



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

**GAMIFICACIÓN EN LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE
EDUCACIÓN BÁSICA**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO
REQUISITO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADOS DE
EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTORES:

**EUSEBIO FLORES ANDY JOEL
VELEZ RAMÍREZ NAYELI GABRIELA**

TUTOR:

LCDA. MÓNICA TUMBACO MUÑOZ, PHD.

LA LIBERTAD, ECUADOR-2025

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

GAMIFICACIÓN EN LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE
EDUCACIÓN BÁSICA

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO
REQUISITO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA DE
EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTOR (ES):

EUSEBIO FLORES ANDY JOEL
VELEZ RAMÍREZ NAYELI GABRIELA

TUTOR:

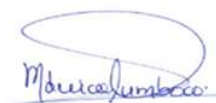
LCDA. MÓNICA TUMBACO MUÑOZ, PHD.

LA LIBERTAD, ECUADOR-2025

DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de integración curricular, “**Gamificación en la creatividad de los estudiantes de educación básica**” elaborado por Eusebio Flores Andy Joel y Velez Ramírez Nayeli Gabriela estudiantes de la carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias de la Educación e idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciados en Educación Básica, permito declarar que luego de haberla dirigido, orientado y ajustado a alcanzar los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas su partes.

Atentamente,



Lic. Mónica Tumbaco Muñoz, PhD.

DOCENTE TUTOR

DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de tutor de Trabajo de Integración Curricular, “**GAMIFICACIÓN EN LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA**”, elaborado por las autoras Eusebio Flores Andy Joel y Velez Ramírez Nayeli Gabriela, estudiantes de la CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de licenciados en EDUCACIÓN BÁSICA, 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



Lic. Rita Mogrovejo Pincay. Mgt

DOCENTE ESPECIALISTA

DECLARACIÓN AUTORÍA DE LAS ESTUDIANTES

En calidad de estudiantes, Eusebio Flores Andy Joel portador de la cedula N° **2400032500** y Vélez Ramírez Nayeli Gabriela, portadora de la cédula N° **2400065732**, estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, en calidad de autores del Trabajo de Integración Curricular titulado **“GAMIFICACIÓN EN LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA”**, nos permitimos declarar y certificar libremente y voluntariamente que lo escrito en este trabajo investigativo es de nuestra autoría, a excepción de las citas bibliográficas utilizadas y la propiedad intelectual de la misma pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



Eusebio Flores Andy Joel

C.I 2400032500



Vélez Ramírez Nayeli Gabriela

C.I 2400065732


TRIBUNAL DE GRADO



Ph.D. Margot García Espinoza
DIRECTORA DE CARRERA



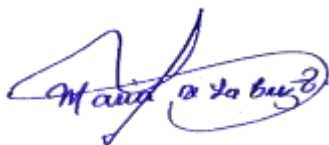
Lic. Rita Mogrovejo Pincay. Mgt.
DOCENTE ESPECIALISTA



Ph.D Mónica Tumbaco Muñoz
DOCENTE TUTOR



Ph.D. Gonzáles de Pirela Nelia
DOCENTE UIC



Lic. María De la Cruz Tigrero
ASISTENTE ADMINISTRATIVA

AGRADECIMIENTOS

Llegando al cierre de esta importante etapa, deseamos expresar nuestros más sinceros agradecimientos. En primer lugar, a Dios, por otorgarnos sabiduría, fortaleza e inteligencia para enfrentar cada desafío que surgió durante nuestra formación profesional. De igual manera, agradecemos profundamente a todas las personas que nos acompañaron en este camino: familiares y amigos, quienes con su apoyo constante y sus palabras de aliento nos motivaron a continuar y no desfallecer.

Extendemos nuestra gratitud a la Universidad Estatal Península de Santa Elena por permitirnos formar parte de su comunidad académica, y a la Escuela de Educación Básica “Paquisha”, institución que nos abrió sus puertas y brindó el espacio necesario para desarrollar nuestra investigación.

Asimismo, expresamos nuestro reconocimiento a todos los docentes que nos guiaron a lo largo de la carrera, quienes con dedicación y vocación nos demostraron la importancia y el valor de la labor educativa. De manera especial, agradecemos a nuestra tutora PhD. Mónica Tumbaco por su acompañamiento, orientación y compromiso durante la elaboración de este trabajo de titulación.

Eusebio Flores Andy Joel

Velez Ramírez Nayeli Gabriela

DEDICATORIA

Con gran esfuerzo y dedicación me siento orgulloso de haber culminado con éxito una de las etapas más importantes en mi vida, quiero dedicar este trabajo con mucho cariño:

A Dios, por haberme dado el regalo de la vida, la salud y permitirme ser parte de esta experiencia universitaria, pero sobre todo llenarme de sabiduría e inteligencia para enfrentar cada obstáculo que se presentó a lo largo de este camino. A mis padres, por haber sido el pilar fundamental y enseñarme que cada esfuerzo tiene su recompensa, por ser ese impulso que hoy en día me permita ser un profesional, que a pesar de las dificultades siempre me dan consejos y apoyo para ser de mí una gran persona para la sociedad.

Eusebio Flores Andy Joel

Con esfuerzo y dedicación culmino una etapa muy valiosa de mi vida, agradeciendo a Dios por la salud y las experiencias; Mi gratitud para mi mami Graciela y Viviana, así como para mi papi Rafael, por su apoyo y motivación constante.

Agradezco también a mi esposo Jhonny Cruz y a mi hijo Matthew, quienes fueron mi mayor inspiración para seguir adelante. Honro la memoria de mis tíos Rolando y Lenín Ramírez, que siempre creyeron en mí. Finalmente, reconozco el apoyo de familiares, amigos y compañeros, cuya ayuda y amistad hicieron posible este logro entre ellos, Madeline, Walter, Ulises, Juan David, Ronald y Andy, por su apoyo y amistad durante este proceso.

Velez Ramírez Nayeli Gabriela

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo analizar la influencia de la gamificación como estrategia didáctica en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de tercer grado en el área de Lengua y Literatura de la escuela de Educación Paquisha, utilizando un estudio descriptivo, no experimental y transversal. Además, se empleará el enfoque cuantitativo, debido a que se obtuvo información en un determinado tiempo. Como población se tuvo en cuenta a los estudiantes de tercer grado paralelo “A”, jornada vespertina la misma que se tomó como muestra del paralelo, el cual consta de 33 estudiantes. Para la recolección de datos se utilizó el instrumento de una encuesta diseñada con la escala de Likert con los indicadores (nada, poco, mucho) a los estudiantes, permitiendo recolectar toda la información necesaria para su posterior análisis e interpretación complementaria sobre la gamificación en relación con la creatividad. En conclusión, se puede decir que la gamificación contribuye al desarrollo de la creatividad y el proceso de aprendizaje-enseñanza en el aula, permitiendo una incorporación sistemática por el docente hacia sus estudiantes.

Palabras Claves: Gamificación, creatividad, estrategia, aprendizaje, sistemática.

ABSTRACT

This research aims to analyze the influence of gamification as a teaching strategy on the development of creativity in third-grade students in the Language and Literature area at the Paquisha Education School, using a descriptive, non-experimental, and cross-sectional study. A quantitative approach was employed, as data was collected at a specific point in time. The population consisted of the students in third grade, section "A," afternoon session, which was also selected as the sample. This section comprises 33 students. Data was collected using a Likert scale survey with indicators (not at all, a little, a lot), allowing for the collection of all necessary information for subsequent analysis and further interpretation regarding gamification in relation to creativity. In conclusion, it can be said that gamification contributes to the development of creativity and the teaching-learning process in the classroom, allowing for its systematic incorporation by teachers with their students.

Keywords: Gamification, creativity, strategy, learning, didactics.

ÍNDICE GENERAL

POA	I
CARÁTULA	II
DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR	III
DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA	IV
DECLARACIÓN AUTORA DE LAS ESTUDIANTES	V
TRIBUNAL DE GRADO	VI
AGRADECIMIENTOS	VII
DEDICATORIA	VIII
RESUMEN	IX
ABSTRACT	X
ÍNDICE GENERAL	XI
ÍNDICE DE TABLAS	XIV
ÍNDICE DE FIGURAS	XVI
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
EL PROBLEMA	2
1.1 Planteamiento del problema	2
1.2 Formulación y sistematización del problema	5
1.2.1 Pregunta principal	5
1.2.2 Preguntas secundarias	5
1.3 Objetivos de la investigación	5
1.3.1 Objetivo general	5
1.3.1 Objetivos específicos	5
1.4. Justificación de la investigación	6
CAPÍTULO II	8
MARCO TEÓRICO	8
2.1. Antecedentes	8
2.2. Bases Teóricas	10

2.2.1 La gamificación	10
2.2.2. Importancia de la gamificación	11
2.2.2.1. Componentes claves de la gamificación	12
2.2.2.2. Tipos de gamificación aplicada en el aula.....	13
2.2.2.3 Efectividad de la gamificación	14
2.2.3. Creatividad	14
2.2.3.1 Técnicas de creatividad	17
2.2.3.2. Importancia de la creatividad	18
2.2.3.3. Características de la creatividad	19
2.2.3.4. Teorías principales	20
2.3. Operacionalización de variables	22
CAPÍTULO III	23
MARCO METODOLÓGICO	23
3.1. Tipo de investigación	23
3.1.1. Investigación descriptiva	23
3.2. Diseño de investigación	23
3.2.1. Investigación no experimental	23
3.2.1. Investigación transversal	24
3.4. Población	24
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de información	24
3.5.1. Técnica	25
3.5.2. Instrumento: Cuestionario	25
Procesamiento de información	26
CAPÍTULO IV	27
4.3. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	47
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	51
Conclusiones	51
Recomendaciones	52
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53

ANEXOS	58
ANEXO A/RESULTADO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO	58
ANEXO B/ ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES	59
ANEXO C/ PERMISO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA	62

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de las variables	22
Tabla 2 Población de estudiantes de tercer año EGB de la Escuela de Educación básica Paquisha	24
Tabla 3 ¿Tu profesora usa juegos divertidos, como adivinanzas de palabras en la clase de Lengua y Literatura?	27
Tabla 4 ¿Los juegos divertidos, como un cuento en grupo, te ayudan a poner atención en la clase?	28
Tabla 5 ¿Juegas con tus compañeros cuando hay juegos movidos, como una carrera de preguntas, en la clase?.....	29
Tabla 6 ¿Aprendes mejor las palabras o historias con juegos divertidos, como un juego de rimas, en la clase?.....	31
Tabla 7 ¿Te pones contento cuando tu profesora te da puntos o stickers por jugar un juego divertido, como armar frases?	32
Tabla 8 ¿Quieres seguir jugando cuando hay retos movidos, como actuar una historia, en la clase?.....	33
Tabla 9 ¿Te dan ganas de seguir jugando cuando tu profesora te da un premio, como una estrella, por un juego divertido como inventar cuentos?.....	34
Tabla 10 ¿Te gusta seguir aprendiendo cuando hay juegos movidos, como un concurso de palabras, en la clase?	36
Tabla 11 ¿Inventas ideas nuevas, como un cuento diferente, en la clase de Lengua y Literatura?	37
Tabla 12 ¿Haces las tareas de la clase de Lengua y Literatura aunque sean de una manera diferente, como escribir o dibujar?.....	38
Tabla 13 ¿Piensas en varias formas de hacer una tarea, como diferentes finales para un cuento, en la clase de Lengua y Literatura?	40
Tabla 14 ¿Cuentas detalles cuando escribes o hablas sobre una historia en la clase de Lengua y Literatura?	41

Tabla 15 ¿Buscas arreglar lo que no entiendes en una tarea en la clase de lengua y literatura?.....	42
Tabla 16 ¿Te gusta aprender nuevas actividades jugando con palabras, en la clase de Lengua y Literatura?	44
Tabla 17 ¿Buscas cómo hacer las tareas de Lengua y Literatura, como escribir una historia, sin pedir ayuda a la profesora?.....	45

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Actividad lúdica en Lengua y Literatura	27
Figura 2 Participación en clases.....	28
Figura 3 Juegos	30
Figura 4 Aprender jugando	31
Figura 5 Motivación mediante el juego	32
Figura 6 Participación en retos movidos.....	33
Figura 7 Inventar cuentos.....	35
Figura 8 Aprender de forma interactiva.....	36
Figura 9 Creación de cuentos en clases.....	37
Figura 10 Responsabilidad académica.....	39
Figura 11 Creación.....	40
Figura 12 Contenido explícito.....	41
Figura 13 Aprendizaje autónomo.....	43
Figura 14 Aprender jugando	44
Figura 15 Buscar soluciones sin pedir ayuda del docente.....	45

INTRODUCCIÓN

La gamificación ha surgido como una de las estrategias más efectivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, y junto con ello, la motivación ha ido incrementando con los años. Las aplicaciones de juegos de actividades permiten adquirir conocimientos de forma lúdica promoviendo así el interés de aprender, desarrollar habilidades y estrategias que se pueden implementar en el aula.

La presente investigación describe el nivel uso de la gamificación como gamificación en la creatividad de Lengua y Literatura en la Escuela de Educación Básica “Paquisha” en los estudiantes de tercer grado. Las dos variables se sustentan a partir de diversas fuentes teóricas, en donde se puede comprobar la importancia que tienen el uso de juegos educativos en el contexto educativo, la investigación se divide en cuatro capítulos, que se presentan a continuación.

