



La gamificación en el desarrollo de la creatividad en los niños de preparatoria

Gamification in the development of creativity in high school children

Gamificação no desenvolvimento da criatividade em crianças do ensino médio

Andrea Cristina Bowen-Rivera ^I
abowen7640@utma.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-1199-6950>

Fátima Valentina Moreira-Loor ^{III}
fmoreira1328@utm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-9717-2356>

Mayra Azucena Roldan-Bazurto ^V
mroldan8386@utm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-6310-2248>

Marjurie Monserrate Cedeño-Rosado ^{II}
mcedeno6983@utm.edu.ec
<https://orcid.org/000-0002-7106-0671>

María Elena Párraga-Mera ^{IV}
mparraga0920@utm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-6947-2204>

Marcelo Fabián Barcia-Briones ^{VI}
marcelo.barcio@utm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-8112-5723>

Correspondencia: abowen7640@utma.edu.ec

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 20 de marzo de 2022 * **Aceptado:** 13 de abril de 2022 * **Publicado:** 06 de mayo de 2022

- I. Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia, Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.
- II. Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia, Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.
- III. Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación General Básica, Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.
- IV. Licenciada en Educación Básica, Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.
- V. Psicóloga Clínica, Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.
- VI. Magister en Gerencia Educativa, Magister en Orientación Educativa Vocacional y Profesional, Doctor en Educación, Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la importancia de la gamificación para el desarrollo de la creatividad en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa Azuay #13 del cantón Portoviejo 2022. La metodología de trabajo se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, es un estudio de tipo descriptivo donde se hace uso de métodos de análisis documental y analítico sintético en la revisión de los presupuestos teóricos. La población objeto de estudio fue de 32 personas, distribuida en 30 niños y 2 docentes. Se utilizó la técnica de la observación y la técnica de la entrevista para ver como la gamificación ayudó en este proceso, la misma que fue aplicada a los estudiantes y docentes respectivamente en el orden mencionado. Los resultados demostraron que la gamificación es importante en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas para su vida. Las conclusiones enfatizan que el rol del docente parvulario es fundamental al implementar los juegos tecnológicos.

Palabras clave: Gamificación; juegos tecnológicos; educación; preparatoria.

Abstract

This research aims to determine the importance of gamification for the development of creativity in high school children of the Azuay Educational Unit #13 of the Portoviejo canton. We worked with a qualitative approach, it is a descriptive study where documentary analysis and synthetic analytical methods are used in the revision of the theoretical assumptions of the subject. Likewise, the observation and interview technique was used to see how gamification helped in this process, the same that was applied to students and teachers respectively in the order mentioned. The results showed that gamification is important in the development of children's creativity for their lives. The conclusions emphasize that the role of the nursery school teacher is fundamental when implementing technological games.

Keywords: Gamification; technological games; education; high school.

Resumo

O objetivo deste trabalho de pesquisa foi determinar a importância da gamificação para o desenvolvimento da criatividade em crianças do ensino médio da Unidade Educacional Azuay #13 do cantão de Portoviejo 2022. A metodologia de trabalho foi desenvolvida sob uma abordagem qualitativa, é uma abordagem descritiva estudo onde se utiliza a análise documental e

métodos analíticos sintéticos na revisão dos pressupostos teóricos. A população em estudo foi de 32 pessoas, distribuídas em 30 crianças e 2 professores. A técnica de observação e a técnica de entrevista foram utilizadas para verificar como a gamificação ajudou nesse processo, a mesma que foi aplicada para alunos e professores respectivamente na ordem mencionada. Os resultados mostraram que a gamificação é importante no desenvolvimento da criatividade das crianças para suas vidas. As conclusões enfatizam que o papel do educador infantil é fundamental na implementação de jogos tecnológicos.

Palavras-chave: Gamificação; jogos tecnológicos; Educação; preparatório.

