UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DEL NIVEL II EN LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO LECTIVO 2024.

AUTORES

LARA GARCÍA ANTONELLA MARIBEL

TORRES PORRAS JEANNERITH SOLANGE

TUTOR

LIC. MAYRA CECILIA COELLO VILLA MSC.

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR – PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO/A EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL

2024

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DEL NIVEL II EN LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO LECTIVO 2024.

AUTORES

LARA GARCÍA ANTONELLA MARIBEL

TORRES PORRAS JEANNERITH SOLANGE

TUTOR

LIC. MAYRA CECILIA COELLO VILLA MSC.

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR – PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO/A EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL

2024

I. DEDICATORIA

Este trabajo le dedico a Dios y a la Virgen María por brindarme sabiduría, discernimiento, fortaleza para seguir adelante, con su ayuda y bendición he llegado hasta donde me encuentro. A mis padres Rafael Torres, Solange Porras que me han apoyado desde el minuto uno con su acompañamiento emocional e infinito amor. A mis abuelos Jafet Torres, Blanca Orosco que me cuidaron también educaron desde pequeña, así como también confiaron en mí al realizar mis sueños.

A mis tíos y hermanos que me incentivaron a seguir luchando por mi vocación para ser licenciada, demostrándome que la familia siempre estará presente en cada momento. También a mi amado ahijado Elías López que fue mi motor e inspiración para seguir adelante, trabajando con amor y dedicación.

Jeannerith Torres

Dedico este trabajo en primer lugar a Dios y la Virgen Natividad del Liaca por brindarme salud, sabiduría guiándome en cada paso que doy. A mis padres Roberto Lara, Marcia García por haberme enseñado a ser la persona que soy hoy, mis principios, valores, por apoyarme en todo momento, confiando en mí, todo esto con una gran dosis de amor sin pedir nada a cambio. A mi hermana Yessenia que me inspira a seguir adelante y cada día cuento con su apoyo emotivo, a mi sobrina Liah que cada día está inspirándome a ser una gran profesional, este logro es de ustedes.

Por otra parte, quiero agradecer a toda mi familia, a mis abuelitos con sus buenos consejos y amor que me brindan día a día. De la misma manera mi novio Pedro por acompañarme, confiar en mí durante este proceso gracias por su amor brindado contando con él en cada momento con su apoyo incondicional, valoro tu compañía y el ánimo que cada día me brindas a cumplir mis metas.

Antonella Lara

II. AGRADECIMIENTO

Quiero dar gracias a Dios, por haberme brindado fortaleza y sabiduría en toda mi etapa universitaria, sin su guía no hubiera llegado lejos. Y a la Virgen María por haberme cuidado con su manto y brindarme protección en toda mi travesía.

A mi familia por estar conmigo en todo momento, brindándome apoyo moral e incondicional para poder cumplir con éxito todas mis metas personales y educativas. Con su cariño y afecto me han impulsado a seguir adelante para obtener mis metas, recordándome que con la bendición de Dios todo es posible en la vida.

Agradezco profundamente a mi tutora de tesis por su excelente trabajo, paciencia y dedicación, sin sus correcciones no podría seguir en pie mi trabajo de grado. A mis amigos de la universidad en especial a Antonella y Andrea, gracias por sus maravillosos consejos que siempre quedarán grabados en mi corazón. Por último, quiero agradecer a la prestigiosa Universidad Estatal de Bolívar donde logre enriquecerme de conocimientos tanto para mi vida laboral como personal.

Jeannerith Torres

Agradezco a Dios y la Virgen Natividad del Liaca por brindarme salud, sabiduría tanto como culminar esta etapa de mi vida con su guía, bendiciones y protección. A mis padres, hermana, por apoyarme en todo momento e inculcarme valores brindarme su amor como confianza.

A mi Tutora de tesis por proporcionarnos de su tiempo y vocación, un dios le pague por guiarnos a realizar un excelente trabajo con su asesoramiento, y a mi amiga Jeannerith por haber encontrado una amistad, estar ahí en todo momento motivándome como también apoyándome.

Antonella Lara

III. CERTIFICADO DEL TUTOR

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

LICENCIADA MAYRA CECILIA COELLO VILLA MSC, DOCENTE

TUTOR DE TRABAJO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICA

Que el presente **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN** titulado **"GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DEL NIVEL II EN LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO LECTIVO 2024."**, de autoría de: Antonella Maribel Lara García y Jeannerith Solange Torres Porras, estudiantes de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en las asesorías realizadas; en tal virtud autorizo con mi firma para que pueda ser presentado, defendido y sustentado, observando las normas legales para el efecto existente y se dé el trámite legal correspondiente.

Guaranda, 5 de agosto del 2024.

Firma Tutor

IV. DERECHO DE AUTOR

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

BIBLIOTECA GENERAL

DERECHOS DE AUTOR

Nosotras LARA GARCÍA ANTONELLA MARIBEL y TORRES PORRAS JEANNERITH SOLANGE portadoras de la Cédula de Identidad No 0202560496 y 1721721148, en calidad de autoras y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:
"GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DEL NIVEL II EN LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO LECTIVO 2024".
Modalidad presencial, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Las autoras declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

ANTONELLA MARIBEL
LARA GARCÍA
CI. 0202560496

JEANNERITH SOLANGE
TORRES PORRAS
CI. 1721721148

V. AUTORÍA NOTARIADA

AUTORÍA

Nosotras: **LARA GARCÍA ANTONELLA MARIBEL C.I.** 0202560496 y **TORRES PORRAS JEANNERITH SOLANGE C.I.** 1721721148, egresadas de la carrera de EDUCACIÓN INICIAL modalidad PRESENCIAL de la Facultad CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS de la UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR, bajo juramento declaro en forma libre y voluntaria que las ideas, criterios y propuesta expuesta en el presente TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, con el tema: "**GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DEL NIVEL II EN LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO LECTIVO 2024.**", es de nuestra autoría.

Atentamente.

LARA GARCÍA	**TORRES PORRAS**
ANTONELLA MARIBEL	**JEANNERITH SOLANGE**
C.I. 0202560496	C.I. 1721721148

Se otorgó ante mi y en fe de ello confiero ésta Primero copia certificada, firmada y sellada en 30 Guaranda, 02 de Diciembre del 20 24

Dr. Hernán Criollo Arcos
NOTARIO SEGUNDO DEL CANTÓN GUARANDA

20240201002P01775 DECLARACION JURAMENTADA
OTORGAN: ANTONELLA MARIBEL LARA GARCÍA y JEANNERITH SOLANGE TORRES PORRAS
CUANTIA: INDETERMINADA
DI 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día lunes dos de diciembre de dos mil veinticuatro, ante mí DOCTOR HERNÁN RAMIRO CRIOLLO ARCOS, NOTARIO SEGUNDO DE ESTE CANTÓN, comparecen las señoritas Antonella Maribel Lara García y Jeannerith Solange Torres Porras, de estado civil solteras, por sus propios derechos. Las comparecientes declaran ser de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, domiciliadas en la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, con celular número: cero nueve tres nueve tres siete dos cero ocho cero y cero nueve seis tres dos seis siete ocho nueve tres; correo electrónico: antolarag3@gmail.com y jeannerithsolange@gmail.com; a quienes de conocerlas doy fe en virtud de haberme exhibido sus cédulas de ciudadanía en base a las que procedo a obtener sus certificados electrónicos de datos de identidad ciudadana, del Registro Civil, mismos que agrego a esta escritura como documentos habilitantes; bien instruidas por mí el Notario en el objeto y resultados de esta escritura de Declaración Juramentada que a celebrarlo proceden, libre y voluntariamente.- En efecto juramentado que fueron en legal forma previa las advertencias de la gravedad del juramento, de las penas de perjurio y de la obligación que tienen de decir la verdad con claridad y exactitud, declaran lo siguiente: "Que previo a la obtención del Título de Licenciadas en Educación Inicial, otorgado por la Universidad Estatal de Bolívar, manifestamos que los criterios e ideas emitidas en el presente Proyecto de Investigación, con el tema: **"GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DEL NIVEL II EN LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO LECTIVO 2024";** es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autoras, además autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar hacer uso de todos los contenidos que nos pertenece a parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Es todo cuanto tenemos que decir en honor a la verdad". Hasta aquí la declaración juramentada que junto con los documentos anexos y habilitantes que se incorpora queda elevada a escritura pública con todo el valor legal, y que las comparecientes aceptan en todas y cada una de sus partes, para la celebración de la presente escritura se observaron los preceptos y requisitos previstos en la Ley Notarial; y, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario, se ratifican y firman conmigo en unidad de acto quedando incorporada en el Protocolo de esta Notaría, de todo cuanto DOY FE.