CAPÍTULO I: Presenta la situación problemática, formulación del problema, objetivo general y específicos de la investigación, seguido de la justificación, alcances y delimitaciones que tiene el estudio.

CAPÍTULO II: En el segundo capítulo contiene el marco teórico, en donde podemos encontrar las dos variables de estudio, la gamificación y creatividad, junto con los antecedentes internacionales y nacionales o locales que respaldan el sustento de la investigación.

CAPÍTULO III: Se evidencia el enfoque investigativo, donde se da a conocer la modalidad y tipos de investigación, también la población y muestra de estudio, de la misma manera las técnicas e instrumentos de recolección de datos y el procesamiento de información.

CAPÍTULO IV: Finalmente, se presenta el análisis de los resultados obtenidos de la aplicación de instrumentos, tablas y gráficos estadísticos y discusiones de los datos recolectados, lo que permitió obtener conclusiones, asimismo las recomendaciones del estudio.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

En la actualidad, la creatividad se ha convertido en una herramienta dinámica e innovadora dentro del campo educativo que busca desarrollar en los estudiantes la capacidad de generar nuevas ideas. Sin embargo, hemos podido evidenciar durante nuestras prácticas preprofesionales que la metodología tradicional se basa no solo en las actividades rutinarias que los docentes emplean dentro del aula de clases, sino en la pedagogía de estudio centrada en la memorización. Por esta razón, dificulta que el estudiante se comprometa netamente con su educación, el cual restringe el desarrollo pleno del pensamiento creativo limitando la posibilidad de generar un aprendizaje significativo.

De acuerdo con Aldaz et al. (2024) para desarrollar la creatividad en las instituciones educativas: Se exige innovar los métodos educativos, motivar a los estudiantes, rediseñar el espacio físico y aprovechar la tecnología. Esto nos indica que el desarrollo de la creatividad va más allá de la metodología tradicional, porque el enseñar de manera interactiva utilizando estrategias activas facilitan que el estudiante mejore su rendimiento académico y aumente su interés por aprender.

La creatividad, siempre se ha utilizado en diferentes contextos en especial la educación, logrando ser vista como una herramienta que genera ideas innovadoras. Cuando se aplica de manera adecuada, no solo se convierte en un recurso pedagógico que potencia la motivación y capacidad de los estudiantes para enfrentar diferentes situaciones

del diario vivir, sino también en el desarrollo socioemocional del educando lo que promueve un aprendizaje integral y significativo.

En el contexto internacional, según Moura et al. (2021) implementaron en Colombia un estudio aplicado al desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. Se identificaron factores que benefician y limitan la creatividad en los estudiantes dentro del aula de clases, entre ellas se encuentran la importancia del tiempo para analizar, la paciencia en el error y un clima adecuado que motive el aprendizaje. Esta investigación demostró los aspectos internos y externos que influyen en el fortalecimiento del pensamiento creativo.

En el Ecuador, la aplicación de la creatividad como herramienta didáctica aún es limitada dentro de las instituciones educativas, debido al poco compromiso y preparación por parte de los docentes. Aunque el sistema educativo nacional haya adoptado implementar nuevas metodologías para un aprendizaje de calidad, el enfoque tradicional continúa siendo parte de ese esquema rutinario, de modo que genera dificultades en la formación lo que ocasiona un bajo rendimiento y una escasa creatividad en el educando.

Ante esta situación la gamificación emerge como un enfoque pedagógico, según Manrique et al. (2021) es un método didáctico utilizado en los salones de clase que permite que el aprendizaje se desarrolle de mejor forma, siendo así un facilitador en el campo educativo. Entonces, se destaca que al romper los esquemas tradicionales y transformarlos con un método más interactivo, permitirá al estudiante no solo ser el protagonista en su formación, sino mejorar su comprensión y creatividad dentro del aula.

La gamificación siempre se ha utilizado en diferentes contextos en especial la educación, logrando ser vista como una metodología recreativa que cuando se aplica de

manera adecuada no limita el entretenimiento del educando, sino más bien incorpora herramientas que emplean las mecánicas del juego, las cuales son diseñadas para la creatividad y adquisición de sus conocimientos haciendo del aprendizaje una forma lúdica en las instituciones educativas.

Diversos autores como Peñafiel et al. (2024) , señalan que la gamificación es favorable para la enseñanza aprendizaje del estudiante, porque estimula la creatividad al momento de agregar diversos juegos y dinámicas, de la misma forma, estas metodologías crean un ambiente positivo dentro del salón de clases acompañado del aprendizaje activo, es decir, la lluvia de ideas que surgen al instante en el educando causando que sean originales.

No obstante, en la Escuela de Educación básica Paquisha del Cantón la Libertad - Provincia de Santa Elena, se pudo evidenciar la poca creatividad y compromiso por parte de los estudiantes del tercer año en las diferentes actividades que imparte el docente, debido al aprendizaje rutinario y a la estrategia de estudio especialmente en el área de Lengua y literatura. Por esta razón, se deberían aplicar las herramientas adecuadas como la gamificación que integra el uso de elementos que permitan estimular la creatividad en el educando. Teniendo en cuenta esta problemática, el cual compruebe con certeza que los docentes aplican las herramientas de una manera adecuada mediante la gamificación. Resulta necesario llevar a cabo esta pequeña investigación que va dirigida a los estudiantes del tercer año de la Escuela de Educación básica Paquisha, en donde se pudiera verificar la implementación de la creatividad como un factor fundamental para el desarrollo integral del estudiante y a su vez determinar lo que causa la gamificación en el fortalecimiento mental del educando en el área de Lengua y literatura.

1.2 Formulación y sistematización del problema

1.2.1 Pregunta principal

- ¿Cómo influye la gamificación en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de tercer grado en el área de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica Paquisha?

1.2.2 Preguntas secundarias

- ¿Qué dificultades limitan la creatividad de los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Paquisha?
- ¿De qué manera la gamificación fortalece la creatividad en el área de Lengua y Literatura?
- ¿Qué estrategias de gamificación resultan efectivas para potenciar la creatividad de los estudiantes?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Analizar la influencia de la gamificación como estrategia didáctica en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de tercer grado en el área de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica Paquisha.

1.3.1 Objetivos específicos

- Identificar las limitaciones que afectan el desarrollo creativo de los estudiantes de tercer grado.
- Describir las prácticas pedagógicas tradicionales que limitan el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

- Analizar las estrategias de gamificación aplicables en el aula de Lengua y Literatura para fomentar la creatividad

1.4. Justificación de la investigación

El presente estudio investigativo se fundamenta en la necesidad de transformar la metodología tradicional basado en el esquema rutinario y memorístico, hacia un enfoque interactivo que beneficie a los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Paquisha. Teniendo en cuenta las escasas estrategias de creatividad y el bajo rendimiento académico que enfrentan en las actividades que imparte el docente. Por este motivo, la gamificación como herramienta didáctica permitirá mejorar el aprendizaje dentro del aula mediante juegos innovadores que refuercen la participación en el educando, especialmente en el área de Lengua y literatura donde se puede evidenciar gran parte del aprendizaje rutinario.

Desde una perspectiva teórica, esta investigación buscará contribuir con el sistema educativo la aplicación de la gamificación como una herramienta innovadora que conlleve el uso de dinámicas propias del juego con metas claras y con logros sencillos apropiados a la materia con la que se está trabajando, las cuales enriquecen el aprendizaje con un enfoque pedagógico lo que resulta un aprendizaje significativo y duradero.

A nivel práctico, el presente trabajo de apoyo servirá para facilitar a los docentes de la Escuela de Educación Básica Paquisha, en aplicar dentro del aula los diferentes métodos didácticos que fomenten la creatividad en los estudiantes mediante el trabajo con aportes de nuevas estrategias y no ayudarse únicamente en la metodología tradicional del aprendizaje rutinario que en la actualidad posiblemente ocasionan bajos niveles de rendimiento creativo en el educando.

Finalmente, desde el punto de vista social se puede considerar que esta investigación beneficiará a la Escuela de Educación Básica Paquisha, y a las futuras generaciones que desarrollen un estudio similar, lo que comprometerá al estudiante determinar su participación, mediante estas actividades gamificadas que estimulan su creatividad y desarrollan su sistema cognitivo, generando un impacto positivo en su formación.

En lo metodológico, la presente investigación se desarrollará bajo un enfoque cuantitativo, esto permite un análisis sobre la influencia de la gamificación en los conocimientos creativos planteando un problema de estudio delimitado y concreto. Además, el enfoque cuantitativo ocurre en la realidad externa del estudiante y se centra en la recolección de datos que miden variables por medio de encuestas, pruebas de diagnósticos y cuestionarios que evalúan los niveles de creatividad antes y después de ser aplicadas las estrategias de la gamificación.

La delimitación del estudio se centró en la Escuela de Educación Básica “Paquisha”, con la unidad de análisis conformada por estudiantes de tercer grado, específicamente aquellos de la jornada vespertina como sujetos de estudio. El objetivo se orientó a examinar la relación entre la gamificación y la creatividad en el contexto de la asignatura de Lengua y Literatura. Temporalmente, la investigación abarcó el periodo lectivo 2025-2026, adoptando un enfoque cuantitativo que priorizó la medición objetiva de percepciones mediante el instrumento de cuestionario.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Numerosas investigaciones recientes han dado a conocer y han confirmado que la gamificación se establece como una herramienta potente para los estudiantes que conlleva a incrementar la motivación y la creatividad en el ámbito pedagógico educativo. Investigaciones como las de (Pérez y Ramírez, 2015), concuerdan en que el uso de elementos lúdicos dentro del salón de clases incrementa el motivo de aprender del estudiante y favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Además, entre los diferentes retos y desafíos que tiene que enfrentar el educador para que el estudiante se involucre en el proceso de enseñanza aprendizaje, estos resultados respaldan la eficacia de aplicar estrategias gamificadas con los métodos pedagógicos para beneficiar el rendimiento, la atención y la resolución de problemas.

2.1. Antecedentes

A nivel internacional, el estudio realizado por Lezama et al. (2023), realizaron una investigación con el objetivo de analizar el impacto que ha tenido la gamificación en los centros educativos con el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, la metodología empleada se llevó a cabo en un enfoque cualitativo con una revisión bibliográfica desde el 2014 hasta el 2022, se escogieron 20 documentos de las cuales 13 fueron artículos científicos y las 7 tesis de grado, los resultados evidencia el desconocimiento de la gamificación como herramienta didáctica por parte de los docentes, puesto que confunden como juego este instrumento de aprendizaje.

De igual manera, Vergara (2023), planteó como objetivo fortalecer la enseñanza de la lengua Castellana y Literatura con la implementación de jornadas de formación para

los docentes de la asignatura en la ciudad de Monterrey. Se trabajó con 15 docentes del área mencionada para la implementación de los recursos de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje, los resultados obtenidos fueron que la gamificación es eficaz para el fortalecimiento de los aprendizajes significativos en el salón de clase por parte de los estudiantes.

Asimismo, Lucin (2025), estableció como objetivo determinar la influencia de la gamificación en estudiantes de Educación básica de la U.E. Cap. Rafael Morán Valverde, para la investigación se usó el método cualitativo, porque busca explorar y describir como la gamificación influye en el proceso de enseñanza aprendizaje, este estudio permitió comprender las experiencias y percepciones de los estudiantes y docentes sobre la gamificación, los resultados constan que la mayoría de estudiantes (38 de 50) consideran que son muy divertidas las actividades gamificadas para lograr su interés y mantenerlos comprometidos con el aprendizaje.

Estos antecedentes muestran la importancia de la gamificación como una herramienta didáctica innovadora que favorece al fortalecimiento de la creatividad en las instituciones educativas, mediante su aplicación facilita un aprendizaje significativo en un entorno más dinámico e interactivo para los estudiantes. Este enfoque teórico y experimental respaldó a nuestra investigación en tener ideas claras y precisas acerca del tema.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1 La gamificación

La gamificación se define como una herramienta didáctica innovadora que facilita el aprendizaje y desarrollo de la creatividad, a través de las dinámicas interactivas de juego que comprometen al ser humano con su formación. Según Contreras y Eguía (2018), la gamificación puede definirse como el uso de elementos y mecánicas de juego, así como de técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos, para mejorar la experiencia del usuario y su compromiso, fidelidad y diversión.

Igualmente, en los centros educativos, la gamificación es uno de los componentes fundamentales que los docentes emplean dentro del aula como herramienta pedagógica, utilizando juegos innovadores que permitan al estudiante estimular su aprendizaje de mejor manera. Por medio de estas actividades el pensamiento creativo se fortalecerá, lo que facilitará en el educando no solo su participación ante cualquier problema social, sino también enriquecer su aprendizaje de manera significativa.

Por otro lado, la gamificación en la actualidad se presenta no solo como una actividad recreativa, sino como una herramienta de aprendizaje integrada en el campo del conocimiento educativo e institucional. Londoño y Rojas. (2020), destacan que el uso de la gamificación en los entornos educativos transforma el aprendizaje rutinario a uno de calidad, lo que promueve en el estudiante su interés por aprender.