Introducción

Los juegos tecnológicos educativos para el desarrollo de la creatividad en los niños de preparatoria se caracterizan por utilizar una de las tantas innovaciones de la actualidad, tal como es la tecnología, la misma que permite enseñar y aprender al mismo tiempo, ya que mediante la gamificación se realiza este tipo de interacción para lograr un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar la capacidad mental y creativa de los alumnos del nivel elemental.

Se ha hecho una búsqueda exhaustiva para localizar antecedentes nacionales e internacionales respecto al trabajo de investigación, pero no se han encontrado más que uno similar al tema propuesto, lo que permite ver a dicho trabajo como uno de los pioneros, tanto a nivel local como en el exterior.

A nivel internacional, en la Universidad del Zulia en España, se realizó una investigación denominada " Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot", la misma que permitió analizar el rol de las nuevas tecnologías en el sector educativo, siendo su objetivo investigar el uso de dispositivos móviles como herramienta de aprendizaje basado en el juego y si esto aumenta la motivación, participación y resultados del aprendizaje, dando así un resultado favorable (Martínez, 2017).

Es así, que se torna necesario hacer que los niños y niñas en edades tempranas puedan realizar muchas actividades por sí solos, pero que estén inmersas con la tecnología, ya que en la sociedad actual es importante no solo para la vida personal, sino que también para la educativa, la misma que les permite desempeñar funciones relevantes a la creatividad y ampliar sus capacidades e instintos para comprobar su inteligencia en los diferentes contextos.

Esta investigación tuvo como objetivo determinar la importancia de la gamificación para el desarrollo de la creatividad en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa Azuay #13 del cantón Portoviejo 2022.

Desarrollo

Gamificación

La innovación en educación y el interés por mejorar las capacidades y motivación de los alumnos en el aula no es una preocupación reciente. El sector educativo es enormemente dinámico y el tipo de alumnos manifiesta necesidades e inquietudes muy diferentes según pasan los años. Actualmente, y gracias a las nuevas tecnologías, los docentes contamos con herramientas novedosas y sofisticadas que utilizadas de forma apropiada pueden ayudarnos a dar un giro a los clásicos sistemas de aprendizaje que en muchos casos se ha observado que no son ni dinámicos ni motivadores para los alumnos y cuyos resultados no son favorables (Martínez, 2017).

Entre los cambios que nos ofrece el uso de nuevas tecnologías y dinámicas de juego en el aula encontramos la posibilidad de que los alumnos jueguen un papel más activo en su proceso de aprendizaje apoyando el aprendizaje activo, experiencial y basado en la resolución de problemas (Oblinger, 2004).

Teniendo en cuenta a CEU (2021) la gamificación consiste en trasladar la mecánica de los juegos a otras prácticas cotidianas, convirtiendo actividades rutinarias en un proceso lúdico de aprendizaje e impulsando la forma natural de aprender. A la hora de incorporar este tipo de herramientas y metodologías al aula, se busca encontrar nuevas soluciones a distintos escenarios que aparecen en clase con los alumnos.

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario (Gaitán, 2017).

En pocas palabras, el objetivo de la gamificación es potenciar al máximo las habilidades de los niños y niñas a través del juego, ya que, es mediante la experiencia y la diversión que ellos

pueden alcanzar mejores aprendizajes, por lo que se ponen más creativos a la hora de interactuar con los demás y así logran adquirir conocimientos más significativos.

La gamificación permite que el alumno vea al juego como una herramienta de trabajo y aprendizaje, la misma que evita el aburrimiento y de forma dinámica y divertida les permite aprender obteniendo mejores resultados en las actividades y clases impartidas, ya que es una metodología muy importante y necesaria para todos los niveles de educación.