Antonella Maribel Lara García
C.C. 0202560496

Jeannerith Solange Torres Porras
C.C. 1721721148

DR. HERNÁN RAMIRO CRIOLLO ARCOS
NOTARIO SEGUNDO DE CANTÓN GUARANDA

NOTARIA SEGUNDA
DR. HERNÁN CRIOLLO ARCOS
Guaranda - Ecu

VI. ÍNDICE

I. DEDICATORIA 1

II. AGRADECIMIENTO 2

III. CERTIFICADO DEL TUTOR 3

IV. DERECHO DE AUTOR 4

V. AUTORÍA NOTARIADA 5

VI. ÍNDICE 7

VII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL 14

VIII. ABSTRACT 15

IX. INTRODUCCIÓN 16

1. TEMA 17

2. ANTECEDENTES 18

3. PROBLEMA 20

3.1 Descripción del problema 20

3.2 Formulación del problema 21

4. JUSTIFICACIÓN 22

5. OBJETIVOS 23

5.1 Objetivo general 23

5.2 Objetivos específicos 23

6. MARCO TEÓRICO 24

6.1 Teoría científica 24

6.1.1 Conceptualización de gamificación 24

6.1.2 Importancia de la gamificación 25

6.1.3 Ventajas de la gamificación 26

6.1.4 Desventajas de la gamificación 27

6.1.5 Fases de la metodología de la gamificación..... 28
6.1.6 Tendencias en pedagogía y tecnología de la gamificación de educación inicial..... 28
6.1.7 Programas de gamificación para educación inicial..... 30
6.1.8 Estructura básica de la gamificación..... 33
6.1.9 La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. 33
6.1.10 Implementación de la gamificación en educación inicial 34
6.1.11 Concepto de la creatividad..... 34
6.1.12 Teóricos que hablan sobre la creatividad..... 35
6.1.13 Fases del proceso para la aplicación de la creatividad.... 36
6.1.14 Aspectos que desarrollan la creatividad en los niños..... 37
6.1.16 Ambientes positivos para implementar la creatividad en los niños 38
6.1.17 Consejos para desarrollar la creatividad en los niños 39
6.1.18 Principales indicadores de la creatividad en niños de inicial 40
6.2 Teoría legal..... 42
6.2.1 CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR 42
6.2.2 LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN SUPERIOR..... 43
6.2.3 REGLAMENTO DE RÉGIMEN ACADÉMICO..... 44
6.2.4 REGLAMENTO DE UNIDAD CURRICULAR 45
6.2.5 GUÍA METODOLÓGICA DE TRABAJO DE TITULACIÓN..... 46

6.3 Teoría referencial 47
6.3.1 Investigación relacionada al tema 47
6.3.2 Reseña histórica 48
7. MARCO METODOLÓGICO 50
7.1 Enfoque de la investigación 50
7.1.1 Cualitativo 50
7.2 Tipo de estudio 50
7.2.1 Bibliográfico 50
7.2.2 Descriptivo 50
7.2.3 Explicativo 50
7.3 Métodos de investigación 51
7.3.1 Inductivo 51
7.3.2 Deductivo 51
7.4 Técnicas de la investigación 52
7.4.1 Observación directa 52
7.4.2 Encuesta 52
7.5 Instrumentos de la investigación 52
7.5.1 Ficha de observación 52
7.5.2 Cuestionario 52
7.6 Universo y muestra 53
7.7 Procesamiento de la información 53
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS 54
8.1 Resultados de la ficha de observación dirigida a los niños 54
8.2 Interpretación de resultados 64

9. CONCLUSIONES 65

10. PROPUESTA 66

11. BIBLIOGRAFÍA..... 89

12. ANEXOS..... 101

Anexo 1. Ficha de observación dirigida a los niños. 101

Anexo 2. Encuesta dirigida a las docentes. 104

Anexo 3. Resolución del tema 107

Anexo 4. Evidencias fotográficas 109

Anexo 5. Reunión de tutorías..... 109

Anexo 6. Certificado del Turnitin 113

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Universo y muestra de la Unidad Educativa Verbo Divino. 53

Tabla 2 Los niños y las niñas desarrollan su creatividad a través de las aplicaciones educativas. 54

Tabla 3 *Participan activamente en los juegos educativos como Educaplay, Kahoot, Pocoyo o Pictosonidos.* 55

Tabla4 *Ordena los números del 1 al 10 y colorea cada número a su gusto.* 56

Tabla 5 *Los niños y las niñas toman decisiones al elegir sus vestuarios, gustos y preferencias al realizar el muñeco mediante la herramienta de gamificación Pocoyo.* 57

Tabla 6 *Imitan y relacionan los sonidos onomatopéyicos a través de la herramienta Pictosonidos.* 58

***Tabla** 7 Identifican las vocales a través de pictogramas con la ayuda de la aplicación Canva.* 59

Tabla 8 *Relacionan el pictograma con la prenda que se les nombra, escuchando y repitiendo lo que se les menciona.* 60

Tabla 9 *Reconocen y emparejan los animales domésticos y salvajes a través de la aplicación Genially.* 61

Tabla 10 *Identifica la bandera del Ecuador y representa a cada color de la bandera con diferentes objetos.* 62

Tabla 11 *Reconocen los objetos que se les muestra e identifica la vocal que corresponde mediante la aplicación Wordwall.* 63

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Los niños y las niñas desarrollan su creatividad a través de las aplicaciones educativas. 54
Gráfico 2 Participan activamente en los juegos educativos como Educaplay, Kahoot, Pocoyo o Pictosonidos..... 55
Gráfico 3 Ordena los números del 1 al 10 y colorea cada número a su gusto. 56
Gráfico 4 Los niños y las niñas toman decisiones al elegir sus vestuarios, gustos y preferencias al realizar el muñeco mediante la herramienta de gamificación Pocoyo. 57
Gráfico 5 Imitan y relacionan los sonidos onomatopéyicos a través de la herramienta Pictosonidos. 58
Gráfico 6 Identifican las vocales a través de pictogramas con la ayuda de la aplicación Canva. 59
Gráfico 7 Relacionan el pictograma con la prenda que se les nombra, escuchando y repitiendo lo que se les menciona. 60
Gráfico 8 Reconocen y emparejan los animales domésticos y salvajes a través de la aplicación Genially. 61
Gráfico 9 Identifica la bandera del Ecuador y representa a cada color de la bandera con diferentes objetos..... 62
Gráfico 10 Reconocen los objetos que se les muestra e identifica la vocal que corresponde mediante la aplicación Wordwall..... 63

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 *Fases de la metodología Design Thinking.* 28
Figura 2 *Actividad de Árbol ABC realizada con los niños.* 70
Figura 3 *Actividad de Genially realizada con los niños.* 72
Figura 4 *Actividad en Pictosonidos realizada con los niños.* 74
Figura 5 *Actividad en Wordwall realizada con los niños.* 76
Figura 6 *Actividad en Kahoot realizada con los niños.* 78
Figura 7 *Actividad con Quizizz realizada con los niños.* 80
Figura 8 *Actividad con Educaplay realizada con los niños.* 82
Figura 9 *Actividad con Pocoyo realizada con los niños.* 84
Figura 10 *Actividad con Learning Apps realizada con los niños.* 86
Figura 11 *Actividad con Canva realizada con los niños.* 88

VII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

En el presente proyecto de investigación estudia sobre “Gamificación en el desarrollo de la creatividad en los niños y las niñas de 4 a 5 años de edad del Nivel II en la Unidad Educativa Verbo Divino de la Provincia de Bolívar, Cantón Guaranda, Periodo Lectivo 2024”, aborda varios temas, subtemas relevantes en relación a la gamificación y el desarrollo de la creatividad en la primera etapa infantil.

La investigación comienza a partir de la observación de un problema dentro de la Unidad Educativa Verbo Divino, por lo tanto, se vio primordial informarse y conocer sobre la gamificación como este influye el desarrollo creativo de los niños, cabe enfatizar que se realizó una exhaustiva investigación, de lo cual se apoya en la teoría científica donde se presentan las conceptualizaciones, importancias, ventajas, programas, ambientes positivos, fases, todo ello acerca de la gamificación en el desarrollo de la creatividad, confirmando que la información fue extraída de fuentes verificadas y confiables como lo son: libros, bibliotecas virtuales, revistas, repositorios, entre otros.

Nuestro proyecto de trabajo se sustenta en un modelo explicativo con un planteamiento mixto demostrando que la investigación es de carácter descriptivo, en donde favorece el análisis e interpretación de datos, es por ello que se utiliza estas técnicas de indagación así como: observación directa, por otra parte, tenemos los instrumentos utilizados: ficha de observación, encuesta; cabe recalcar que la ficha de observación va direccionada a las niñas y niños de la Unidad Educativa Verbo Divino, la encuesta va orientada a la docentes a cargo, por ende se procede a la tabulación de los datos recopilados, efectuando así el respectivo análisis, en donde nos permitió deducir que la gamificación es un método adecuada para el desarrollo de creatividad en el Nivel Inicial.

Palabras clave: Gamificación, creatividad, estrategias, actividades.

VIII. ABSTRACT

This research project studies "Gamification in the development of creativity in children from 4 to 5 years of age in Level II of the Verbo Divino Educational Unit of the Province of Bolivar, Canton Guaranda, School Year 2024", addresses various topics, relevant subtopics in relation to gamification and the development of creativity in early childhood.