Desde el punto de vista científico, la gamificación se sustenta en diversas teorías del aprendizaje significativo de Ausubel y Hanesian (1991), quienes plantearon que el alumno encuentra sentido y un propósito en lo que descubre mientras hace volar su imaginación. El aprendizaje se promueve cuando la nueva información se relaciona de

manera fundamental con los conocimientos anteriores del estudiante, de tal modo que estas actividades estimulen la exploración y reflexión logrando una comprensión profunda y duradera favoreciendo la estructura cognitiva.

Asimismo, la gamificación se basa en la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb (1984), que destaca el valor de experiencias directas, que aporta información que sirve para reflexiones y obtener la capacidad de aplicar lo aprendido en nuevas circunstancias como fuente fundamental del aprendizaje. Según este autor, la comprensión se genera a través de la transformación de la experiencia en lo cual destacan el rol de los procesos intelectuales lo que se relaciona con las dinámicas de juego donde los educandos aprenden haciendo y reflexionando sobre las experiencias vividas.

Por otra parte, Ryan y Deci (2020), con su teoría intrínseca o también llamada de autodeterminación (SDT), explican que es un enfoque hacia la motivación intrínseca que busca la novedad y el desafío, es aquella que nace del propio interés y satisfacción personal que inspira al individuo a realizar actividades con mayor responsabilidad y las circunstancias que existen entre las posibilidades. La gamificación responde exactamente a esta idea, ya que, al contener recompensas simbólicas, desafíos y logros provocan que los educandos participen de una forma voluntaria, explorando los ambientes sociales y la evolución de los recursos

2.2.2. Importancia de la gamificación

Al respecto, se debe tomar en consideración la importancia de la gamificación y cómo puede influir, o no, en la motivación esta se define como un procedimiento cognitivo que destaca la forma de pensar de los alumnos, sus creencias y emociones que dirigen a un mismo objetivo en la actividad, Pintrich y Schunk, (2006) proponen las

creencias de las capacidades de los estudiantes y la orientación que impulsa a poder alcanzar las metas ya que intervienen en que tan motivados pueden estar.

La gamificación conlleva a la mejora en distintas etapas educativas en las prácticas de enseñanza aprendizaje, también resulta importante para el estudiante porque aumenta los niveles de responsabilidad en el proceso de formación. Por otra parte, se menciona que la gamificación puede llegar a establecerse dentro del ámbito educativo como herramienta que tenga valor práctico, para que los estudiantes puedan adquirir mejores conocimientos mediante experiencias y obtener resultados positivos, construyendo habilidades tanto emotivas como sociales, que van de la mano con el trabajo en equipo y la motivación.

2.2.2.1. Componentes claves de la gamificación

Según Zambrano et al. (2020), expresan que la gamificación hace desaparecer el aburrimiento y genera interés en el estudiante evidenciando que es una herramienta significativa para poder alcanzar los objetivos para su aprendizaje. Una clase creada con la estrategia de gamificación se integra con la estructura de los tres componentes principales, estos van a permitir impartir las clases de una manera más interactiva y llamativa a continuación la siguiente estructura:

- **Dinámicas:** Consiste en el comportamiento observable del jugador mientras lo emplea, generando emociones y motivando a los estudiantes a través de la práctica del juego que se encuentran en las competencias trabajando en equipo hasta poder lograr sus objetivos.
- **Mecánicas:** Es aquella que se refiere a los componentes que implementan en los juegos, define las acciones que se le permitan al jugador, en ella se encuentran

diversos retos y recompensas las cuales llevan a los usuarios a tener una experiencia mejor.

- **Componentes del juego:** Son recursos o herramientas que se utilizan en la descripción de las emociones durante el juego es decir lo que el estudiante llega a sentir mientras está jugando, en ella se utilizan la gamificación como insignias, avatares y misiones.

2.2.2.2. Tipos de gamificación aplicada en el aula

Dentro del campo educativo, la gamificación como herramienta pedagógica se adapta al estilo de juego que el docente emplea para fortalecer el proceso de aprendizaje siendo clasificados en varios tipos. Según García y Biel (2015) existen dos tipos de gamificación:

Entre ellos están:

- **Gamificación superficial:** Este tipo de gamificación se encarga de que el aprendizaje se vuelva significativo e innovador, a través de los mecanismos de juegos el estudiante potenciara su creatividad y pensamiento crítico, el cual permita desarrollar de manera más simples las actividades académicas dentro del aula sin cambiar la metodología de enseñanza que los docentes emplean.
- **Gamificación estructural:** Este tipo de gamificación es diferente, porque su estructura se encarga del proceso de aprendizaje y motivación del educando en todo su progreso, debido a la disciplina que emplea su formación se vuela más participativa siendo una experiencia única dentro del campo educativo.

2.2.2.3 Efectividad de la gamificación

Según, Acosta et al. (2024), la gamificación en el aprendizaje ha demostrado ser efectiva al utilizar elementos y mecánicas propias de los juegos para motivar y como prometer a los estudiantes en la realización de actividades investigativas. Por lo tanto, esto indica que las herramientas gamificadas dentro de las instituciones educativas han sido efectivas en el proceso de aprendizaje del educando estimulando su creatividad por medio de los juegos interactivos. Teniendo en cuenta que la motivación forma parte de este proceso, ya que permiten al individuo expresar sus emociones y sentirse comprometido en el desarrollo de cada actividad.

2.2.3. Creatividad

La creatividad, desde la perspectiva científica, es entendida como la capacidad del ser humano para generar ideas originales considerando tanto las capacidades analíticas como las creativas que pueden desarrollarse en la práctica y que a su vez son muy valiosas porque nacen del sistema creativo del niño. Niwlikar (2024), la define como un proceso cognitivo que está centrado en reducir soluciones que implica la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración que se usa para generar una lluvia de ideas novedosas y poco comunes para poder encontrar una respuesta correcta. Oliveria et al. (2009) añaden que la creatividad puede desarrollarse a través de ambientes educativos tales incluyen ideas originales que promueven la curiosidad y la imaginación al producir nuevas ideas y recombinarlas pueden plantear varias formas para llegar a la resolución de problemas.

En el contexto educativo, la creatividad se considera una forma de educar para el cambio y formar personas para la competencia esencial que tiene el aprendizaje integral del estudiante, porque se ha convertido en un fenómeno indispensable en la educación, ya

que tiene componentes cognitivos, afectivos e intelectuales que permiten encontrar soluciones innovadoras, destrezas y habilidades para poder expresar sus ideas y desarrollar nuevos desafíos. La aplicación de estrategias gamificadas favorece este proceso, puesto que ofrece un entorno dinámico donde el error se convierte en parte del aprendizaje y la exploración es constante.

Esta investigación se enmarca en el enfoque constructivista, este modelo fomenta la creatividad, la cooperación, el intercambio de saberes, experiencias de forma interactiva y llamativa el cual sostiene que el aprendizaje se construye activamente a partir de la experiencia y la interacción con el entorno (Piaget 1982; Vygostki 1929). Desde esta perspectiva, la gamificación delimita el conocimiento en la dependencia entre las experiencias y estructuras del pensamiento, constituye una estrategia que permite al educando convertirse en intérprete y aprendiz de su propio aprendizaje. Además, han relacionado el aprendizaje con la comprensión como capacidad progresiva de acción, mientras desarrolla habilidades cognitivas y creativas a través de la participación en las actividades lúdicas.

El presente estudio, tiene como alcance dar a conocer la necesidad de transformar la metodología tradicional a un enfoque interactivo, a través de la gamificación como estrategia didáctica para potenciar la creatividad dentro del aula. Este estudio tendrá un enfoque cuantitativo y se desarrollará en la Escuela de Educación Básica Paquisha, con el objetivo de analizar la influencia de la gamificación como estrategia didáctica en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de tercer grado en el área de Lengua y Literatura de la jornada vespertina.

Según Rocci (2020), sostienen que, desde una perspectiva coloquial, la creatividad es considerada como la búsqueda de nuevas soluciones a los problemas, logrando algo novedoso a partir de ideas previas. Entonces, se destaca que la creatividad es un factor de suma importancia que debe ser puesto en práctica y estudiado cautelosamente por los seres humanos, teniendo en cuenta que el pensamiento creativo se adquiere frente a situaciones que las personas enfrentan no solo en la vida cotidiana sino también dentro del ámbito educativo.

En la educación, los directivos de las instituciones educativas deben motivar el pensamiento creativo y flexible del estudiante dentro del aula como aquel que identifica las problemáticas por sí solo, siguiendo procedimientos propios para llegar a conocer nuevas cosas. En el mundo existen experiencias pedagógicas que están encaminada a la estimulación y desarrollo de la creatividad como un proceso complejo que parte de una tarea autónoma a una actividad, en donde el individuo se encarga de auto educarse mediante sus conocimientos.

Según Campos y García (2023) nos dice que la creatividad en el escenario educativo se convierte en el fundamento de lo resolutivo en los procesos de construcción del conocimiento. Por lo tanto, se destaca que el maestro debe ser el que dinamice el proceso educativo es decir enseñe a los estudiantes a ser creativos, a que ellos reflexionen y cuando se les presente una problemática poder buscar la salida de mejor manera.

En concordancia, Payares (2025) nos argumenta que la creatividad se vuelve un factor importante para la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades críticas, estas soluciones empoderan a los estudiantes preparándolos para problemas complejos en entornos reales, y capacidad para trabajos grupales. Los conceptos mencionados

anteriormente nos hacen saber que la definición de creatividad es la habilidad para responder de una forma ajustable a la necesidad de las actividades impartidas en el salón de clases, para establecer las condiciones necesarias para que sean creativas y que se asimile las características del estudiante creativo, como lo son la sensibilidad al problema, flexibilidad para la adaptación, capacidad de evaluación de las ideas.

2.2.3.1 Técnicas de creatividad

La falta de creatividad dentro del ámbito educativo es un factor clave que explica las problemáticas que enfrentan los estudiantes en el aula de clases, debido a los grandes cambios que ha tenido la educación con el aprendizaje tradicional. En este sentido, la creatividad surge como una herramienta innovadora que el docente debe de implementar en las diferentes actividades académicas, con el fin de desarrollar en el educando el pensamiento crítico.

Según Valero (2019), a los niños les resulta fácil aprender a ser creativos si se les impulsa el interés por la investigación y la exploración. La escuela debe ofrecer a los alumnos actividades donde permitan la innovación y la creatividad en las cuales acepten la forma de ganar y perder de manera constructiva, por lo que se debe enseñar al niño a recibir críticas constructivas para que aprendan a diferenciar entre una crítica positiva y una negativa. El docente debe reconocer el carácter transformador de su enseñanza, potenciando en los alumnos características de la creatividad: la originalidad de las ideas, la flexibilidad para adaptarse a situaciones que se le presenten, la curiosidad que ayuda a la exploración y la sensibilidad o más bien la independencia, en este mismo orden la creatividad que produce un docente incluye la técnica en el contexto educativo enseñando que el alumno pueda afrontar y solucionar los problemas en la actividad práctica.

En la Educación Básica una técnica principal es la lluvia de ideas que los alumnos tienen al momento de que el docente imparte su clase, ya que pueden generar varias propuestas sobre el tema que se está tratando sin importar que sus ideas sean las correctas para abordar el tema. Se define como técnicas de creatividad aquellos aprendizajes que enseñan una operación el cual se observa un resultado creativo a continuación tres de ellas:

- **Primera Técnica: Conocer las etapas del proceso creativo**

Esta técnica consiste en replicar un proceso creativo y al momento de conocer la estructura del proceso sus etapas puedan ser más creativas.

- **Segunda Técnica: La producción de Analogías o Conexiones Analógicas**

Consiste en una conexión de semejanzas entre elementos diferentes que tienen tres componentes: el sujeto, el análogo y la conexión.

- **Tercera metodología: El pensamiento lateral**

Relata que el cuerpo central del libro se destina a enseñar herramientas para generar ideas nuevas.

2.2.3.2. Importancia de la creatividad

Educar en la creatividad, es poder cambiar y formar personas con una originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa y confianza para afrontar obstáculos que se le van presentando en el ámbito estudiantil, cabe recalcar que se considera de suma importancia promover la adquisición de nuevas habilidades que favorezcan el pensamiento crítico y emocional, lo cual resulta importante para la formación integral del educando.

La creatividad, es importante dentro del ámbito educativo porque permite el desarrollo de aspectos cognitivos y afectivos que son fundamentales para el desempeño productivo del alumnado, ya que nos idealizamos que los estudiantes sean pensadores, investigadores e innovadores y que no sean aprendices en base a la memorización, sino productores de nuevos conocimientos, debido que el pensamiento creativo tiene que trabajarse desde la edad temprana.

La creatividad puede considerarse como un ambiente educativo que tiene importantes discrepancias en la formación integral del alumno, a través de los cambios que ella genere en cada niño, los múltiples recursos y estímulos que impulsan la superación con la realización de experiencias innovadoras en el aula. De este modo, el rol docente no se limita a transmitir contenido de forma tradicional sino más bien conseguir que el alumno cambie en actitudes y saberes de una manera más creativa.

