tema de investigación	La Gamificación en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años
Categoría	La Gamificación y Creatividad
Instrumento de recogida de información.	

Se presenta para su validación el formato de ficha de observación, cuyo objetivo es “
Determinar la gamificación en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años”

Instrucciones


- Leer minuciosamente el instrumento
- Para evaluar el instrumento, asigne una X en los casilleros conforme a los criterios señalados a continuación 1 no cumple, 2 mejorar y 3 sí cumple.
- De considerarlo necesario, coloque observaciones en el último casillero.

	No cumple		Mejorable	3	Sí cumple
--	-----------	--	-----------	---	-----------

Además de su valoración, si lo considera pertinente por favor agregue las observaciones que contribuyan a mejorar la pregunta.


INSTRUMENTO DE FICHA DE OBSERVACIÓN

CRITERIOS		Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACIÓN
Nº	ACTIVIDAD	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	Los niños participan en las actividades y muestran interés.			X			X			X	
2	Los niños enfrentan desafíos y encuentran soluciones creativas.			X			X			X	
3	Los niños se adaptan bien a cambios inesperados en el juego			X			X			X	
4	Los niños trabajan bien en grupo y se ayudan entre ellos.			X			X			X	
5	Utiliza los materiales proporcionados de manera creativa, experimentando nuevas formas de combinarlos o usarlos			X			X			X	
6	Los niños colaboran para alcanzar un objetivo común dentro del juego, compartiendo ideas o ayudándose mutuamente			X			X			X	
7	Capacidad para ajustarse a reglas, tiempos y cambios durante la actividad gamificada.			X			X			X	
8	Comprende las reglas del juego y las adapta con creatividad.			X			X			X	
9	Se muestra motivado y entusiasta durante las actividades lúdicas.			X			X			X	
10	Aplica estrategias propias para resolver desafíos del juego.			X			X			X	

Total:		Firma  <small>Firmado electrónicamente por: XIMENA MADELAINE BARRETO RAMIREZ Validar únicamente con FirmaEC</small>
Evaluado por: Ximena Madelaine Barreto Ramírez		

INSTRUMENTO DE ENTREVISTA A DOCENTE

RESPUESTAS		Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACIÓN
Nº	PREGUNTAS	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	¿Cómo percibe usted que las actividades lúdicas o gamificadas favorecen el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 4 a 5 años?			X			X			X	
2	¿Qué tipos de juegos o dinámicas considera más efectivos para estimular la imaginación y la originalidad en sus estudiantes?			X			X			X	
3	¿Qué cambios ha observado en las habilidades cognitivas de los niños cuando se implementan estrategias de gamificación en el aula?			X			X			X	
4	¿Podría describir alguna actividad gamificada que haya aplicado y que haya promovido la creatividad de los niños?			X			X			X	
5	¿Cómo integra usted los elementos del juego (reto, niveles, recompensas) en las actividades diarias para fomentar la participación creativa?			X			X			X	
6	¿Qué estrategias utiliza para evaluar el desarrollo creativo de los niños en contextos gamificados?			X			X			X	
7	¿Cómo reaccionan los niños frente a las actividades gamificadas que requieren pensamiento creativo?			X			X			X	
8	¿Qué actitudes relacionadas con la creatividad (curiosidad, perseverancia, entusiasmo) ha observado que se fortalecen a través de la gamificación?			X			X			X	

9	¿Cómo promueve un ambiente emocionalmente seguro para que los niños se sientan libres de expresar sus ideas sin temor a equivocarse en actividades lúdicas?			X			X			X	
10	En su experiencia, ¿de qué manera la gamificación ha contribuido al desarrollo integral de la creatividad en los niños, considerando aspectos cognitivos, procedimentales y actitudinales?			X			X			X	
Total:											Firma  <small>Firmado electrónicamente por:</small> XIMENA MADELAINE BARRETO RAMIREZ <small>Validar únicamente con FirmaC</small>
Evaluado por: Ximena Madelaine Barreto Ramírez											



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

La presente entrevista forma parte de la tesis titulada “La Gamificación en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años”. Su propósito es recopilar información sobre gamificación y la creatividad, a través del aporte rol del entrevistado