The research begins from the observation of a problem within the Verbo Divino Educational Unit, therefore, it was essential to inform and learn about gamification and how it influences the creative development of children, it should be emphasized that a thorough investigation was conducted, which is supported by scientific theory which presents the conceptualizations, importance, advantages, programs, positive environments, phases, all about gamification in the development of creativity, confirming that the information was extracted from verified and reliable sources such as books, virtual libraries, magazines, repositories, among others: books, virtual libraries, magazines, repositories, among others.

Our work project is based on an explanatory model with a mixed approach demonstrating that the research is descriptive in nature, which favors the analysis and interpretation of data, which is why these inquiry techniques are used as well as: direct observation, on the other hand, we have the instruments used: observation sheet, survey; it should be emphasized that the observation sheet is directed to the children of the Verbo Divino Educational Unit, the survey is oriented to the teachers in charge, therefore we proceed to the tabulation of the data collected, thus making the respective analysis, where it allowed us to deduce that gamification is an appropriate method for the development of creativity in the Initial Level.

Keywords: Gamification, creativity, strategies, activities.

IX. INTRODUCCIÓN

El uso de la creatividad es de vital importancia en el desarrollo cognitivo de los niños, por lo que es indispensable buscar la forma de fomentar la curiosidad, también realizar actividades donde los niños sean principales actores del aprendizaje, sintiéndose motivados y atraídos por aprender más de manera divertida, teniendo en cuenta que al desarrollar actividades lúdicas va hacer que el niño participe y logre resolver algún problema que se le presente.

El presente trabajo de investigación, trata sobre la gamificación enfocado en el desarrollo de la creatividad, con el proyecto aspira a identificar la importancia, beneficios al momento de elaborarlo con el objetivo de ayudar en el desarrollo de la creatividad en los niños y las niñas de 4 a 5 años de edad, de la Unidad Educativa Verbo Divino.

El trabajo se realizó en la Unidad Educativa Verbo Divino, con los niños y niñas del nivel inicial II; donde ellos fueron participes de diversas actividades de la propuesta acerca de la gamificación, para el desarrollo de la creatividad, las cuales dan soluciones a las necesidades relacionadas en el proceso de investigación.

Se identificó la problemática que mantiene y presentan los niños por el desarrollo de la creatividad en donde se implementan actividades, eligiendo a la gamificación como el mejor recurso modernizador para potenciar la creatividad, haciéndolo un trabajo divertido, innovador y motivador para los niños que través de juegos pueden aprender.

1. TEMA

GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DEL NIVEL II EN LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO LECTIVO 2024.

2. ANTECEDENTES

En el proyecto la gamificación en el desarrollo de la creatividad en las niñas y niños de nivel inicial, realizada por la autora (Gaitán, 2013). Nos demuestra que es una técnica de aprendizaje en donde se va transformando a partir de los juegos dentro del ámbito educativo-profesional con el objetivo de obtener mejores resultados, tomando en cuenta que este tipo de aprendizaje es lúdico facilitando así la comprensión de nuevos conocimientos de una forma dinámica, en donde se va observando que los estudiantes van obteniendo una experiencia positiva.

En el proyecto de investigación de la gamificación para desarrollar la creatividad en las niñas y niños de 4 a 5 años creada por la autora (Martínez Navarro, 2017), estipula que en los últimos años la tecnología ha ido evolucionando y cambiando de una manera en donde enseña a la nueva generación de la tecnología, que es común poder observar pizarras digitales, obteniendo interacción del docente-alumno con los dispositivos tecnológicos, buscando propiciar una educación libre como también expresiva en donde cada uno de los estudiantes desarrollen su creatividad mediante las aplicaciones tecnológicas educativas generando una estrategia pedagógica creando a su vez desarrollando áreas de aprendizaje mediante la gamificación.

En el proyecto la gamificación en el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años en el centro educativo "Teniente Hugo Ortiz" de la ciudad de Ambato periodo 2021-2022, creada por la autora: (Tigse Caiza, 2022). Señala que durante mucho tiempo los juegos han sido considerados como un pasa tiempo de los niños, jóvenes y adultos, por el hecho de ser adictivos; sin embargo, actualmente los juegos son una herramienta tecnológica de fácil acceso, que está integrado a la sociedad actual, por lo cual debemos aprovechar como algo positivo, la gamificación en el ámbito educativo es el uso de elementos de un juego ya sea virtual o no, despertando el interés, provocando un ambiente que resulte atractivo logrando proveer incentivar el aprendizaje y desarrollando la creatividad.

En la investigación titulada: El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de la "Unidad Educativa Cerit", de la ciudad de Latacunga en el año lectivo 2021-2022, creada por la autora (Herrera, 2022), menciona que la

creatividad es la forma más libre de expresión de uno mismo, no hay nada más satisfactorio para los niños que poder expresarse abiertamente y sin juicio, la creatividad en la actividad de un niño ayuda a los docentes a aprender más sobre lo que puede pensar el niño o lo que está sintiendo, fomentando también el crecimiento mental en niños para que prueben las nuevas ideas como maneras de pensamiento y de solucionar problemas.

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

A nivel mundial, la tecnología (Naciones Unidas, 2020) ha llegado a cerca del 50% de la población en desarrollo, han transformado las comunidades. En la educación, los entornos virtuales de aprendizaje y la formación a distancia han llevado a estudiantes a tener el acceso y la conectividad. Es por ello que los recursos tecnológicos han aumentado en las familias como televisión, celulares, computadoras, IPad, entre otros., de tal manera los niños y las niñas tienen libre acceso a los dispositivos electrónicos.

En la actualidad las niñas y los niños en su mayoría no llegan a ser beneficiarios de una era tecnológica, es por ello que en América Latina los recursos tecnológicos llegan con el fin de evolucionar la educación para un mejor desarrollo, de las instituciones educativas, entre otros, pero al momento de desconocer la utilización de esto no se puede llegar a ningún lado, en el Ecuador el proceso de enseñanza y aprendizaje de la creatividad, se encuentra enfocado al desarrollo de destreza con criterio de desempeño que debe tener al momento de crear por sí mismo , en donde fortalece cada día la creatividad en las niñas/os de manera significativa, por ende, incorporando recursos tecnológicos en el ámbito educativo desarrollando nuevas estrategias pedagógicas, así ir mejorando el proceso de enseñanza y aprendizaje, facilitando a las niñas/os interactuar en los diferentes entornos virtuales como recursos multimedia de manera adecuada y correcta.

En Ecuador el uso de la tecnología se ha vuelto indispensable como uso de comunicación e información, pero lamentablemente los padres de familia no le están dando una buena utilidad dado que dejan a los niños tener libertad en los dispositivos móviles, por lo que no desean aprender en clases, les parece adormecedor, es por ello que es importante fomentar la tecnología en donde ellos puedan a su libre expresión surgir la creatividad en ellos al momento de utilizar un dispositivo, como la computadora guiándoles en las diversas aplicaciones educativas, en donde, por sí solos puedan desarrollar su destreza e imaginación (Ministerio de Educación, 2016).

En la Provincia de Bolívar del Cantón Guaranda en la Unidad Educativa Verbo Divino, se puede observar y apreciar dentro del aula de clase la falta de creatividad por lo cual ante esta situación surge la necesidad de buscar estrategias tecnológicas en donde les permitan reorientarse en la práctica educativa pretendiendo que las niñas y niños logren un desarrollo creativo por medio de la gamificación que en la actualidad existen en donde les ayuda a motivarse que puedan aprender a través de estas aplicaciones, por lo tanto también el docente es fundamental que conozca las aplicaciones educativas en donde les permita facilitar el proceso educativo de tal manera le proporcione adquirir conocimientos a su vez desarrollar su imaginación, y así disfrute su experiencia al instante de exponer las actividades de acuerdo a las capacidades que se desee lograr con las niñas/os, por lo cual presentan dificultad en la creatividad por ello se pretende aplicar herramientas tecnológicas que sean una guía para ellos en donde se les pueda llevarles a un mundo creativo.

La Unidad Educativa Verbo Divino en el Nivel Inicial II situado en la provincia de Bolívar, el cantón de Guaranda, en el período lectivo 2023 – 2024, la institución cuenta con recursos tecnológicos que brindan a los niños y a las niñas, pero no se pone en práctica, pese a todos los beneficios que proporciona el desarrollo de la creatividad en edades iniciales. Lamentablemente los niños han utilizado de manera incorrecta la tecnología al solo verlo como un medio de entretenimiento pasivo, es por ello que se quiere implementar la gamificación en el desarrollo de la creatividad aportando de manera adecuada y el uso correcto del mismo, utilizando conjuntamente que los docentes les vayan guiando e ir desarrollando en los infantes poco a poco su imaginación e ir avanzando en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

3.2 Formulación del problema

¿Cómo influye la gamificación en el desarrollo de la creatividad en los niños y las niñas de 4 a 5 años de edad del Nivel II en la Unidad Educativa Verbo Divino de la Provincia de Bolívar, Cantón Guaranda, Periodo Lectivo 2024?

4. JUSTIFICACIÓN

Es importante ejecutar este proyecto porque en la actualidad se manejan los recursos tecnológicos dentro del área educativa, tanto los docentes como los estudiantes deben incluir la gamificación donde se ponga en práctica las actividades creativas por medio de esto pretende tener un buen manejo por parte del docente aplicando nuevas técnicas de enseñanza y aprendizaje a través de la tecnología.