2.2.3.3. Características de la creatividad

La creatividad se caracteriza por varias dimensiones que reflejan habilidades específicas de los estudiantes en la clase de Lengua y Literatura. La originalidad se manifiesta cuando los niños generan ideas novedosas en las actividades, como inventar un cuento único o proponer algo diferente y original durante las tareas. La flexibilidad implica que los estudiantes se adaptan a diferentes formas de trabajo, como realizar actividades en grupo, de manera individual, o utilizando métodos variados, como escribir o dibujar. Por su parte, la fluidez se refiere a la habilidad de proponer varias opciones para resolver una tarea, por ejemplo, imaginar diferentes finales para un cuento o sugerir múltiples soluciones a un ejercicio. La elaboración consiste en enriquecer una idea añadiendo más detalles, como incluir más información al escribir o contar una historia en

clase. La sensibilidad a los problemas permite a los niños identificar dificultades en las tareas, como algo que no entienden, y buscar formas de solucionarlo por sí mismos. La curiosidad se evidencia en el entusiasmo por explorar nuevas estrategias de aprendizaje, como probar juegos con palabras o experimentar con actividades diferentes. Finalmente, la independencia se refleja en la capacidad de resolver tareas, como escribir una historia, sin necesitar ayuda constante de la profesora. Estas características, alineadas con los indicadores e ítems del cuadro de operacionalización, destacan cómo la creatividad se desarrolla en un contexto educativo dinámico y participativo.

2.2.3.4. Teorías principales

Según López et al. (2024) la teoría del flujo propuesta por Csikszentmihalyi explica como la gamificación puede influir en el aprendizaje. Entonces, esta teoría se basa que el aprendizaje significativo y se da cuando el estudiante está completamente centrado en su formación al estar motivado y concentrado en la resolución de problemas que dificultan sus habilidades, este paradigma de experiencias son las que favorecen al desarrollo completo del estudiante.

Según (Muñoz, 2019), la teoría asociacionista de Mednick explica que el pensamiento creativo es la formación de nuevos elementos asociativos dispares en nuevas combinaciones para realizar propuestas útiles. Desde este enfoque, la creatividad se convierte en una herramienta indispensable que el ser humano adquiere a través de las experiencias vividas, donde su propósito es dar ideas o soluciones que respondan de manera efectivas a problemáticas que se presentan dentro de la vida cotidiana. Este enfoque presenta dos grandes leyes que están asociados al pensamiento creativo entre ellas están:

- **Ley de la continuidad:** Esta herramienta se centra en la creatividad como un proceso dinámico e interactivo, el cual permita al individuo desarrollar el pensamiento creativo de manera ordenada coordinando cada una de sus ideas hasta llegar a una propuesta significativa que respalde dicha afirmación.
- **Ley de la semejanza:** Esta herramienta creativa se centra como guía ante problemas que aparecen de manera frecuente en el ámbito social, lo que permitirá al ser humano desarrollar la creatividad al enfocarse en situaciones cotidianas.

2.3. Operacionalización de variables

Tabla 1 Operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica e instrumento
Gamificación	La gamificación es una herramienta didáctica innovadora que facilita el aprendizaje y desarrollo de la creatividad, a través de las dinámicas interactivas de juego. (Benalcázar y Cajo, 2025)	Implementación de juegos lúdicos.	Aplicación de juegos lúdicos en clase.	P01	Cuestionario con una escala de Likert Nada, Poco o Mucho
		Participación activa	Interés por actividades recreativas dentro del aula.	P02 P03	
		Alto rendimiento en clase.	Calificación en los aprendizajes	P04	
		Elementos motivacionales	Uso de puntos, insignias y recompensas para incentivar la participación creativa en actividades de Lengua y Literatura.	P05 P06 P07 P08	
Creatividad	La creatividad es la capacidad de responder de una forma ajustable a la necesidad de las actividades impartidas en el salón de clases. (Betancourt, 2000)	Originalidad	Genera ideas novedosas en las actividades.	P09	Cuestionario con una escala de Likert Nada, Poco o Mucho
		Flexibilidad	Se adapta a diferentes manejos de trabajo.	P010	
		Fluidez	Propones varias opciones para la resolución de tareas.	P011	
		Elaboración	Amplia un tema explicaciones adicionales.	P012	
		Sensibilidad a los problemas	Explica los problemas y busca soluciones.	P013	
		Curiosidad	Demuestra interés por explorar nuevas estrategias de aprendizaje.	P014	
		Independencia	Busca soluciones sin pedir ayuda del docente.	P015	

Elaborado por: Eusebio y Velez (2025)

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación.

De acuerdo con Yucra y Bernedo (2020), consideran que el método cuantitativo es la medición de las características de los fenómenos sociales, estipulados en una serie de premisas y postulados, con el uso de la lógica deductiva, para ser generalizados en sus resultados o conclusiones. Este enfoque se centra en medir y cuantificar datos numéricos para llegar a una conclusión. Por tanto, la presente investigación se llevó a cabo bajo un enfoque cuantitativo, el cual permita medir la influencia de la gamificación como estrategia didáctica en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

3.1.1. Investigación descriptiva

En opinión de Guevara et al. (2020) la investigación descriptiva es aquella que tiene como propósito describir las características principales del fenómeno de estudio, a través de criterios sistémicos que permitan obtener información acerca del tema tratado. En este contexto, el objetivo de estudio de la presente investigación describe lo observado en el aula de clases, basándose en la implementación de la gamificación en el área de lengua y literatura y en la descripción de las variables que se evidencian.

3.2. Diseño de investigación

3.2.1. Investigación no experimental

Según García y Trejos (2024) la investigación no experimental se centra en las observaciones para llegar a una conclusión, es decir no permite manipular o controlar la investigación del tema tratado. Entonces, la presente investigación adopta un diseño no experimental, debido a que no se manipulan las variables, solo se observa y se analiza la

situación dentro de la unidad educativa frente al uso de la gamificación en el área de Lengua y literatura.

3.2.1. Investigación transversal

De acuerdo con Haro et al. (2024) la investigación transversal es aquella que permite recopilar datos en un tiempo determinado, lo que facilitara detallar una población en un momento específico. En este contexto, el presente estudio investigativo es de tipo transversal, debido a la recolección de información en un momento determinado, lo que facilitara el análisis en la población estudiada, evaluando las percepciones de los estudiantes respecto a la gamificación en el área de lengua y literatura.

3.4. Población

El presente estudio de investigación “Gamificación en la creatividad de los estudiantes de educación básica” tuvo como población los estudiantes del tercer año EGB. de la “Escuela de Educación básica Paquisha” durante el ciclo escolar 2025-2026. Se eligieron los alumnos de la jornada vespertina.

Tabla 2

Población de estudiantes de tercer año EGB de la Escuela de Educación básica Paquisha

Género	Número de estudiantes	Porcentaje
Hombres	12	36.36%
Mujeres	11	33.33%
Total	33	100%

Autores: Eusebio y Velez (2025)

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Como menciona (Medina et al., 2023), en los estudios de técnicas y los instrumentos son aquellos que alcanzan a reunir y medir la información, al momento de

obtener los datos que pueden realizarse mediante diferentes técnicas e instrumentos como la observación, cuestionarios, entrevistas y escalas una vez que esta recolectada la información debe ser estudiada para que tengan un nuevo conocimiento. De esta manera, cada técnica e instrumento fueron creadas con el propósito de brindar una organización y recolección de datos las cuales generen resultados inmediatos y sobre todo reales.

3.5.1. Técnica

De acuerdo con Duarte y Guerrero (2024) los cuestionarios son instrumentos fundamentales para recolectar información sobre percepciones, conocimientos, creencias, actitudes y razonamientos de una población. En esta investigación, se empleó un cuestionario estructurado con preguntas cerradas, diseñado para garantizar una fácil comprensión por parte de los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Paquisha”, jornada vespertina, durante el periodo lectivo 2025-2026. El Cuestionario de Percepción sobre Gamificación en Lengua y Literatura (CPGL) constó de quince ítems formulados en un formato de escala Likert (Nada, Poco, Mucho), adaptados a las características cognitivas y etarias de los niños de aproximadamente 8-9 años, con el propósito de evaluar de manera cuantitativa el impacto de la gamificación y la creatividad en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

3.5.2. Instrumento: Cuestionario

Como menciona Feneite (2023) el cuestionario en su ligereza permite ser utilizado como instrumento de investigación y como instrumento de evaluación de personas, procesos y programas de formación. Al mismo tiempo permite consultar un número extenso de población de una manera eficaz y rápida. Por lo tanto, en esta investigación los ítems fueron elaborados en base a la formación que se trata en la investigación.

Procesamiento de información

Para efectuar la recolección de datos, el instrumento se aplicó de forma presencial, lo que permitió obtener la información de manera directa para los educandos. Del mismo modo, la tabulación de los datos obtenidos por medio del cuestionario se llevó a cabo utilizando la hoja de cálculo de Microsoft Excel, lo que facilitó la organización de información y la generación de los resultados estadísticos que resulta ser necesario para el análisis descriptivo de los datos.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Análisis e interpretación de los datos obtenidos de la encuesta dirigida a los estudiantes de tercer grado.

Variable: Gamificación

Dimensión Juegos lúdicos

Tabla 3

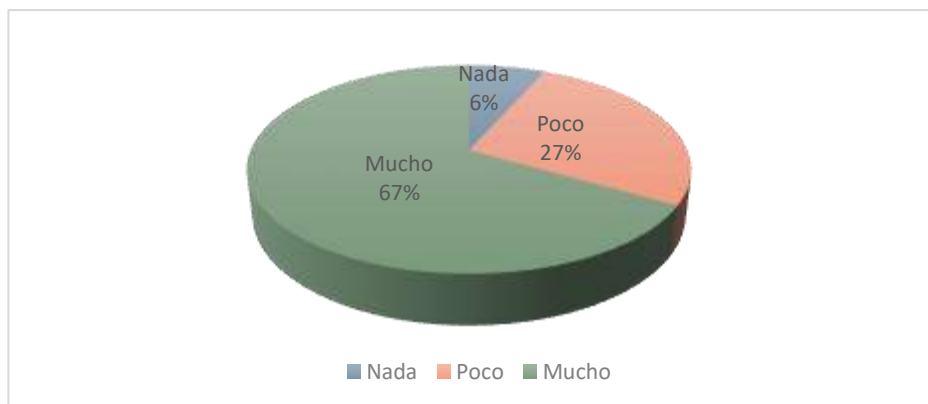
¿Tu profesora usa juegos divertidos, como adivinanzas de palabras en la clase de Lengua y Literatura?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nada	2	6%
Poco	8	27%
Mucho	20	67%
Total	30	100%

Nota: Instrumento cuestionario 2025

Figura 1

Actividad lúdica en Lengua y Literatura



Nota: Instrumento aplicado a los estudiantes

Al analizar e interpretar su tabla y su figura, se evidencia que el 67% indica que el docente emplea recursos didácticos como adivinanzas y juegos interactivos en la asignatura de Lengua y Literatura para captar la atención de los alumnos, mejorar el rendimiento académico y causar un aprendizaje significativo. No obstante, el 27% valora que las actividades lúdicas se realizan pocas veces, aspecto que desfavorece la motivación del estudiante, mientras que un 6% categoriza que dentro del salón de clases y en el área antes mencionada no se ejecutan juegos de recreación. Estos resultados pueden relacionarse con lo mostrado por López et al. (2024) en su teoría del flujo, donde explican que el aprendizaje significativo se da cuando el estudiante está centrado en su formación y experimentando nuevos contenidos que se demuestran en el diario vivir de manera atractiva y motivada para su educación.

Dimensión: Participación activa

Tabla 4

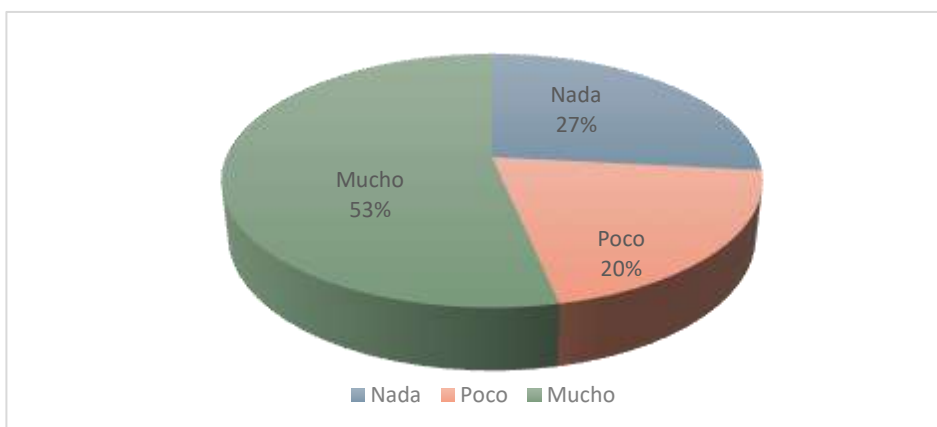
¿Los juegos divertidos, como hacer un cuento en grupo, te ayudan a poner atención en la clase?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nada	8	27%
Poco	6	20%
Mucho	16	53%
Total	30	100%

Nota: Instrumento cuestionario 2025

Figura 2

Participación en clases



Nota: Instrumento aplicado a los estudiantes

La presente pregunta hace alusión al uso de cuentos como método interactivo didáctico para la enseñanza y aprendizaje dentro del salón de clases. En consideración con la participación activa se evidencia en la tabla 3 y su figura que el 53% de los encuestados consideran que el uso de juegos dinámicos que incluyen cuentos, fabulas e imágenes facilitan captar la atención de mejor manera, favoreciendo mantener una sección de clases interactiva y participativa.