Según Gaitán (2017) el modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos. La técnica mecánica es la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados. Algunas de las técnicas mecánicas más utilizadas son las siguientes:

- Acumulación de puntos
- Escalado de niveles
- Obtención de premios
- Regalos
- Clasificaciones
- Desafíos
- Misiones o retos

La misma autora Gaitán (2017) manifiesta que las técnicas dinámicas hacen referencia a la motivación del propio usuario para jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos. Algunas de las técnicas dinámicas más utilizadas son las siguientes:

- Recompensa
- Estatus
- Logro
- Competición

Es así que UNIR (2020) menciona que gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados. Por lo tanto, es indispensable que los alumnos asimilen previamente las dinámicas de juego que se van a realizar para poder llevar a cabo la gamificación en el aula, ya que con esto se consigue una mayor

implicación y, como consecuencia, alcanzar los objetivos propuestos, es así que entre los recursos que se pueden emplear en el aula que conjuguen gamificación y tecnología se encuentran:

❖ **Edmodo**

Plataforma educativa donde los profesores se comunican directamente con todos y cada uno de sus alumnos para crear ejercicios, tareas o establecer recompensas e insignias. Edmodo es accesible desde cualquier dispositivo. Además, las familias tienen acceso inmediato a los resultados de sus hijos y pueden ver su evolución.

❖ **Elever**

Herramienta educativa para que los docentes mejoren la experiencia de los estudiantes a través de la gamificación. A través de Elever se monitoriza el trabajo diario de los alumnos y estos, a su vez, podrán avanzar en sus tareas y ejercicios.

❖ **Toovari**

Plataforma multijugador que contiene un programa de refuerzo, apoyo y mejora académica que ayuda a aumentar el interés de los alumnos por su aprendizaje y facilita el acceso a la tecnología por parte de los docentes. Además, Toovari permite crear grupos con diversas estructuras y obtener y generar informes de progreso para los estudiantes y sus familias.

❖ **Knowre**

Cuenta con una interfaz de videojuego que se centra en el aprendizaje y consolidación de conceptos matemáticos. Los alumnos que usan Knowre reciben retroalimentación automática de sus avances y los profesores pueden personalizar el contenido para cada niño y realizar su seguimiento.

❖ **ClassDojo**

Plataforma gratuita que facilita a las familias el seguimiento de sus hijos y al profesorado variedad de recursos y una herramienta motivadora para los alumnos. Además, ClassDojo permite crear a los estudiantes portfolios digitales de sus trabajos.

❖ **Pear Deck**

Da a los docentes la opción de enviar a sus alumnos materiales de apoyo mientras están explicando un concepto para que la clase resulten más atractiva e interactiva gracias a Pear Deck.

❖ **Kahoot**

Posibilita crear juegos tipo quiz, de preguntas y respuestas, para repasar los contenidos con toda la clase. El profesor crea el cuestionario en Kahoo, genera una clave que facilita a sus alumnos y estos acceden a él para aprender jugando.

❖ **Ta-tum**

Otra plataforma educativa gamificada para el fomento de la lectura donde el juego y los libros se unen. Los personajes de los libros han desaparecido misteriosamente y los lectores tendrán que convertirse en detectives y resolver los diferentes casos consiguiendo puntos de manera colaborativa. Además, Ta-tum dispone de una biblioteca digital y los profesores pueden realizar un seguimiento de los avances de los alumnos.

❖ **Classcraft**

A través de una interfaz de videojuego, los estudiantes se convertirán en protagonistas de su aprendizaje. Classcraft es una plataforma donde tendrán que crear un avatar con el que deberán participar en diferentes misiones individuales y colaborativas para reunir puntos para su equipo. Los profesores podrán crear lecciones personalizadas para sus alumnos, crear mapas interactivos que permitan a la clase elegir su propia aventura y crear una experiencia grupal muy enriquecedora para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

❖ **Creatividad**

Según la autora Nuevo (2019) la imaginación es uno de los grandes tesoros de la infancia. Promover el desarrollo de la creatividad de los niños es esencial para ellos, ya que esta capacidad tan significativa que relacionamos con niños les ayuda a expresarse por sí mismos, a desarrollar su pensamiento abstracto y, también, será primordial a la hora de resolver problemas y de relacionarse mejor con los demás a lo largo de toda su vida.