En Educación Inicial los niños están en plena etapa de la imaginación del descubrimiento y aprendizaje a través de la experiencia, es por ello que es necesario que los docentes apliquen el uso adecuado de herramientas tecnológicas con la finalidad de que los estudiantes obtengan nuevas experiencias de aprendizaje, de tal manera a la gamificación como fuente de creatividad, desarrollando actividades dinámicas que benefician a sus conocimientos.

El presente proyecto es de novedad científica porque se busca dar solución al problema referente al desarrollo de la creatividad y su influencia con las gamificaciones mediante estas se permitirá brindar una mejor educación de calidad a los estudiantes, con el objetivo de que se dé un buen uso de las herramientas tecnológicas siendo enriquecidos de un nuevo modelo de aprendizaje.

Es esencial destacar que la gamificación no solo va direccionado al personal docente, sino a los estudiantes y padres de familia siendo beneficiarios del proyecto, para que los docentes les ayude a mejorar su clase haciéndola dinámica, creativa de tal manera que proporcione en los estudiantes la participación con sus ideas de forma activa generando nuevos conocimientos, mientras que los padres de familia deben estar al pendiente al el momento de brindarles una herramienta tecnológica a sus hijos que tenga fines plenamente educativos.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Identificar la gamificación para el desarrollo de la creatividad en los niños y las niñas de 4 a 5 años de edad del Nivel II en la Unidad Educativa Verbo Divino de la provincia de Bolívar de cantón de Guaranda, periodo lectivo 2024.

5.2 Objetivos específicos

- Sustentar teóricamente sobre la gamificación en el desarrollo de la creatividad en la mejora del aprendizaje de los niños y niñas del Nivel Inicial II de la Unidad Educativa Verbo Divino.
- Analizar los beneficios de la gamificación para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del Nivel Inicial II de la Unidad Educativa Verbo Divino.
- Diseñar una guía didáctica de actividades que fomenten el desarrollo de la creatividad a través de la gamificación para los niños y niñas del Nivel Inicial II de la Unidad Educativa Verbo Divino.

6. MARCO TEÓRICO

6.1 Teoría científica

6.1.1 Conceptualización de gamificación

Según las varias investigaciones acerca de la gamificación que proviene del inglés “game” que en español esto significa juego (Valda Sanchez & Arteaga Rivero, 2015), por lo tanto, la gamificación se relaciona con las actividades que son recreativas o lúdicas que el ser humano promueve a la motivación y optimizar dentro de cualquier entorno.

Para otro autor la gamificación son estrategias que se utiliza para captar la atención de los estudiantes, a través de plataformas web, con la finalidad de poder optimizar experiencia por los estudiantes (Ríos, Aguilera Castillo, & Fuquene, 2014). Es decir, que la gamificación permite modificar espacios de la rutina en entornos interactivos, consiguiendo así que las personas se diviertan y puedan mejorar su productividad.

La gamificación es un mecanismo en donde se aplican como juegos y se transforman los entornos en experiencias significativas, es un factor importante por lo cual gracias a la interactividad se va fortaleciendo lograr una motivación y aumentar la creatividad dentro del aprendizaje.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que se transforma a partir de los juegos en el ámbito educativo – profesional con el objetivo de obtener mejores resultados, bien sea para mejorar los conocimientos, habilidades, recompensar acciones concretas, entre otros objetivos. Este tipo de aprendizaje es novedoso y lúdico porque facilita la comprensión de nuevos conocimientos de forma dinámica, teniendo una experiencia positiva en el alumno (Gaitán, 2013).

Según (Gaitán, 2013) “el modelo de juego funciona con el fin de motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso, e incentivando el ánimo de superación de las personas.” Además, se utilizan diversas técnicas de forma mecánica y dinámica en los juegos.

Se dice que la técnica mecánica es una manera de recompensar al alumno al momento de alcanzar los objetivos. Existen algunas técnicas mecánicas que son netamente utilizadas, son las siguientes:

- Acumular puntos.
- Escalas de niveles.
- Obtención de premios.
- Obsequios.
- Clasificaciones.
- Los famosos desafíos.
- Las misiones o retos.

Por otro lado (Gaitán, 2013) menciona que las técnicas dinámicas tienen un propósito que es la motivación del propio alumno para que siga jugando y alcanzando sus objetivos. Las técnicas dinámicas de mayor uso son las siguientes:

- El estatus.
- La competición.
- La recompensa.
- El logro.

6.1.2 Importancia de la gamificación

Dentro de estas herramientas educativas digitales permite y facilita la creación de las actividades interactivas, por lo que este programa se caracteriza por crear colecciones de actividades grupales e interactivas, para mejorar el aprendizaje, su aporte es muy significativo dentro de la comunidad estudiantil, permitiendo mediante estas herramientas tecnológicas crear actividades con resultados de manera eficaz.

La herramienta de gamificación dentro del aprendizaje a los estudiantes, les favorece crear actividades en donde ellos son libres al momento de manipular este recurso contribuyendo al aprendizaje de su creatividad por lo cual, mediante el juego, no tiene limitaciones en su uso, que se desarrolle en ellos su potencial de la imaginación al momento de plasmar o tener una idea.

La creatividad dentro de la gamificación, hoy en día la tecnología ha avanzado y dentro de las instituciones educativas en su respectiva aula de clase se encuentran varias herramientas tecnológicas en donde les ayuda al docente a poner en práctica esta estrategia pedagógica, por lo que en la actualidad la utilidad de estos dispositivos de enseñanza, es importante que también exista el uso adecuado de cada una de estas herramientas fortaleciendo en ellos el desarrollo de las destrezas y habilidades creativas.

Es importante recalcar que las herramientas tecnológicas mediante un medio más no como un fin en donde se puedan mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje promoviendo en los estudiantes, la motivación, evaluando las destrezas con el criterio de desempeño, por ello es importante brindar un refuerzo académico por parte de los docentes a los estudiantes, de la misma manera a los padres de familia en donde puedan brindar a este acompañamiento pedagógico que sea necesario para que los estudiantes dominen poco a poco, puedan ejecutar de mejor manera y adecuada las actividades con ellos mismos y con su entorno. Utilizando estas herramientas tecnológicas como un medio en el cual se vaya realizando diferentes actividades impartidas por el docente hacia sus alumnos.

Mediante el uso de esta plataforma los docentes tienen la posibilidad de vincular las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) como aliadas en el proceso de enseñanza permitiendo que sus estudiantes ejecuten actividades creadas por el maestro o bien pueden crear sus propios productos aplicando lo aprendido.

6.1.3 Ventajas de la gamificación

- La gamificación (o ludificación) está cada vez más extendida en las diferentes etapas educativas; iniciando desde la etapa infantil, que pasa por primaria, hasta los niveles educativos que son postobligatorios. Por lo que permiten generar un aprendizaje significativo en el alumno, facilitando asimilar contenidos y así aumentando su motivación y participación (Universidad Internacional de La Rioja, 2023).

- La gamificación dentro de la pedagogía trata del sistema en donde contribuye mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje haciéndolo más atractivo. A la hora de introducir las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en el aula es importante realizarlo desde una premisa básica; en donde siempre conectará mejor con los estudiantes si se hace jugando.
- Una de las principales ventajas de las TIC es que se va ampliando la variedad de recursos que permiten adaptarse a los niveles educativos y las materias diferentes, por lo que se pueden emplearse desde la etapa infantil, la función de los docentes será la clave para seleccionar las aplicaciones, programas o las plataformas de un aprendizaje en donde de una mejor manera se ajusten a cada alumno (Universidad Internacional de La Rioja, 2023).
- La gamificación educativa es un preparador en donde permite emplear múltiples recursos y las herramientas dentro del aula en donde ayudará a los docentes a promover a los estudiantes, personalizando las actividades y los contenidos en la necesidad de cada uno, favoreciendo así su adquisición de conocimientos mejorando su creatividad y atención (Universidad Internacional de La Rioja, 2023).