Por otra parte, el 27% induce que la implementación de juegos divertidos en grupo para crear imágenes interactivas no favorece para nada en su aprendizaje. No obstante, el 20% manifestó el poco interés en participar en actividades grupales. Estos resultados pueden relacionarse con lo mencionado por Acosta et al. (2024), quienes indican que las herramientas gamificadas dentro del aula son efectivas en el proceso de aprendizaje del educando estimulando su creatividad por medio de los juegos interactivos.

Tabla 5

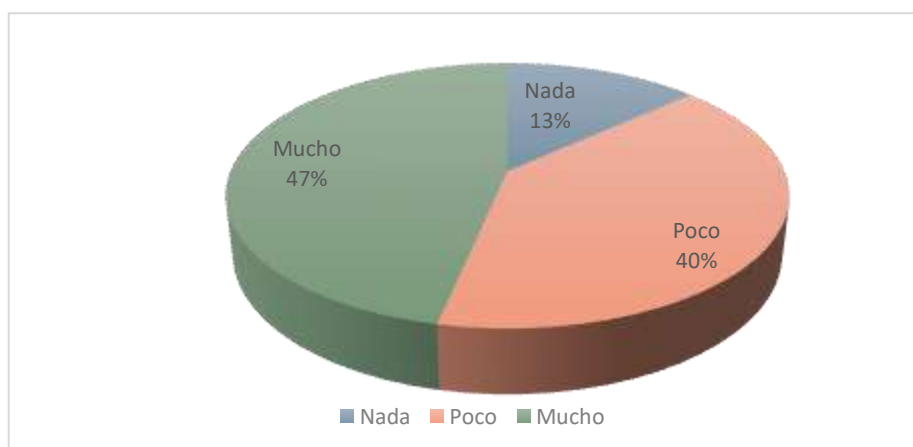
¿Juegas con tus compañeros cuando hay juegos movidos, como una carrera de preguntas, en la clase?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nada	4	13%
Poco	12	40%
Mucho	14	47%
Total	30	100%

Nota: Instrumento cuestionario 2025

Figura 3

Juegos



Nota: Instrumento aplicado a los estudiantes

La participación activa de los alumnos es fundamental para garantizar un buen ambiente de aprendizaje, por ello, en base a las opciones recopiladas en tabla 5 y su imagen se observa que el 47% de los encuestados juegan con sus compañeros activamente en juegos movidos como las carreras de palabras que ayudan a desarrollar la agilidad mental, mejorar su concentración y fortalecen su vocabulario. Sin embargo, el 40% efectúa dichas actividades no se realizan elocuentemente, es decir, se ejecutan pocas veces. Mientras que, 13% induce no participar en dichas actividades. Estos resultados reflejan que el gran número de educandos participan y se encuentran motivados en aprender mediante el juego, esto puede relacionarse con lo mencionado por Ausubel y

Hanesian (1991), planteando que el alumno encuentra sentido y un propósito en lo que descubre mientras hace volar su imaginación.

Dimensión: Alto rendimiento en clase

Tabla 6

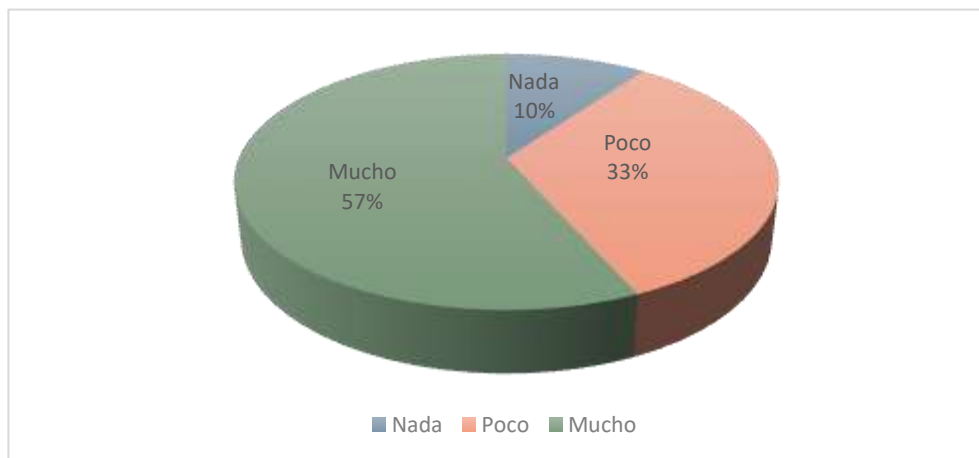
¿Aprendes mejor las palabras o historias con juegos divertidos, como un juego de rimas, en la clase?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nada	3	10%
Poco	10	33%
Mucho	17	57%
Total	30	100%

Nota: Instrumento cuestionario 2025

Figura 4

Aprender jugando



Nota: Instrumento aplicado a los estudiantes

El presente gráfico muestra que el 57% del alumnado asegura aprender de mejor manera y mucho mejor cuando la docente en la hora de Lengua y Literatura emplea actividades divertidas como el juego de rimas o interactúa activamente a través de cuentos

y leyendas. En una medida inferior el 33% apunta sentir poco interés a las propuestas planteadas, por ello, un 10% no evidencia nada de interés para aprender interactivamente, es decir, prefieren lo tradicional. Estos resultados hacen referencia a lo mencionado por Parra et al, (2025), quienes explican que la gamificación es una herramienta innovadora que motiva no solo al educando, sino que ayuda a obtener mejores resultados en el aprendizaje transformando el aula de clases en un lugar interactivo.

Dimensión: Elementos motivacionales

Tabla 7

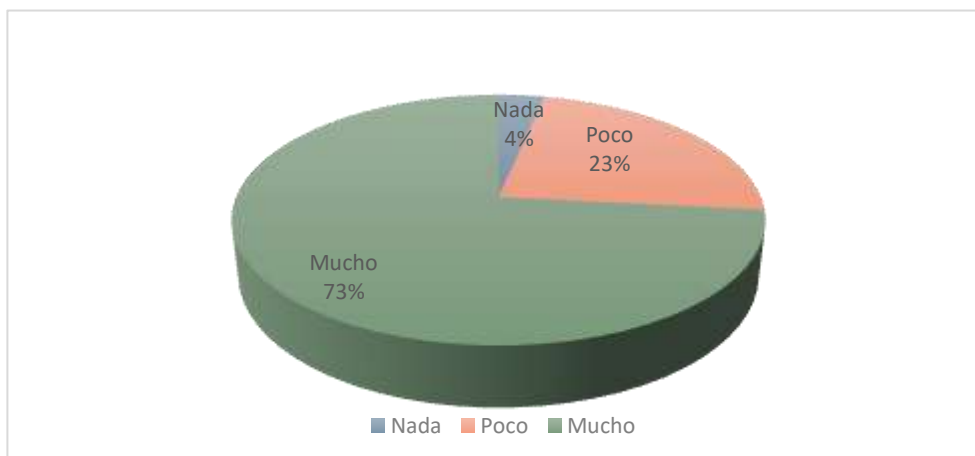
¿Te pones contento cuando tu profesora te da puntos o stickers por jugar un juego divertido, como armar frases?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nada	1	3%
Poco	7	23%
Mucho	22	73%
Total	30	100%

Nota: Instrumento cuestionario 2025

Figura 5

Motivación mediante el juego



Nota: Instrumento aplicado a los estudiantes

La pregunta ayuda a comprender la reacción de los estudiantes ante un momento divertido, en consecutiva el 73% de los encuestados sienten mayor motivación cuando la docente da puntos o stickers (calcomanías) por jugar un juego divertido, como armar frases puesto que lo atribuyen como un refuerzo positivo que refuerza la conducta, entusiasmo y mejora el clima escolar. A pesar de ello, el 23% expresan poco estímulo por los premios, mientras que un 4% no se ponen contentos por dicha premiación. Estos resultados pueden relacionarse con la teoría intrínseca de Ryan y Deci (2020), donde argumentan que este enfoque hacia la motivación nace del propio interés y satisfacción personal que inspiran al individuo a realizar actividades con mayor responsabilidad.

Tabla 8

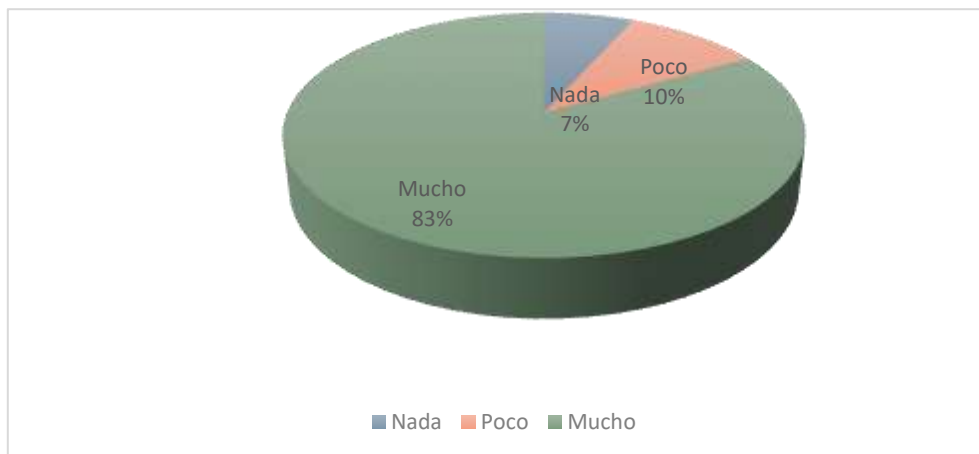
¿Quieres seguir jugando cuando hay retos movidos, como actuar una historia, en la clase?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nada	2	7%
Poco	3	10%
Mucho	25	83%
Total	30	100%

Nota: Instrumento cuestionario 2025

Figura 6

Participación en retos movidos



Nota: Instrumento aplicado a los estudiantes

La interrogante tiene como finalidad conocer la perspectiva que tienen los infantes por la incorporación de retos movidos a través de su participación para contar una actuar una historia, respecto a la tabla 8 se proyecta que el 83% le gusta mucho participar y jugar en actividades lúdicas ya que, favorecen la creatividad, imaginación y su expresión oral. Sin embargo, un 10% corrobora poca intención de participar en actuaciones o dramatizaciones por diversos motivos. No obstante, en menor proporción el 7% no quieren jugar ni apoyar en dicha actividad propuesta. Estos resultados pueden relacionarse con lo mencionado por García y Biel (2015), quienes explican que la gamificación superficial se encarga de que el aprendizaje se vuelva significativo e innovador, a través de los mecanismos de juegos el estudiante potenciara su creatividad, motivación y pensamiento crítico.

Tabla 9

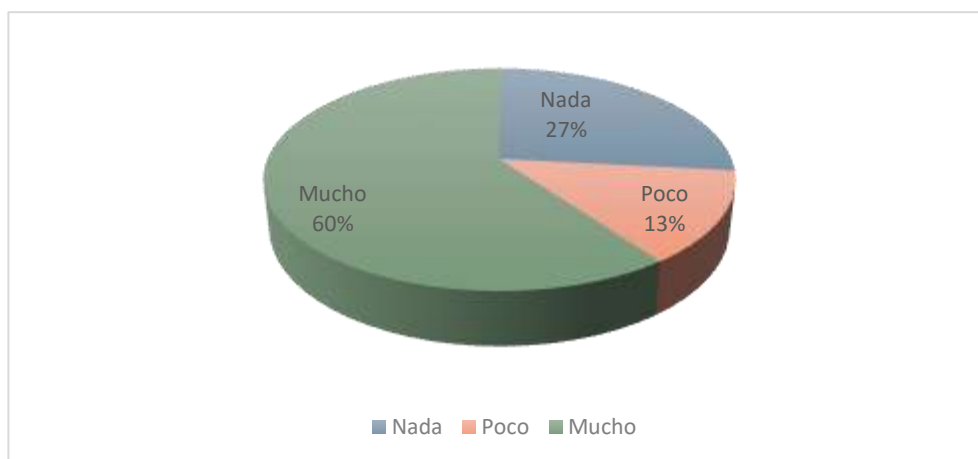
¿Te dan ganas de seguir jugando cuando tu profesora te da un premio, como una estrella, por un juego divertido como inventar cuentos?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nada	8	27%
Poco	4	13%
Mucho	18	60%
Total	30	100%

Nota: Instrumento cuestionario 2025

Figura 7

Inventar cuentos



Nota: Instrumento aplicado a los estudiantes

La presente cuestión hace referencia a la acción de asociar el aprendizaje con el juego por ello, contextualizando la tabla 9 y su gráfica se observa que el 60% de los encuestados indican que la motivación aumenta y sienten ganas de seguir jugando cuando el docente premia en clases por participar en la creación de cuentos, puesto que vuelve la sección más participativa que garantiza un ambiente escolar armónico para mejorar su refuerzo positivo en el aprendizaje. Al mismo tiempo, a través de la encuesta se observa que un 27% del alumnado prefiere participar pocas veces en dichas actividades puesto que, el estímulo no lo encuentran tan llamativo de igual manera, el 13% no tienen ganas de participar en las actividades de creación que incluyan cuentos. Este resultado puede

relacionarse también con los mencionado por García y Biel (2015), donde argumentan que la gamificación estructural se encarga del proceso de aprendizaje y motivación del educando en todo su progreso, siendo una experiencia única dentro del campo educativo.