Desarrollar la creatividad en los niños y niñas es muy importante, no solo para la educación, sino que también para su desarrollo integral, la creatividad es la que les permite de una u otra forma a ser independientes en su forma de pensar, a asimilar todas las situaciones que viven día a día y a que puedan razonar. Además, es necesario recalcar que la creatividad en los más pequeños, ayudará a que se adapten a situaciones nuevas y novedosas y a que la alegría en sus rostros no falte, ya que con un método más divertido están aprendiendo.

Es así, que el autor Mozart (2017) hace énfasis en los siguientes consejos y actividades para lograr el desarrollo de la creatividad en los niños:

- Crea un espacio inspirador: coloca en casa un mural o pizarra donde puedan pintar con libertad o pon a su disposición todos los materiales necesarios para que jueguen y dejen volar su imaginación.
- Respeta el tiempo para el juego: no los cargues de actividades extraescolares, son niños y tienen que tener tiempo libre para jugar y recrearse.
- Déjale libertad en sus juegos: a los niños les gusta saltarse las normas y jugar a su manera. No pongas límites ni establezcas normas, déjalos que reinventen y cambien el juego como quieran.
- No te rías de sus ideas: aunque nos puedan resultar graciosas y algo disparatadas, no te burles de sus ideas, bailes, canciones, historias... Es importante que los niños perciban que lo que han hecho o dicho tiene valor.

Una buena opción para desarrollar la creatividad en los niños es con juegos y actividades, para que aprendan a encontrar soluciones diferentes para un mismo problema.

- Leer y contar cuentos: los cuentos divierten y entretienen a los niños, pero además potencian su capacidad creativa y su imaginación. Puedes jugar con ellos a inventar finales de las historias o a crear nuevas.
- Hacer visitas a museos y a exposiciones: la visita a un museo o una exposición puede ser toda una aventura para los niños. Invítales a que den su visión de un objeto o cuadro.
- Interpretar figuras: podéis tumbaros en el césped de un parque o en una hamaca en la azotea y jugar a interpretar figuras con las nubes y las estrellas.
- Juegos en grupo: un buen ejercicio es crear una historia en grupo. Una persona empieza a contar una historia, y los demás la siguen añadiendo su aportación sobre la marcha y construyendo esta de forma original. Este juego potencia la imaginación, creatividad y socialización de los niños.

Es así que citando a Vélez (2019) para lograr fomentar la creatividad no solo en los niños y niñas, sino que también en sus familias, se torna imprescindible lo seguir las siguientes pautas:

- Es importante empezar cuanto antes, porque en los primeros momentos, meses y años de vida, cada contacto, cada movimiento y cada emoción supone una inmensa actividad eléctrica y química en el cerebro, ya que miles de millones de neuronas se están organizando en redes que establecen entre ellas billones de sinapsis.

Por ello, es durante la etapa de educación infantil cuando se producen más cambios en los niños en todas las áreas: física, motora, cognitiva, lingüística, afectiva y social. Y, por todo esto, es recomendable empezar cuanto antes a potenciar la creatividad de nuestros hijos de la siguiente manera:

- Lo más importante es jugar. A través del juego, la imaginación y las emociones de los más pequeños pueden fluir y salir hacia fuera, de formas tan bonitas como pintar un dibujo en el que piratas, hadas y gigantes cobran vida.
- Olvídate de libros y de manuales a seguir, relájate y pasa tiempo de calidad con tu hijo/a.
- Ponte a su altura, jugad juntos, imaginad, dejados llevar, improvisad, abrid vuestro corazón y dejad salir vuestras emociones, no hay mejor ejercicio que éste para alimentar la creatividad de nuestros niños.
- Dale libertad para que desarrolle su imaginación y respeta su tiempo de aprendizaje. Esta libertad puedes conseguirla en muchas situaciones habituales, por ejemplo, cuando tenga un juguete nuevo, no le des un modelo, primero déjale que explore y que pruebe todas las posibilidades, seguramente nos sorprenderá; plantéale situaciones absurdas en rutinas diarias como el baño o recurre a la magia de una varita con la que reconvertir sus juguetes.