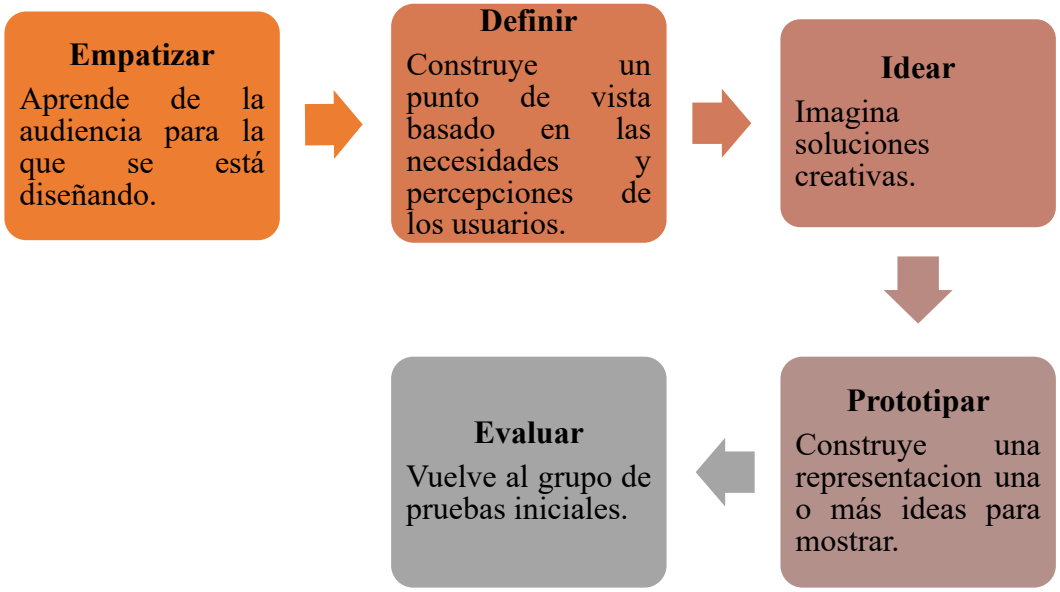
6.1.4 Desventajas de la gamificación

- Posibilidad de ser distraídos por el juego y la consiguiente pérdida de tiempo/productividad.
- Para obtener las recompensas todos los jugadores deberán asumir los mismos objetivos lo que dificulta dar cabida a los diferentes intereses y estilos de aprendizaje.
- La motivación fundamentada exclusivamente en la obtención de premios se ve mermada una vez que deja de ser algo novedoso.
- Si no es bien aplicada y tutorizada, la gamificación puede desembocar en competitividades excesivas (Quispilema Balladares, 2022).

6.1.5 Fases de la metodología de la gamificación

Figura 1

Fases de la metodología Design Thinking.



Fuente: (Arias, Jordán, & Gómez, 2019)

6.1.6 Tendencias en pedagogía y tecnología de la gamificación de educación inicial

Dentro de los últimos años en América Latina la presencia de la tecnología ha aumentado y cambiando de una forma en donde se enseña a la nueva generación con la ayuda de la tecnología, obteniendo una mayor popularidad dentro de las aulas, hoy en día es muy común poder observar las pizarras digitales, en donde son utilizadas por una computadora con la interacción del docente y alumno como los dispositivos de tabletas o los dispositivos móviles (Martínez Navarro, 2017).

Nos menciona que el cambio de la tecnología va a seguir incrementando por lo cual es importante determinar las tendencias pedagógicas y tendencias tecnológicas desde la perspectiva de los docentes innovadores en la institución, las tendencias en la tecnología, el aprendizaje de los estudiantes adaptativos en el uso del aprendizaje de las redes sociales, los entornos colaborativos, mediante un aprendizaje móvil y todos los recursos que se adaptan a la tecnología.

En la actualidad se observa como en los últimos años ha avanzado fomentar la tecnología dentro de la educación desde la etapa inicial, con la intención de estas herramientas tecnológicas, conjuntamente con los centros educativos adecúen como un buen uso en el desarrollo de su aprendizaje para que enfrenten nuevos desafíos educativos, a su vez hay que tomar en cuenta que en Ecuador en la Provincia Bolívar Cantón Guaranda dentro del sistema educativo el manejo de estas tecnologías que se encuentra fragmentado, por lo que no todas las instituciones educativas cuentan con los fundamentos esenciales y necesarios para una correcta aplicación en ellos, debido también a la falta de capacitaciones en varias instituciones de recintos que desconocen de las actualizaciones que hoy en día se vive (Arias, Jordán, & Gómez, 2019).

Es fundamental poder hoy en día reconocer las tendencias pedagógicas y tecnológicas en la educación actual por lo que es un gran desafío al cambio constante que cada día se va dando en donde permite a las niñas, niños, jóvenes a desarrollar sus habilidades para aprender durante su proceso educativo en el transcurso de su vida, mediante esta nueva tendencia de la pedagogía conjuntamente con la tecnología es importante despertar en los estudiantes motivación a desarrollar su creatividad por medio de las herramientas tecnológicas educativas en donde se vaya integrando de apoco la metodología en el que los docentes implementen dinámicas dentro de la clase incentivando a los estudiantes.

Tomando en cuenta que al momento en que se utiliza la tecnología digital que no solamente se trata de quizá para poner un poco más motivada la clase, sino más bien de poder observar a los estudiantes como se van desenvolviendo, como van manejando estas herramientas tecnológicas como se van comunicando y que es lo que van creando cada uno de ellos dando así una gran importancia a la pedagogía a través de las propuestas que brinden ayudándoles a seguir aprendiendo mediante las actividades lúdicas que sé que despierten en ellos el interés de aprender y poder incentivarlos a que la pedagogía conjuntamente con la tecnología pueden aprender de una manera en donde ellos tengan el desafío de desarrollar su creatividad.

Hoy los alumnos quieren ser escuchados, que se vaya valorando las opiniones confiando en ellos que trabajen colaborativamente con la tecnología, ser

protagonistas de su propio aprendizaje, una educación que hoy por hoy es conectada con la realidad que les resulta útil y aplicable con la gamificación que no solamente es un juego sino más bien alude al hecho de utilizar herramientas en donde se componen y se crean los juegos para convertirlo en una enseñanza marcado con carácter lúdico que se utiliza elementos de diseños de juegos mediante la introducción de recompensas, insignias, puntuaciones entre otros.

6.1.7 Programas de gamificación para educación inicial.

1) Árbol abc.

Es una aplicación infantil accesible con enfoque netamente educativo en diferentes áreas de conocimiento, donde se pone en práctica la creatividad de los niños. Está diseñada para niños de 3 a 10 años de edad donde encuentran juegos educativos. En el juego se encontrarán actividades para lenguaje e inglés, matemáticas, arte y lógica. En la que el niño participa activamente al realizar la actividad donde tomen decisiones al elegir las respuestas y reciban una retroalimentación de lo aprendido (Artmann, 2020).

2) Canva

Es una plataforma gratuita de diseño y medio de comunicación visual. Además, ayuda a facilitar la enseñanza en el aula de clase de forma lúdica y agradable, donde los alumnos son participativos, aumentan su motivación, creando una mejor interacción en el aula de clases. En canva se pueden diseñar presentaciones, infografías, cartas, actividades creativas que tengan movimiento, entre otros (Perkins et al., 2021).

3) Learning apps

Es la plataforma en línea gratuita creada con el fin de poder crear actividades dinámicas y juegos educativos de una forma sencilla para utilizarla en el aula de clases. Esta herramienta se caracteriza por su facilidad a la hora de crear historias en las que es posible adaptar todos los elementos que se ven, de ese modo, además de ver, escuchar y leer, crucigramas, secuencias de ejercicios, juego de parejas los niños están en condición de tocar y mover fondos, objetos, personajes, entre otros,

haciendo de la experiencia más participativo, dinámico e interesante (Giraldo Granados, 2018).

4) Educaplay

Educaplay es un recurso digital que está orientado a crear las actividades educativas con carácter multimedia, oferta los resultados didácticos y atractivos. Es una herramienta que forma comunidades de usuarios que en el proceso de enseñanza-aprendizaje incluyan el juego como mecanismo para la obtención de un aprendizaje significativo. Además, propone diversos medios para que los maestros creen un entorno educativo online y exista una mejor interacción con el alumnado (Gaitán Sánchez, y otros, 2017).

Esta aplicación permite crear distintos tipos de actividades interactiva, tales como: adivinanzas, completar, crucigramas, diálogos, ordenar, test, sopa de letras y mapas (Correa, 2013).

5) Quizizz

Es una página web que permite crear cuestionarios en línea, donde los alumnos respondan de manera divertida. Los alumnos solo deben tener un código para ingresar a la actividad y de manera inmediata se notifica al docente el avance de sus alumnados (Ruiz Baena, 2021).

En Quizizz se pueden añadir imágenes, tener varias opciones de respuestas, se pueden crear dibujitos animados al presentarse una respuesta correcta o incorrecta, selección libremente del tiempo, se puede reflejar el nivel que tiene cada estudiante con el fin de motivarlos a mejorar su tarea (Ruiz, 2019).

6) Pictosonidos

Es una aplicación gratuita y libre con el fin de mejorar la comunicación oral. Comenzó como un proyecto por parte de la Fundación Pictoaplicaciones, y tiene como objetivo que es una aplicación que ayuda en la comprensión y adquisición del vocabulario mediante locuciones verbales y sonidos asociados u onomatopéyicos (Palao, 2017).

7) Kahoot

Es una plataforma web ha sido creada para los docentes elaboren cuestionarios educativos. Pueden evaluar los conocimientos de los alumnos, implementando para ayudar a los estudiantes aprender con esta herramienta de trabajo se crea en ellos un óptimo conocimiento previo, una de las particularidades de esta plataforma es que se utiliza en el sistema educativo, también se implementa dentro de área del entretenimiento, es fácil de utilizar, los temas se suelen elegir de forma variada de acuerdo a lo que se desee que aprenda el estudiante (Doncel, 2013).

8) Pocoyo

La aplicación Pocoyo están diseñadas para los niños de 2 y 5 años de edad por su alto contenido entretenido y educativo, cabe resaltar que es un dibujo animado que la mayoría de niños lo ha visto, es por ello que al trabajar con esta aplicación lo hace más versátil y conocido. En la App encontraran cuentos, adivinanzas, trabalenguas, rompecabezas, juegos educativos, juegos de colorear, juegos de entretenimiento, juegos infantiles, juegos de habilidad, entre otros (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2018).