Variable: Creatividad

Dimensión: Originalidad

Tabla 10

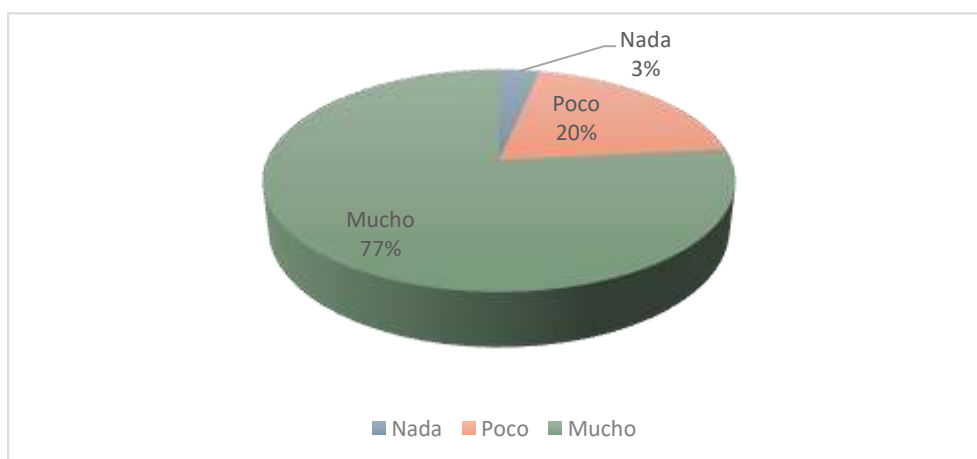
¿Te gusta seguir aprendiendo cuando hay juegos movidos, como un concurso de palabras, en la clase?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nada	1	3%
Poco	6	20%
Mucho	23	77%
Total	30	100%

Nota: Instrumento cuestionario 2025

Figura 8

Aprender de forma interactiva



Nota: Instrumento aplicado a los estudiantes

Dentro de esta interrogante la pregunta hace énfasis en la intención que tienen los educandos al seguir aprendiendo para mejorar su aprendizaje, por tal razón, se observa en la figura 8 que el 77% del alumnado sienten originalidad en el salón de clases cuando se incluyen juegos dinámicos induciendo que perciben la clase más llamativa cuando la docente incluye juegos movidos como el concurso interactivo de palabras. A pesar del buen condicionamiento ante la pregunta existe un 20% que de acuerdo con su percepción les gusta poco aprender cuando juegan con los concursos de palabras mientras que, el 3% no les llama la atención en uso de aquella metodología. Estos resultados pueden relacionarse con lo mencionado por Oliveria et al. (2009), quienes explican que las ideas originales fluyen por medio de la creatividad, al producir nuevas ideas de juegos y recombinarlas el aprendizaje se potenciara, logrando plantear varias formas para llegar a la resolución de problemas.

Dimensión: Flexibilidad

Tabla 11

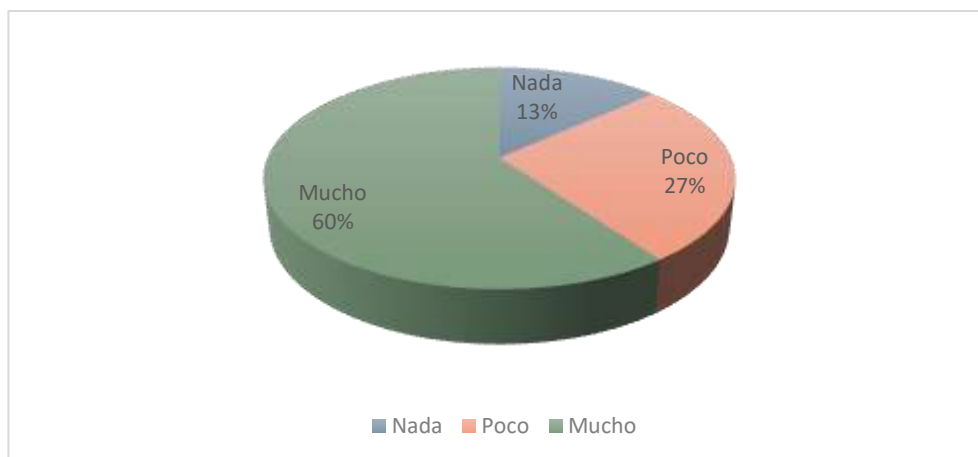
¿Inventas ideas nuevas, como un cuento diferente, en la clase de Lengua y Literatura?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nada	4	13%
Poco	8	27%
Mucho	18	60%
Total	30	100%

Nota: Instrumento cuestionario 2025

Figura 9

Creación de cuentos en clases



Nota: Instrumento aplicado a los estudiantes

La pregunta tiene como intención conocer si los infantes tienen la capacidad de inventar historias o cuentos en las diferentes secciones de Lengua y Literatura. Teniendo en cuenta la tabla 11 y su gráfica se registra que el 60% apuntan que pueden idealizarse diversas ideas para hacer que los cuentos sean diferentes en personajes, historia y narrativa para mantener su creatividad e imaginación activa y aproximar un contacto con la lectura y pensamiento crítico. Por otro lado, el 27% indican que existe poca posibilidad de inventar cuentos en las secciones de clases mientras que el 13% señalan no mantener la posibilidad de creación literaria. Estos resultados pueden relacionarse con lo mencionado por Valero (2019), explicando que la escuela debe ofrecer a los infantes actividades que permitan desarrollar la innovación y creatividad para adaptarse a problemas que se presentan en el salón de clases.

Dimensión: Fluidez

Tabla 12

¿Haces las tareas de la clase de Lengua y Literatura, aunque sean de una manera diferente, como escribir o dibujar?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nada	3	10%
Poco	11	37%
Mucho	16	53%
Total	30	100%

Nota: Instrumento cuestionario 2025

Figura 10

Responsabilidad académica



Nota: Instrumento aplicado a los estudiantes

La pregunta hace hincapié en saber si las actividades como dibujar, pintar y escribir son percibidas de manera positiva ante el condicionamiento del alumnado para la realización de tareas de la clase de Lengua y literatura, de acuerdo con los encuestados en la tabla 12 y su gráfica se presenta que el 53% realizan de las actividades que implican dibujar y escribir. Sin embargo, un 37% lo atribuye poco interesante mientras que el 10% optaron por seleccionar la opción no percibir para nada favorable dichas actividades. En definitiva, a través de los resultados se infiere que son mucho más llamativas las tareas realizadas en hojas de trabajos que integren actividades de dibujo, pintura y escritura. De

acuerdo con Niwlikar (2024), estas actividades se la definen como un proceso cognitivo que está centrado en reducir soluciones que implica la fluidez.

Dimensión: Elaboración

Tabla 13

¿Piensas en varias formas de hacer una tarea, como diferentes finales para un cuento, en la clase de Lengua y Literatura?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nada	3	10%
Poco	11	37%
Mucho	16	53%
Total	30	100%

Nota: Instrumento cuestionario 2025

Figura 11

Creación



Nota: Instrumento aplicado a los estudiantes

La presente pregunta tiene como dirección indagar la percepción que tienen los estudiantes de tercer grado de la escuela de educación básica Paquisha ante la actividad de elaborar diferentes finales para un cuento. De acuerdo con los datos recopilados el 53%

direcciona su respuesta positivamente, es decir, piensan muchas veces en dar giros inesperados a las historias para cambiar el final, aspecto que atribuye a fomentar la creatividad y su desarrollo de pensamiento crítico. Así mismo, el 37% indica que pocas veces piensan cambiar el contenido a la historia mientras que un 10% señalaron la opción nada. Estos resultados concuerdan con los mencionado por Pintrich y Schunk, (2006), quienes definen que el procedimiento cognitivo destaca la forma de pensar de los alumnos, obteniendo una originalidad adecuada para la elaboración de tareas que dirigen un mismo objetivo en la actividad.

Tabla 14

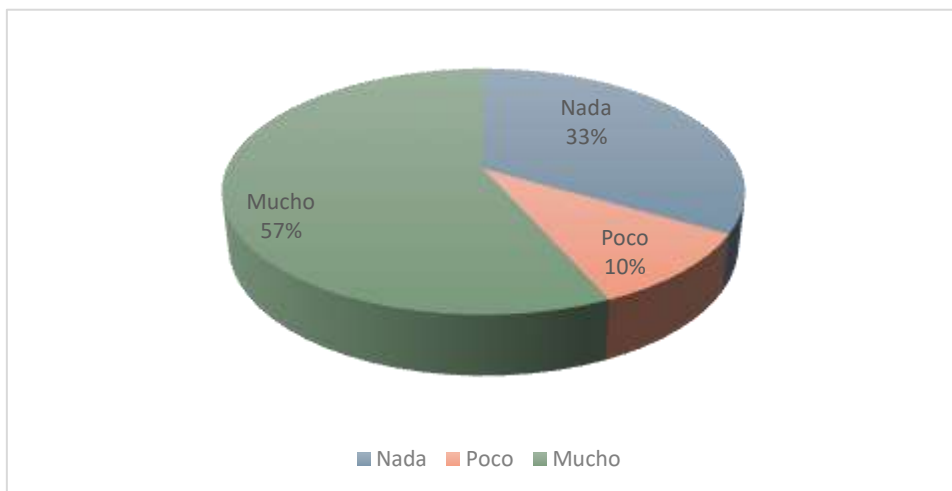
¿Cuentas detalles cuando escribes o hablas sobre una historia en la clase de Lengua y Literatura?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nada	10	33%
Poco	3	10%
Mucho	17	57%
Total	30	100%

Nota: Instrumento cuestionario 2025

Figura 12

Contenido explícito



Nota: Instrumento aplicado a los estudiantes

Considerando la tabla 14 y su figura se evidencia que el 57% de los infantes cuentan detalles cuando hablan o escriben sobre las historias durante la clase de Lengua y Literatura volviendo la clase participativa e interactiva mientras que, un 33% prefiere no opinar contar o retroalimentar nada de detalles ya que no lo visualizan llamativo o simplemente su atención no está completamente adicionada para la sección de clases. Por otra parte, el 10% consideran pocas veces comentar detalles al momento de escribir y reinterpretar textos narrativos de manera breve. Este resultado puede relacionarse con lo mencionado por Zambrano et al. (2020), quienes afirman que la gamificación hace desaparecer el aburrimiento y genera interés en el estudiante volviendo la clase participativa, siendo una herramienta significativa para alcanzar los objetivos en su aprendizaje.

Dimensión: Sensibilidad a los problemas

Tabla 15

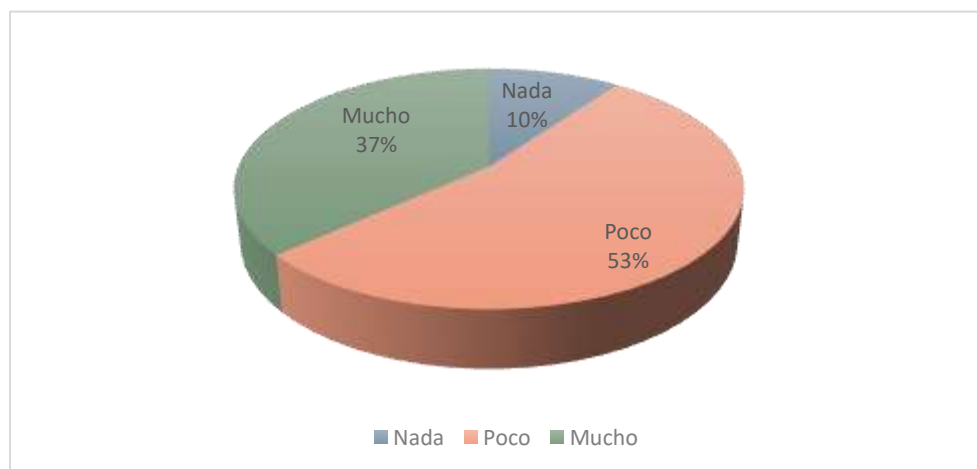
¿Buscas arreglar lo que no entiendes en una tarea en la clase de lengua y literatura?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nada	3	10%
Poco	16	53%
Mucho	11	37%
Total	30	100%

Nota: Instrumento cuestionario 2025

Figura 13

Aprendizaje autónomo



Nota: Instrumento aplicado a los estudiantes

La pregunta está direccionada a conocer si los estudiantes mantienen un aprendizaje autónomo y tratan de buscar alternativas para entender los temas que por algún motivo no comprenden en clase para realizar tareas en la asignatura de Lengua y literatura. Conforme a la tabla 15 y su gráfica se demuestra que el 53% pocas veces busca ayuda en casa para realizar las tareas de temas que no entiende, mientras que el 37% lo práctica muchas veces para cumplir con sus obligaciones académicas. No obstante, el 10% no prefieren para nada aprender y realizar las actividades. Estos resultados hacen referencia a lo mencionado por Payares (2025), quien argumenta que la creatividad es un factor clave para la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades críticas, estas soluciones

empoderan al estudiante para responder de una forma ajustable a la necesidad de las actividades impartidas en clases.