Juegos educativos tecnológicos

Según lo expuesto por Moreno (2022) varios científicos y pedagogos han estudiado la influencia de la tecnología y los juegos en la educación, como resultado, se determinaron que la mayoría de los juegos tecnológicos estimulan la coordinación psicomotora de los niños, así como sus habilidades para la resolución de problemas. Es así que se dan los siguientes beneficios:

- **Coordinación motora**
 - ~ Variedad de movimientos
 - ~ Fuerza y resistencia
 - ~ Oprimir y soltar
 - ~ Movimiento consistente y seguro
- **Habilidades cognitivas y de lenguaje**
 - ~ Causa-efecto
 - ~ Capacidad de atención (selectiva o constante)

- ~ Permanencia de objetos
- ~ Relación medios-fin
- ~ Imitación
- ~ Correspondencia uno a uno
- ~ Conducta intencionada (deseo de comunicación)
- ~ Representación simbólica (reconocimiento de imágenes)
- ~ Respuestas “sí” y “no” consistentes
- ~ Comprensión de los comandos
- ~ Habilidad para elegir
- **Habilidades visuales/de percepción**
 - ~ Seguimiento y búsqueda
 - ~ Discriminación entre figura y fondo
 - ~ Diferenciación de formas
- **Habilidades sociales/emocionales**
 - ~ Inicio y fin de interacciones
 - ~ Actuación por turnos
 - ~ Atender a un objeto o persona
 - ~ Seguir instrucciones paso a paso

En cuanto a los juegos tecnológicos aplicados en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa Azuay #13 del cantón Portoviejo, se utilizaron específicamente dos, los mismos que se explican a continuación:

La primera herramienta tecnológica utilizada fue PUZZEL, la misma que permite armar rompecabezas y así los niños interactúan y utilizan su creatividad para poder armarlos. En esta aplicación, los estudiantes pueden visibilizar primero la imagen, luego reconocer de lo que se trata y después empezar a armar las piezas, logrando así el objetivo propuesto. En este caso se optaron por imágenes, tales como las vocales, animales, figuras geométricas y los números.

Otra de las herramientas tecnológicas utilizadas fue el Quizizz, este permitió a los estudiantes desarrollar sus habilidades creativas imaginando y plasmando mediante una pantalla sus conocimientos, ya que se colocaron preguntas y ellos debían escribir, dibujar o seleccionar la respuesta correcta.

Metodología

La metodología implementada es descriptiva, con un enfoque cualitativo, donde se hace uso de métodos de análisis documental y analítico sintético en la revisión de los presupuestos teóricos del tema. Se utilizó la técnica de la observación para ver como la gamificación ayuda en el aprendizaje de los niños y niñas de preparatoria, a la vez, se aplicó una entrevista a las docentes encargadas de este nivel, con el fin de conocer los cambios que vieron en los infantes después de trabajar con esta herramienta tecnológica.

La población fue de 32 personas, 30 alumnos de preparatoria y 2 docentes. No hubo muestra, puesto que se tomó en cuenta a toda la población, a los estudiantes para realizar la observación y a las docentes para la respectiva entrevista.