9) Genially

Es una herramienta en línea gratuita que ofrece unas numerosas actividades con el fin de transmitir información de manera interactiva y única a los alumnos o docentes mejorando el proceso de enseñanza y aprendizaje. Genially se puede implementar en el ámbito escolar desde la educación preescolar hasta la superior (Romero et al., 2020).

10) Wordwall

Es una plataforma virtual la cual permite a los usuarios diseñar de manera fácil, sus propios recursos de enseñanza o contenidos académicos. A través de actividades personalizadas como cuestionarios, juego de palabras o pares, ruleta

aleatoria, cuestionarios, carta al azar, ahorcado, aplasta topos, ente otras (Sánchez, Godoy, & Rodríguez, 2022).

6.1.8 Estructura básica de la gamificación

Los autores Werbach y Dan dividieron en tres categorías la estructura básica de la gamificación donde se encontraban los elementos principales de los juegos:

- **a.** Dinámicas: es el nivel más alto donde se encuentra la narrativa, emociones, restricciones y la progresión.
- **b.** Mecánicas: es el nivel medio donde se involucra el usuario, están los desafíos, suerte, cooperación, recompensas y los recursos.
- **c.** Componentes: se encuentran los elementos específicos, como los avatares, logros, misiones, puntos, entre otros (Gonzalo & Fernández, 2021).

6.1.9 La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Hoy en día la nueva educación parte de un cambio en donde el docente es un asesor del proceso del estudiante por ende la educación se base en aprendizajes significativos, la gamificación ofrece un espacio innovador educativo, por lo tanto, es fundamental que los materiales que se vaya a conformar en el aula estén dentro de un ambiente en donde los contenidos sean de interés, llamativos sean seguros y accesibles (Marín Díaz, 2015).

Uno de los objetivos de la gamificación de acuerdo a las investigaciones es influir dentro de los alumnos que vivan una experiencia en donde tengan autonomía para que ellos por si solos puedan resolver con seguridad y confianza los desafíos que se planteen.

La gamificación educativa es la unión del concepto entre ludificación y aprendizaje, esto nos da a conocer que potencia procesos de aprendizaje basados en el juego como son las diferentes aplicaciones tecnológicas, vinculando motivación e integración por el contenido que cada una de estas aplicaciones tienen, potenciando la creatividad de los estudiantes.

Es importante saber y conocer acerca de la gamificación dentro del proceso de la enseñanza, como esta conlleva generando en los estudiantes motivaciones y a su vez una pedagogía que hoy en día se actualiza de acuerdo a la nueva era tecnológica llevándonos a implementar nuevas estrategias y acogiendo experiencias en el ámbito educativo.

La gamificación dentro de Educación Inicial nos conlleva a integrarnos a estas herramientas tecnológicas, mediante ellas implementar tanto como diseñar material en donde este se utilice para la enseñanza y aprendizaje de las niñas y niños, que hoy en día conocen, las utilizan, dado así que muchas de las veces no la utilizan de una manera educativa para su desarrollo de enseñanza.

6.1.10 Implementación de la gamificación en educación inicial

Al utilizar la gamificación como una herramienta de enseñanza y aprendizaje para los alumnos, el juego es una de las actividades principales de la vida del infante como también por medio de ellas se crean experiencias que perduraran en su vida, así como sus aprendizajes. La gamificación tiene como fin crear juegos que ya existen pero que sean de uso para un buen aprendizaje, creando un ambiente adecuado en el nivel educativo inicial, si se emplea juegos de aprendizaje, los niños van a tener conocimientos constructivistas y actitudes en la mejora de destrezas escolares (Zambrano, Vélez, & Zambrano Acosta, 2022).

La gamificación se ha vuelto valiosa durante la enseñanza y aprendizaje debido a la nueva era tecnológica que nos encontramos, permitiendo tener actividades que fomenten nuevos conocimientos de forma lúdica logrando enriquecer el conocimiento. La gamificación en el aula de clases logra que los niños capten con más atención los contenidos académicos y crean una mejor experiencia de aprendizaje (Ruiz Baena, 2021).

6.1.11 Concepto de la creatividad

Según la (Real Academia Española, 2023) define a la creatividad como “facultad de crear” o “capacidad de creación”.

La facultad de crear o la capacidad de creación es primordial en los seres humanos, porque gracias a la creatividad puede manifestarse de diversas maneras

en la vida diaria. Con el objetivo de pensar de manera diferente, resolver conflictos dando soluciones originales y significativas.

La creatividad es un proceso cognitivo, puede ser desarrollada a través de los procesos educativos los cuales favorecen potencialidades llegando a una mejor utilización de recursos sean de manera grupal e individual dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, la creatividad se puede diseñar, fomentar o moldearla con el fin de explotarla y darle un buen uso (Badilla Baltodano, 2007).

Como señala Gardner (2003) en su libro Creatividad aplicada a una puesta a futuro menciona que "al individuo creativo como una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo".

Todas las personas son creativas y pueden desarrollar o desenvolver ese potencial. No es necesario ser un gran inventor o artista para ser una persona creativa. Además, están inmersas las dimensiones que tiene el ser humano como la cognitiva, social, corporal, emocional, ética, cultural. (Díaz Sánchez, 1991).

6.1.12 Teóricos que hablan sobre la creatividad

En el mundo de la pedagogía, importantes autores como Montessori, Dewey, Decroly y entre otros autores manifestaron propuestas o métodos que aportan a la creatividad de manera positiva en los niños de 0 a 5 años de edad.

Como señalan (Parra, Garrote Rojas, & Sola Reche, 2015) que María Montessori en (1982) manifestó que "no se podían crear genios sino darle a cada individuo la oportunidad de desarrollar sus potencialidades para que sea un ser humano independiente, seguro y equilibrado".

Es, por ende, que Montessori nos indica que el niño no tiene límites para imaginar y crear, desarrollando de tal manera sus habilidades. De aquí parten varios métodos como el que hacer, los rincones de aprendizaje, el desarrollo de la personalidad, la seguridad, la libertad, actividades a través de los sentidos el material didáctico además de eso se deber respetar la edad cronológica, el ritmo de aprendizaje y la necesidad de cada niño.

Según Jean Piaget la creatividad es una habilidad que se constituye la forma final del juego simbólico en los niños y las niñas, cuando es asimilado en su pensamiento.

Según David Ausubel una personalidad creadora es aquella que distingue a un sujeto por la calidad y originalidad del mismo, dejando a un lado las aportaciones de la ciencia, la política, el arte, entre otros aspectos.

Decroly resaltaba que los niños son el centro del acto educativo o pedagógico, que desde pequeños mantienen la creatividad activa teniendo así su modelo de escuela activa, además menciona que "lo que más importa ser conocido por el niño es él mimo primer lugar, después de este conocimiento, hay otro que sigue lógicamente; es el mundo, el medio en que vive el niño" (Decroly, 1943).

De acuerdo con (Parra, Garrote Rojas, & Sola Reche, 2015) compartieron la opinión de John Dewey "Enseñar no solo es seguir a los contenidos de un texto, enseñar es transformar los contenidos para el conocimiento, la vida y la acción".

Por lo tanto, el rechaza el método tradicional, refiriéndose a que primero hay que enseñar para la vida y tener creatividad donde los niños tengan la libertad al realizar la actividad generando experiencias positivas al tener nuevos conocimientos.

6.1.13 Fases del proceso para la aplicación de la creatividad

Según Graham Wallas en (1926) el pensamiento creativo está dividido en diversas etapas: la preparación, la incubación, la iluminación, la verificación y formulación.

Es por ello que el autor (Pérez Calero, 2011) argumenta su punto de vista de cada una de ellas con la siguiente información:

a) Preparación:

   Es donde revisan y exploran características de los problemas que ya existen alrededor, empleando la atención para pensar lo que de desea intervenir.

b) Incubación:

Aquí se visualiza la solución desde la perspectiva alterna a los convencionales, debido a que se utilizan analogías, metáforas, imágenes y símbolos con el fin de encontrar la idea deseada.

c) Iluminación:

   Es el instante crucial de la creatividad, como los manifiestan algunos autores como la concepción, en donde en varios momentos contemplan la solución creativa, es como acomodar las partes de un rompecabezas y aparece nuevas ideas.

d) Verificación:

   Es la parte final del proceso el cual pretende poner en acción la idea para ver si cumple con las expectativas del objetivo, el cual comprueba si la idea creativa es afectiva o solo fue un ejercicio mental.

e) Formulación:

   Es la última etapa donde se propone una mejor solución, debe registrarse la idea o acción que se tenga.

6.1.14 Aspectos que desarrollan la creatividad en los niños

Los niños están en plena etapa del descubrimiento donde imaginan, crean e inventan acciones desarrollando su creatividad. El juego es la base primordial para desarrollar el aprendizaje desde las pequeñas edades. Los niños observan su alrededor, lo cual van asimilando, con la ayuda del juego van interpretando y acomodando lo observado. Por ello el juego crea un ambiente estimulante al niño a imaginar, crear, investigar y manipular, permitiéndole generar sus propias respuestas.