DATOS DE IDENTIFICACIÓN	
Entrevistado:	Licenciada Lorena Villon
Establecimiento educacional:	Escuela de Educación Básica Veinticuatro de Julio
Cargo o rol dentro de la comunidad educativa:	Docente
Fecha de entrevista:	23 de junio del 2025
PREGUNTAS	
<ul style="list-style-type: none">• ¿Cómo percibe usted que las actividades lúdicas o gamificadas favorecen el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 4 a 5 años?• ¿Qué tipos de juegos o dinámicas considera más efectivos para estimular la imaginación y la originalidad en sus estudiantes?• ¿Qué cambios ha observado en las habilidades cognitivas de los niños cuando se implementan estrategias de gamificación en el aula?• Dimensión Procedimental (saberes prácticos y habilidades)• ¿Podría describir alguna actividad gamificada que haya aplicado y que haya promovido la creatividad de los niños?• ¿Cómo integra usted los elementos del juego (reto, niveles, recompensas) en las actividades diarias para fomentar la participación creativa?• ¿Qué estrategias utiliza para evaluar el desarrollo creativo de los niños en contextos gamificados?• ¿Cómo reaccionan los niños frente a las actividades gamificadas que requieren pensamiento creativo?• ¿Qué actitudes relacionadas con la creatividad (curiosidad, perseverancia, entusiasmo) ha observado que se fortalecen a través de la gamificación?• ¿Cómo promueve un ambiente emocionalmente seguro para que los niños se sientan libres de expresar sus ideas sin temor a equivocarse en actividades lúdicas?• En su experiencia, ¿de qué manera la gamificación ha contribuido al desarrollo integral de la creatividad en los niños, considerando aspectos cognitivos, procedimentales y actitudinales?	
APRECIACIONES Y/O OBSERVACIONES	

Anexo 4 Ficha de Observación



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Instrucción: Coloque una X en el casillero que corresponde según los criterios observados durante el desarrollo de la clase.

Indicador	Siempre	Casi siempre	En ocasiones	Jamás
Los niños participan en las actividades y muestran interés.	X			
Los niños enfrentan desafíos y encuentran soluciones creativas.		X		
Los niños se adaptan bien a cambios inesperados en el juego		X		
Los niños trabajan bien en grupo y se ayudan entre ellos.			X	
utiliza los materiales proporcionados de manera creativa, experimentando nuevas formas de combinarlos o usarlos		X		
Los niños colaboran para alcanzar un objetivo común dentro del juego, compartiendo ideas o ayudándose mutuamente		X		

Los niños enfrentan desafíos y encuentran soluciones creativas.		X		
Capacidad para ajustarse a reglas, tiempos y cambios durante la actividad gamificada.			X	
Comprende las reglas del juego y las adapta con creatividad.		X		
Se muestra motivado y entusiasta durante las actividades lúdicas.		X		
Aplica estrategias propias para resolver desafíos del juego		X		

Observaciones:

Anexo 5 Solicitud de Permiso



**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

OFICIO No. CEI-2025-319- AUV
La Libertad, 12 de junio del 2025

Licenciada
Janina Tomalá Suárez, MSc.
Directora
Escuela de educación Básica Veinticuatro de Julio.
En su despacho. –

E.E.B. "VEINTICUATRO DE JULIO"
RECIBIDO
DIA 1/8 JUN 2025 HORA 12:11
Lic. Janina Tomalá S, Mgtr.
DIRECTORA

Reciba un cordial saludo, augurando éxitos en su gestión administrativa.

Me dirijo a usted en nombre de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, con el fin de solicitar su autorización para la aplicación de los instrumentos de recolección de información (entrevista y ficha de observación) correspondiente al trabajo de titulación de la estudiante Borbor Yagual María Isabel.

Dichos instrumentos estarán dirigidos a la docente y estudiantes subnivel 2, en el marco del proyecto titulado: "La gamificación en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años".

El valioso aporte del área que usted dirige constituirá un pilar fundamental en la formación académica y profesional de nuestras futuras Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial.