Resultados

Análisis a partir de los resultados de la ficha de observación realizada a los niños de preparatoria

FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DE PREPARATORIA					
Actividad	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca
Los niños arman rompecabezas online	✓				
Los niños juegan al Quizizz	✓				
Los niños participan en las clases	✓				
Los niños quieren repetir las actividades	✓	✓			
Los niños utilizan su creatividad.	✓				
Fuente: Elaboración de los autores a partir de la observación realizada					

Análisis de la ficha de observación aplicada a los niños

En la ficha presentada se puede observar que los niños y niñas arman los rompecabezas online muy frecuentemente, lo que permite saber que esa dinámica les gusta. Además, muy

frecuentemente juegan Quizizz, el mismo que les permite plasmar sus conocimientos por medio de preguntas y desarrollar la creatividad haciendo dibujos virtualmente. Cuando se trata de participación en clases, lo hacen muy frecuentemente y los otros frecuentemente, lo que permite obtener como respuesta que gracias a la gamificación los infantes desarrollan más sus capacidades y habilidades creativas. También, cuando se trata de repetir las actividades que son los juegos tecnológicos, los niños y niñas quieren hacerlo, esto conlleva a verificar que todos están predispuestos a aprender jugando, lo cual es muy importante. Finalmente, muy frecuentemente los niños utilizan su creatividad, ya que eso queda plasmado en los resultados de los juegos didácticos que se trabajó con ellos.

Análisis de los resultados a partir de la entrevista realizada a las docentes

Preguntas	Docente 1	Docente 2
1. ¿Qué estrategia aplicaba usted en las clases con los niños de preparatoria?	La estrategia que yo aplicaba era didáctica, les impartía la clase y a la vez realizábamos juegos con los objetos que se tuvieran en mano.	Yo aplicaba estrategias didácticas, además de que jugábamos durante la clase, también les enviaba actividades para la casa, entre las que se encontraban los juegos tradicionales.
2. ¿Qué nivel de importancia le atribuye a la gamificación en la educación?	Un nivel muy alto, ya que es muy importante para la educación actual.	Le atribuyo un nivel muy alto, la gamificación forma parte de la educación en el diario vivir.
3. ¿Cree usted que la gamificación mejoró la atención de los niños en la clase?	Claro que sí, la gamificación mejoró la atención y percepción de los niños en las clases.	Claro que sí, la gamificación mejoró sin duda alguna la atención de los niños, ya que solo de esa manera ellos se sentían más entretenidos.
4. ¿Considera usted que la creatividad de los niños aumento gracias a los juegos tecnológicos?	Sin duda alguna sí, a veces se torna complicado desarrollar la creatividad, pero con los juegos tecnológicos se logró.	Sí, la gamificación se torna indispensable por eso, ya que los juegos tecnológicos permiten al estudiante desarrollar más sus habilidades y competencias.
5. ¿Qué recomienda en torno a la gamificación como docente de preparatoria?	Recomiendo que se implemente en todos los niveles, no solo en preparatoria.	Como recomendación siento indispensable que se aplique no solo en la preparatoria de esta institución, sino también en las demás escuelas.

Discusión de resultados

La ficha de observación y la entrevista realizada a la población mencionada en el estudio, dio resultados positivos, los cuales a modo de discusión se comparan con varios autores nacionales e internacionales, los mismos que recalcan la gran relevancia del trabajo y como la gamificación es muy importante en la educación y la vida personal.

Desde el punto de vista de Rodríguez (2022) la gamificación es una técnica de aprendizaje que utiliza la mecánica de juegos al ámbito educativo-profesional con la finalidad de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar habilidades o recompensar acciones concretas, entre otros objetivos.

Respecto al criterio del autor Rodríguez, es muy importante que la gamificación se considere una técnica del diario vivir, ya que es necesaria para la educación, más aún en tiempos de pandemia que se consolidó la virtualidad de las clases, en donde los docentes no contaban con las estrategias o técnicas necesarias.

Como opina Rosas (2017) uno de los principales objetivos de la gamificación es convertir a través del juego una actividad que pudiera considerarse aburrida en una actividad que motive a las personas a participar en ella. En tal sentido, el empleo de la gamificación en ciertos ámbitos puede representar grandes beneficios.