En el proceso creativo se unen los procesos intelectuales, motores, emocionales y perceptivos. Los docentes deben crear un ambiente en el aula que tenga un espacio libre a la creatividad, teniendo en cuenta los límites. El aula debe ser espaciosa, contener varios materiales didácticos debidamente organizados y accesibles para el alumno, rincones de aprendizaje, entre otros (Cemades Ramírez, 2008).

6.1.15 Dimensiones del desarrollo de la creatividad en los niños

La creatividad es un factor indispensable en las primeras etapas de los niños es por eso que se debe potenciarlas. Se implementan dimensiones para mejorar el desarrollo creativo de los niños:

a) Desarrollo físico:

   Es la expresión de la parte muscular del cuerpo humano y la sensibilidad al realizar actividades con movimiento o físicas, como lo es el juego, deporte donde se estimula la parte otora del niño.

b) Desarrollo intelectual:

   Es donde el niño reflexiona las diversas consecuencias en su medio.

c) Desarrollo emocional o afectivo:

   El niño presenta conductas como seguridad, libertad, toma conciencia de los errores, más se preocupa por tener experiencias sean positivas o negativas.

d) Desarrollo estético:

   Es donde se organizan los sentimientos, pensamientos y precepciones de forma creativa donde es un medio de expresión.

e) Desarrollo social:

   El niño expresa el valor de la responsabilidad por sus actos o acciones.

f) Desarrollo perceptivo:

   Aquí se hacen presente los sentidos o estímulos como lo es la vista, el tacto, olfato, gusto y el desarrollo de la percepción espacial de cada niño (Madi, 2012).

6.1.16 Ambientes positivos para implementar la creatividad en los niños

Es fundamental reconocer que para que exista una persona creativa debe tener un ambiente que brinde actividades positivas. Además, los docentes deben crear un ambiente favorable que fomente buenas relaciones ente alumnos y docentes.

Se consideran cuatro ambientes positivos para fomentar la creatividad en los niños:

- Ambiente generoso, el cual permita favorecer la expresión y participación de todo el alumnado.
- Ambiente social, donde se acepten o relacionen todos entre si como personas y sean ellos mismos, generando así un gran aprendizaje significativo.
- Ambiente de participación, en ello se debe propiciar un aula donde el docente trabaje en equipo con sus alumnos.
- Ambiente de creación y aventura, el ser humano percibe el deseo por el riesgo y la innovación, teniendo gusto por lo desconocido, de tal manera descubre y crea nuevas experiencias para la vida (Romero Alvarado, 2016).

6.1.17 Consejos para desarrollar la creatividad en los niños

- *Se debe crear un ambiente inspirador*, con el fin de que los niños tengan a libertad crear e inventar jugando con su imaginación.
- *Además, se tiene que respetar el tiempo de juego*, no hay que cargarlo al niño con tantas tareas escolares, son niños y ellos quieren jugar, divertirse en su tiempo libre.
- *Hay que dejarle libertad en sus juegos*, sabemos que los niños no respetan completamente las normas sino juegan a su manera. No hay que ponerle reglas que sigan al pie de la letra, se debe dejarlos en libertad que creen sus propias reglas.
- *Como adultos debemos reconocer que los niños tienen ideas ocurrentes o graciosas*, es por eso que no se deben burlar de las ideas de los niños, con el fin de que no se sienten mal, sino que perciban que sus ideas son geniales y tienen valor (Beltrán, 2021).

6.1.18 Principales indicadores de la creatividad en niños de inicial

La creatividad en los niños de inicial es un factor indispensable por su estrecho vínculo con el ámbito académico y la autonomía de los niños. Es por ello que la creatividad contiene principales indicadores que tienen los niños, los cuales son:

- Los niños tienen un grado de observación avanzada para su edad, lo que lo lleva a retener más información.
- Poseen mayor curiosidad lo que los lleva a leer desde pictogramas hasta sílabas antes de llegar a educación general básica.
- Tienden a aburrirse con facilidad si la curiosidad no satisface sus necesidades o sentido por descubrir.
- Tienden a concentrarse en actividades más tiempo que el resto de sus compañeros.
- Su manera de expresarse lingüísticamente es elevada a su edad y tiene un amplio vocabulario.
- Son capaces de tener ideas inusuales que no son entendidas por el docente.
- Tienen un gran sentido del humor.
- Aprenden a través de la exploración, descubrimiento mas no el repetitivo.
- Logran sensibilizarse ante un problema y tratan de resolverlo con sus ideas únicas e interesantes (Nuñez Lagos, 2006).

6.1.19 Actitudes que retrasa el proceso creativo en educación inicial

- Carencia de libertad, al no tener la oportunidad de expresarse dando sus ideas.
- Temor a equivocarse, los niños temen a ser juzgados por sus padres, por eso les cuesta compartir con los demás.
- Miedo a expresar sus sentimientos, emociones e ideas, el niño al no saber si sus ideas serian tomadas en cuenta por el adulto, es por ello que se dificulta expresarse.

- Falta de empatía con sus compañeros, la empatía es un valor que deben tener todos los seres humanos, sin ella los niños se volvieran irrespetuosos y no desarrollarían su proceso creativo.
- Inseguridad de sí mismo como al resto de sus compañeros, se evidencia la falta de confianza tanto del niño como su entorno.
- Carencia de autenticidad.
- Falta de respeto (Arranz, 2013).

6.1.20 Beneficios de la creatividad en el aprendizaje de los niños.

La creatividad favorece, potencializa el desarrollo del pensamiento crítico de la misma manera la capacidad de resolver diferentes problemas o situaciones que se presente, fomentando liderazgo, confianza en sí mismo, autonomía, a continuación se presentan algunos beneficios de la creatividad en el desarrollo del aprendizaje de los niños:

- Mediante la creatividad se desarrolla la confianza en sí mismo, innovando con ideas nuevas.
- Incrementa la libertad en los niños al expresar conocimientos, estimulando su desarrollo creativo.
- A través de la motivación se trabaja con los niños de manera creativa, desarrollando sus emociones, brindando el espacio para que puedan expresarse.
- Con la creatividad los niños mejoran la capacidad de solucionar problemas, explorando por medio de varias alternativas.
- El desarrollo de la creatividad en el ser humano potencia sus habilidades, mediante ello se adquiere un aprendizaje significativo y simbólico para los niños (Cárdenas Martínez, 2019).

6.2 Teoría legal

6.2.1 CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

Art. 26.-

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso (CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR, 2021, pág. 17).

Art. 28.-

La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el dialogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior (CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR, 2021, págs. 17-18).

Art. 344.-

El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior.

El estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación, asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema (CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR, 2021, pág. 168).

Art. 350.-

El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo (CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR, 2021, pág. 169).

6.2.2 LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN SUPERIOR

Que el Art. 4.-

De la Educación Superior. El derecho a la educación Superior consiste en el ejercicio efectivo de la igualdad de oportunidades, en función de los méritos respectivos, a fin de acceder, a una formación académica y profesional con producción de conocimiento pertinente y de excelencia.

Las ciudadanas y los ciudadanos en forma individual y colectiva, las comunidades, pueblos y nacionalidades tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo superior, a través de los mecanismos establecidos en la Constitución y esta Ley (LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN SUPERIOR, 2018, págs. 8-9).

Que el Art. 87.-

Requisitos previos a la obtención del grado académico. Como requisito previo a la obtención del grado académico, los y las estudiantes deberán acreditar servicios a la comunidad mediante programas, proyectos de

vinculación con la sociedad, practicas o pasantías profesionales con el debido acompañamiento pedagógico, en los campos de su especialidad.

En el caso de las y los egresados de las facultades de jurisprudencia, derecho y ciencias jurídicas se estará a lo dispuesto en el Código Orgánico de la Función Judicial (LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN SUPERIOR, 2018, pág. 38).

Que el Art. 144.-

Trabajos de Titulación en formato digital. Todas las instituciones de educación superior estarán obligadas a entregar los trabajos de titulación que se elaboren para la obtención de títulos académico de grado y posgrado en formato digital para ser integradas al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor (LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN SUPERIOR, 2018, pág. 54).

6.2.3 REGLAMENTO DE RÉGIMEN ACADÉMICO

Art. 50.-

Redes académicas: Las IES, así como los profesores e investigadores de una o varias unidades académicas, y profesores e investigadores pertenecientes la misma o diversas IES, podrán integrar redes para promover el debate intelectual, el diseño de proyectos de investigación, de vinculación con la sociedad, procesos de autoformación, entre otros. Estas redes pueden ser nacionales o internacionales (REGLAMENTO DE RÉGIMEN ACADÉMICO, 2022, pág. 14).

Art. 51.-

Redes de conocimiento e innovación: La IES podrán integrar redes tanto nacionales como internacionales para promover, diseñar y ejecutar proyectos de investigación científica, innovación social y tecnológica, transferencia de tecnología, vinculación con la sociedad y formación dual,

que involucren a sus estudiantes, graduados y planta docente, motivando el trabajo multi e interdisciplinario a través de la colaboración con el sector productivo y facilitando el desarrollo de políticas y procesos internos para la ejecución de los mismos (REGLAMENTO DE RÉGIMEN ACADÉMICO, 2022, pág. 14).