Dimensión: Curiosidad

Tabla 16

¿Te gusta aprender nuevas actividades jugando con palabras, en la clase de Lengua y Literatura?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nada	2	7%
Poco	14	47%
Mucho	14	47%
Total	30	100%

Nota: Instrumento cuestionario 2025

Figura 14

Aprender jugando



Nota: Instrumento aplicado a los estudiantes

La pregunta tiene como propósito conocer la percepción que tienen los estudiantes sobre el gusto por aprender activamente a través de nuevas actividades que incluyen juegos con palabras que se ejecutan dentro de la clase de Lenguaje. Según la figura 14 se evidencia que el 47% le gusta mucho descubrir nuevas palabras con actividades

recreativas que implican juegos de palabras, en contraste el 47% aseguran que aprenden mejor las palabras interactuando porque ayuda a desarrollar las habilidades cognitivas y enriquecen el vocabulario y expresión oral del alumnado. Por otra parte, en minoría el 7% indica que no se sienten entusiasmados adivinando palabras a través de la selección de la alternativa interactiva. Estos resultados hacen referencia a lo mencionado por Londoño y Rojas. (2020), quienes destacan que el uso de la gamificación en los entornos educativos transforma el aprendizaje rutinario a uno calidad, lo que promueve en el estudiante interés y curiosidad por aprender.

Dimensión: Independencia

Tabla 17

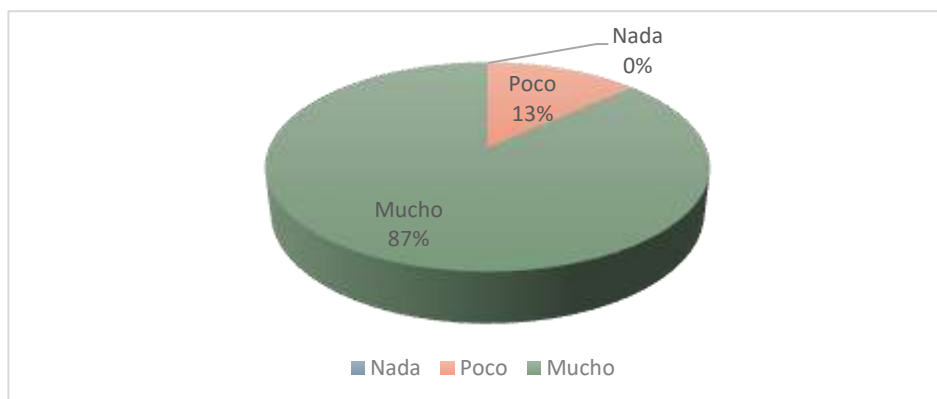
¿Buscas cómo hacer las tareas de Lengua y Literatura, como escribir una historia, sin pedir ayuda a la profesora?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nada	0	0%
Poco	4	13%
Mucho	26	87%
Total	30	100%

Nota: Instrumento cuestionario 2025

Figura 15

Buscar soluciones sin pedir ayuda del docente



Nota: Instrumento aplicado a los estudiantes

Basándose en los datos obtenidos en la presente tabla 17 la interrogante en cuestión hace énfasis en reconocer si los infantes buscan alternativas para hacer deberes de redacción sin ayuda de la docente. Tal como lo demuestra la figura 15, el 87% de los encuestados indican que buscan realizar las tareas de manera externa sin ayuda alguna, seguido de un 13% indica que pocas veces buscar solucionar para la correcta escritura literaria al momento de escribir una historia. Estos resultados hacen referencia a lo mencionado por Kolb (1984), quien explica que la comprensión se genera a través de lo aprendido como fuente fundamental del aprendizaje, lo que se relaciona con las dinámicas de juegos donde los educandos aprenden en base a sus experiencias vividas.

4.3. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Si bien es cierto, los resultados de la presente investigación constataron que en la Escuela de Educación Básica Paquisha, un promedio del 67% hace uso de la gamificación para incentivar la creatividad de los educandos del tercer grado paralelo “A”.

Este hallazgo se contextualiza con la investigación realizada por Zambrano y Tómalá (2025) quienes señalan que la gamificación busca transformar la clase en un juego donde los estudiantes sean los protagonistas, para mejorar el aprendizaje del estudiantado las escuelas deben incluirla como herramienta principal para el desarrollo de habilidades generales, particulares y específicas.

Dimensión: Implementación de juegos lúdicos

Los resultados obtenidos indican una alta incidencia de la implementación de juegos lúdico por parte de los docentes de lengua y Literatura, lo que favorece la motivación y la concentración de los estudiantes, esto se alinea con López et al. (2024) quienes afirman esta idea con su teoría del flujo en la que indica que los alumnos aprenden mejor cuando se les presenta una actividad desafiante pero que a la vez, les causa satisfacción.

Dimensión: Participación activa

Se reveló que esta estrategia fundamenta la literatura a través de tareas creativas e interactivas lo que despierta el interés de los estudiantes. De acuerdo con Marcillo et al, (2025), esta alternativa no solo impulsa la motivación, sino que más bien favorece la motivación intrínseca y el aprendizaje ya que, promueven experiencias educativas más significativas y duraderas

Dimensión: Alto rendimiento en clases

Así mismo, se evidenció que el rendimiento de los estudiantes aumentó cuando se ponen en práctica la gamificación, lo que ayuda que la enseñanza sea más activa y que gracias a ello los estudiantes dejen de ser sujetos pasivos y se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje, tal como lo indica Parra et al, (2025). Esto muestra que incorporar la gamificación no simplemente motiva a los estudiantes, sino que también ayuda a obtener mejores resultados en el aprendizaje.

Dimensión: Elementos motivacionales

A pesar de efectividad de las recompensas, se observó un pequeño porcentaje en los estudiantes que no manifestaron interés de los elementos de motivación, este hallazgo es relevante para Ryan y Deci (2020), quienes postulan en su teoría que la motivación más profunda es aquella que surge del propio interés y de la satisfacción personal del individuo.

Dimensión: Originalidad

Como resultados de esta dimensión se obtuvo una fuerte preferencia por las metodologías de aprendizaje que ofrecen un enfoque original y activo. Tal y como destaca Oliveria et al. (2009) quienes añaden que por medio de la creatividad las ideas originales son las que plantean la resolución de problemas de cada alumno al interactuar en el aula de clases, debido a que todos piensan y actúan de manera diferente.

Dimensión: Flexibilidad

Otros de los resultados muestran que los estudiantes desarrollan su creatividad a través de ideas innovadoras, lo cual permite poner en práctica el conocimiento reflejado

en clase, esto nos indica que, por medio, de la flexibilidad que posee la gamificación, les permite adaptarla a cualquier campo de estudio puesto que, su adaptación es una de las mejores opciones para la resolución de tareas. De acuerdo con Valero (2019) en una de sus características de la creatividad, menciona que la flexibilidad es utilizada para adaptarse a problemas que se presentan en el contexto educativo.

Dimensión: Fluidez

Los datos revelaron que los estudiantes prefieren realizar actividades en clases o en casa cuando se trata de pintar, dibujar, o escribir libremente, esto significa que tienen un nivel alto de fluidez para poder expresarse de diferentes maneras. Esto se alinea con Niwlikar (2024) quien destaca que la creatividad fluye de mejor manera cuando se rompen los formatos tradicionales, facilitando al infante, la obtención de ideas originales al realizar su ilustración dentro y fuera del campo educativo.

Dimensión: Elaboración

Como resultado se logró medir la capacidad que los estudiantes tienen para lograr un desarrollo óptimo de ideas propias, en la que un alto porcentaje demostró poseer una habilidad para poder desenvolver sus ideas o pensamientos críticos, esto va acorde con Pintrich y Schunk, (2006) quienes definen que el procedimiento cognitivo, destaca la forma de pensar de los alumnos para lograr alcanzar sus metas y que puedan ir enlazadas con el trabajo en equipo, obteniendo una originalidad adecuada para la elaboración de tareas. Esta es una de las dimensiones en las que se deben fortalecer las estrategias pedagógicas en la asignatura de Lengua y Literatura en la Escuela de Educación Básica “Paquisha”

Dimensión: Sensibilidad a los problemas

Se revelo que una minoría de los estudiantes adopta una postura proactiva ante los obstáculos académicos. Por este motivo, Payares (2025), sostienen que, en la creatividad se toma en cuenta la manera de solucionar los problemas con estrategias didácticas que al estudiante le llame la atención, al momento de estar frente a problemas académicos el alumno comienza a validar sus ideas previas de su diario vivir.

Dimensión: Curiosidad

La existencia de niveles de curiosidad bajos puede afectar considerablemente el progreso en la asignatura de Lengua y Literatura, lo que reduce la probabilidad de que los alumnos desarrollen hábitos como lectura o escritura creativa, que son elementos esenciales para alcanzar un adecuado desarrollo del lenguaje. Londoño y Rojas. (2020), Destacan que el uso de la gamificación como herramienta innovadora en los entornos educativos transforma el aprendizaje rutinario a uno de calidad, lo que promueve en el estudiante interés y curiosidad por aprender.

Dimensión: Independencia

Se demostró que existe un alto grado de autonomía en los estudiantes, ya que por sí mismos buscan la manera de realizar las tareas de Lengua y Literatura, sin solicitar ayuda del docente. Esto evidencia que la gran mayoría del grupo ha interiorizado una actitud autónoma y confía en sus propios recursos para cumplir con éxito tareas en las que se deba desarrollar con libertad creatividad, esto se entrelaza con Kolb (1984), quien destaca que las experiencias directas sirven para reflexionar y plasmar lo aprendido en el salón de clases, donde los estudiantes consideran buenas oportunidades para su aprendizaje.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Después del análisis y discusión de los resultados y en función de los objetivos planteados se concluye que:

Según el objetivo general se pudo describir que “La gamificación como estrategia didáctica en el desarrollo de la creatividad de Lengua y Literatura en la Escuela de Educación Básica Paquisha” en los estudiantes del tercer grado. Se comprueba a través de los resultados obtenidos que los juegos, dinámicas y actividades lúdicas que implementa el docente, si favorece la participación de los niños, debido a que les permite expresar sus ideas y sentirse motivados al aprender nuevos conocimientos.

La revisión de los fundamentos teóricos permitió establecer una búsqueda más clara sobre el estudio donde se identificó las limitaciones que afectan el desarrollo creativo de los estudiantes como es la metodología tradicional basada en la retención de memoria permitiendo que no estimulen su imaginación e interés de plantear o innovar nuevas ideas de enseñanza en la educación.

Se verificó que las actividades muchas veces son rutinarias y poco participativas en la creatividad de los niños, ya que cuando las clases no incluyen estas tareas, los alumnos presentan deficiencias en su participación ocasionando un entorno de aprendizaje monótono. Por lo tanto, a través del estudio ejecutado se evidencia que es esencial fomentar el pensamiento crítico en los alumnos, convirtiéndoles así en protagonistas en la clase de Lengua y Literatura.

Además, se pudo determinar que la gamificación es importante en el contexto educativo, porque al ser puesta en énfasis su práctica se finaliza que el uso de juegos con

palabras, creación de historias y recompensas simbólicas resultaron ser útiles en la creatividad, motivación y fortalecimiento de diferentes actividades escolares en los estudiantes del tercer grado de educación básica.

Recomendaciones

- Se sugiere que, se debe implementar la gamificación, como estrategia didáctica en la asignatura de Lengua y Literatura, lo cual favorece las actividades interactivas que promuevan la creatividad.
- Reemplazar los métodos tradicionales promoviendo proyectos educativos para que la comunidad educativa pueda experimentar los diferentes tipos de gamificación que existen y tener un seguimiento continuo dentro de todas las áreas del conocimiento.
- Se recomienda que los docentes integren en su proceso de enseñanza implementar recursos lúdicos y cooperativas para el fortalecimiento de las enseñanzas en los alumnos, donde se valore el esfuerzo mediante reconocimientos simbólicos que refuercen de forma positiva el proceso de aprendizaje.
- Proponer estrategias de gamificación que incluyan retos progresivos en el aula, para que el estudiante se sienta motivado por aprender Lengua y literatura al desarrollar los contenidos de manera dinámica y atractiva.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta Santillán, J. K., Romero Morales, J. X., & Medina Gamboa, M. E. (2024). Impacto de la gamificación en el desarrollo del aprendizaje invisible: un enfoque lúdico para el fomento de habilidades y competencias en el aula. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2939>
- Aldaz, A., Aimara, J., Gaibor, D., & Coello, M. (2024). Fomento de la creatividad y el pensamiento crítico en niños de educación básica a través de actividades innovadoras. *Ciencia Latina Multidisciplinar*. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/12931>
- Ausubel, D., Novak, J. ..., & Hanesian, H. (1991). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*.
- Benalcázar, N., & Cajo, B. (2025). La gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de educación básica: revisión sistemática de la literatura. *REVISTA BOLETÍN REDIPE*. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/2204/2199>
- Betancourt, J. (2000). Creatividad en la educación: Educación para transformar. *Revista PsicologiaCientifica.com*. <https://psicologiacientifica.com/creatividad-en-la-educacion>
- Campos, E., & García, M. (2023). Pensamiento creativo en los estudiantes de educación básica: revisión sistemática. *Revista Científico-Methodológica*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1992-82382023000200009
- Contreras, R., & Eguía, J. (2018). Experiencias de gamificación en aulas. <https://ddd.uab.cat/pub/llobres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Duarte, S., & Guerrero, R. (2024). La encuesta como instrumento de recolección de datos, confiabilidad y validez en investigación científica. *Revista de ciencias*

empresariales, tributarias, comerciales y administrativas.
<https://educaciontributaria.com.py/revista/index.php/rcetca/article/view/70/104>

Faneite Acosta, F. S. (2023). Criterios para la selección de técnicas e instrumentos de recolección de datos en las investigaciones mixtas. *Revista Honoris Causa.*
<https://revista.uny.edu.ve/ojs/index.php/honoris-causa/article/view/303/352>

Francis, M., Gabriela, M., Gilberto, S., & Elizabeth, V. (2025). Estrategias gamificadas para potenciar la participación activa de estudiantes de cuarto grado. *Sinergia Académica.* file:///C:/Users/user/Downloads/941-969.pdf

García, A., & Biel, L. (2015). GAMIFICAR: EL USO DE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL.