Es así, que, coincidiendo con el criterio de la autora Rosas, se logra verificar que la gamificación es una de las actividades o estrategias lúdicas más importantes para el desarrollo educativo de los infantes, ya que los ayuda a desarrollar su creatividad y poder experimentar y expresar múltiples cosas

Teniendo en cuenta a Adipiscor (2019) manifiesta que actualmente, los niños están en contacto con la tecnología, prácticamente desde que están en la cuna. Y aunque deben utilizarse con moderación, los juegos tecnológicos pueden potenciar algunas de sus habilidades.

Por tanto, se puede decir que la tecnología forma parte del diario vivir, ya que como lo mencionó Adipiscor en el 2019, en la actualidad los niños nacen con conocimiento tecnológico, ya que saben mucho y para ellos es muy fácil acceder a los juegos tecnológicos.

Como señala Valverde (2018) el desarrollo de la creatividad en la infancia es fundamental porque permite al niño aprender a solucionar problemas desde distintos enfoques, permitiéndole una mejor adaptación al entorno físico y social.

Es así, que la creatividad es muy importante en toda persona, más aún en niños pequeños que oscilan entre los 4 y 5 años de edad, ya que es ahí donde empiezan a evolucionar y ver la educación de una manera más compleja, por eso se torna indispensable que la logren ver de una forma dinámica.

Conclusiones

La gamificación es muy importante para la educación, más aún en los niños de preparatoria, ya que, se torna indispensable que ellos desarrollen su creatividad mediante el juego-trabajo, aquel que permite aprender jugando. Es muy importante que los docentes implementen la gamificación en los niños y niñas de preparatoria, ya que solo de esa forma ellos podrán desarrollar más rápido su creatividad. Es imprescindible hacer énfasis en el rol del docente parvulario, ya que son los encargados de brindar la educación necesaria a los estudiantes de preparatoria para que vayan con una buena base al nivel básico y así logren demostrar lo aprendido y desarrollado en cuanto a sus destrezas.

Referencias

1. CEU. (2021). *Beneficios de la gamificación en el aula*. Colegio CEU Montepíncipe. <https://www.colegioceumontepincipe.es/blog2/beneficios-de-la-gamificacion-en-el-aula/>
2. Gaitán, V. (2017). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Blog educativa. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
3. Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Redalyc*, 33(83), 252-277. <https://www.redalyc.org/journal/310/31053772009/html/>
4. Moreno, J. (2022, 23 de febrero). *Juegos tecnológicos, aprendizaje para el futuro*. PinionTips. <https://pinion.education/es/blog/juegos-tecnologicos-aprendizaje-para-el-futuro/>
5. Mozart, J. (2017, 06 de febrero). *¿Cómo desarrollar la creatividad en los niños?* El mundo de Mozart, escuela infantil. <https://elmundodemozart.com/como-desarrollar-la-creatividadenlosninos/#:~:text=Una%20buena%20opci%C3%B3n%20para%20desarrollar,capacidad%20creativa%20y%20su%20imaginaci%C3%B3n.>

6. Nuevo, M. (2019). *El desarrollo de la creatividad de los niños*. Guía infantil. <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/motivacion/el-desarrollo-de-la-creatividad-de-los-ninos/>
7. Oblinger, D. (2004). “The Next Generation of Educational Engagement”. *Journal of Interactive Media in Education*, 8(1), 1-18.
8. Rodríguez, J. (2022). *¿Qué es la gamificación? Y herramientas para llevarla a la práctica en el aula*. IGNITE. <https://igniteonline.la/3653/>
9. Rosas, R. (2017). *Gamificación*. Rosana Rosas. <https://rosanarosas.com/que-es-gamificacion-como-funciona/>
10. UNIR. (2020, 13 de octubre). La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla. <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>
11. Valverde, M. (2018, 22 de octubre). *Creatividad infantil: cómo y por qué potenciarla*. La Diversiva. <https://ladiversiva.com/creatividad-infantil-potenciarla>
12. Vélez, L. (2019). *Cómo fomentar la creatividad en la familia*. Guía infantil. <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/motivacion/el-desarrollo-de-la-creatividad-de-los-ninos/>