Agradeciendo de antemano su colaboración y en la confianza de una respuesta favorable, me despido con la más alta consideración y estima.

Atentamente,

Ed. Párv. Ana María Uribe Veintimilla, MSc.
DIRECTORA DE CARRERA

Campus matriz, La Libertad - Santa Elena - ECUADOR
Código Postal: 240204 - Teléfono: (04) 781 - 732

UPSE ¡crece con límites!

f @ t v www.upse.edu.ec

Anexo 6 Evidencias de Tutorías

Zoom Meeting: You are screen sharing. Stop share.

Microsoft Word: Archivo Inicio Insertar Dibujar Diseño Disposición Referencias Correspondencia Revisar Vista Ayuda. Comentarios Edición Compartir.

Document Text: González, educativa transfor, tanto en entornos, mejor la educació, forma intuitiva, lo, comprender la gar, más estructuradas.

Zoom Chat: New messages. Esther Gonzabay De la A to Everyone 10:59. egonzabay@upse.edu.ec. Who can see your messages? Recording on. To: Everyone. Type message here...

System Tray: 28°, Buscar, 10:59 7/5/2025.

Zoom Meeting: You are screen sharing. Stop share.

Microsoft Word: Archivo Inicio Insertar Dibujar Diseño Disposición Referencias Correspondencia Revisar Vista Ayuda. Comentarios Edición Compartir.

Document Text: **Tabla 1 Población de Estudio**
Número de docentes y estudiantes
Docente de inicial
Estudiantes
Total
Nota: Elaborado por María Borbor
Muestra
La selección de la muestra que se llevó a cabo no probabilística, llevando la técnica de muestro intencional que permitió seleccionar casos específicos y representativos. como señalan Otzen1 & Manterola (2017) es un proceso estratégico que implica la elección de un grupo representativo de la población de interés para recopilar los datos necesarios para comprender y analizar el fenómeno elegido y garantizar la validez y la aplicabilidad del análisis de los resultados al campo de estudio.

Zoom Chat: Maria Isabel Borbor Yagual, Esther Gonzabay De la A, Maria Borbor.

System Tray: 25°, Buscar, 10:27 26/5/2025.

Anexo 7 Resultado Compilatio

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

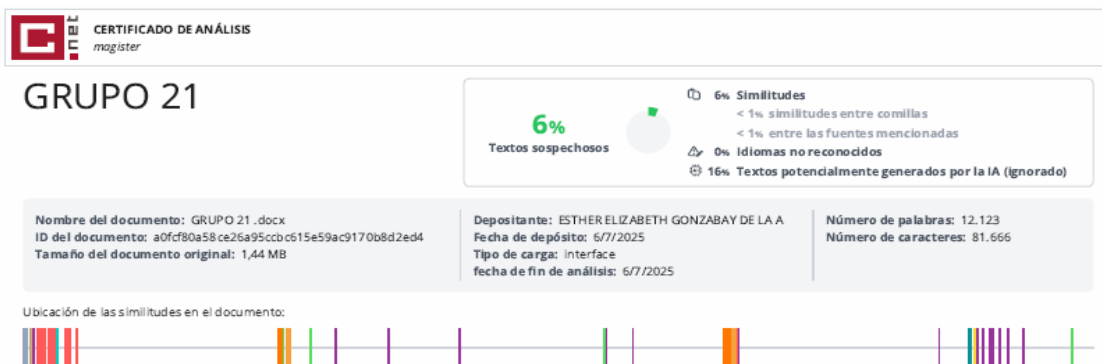
TUTOR ING. ESTHER GONZABAY DE LA A, MSc.

En calidad de tutor del trabajo de integración curricular titulado “**LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**”, elaborado por las Srta. BORBOR YAGUAL MARÍA ISABEL, de la Carrera de EDUCACIÓN INICIAL, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL, me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio COMPILATIO, y de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente proyecto ejecutado se encuentra con 6% de la valoración permitida, por consiguiente, se procede a emitir el presente informe. Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,



MSc. Esther Gonzabay De la A
C.I.:0918982950
DOCENTE TUTOR



Anexo 8 Evidencias Fotográficas