García, J., & Trejos Reyes, S. J. (2024). Análisis del sistema de evaluación del desempeño laboral en las empresas públicas y privadas del departamento de Matagalpa, Durante el año 2024. *CENTRO UNIVERSITARIO REGIONAL DE MATAGALPA CUR – MATAGALPA DEPARTAMENTO DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y ADMINISTRATIVAS.*

Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO.*
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)

Haro Sarango, A. F., Chisag Pallmay, E. R., & Caicedo Pozo, J. E. (2024). Tipos y clasificación de las investigaciones. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.1927>

Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development.* Prentice Hall, Inc. <https://doi.org/10.1016/B978-0-7506-7223-8.50017-4>

Lezama, M., Baldovino, G., & Gonzalez, A. (2023). Gamificación como estrategia didáctica para el fomento de la creatividad en el aula. *Investigación y Acción.*
<https://doi.org/10.15648/invefor.v3i1.3829>

- Londoño, L., & Rojas, M. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*.
<https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- López, A., Abad, A., Hernández, L., & Bedoya, A. (2024). El impacto positivo de la gamificación en la integración y la inclusión estudiantil, propuesta y resultados. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*.
- Lucín, V. (2025). *LA GAMIFICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE EDUCACION BASICA*.
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/13830>
- Manrique, Z., Ecos, A., Aguilar, R., Manrique, R., & Carbajal, O. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668
- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú.
<https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- Moura, T., Fleith, D., & Almeida, L. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Latinoamericana de Estudios Educativos*.
<https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>
- Muñoz, C. (2019). Enfoques, teorías e investigaciones sobre el pensamiento creativo. Un estudio de revisión. *Revista Innova Educación*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.012>
- Niwlikar, B. (2024). Teoría de la creatividad de Guilford: 6 componentes clave del pensamiento creativo. *Careershodh*. <https://www.careershodh.com/guilfords-theory-of-creativity/>
- Oliveira, E., Almeida, L., Ferrándiz, C., Ferrando, M., Sainz, M., & Prieto, M. D. (2009). Tests de pensamiento creativo de Torrance (TTCT): elementos para la validez de

constructo en adolescentes portugueses. *Psicothema*.
<https://www.psicothema.com/pdf/3671.pdf>

Parra, S. R., Remache, M. J., & José, M. G. (2025). La Gamificación y su efectividad en el rendimiento académico de estudiantes de educación básica. *Revisata Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, Asunción.
<https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/4083/7638>

Payares, J. (2025). Profundización teórica de la creatividad en contextos educativos: una revisión. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*.
<https://doi.org/10.56712/latam.v6i3.3933>

Peñafiel, P., Ordoñez, B., & Fernández, L. (2024). El juego y la gamificación como facilitadores del aprendizaje en estudiantes. *REVISTA INVECOM “Estudios transdisciplinarios en comunicación y sociedad”*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.14020536>

Pérez, M., & Ramírez, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15359/ree.19-3.11>

Piaget, J. (1982). La construcción de lo real en el niño. *Journal of Research in Science Teaching*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/tea.3660020306>

Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (2006). *Motivación en contextos educativos : Teoría, investigación y aplicaciones*.

Ricci, P. (2020). Una revisión general sobre la creatividad. *Revista Científica Arbitrada de la Fundación MenteClara*. <https://doi.org/10.32351/rca.v5.201>

Ryan, R., & Deci, E. (2020). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychological Association*.
<https://doi.org/10.1037110003-066X.55.1.68>

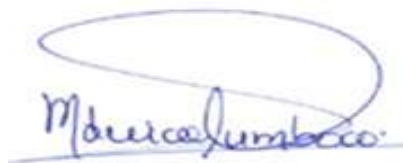
- Valero, J. (2019). La creatividad en el contexto educativo: adiestrando capacidades. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*. <https://doi.org/10.51302/tce.2019.289>
- Vergara, N. (2023). El uso de la gamificación para la enseñanza de la lengua castellana y literatura. *Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey*. <https://hdl.handle.net/11285/703426>
- Vygotski, L. S. (1929). II. The Problem of the Cultural Development of the Child. *Pedagogical Seminary and Journal of Genetic Psychology*. <https://doi.org/10.1080/08856559.1929.10532201>
- Yucra, T., & Bernedo, L. (2020). Epistemología e Investigación Cuantitativa. *IGOBERNANZA*.
- Zambrano, A., Lucas, M., Luque, K., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio De Las Ciencias*. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>
- Zambrano, R. M., & Tómalá, A. A. (2025). La Gamificación como herramienta de aprendizaje en lenguaje de básica elemental. *Revista Científica Atenas*. <https://atenas.umcc.cu/index.php/atenas/article/view/1180/1376>

ANEXOS

RESULTADO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **LA GAMIFICACIÓN EN LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA** presentado por los estudiantes, **EUSEBIO FLORES ANDY JOEL y VELEZ RAMÍREZ NAYELI GABRIELA** fue enviado al Sistema Anti-plagio, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **5%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

Atentamente,



DOCENTE TUTOR

B/ ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

INFORME DE ANÁLISIS
magister

TESIS DE ANDY Y NAYELI

5%
Textos sospechosos

3% Similitudes
+ 1% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes memorizadas

1% idiomas no reconocidos

2% Textos potencialmente generados por IA

Nombre del documento: TESIS DE ANDY Y NAYELI.docx

ID del documento: 8aa02203a220c3b08e1c089e1e9129c5e95f1f8a

Tamaño del documento original: 95,46 KB

Depositario: MONICA YONAR TUMBACO MUÑOZ

Fecha de depósito: 15/11/2025

Tipo de carga: Interfaz

Fecha de fin de análisis: 16/11/2025

Número de palabras: 6394

Número de caracteres: 35.128

Ubicación de las similitudes en el documento:



≡ Fuentes de similitudes

Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	www.escuela.org https://www.escuela.org/pdf/1006322789-0882-4c5-03-e08280.pdf 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (16 palabras)
2	academico.888.com Influencia de las estrategias metodológicas en la calidad del aprendizaje... http://academico.888.com/academicos/revista/0231115/09121-PO-94717110.pdf 2 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (11 palabras)
3	full.hereba.com construcción del texto a partir de representaciones de la realidad https://full.hereba.com/13485/44951	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (10 palabras)
4	repositorio.uninorte.edu.co https://repositorio.uninorte.edu.co/bitstream/handle/11244/17511 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (11 palabras)
5	repositorio.uninorte.edu.co https://repositorio.uninorte.edu.co/bitstream/handle/11244/17511	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (10 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repositorio.uninorte.edu.co https://repositorio.uninorte.edu.co/bitstream/handle/11244/17511	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (17 palabras)
2	Documento de otro usuario - Ver más Ver más de este grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (10 palabras)
3	es.slideshare.net TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS DE ... https://repositorio.uninorte.edu.co/bitstream/handle/11244/17511	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (11 palabras)
4	DE LA CRUZ PERERO MARIA LUISA-POZO MUÑOZ MONICA ALEXANDIL... Ver más de mi grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (10 palabras)
5	repositorio.uninorte.edu.co https://repositorio.uninorte.edu.co/bitstream/handle/11244/17511	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (10 palabras)

Edad: 8


Género: Masculino ()

Femenino (X)

Dimensión	Implementación de juegos lúdicos			
Indicador:	Aplicación de juegos lúdicos en clase			
Número	Preguntas	Nada	Poco	Mucho
01	¿Tu profesora usa juegos divertidos, como adivinanzas de palabras, en la clase de Lengua y Literatura?		X	
Dimensión	Participación activa			
Indicador:	Interés por actividades recreativas dentro del aula.			
Número	Preguntas	Nada	Poco	Mucho
02	¿Los juegos divertidos, como hacer un cuento en grupo, te ayudan a poner atención en la clase?		X	
03	¿Juegas con tus compañeros cuando hay juegos movidos, como una carrera de preguntas, en la clase?			X
Dimensión	Participación activa			
Indicador:	Calificación en los aprendizajes			
Número	Preguntas	Nada	Poco	Mucho
04	¿Aprendes mejor las palabras o historias con juegos divertidos, como un juego de rimas, en la clase?			X
Dimensión	Elementos motivacionales			
Indicador:	Uso de puntos, insignias y recompensas para incentivar la participación creativa			
Número	Preguntas	Nada	Poco	Mucho
05	¿Te pones contento cuando tu profesora te da puntos o stickers por jugar un juego divertido, como armar frases?			X
06	¿Quieres seguir jugando cuando hay retos movidos, como actuar una historia, en la clase?		X	
07	¿Te dan ganas de seguir jugando cuando tu profesora te da un premio, como una estrella, por un juego divertido como inventar cuentos?			X

08	¿Te gusta seguir aprendiendo cuando hay juegos movidos, como un concurso de palabras, en la clase?			X
Dimensión	Originalidad			
Indicador	Genera ideas novedosas en las actividades			
Número	Preguntas	Nada	Poco	Mucho
09	¿Inventas ideas nuevas, como un cuento diferente, en la clase de Lengua y Literatura?			X
Dimensión	Flexibilidad			
Indicador	Se adapta a diferentes manejos de trabajo			
Número	Preguntas	Nada	Poco	Mucho
10	¿Haces las tareas de la clase de Lengua y Literatura aunque sean de una manera diferente, como escribir o dibujar?			X
Dimensión	Fluidez			
Indicador	Propones varias opciones para la resolución de tareas			
Número	Preguntas	Nada	Poco	Mucho
11	¿Piensas en varias formas de hacer una tarea, como diferentes finales para un cuento, en la clase de Lengua y Literatura?			X
Dimensión	Elaboración			
Indicador	Amplia un tema con explicaciones adicionales			
Número	Preguntas	Nada	Poco	Mucho
12	¿Cuentas detalles cuando escribes o hablas sobre una historia en la clase de Lengua y Literatura?			X
Dimensión	Sensibilidad a los problemas			
Indicador	Explica los problemas y busca soluciones			
Número	Preguntas	Nada	Poco	Mucho
13	¿Buscas arreglar lo que no entiendes en una tarea en la clase de lengua y literatura?		X	
Dimensión	Curiosidad			
Indicador	Demuestra interés por explorar nuevas estrategias de aprendizaje			
Número	Preguntas	Nada	Poco	Mucho
14	¿Te gusta aprender nuevas actividades jugando con palabras, en la clase de Lengua y Literatura?		X	
Dimensión	Independencia			
Indicador	Busca soluciones sin pedir ayuda del docente			
Número	Preguntas	Nada	Poco	Mucho
15	¿Buscas como hacer las tareas de Lengua y Literatura, como escribir una historia, sin pedir ayuda a la profesora?			X

ANEXO C/ PERMISO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA



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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OFICIO No. UPSE-CEB-2025-890-MG
La Libertad, 29 de octubre del 2025.

MSc. Robert Muñiz Ventura
Director/a de la Escuela de Educación Básica "Paquisha"
Ciudad:


De mis consideraciones:

Quien suscribe, **Lcda. Margot García Espinoza, PhD.**, directora de la Carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su autorización para que los estudiantes **Eusebio Flores Andy Joel** y **Vélez Ramírez Nayeli Gabriela** desarrollen su proyecto de investigación en la institución educativa bajo su digna dirección.


El tema del proyecto es: **"Gamificación para la creatividad en los estudiantes de Educación Básica"**. Para el desarrollo del mismo, los estudiantes aplicarán instrumentos de recolección de información, como encuestas y entrevistas, dirigidos al personal docente y estudiantes de la comunidad educativa.


Las actividades están programadas para ejecutarse durante el período académico 2025-2, específicamente en el mes de octubre del presente año.

Por la favorable acogida que usted dará a la presente, le anticipo mis más sinceros agradecimientos. Atte.



Escaneo del documento
Fecha: 29/10/2025
Hora: 15:30





Lcda. Margot García Espinoza, PhD.
Directora de la Carrera de Educación Básica
Universidad Estatal Península de Santa Elena
C.c.: Archivo

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

UPSE ¡crece con tuertes!
www.upse.edu.ec

ANEXO D/ APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