6.2.4 REGLAMENTO DE UNIDAD CURRICULAR

Que el Art.1.-

El presente reglamento regula y orienta el proceso de la Unidad de Integración Curricular para obtener el título de tercer nivel, en las carreras de grado en la Universidad Estatal de Bolívar (UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR, 2021, pág. 3).

Que el Art. 9.-

Ingreso de la Unidad de Integración Curricular – para que el estudiante ingrese a las unidades de integración curricular deberá:

a) Haber aprobado todas las asignaturas del proyecto curricular del nivel inmediato al que se imparte las Unidades de Integración Curricular.
b) Haber aprobado los niveles de idiomas establecidos por el Departamento de Idiomas (UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR, 2021, págs. 5-6).

Que el Art. 14.-

Modalidad. - Las modalidades de la unidad de integración curricular que podrán optar un estudiante regular para su titulación son las siguientes:

1. Desarrollo de un trabajo de integración curricular o,
2. La aprobación de un examen de carácter complexivo, mediante el cual el estudiante deberá mostrar el manejo integral de los conocimientos adquiridos a lo largo de su formación (UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR, 2021, pág. 7).

Que el Art. 18.-

Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados (UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR, 2021, pág. 10).

Que el Art. 19.-

Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico (UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR, 2021, pág. 10).

6.2.5 GUÍA METODOLÓGICA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del comité directivo, literal c, manifiesta; Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal (UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR, 2021, pág. 3).

Que el Art. 5.-

Definición. - La unidad de integración curricular valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional (UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR, 2021, pág. 4).

6.3 Teoría referencial

6.3.1 Investigación relacionada al tema

El presente trabajo de titulación, se realiza con la finalidad de dar a conocer la gamificación en el desarrollo de la creatividad en los niños y las niñas de Educación del Nivel Inicial II de la Unidad Educativa Verbo Divino, Provincia de Bolívar, Cantón Guaranda, Periodo Lectivo 2023 – 2024.

La gamificación son juegos con fines educativos que sirven para entretener y aprender a la vez, es una gran técnica dentro del aula de clase, darle un giro a la educación tradicionalista, con el fin de enfocarse en las nuevas modalidades de enseñanza, aprovechando que se tiene la tecnología al alcance (Ríos, Aguilera Castillo, & Fuquene, 2014).

La gamificación es una técnica de aprendizaje en donde se va trasladando a una mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con la finalidad de poder conseguir mejores resultados, ya sea por observar conocimientos, en donde mejore alguna habilidad. En este tipo de aprendizaje su metodología de formación es de carácter lúdico, que facilita adquirir conocimientos de manera divertida generando en los alumnos una experiencia positiva y dinámica (Virginia Gaitán, 1875).

De acuerdo con Janio Jadán la gamificación es el uso de técnicas innovadoras y dinámicas particulares de los juegos educativos con la finalidad de ser un recurso motivar y aumentar el rendimiento académico de diversas materias (Jadán Guerrero, 2019).

La creatividad es un conocimiento en donde cada día vamos adquiriendo de forma teórica como práctica, la gamificación es una gran herramienta fundamental en la cual cada día mediante la aplicación de actividades de métodos didácticos se va a ir desarrollando las ideas, por ello vamos a dar una solución de buscar la manera de resolver la situación, pensar, tener la creatividad, a su vez la motivación conlleva a una mejor habilidad de imaginar, analizar y crear una solución (Valqui, 2009).

Es aquello que podemos construir a su vez podemos utilizar varios recursos en donde los docentes son quienes ubican los materiales, los elementos en donde

van a hacer necesarios para que los estudiante puedan elaborar y crear por sí solos algo creativo con los recursos, es importante que el ambiente sea estimulante, que las herramientas conlleven a una gran potencia las capacidades despertando en ellos procesos de evolución y sean capaces de poder producirla por su estimulo e ir así formando estudiantes inteligentes y creativos, en el cual puedan por sí mismos capaces de resolver los problemas (Badilla, 2007).

La creatividad hoy en día es fundamental desarrollar en niños desde edades tempranas permitiéndoles que tomen la iniciativa y la capacidad de poder resolver problemas sencillos, fortaleciendo como desarrollando el pensamiento creativo en donde ellos con ideas factibles las conviertan en soluciones innovadoras, solucionando los obstáculos desafiantes que se presente para que puedan transmitir la realidad afrontando nuevos paradigmas, formando así niños capaces de enfrentarse a los retos del mundo actual (Muñoz, 2022).

6.3.2 Reseña histórica

La Unidad Educativa Verbo Divino está situado en el país Ecuador, región sierra, provincia de Bolívar, ciudad de Guaranda en las calles Av. Cándido Rada y General Enríquez, es un centro Fiscomisional que tiene los derechos reconocidos por parte de la Constitución ecuatoriana, en el Ministerio de Educación y en la Federación de Establecimientos de Educación Católica.

El centro ofrece varios niveles educativos como Educación inicial con los dos subniveles, Educación general básica con los cuatro subniveles que son: preparatoria, básica elemental, media, superior y Bachillerato general unificado.

La Unidad Educativa “Verbo Divino” es una institución fiscomisional con la correspondiente autorización legal de funcionamiento con fecha del 10 de febrero de 1981, por medio del Convenio de Fiscomisionalización celebrado por el Dr. Galo García Heraud, Ministerio de Educación y Cultura, por otra parte, el P. Cornelio Doogan, en su calidad de Superior Provincial de la Congregación del Verbo Divino en el Ecuador. Mencionado convenio está ratificado por el Ministerio de Educación y Cultura, Dr. Raúl Vallejo y la Curia Diocesana de Guaranda el 2 de agosto de 1992 mediante el acuerdo ministerial No. 3845. El 12 de diciembre de 2012 se ha

renovado la autorización de funcionamiento, mediante la resolución No. 049-DPEHBDP de la Dirección Distrital de Educación de Bolívar, en la que se regulariza la oferta educativa del centro, como Unidad Educativa, desde el nivel de Educación Inicial hasta el tercero de Bachillerato General Unificado en Ciencias (Unidad Educativa Verbo Divino, 2022).

El número de docentes son 68, 52 de género femenino y 16 de género masculino; con un total de 1748 estudiantes. Cuenta con 11 personales administrativos. Las docentes de educación Inicial y Preparatoria son 9 de género femenino, cada aula tiene alrededor de 32 estudiantes.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de la investigación

7.1.1 Cualitativo

De esta manera nos permitió poder recolectar el testimonio de la entrevista en donde se realizó a la docente de Educación Inicial II cooperándonos a interpretar de una manera mejor acerca de nuestro tema de investigación como es la gamificación en el desarrollo de la creatividad, observando y conociendo la dificultad que tiene cada uno de las niñas y niños.

7.2 Tipo de estudio

7.2.1 Bibliográfico

Dentro de nuestra indagación es bibliográfica por lo cual se recopilo la información a partir de los materiales que fueron publicados, los materiales fueron libros, informes, revistas, además los medios electrónicos como los sitios web, plataformas educativas online, blogs, las bases de datos bibliográficos de nuestro tema de investigación la gamificación en la creatividad.

7.2.2 Descriptivo

Mediante este método se evidenció reunir la información necesaria y cuantificable en donde nos ayudó a poder determinar varios puntos de vista, por ejemplo, la falta de aplicación de la gamificación como aplicaciones educativas en el desarrollo creativo de los niños y las niñas del nivel inicial II en la Unidad Educativa “Verbo Divino” dándonos así una estadística, definiendo a su vez brindando el paso a las soluciones y las conclusiones que se determina dentro de nuestro tema de investigación.

7.2.3 Explicativo

Al momento de presentar nuestro tema de investigación como lo es la falta de implementación de la gamificación y el uso por parte de los docentes se pudo evidenciar que no las utilizan correctamente por lo cual sus alumnos no desarrollan su creatividad y puedan aprender de forma educativa y dinámica acogiendo a las nuevas modalidades con estas aplicaciones educativas.

7.3 Métodos de investigación

7.3.1 Inductivo

Con el método inductivo se logró llegar al análisis del problema, el cual se pudo observar e identificar que existen niños y niñas que no llegan a prestar la debida atención en las clases llegando a ser monótonas, así también el impacto que tiene la gamificación en el desarrollo de la creatividad, es por ello que les falta tener iniciativa al desarrollar las tareas de manera creativa, por lo tanto, partimos de lo particular a lo general.

7.3.2 Deductivo

Mediante el método deductivo se investigó sobre el problema, mismo que se planteó desde lo global para luego seguir con cada una de sus partes, así mismo se relaciona con la técnica de la observación que se empleó en la Unidad Verbo Divino con los niños y las niñas de 4 a 5 años de edad en el nivel Inicial II, con el objetivo de ir de lo general a lo particular.

7.3.3 Análisis – síntesis

> Según el autor (Morales, 2013) nos define lo siguiente "la metodología de análisis y síntesis nos favorece comprender de una mejor manera a la existencia de afrontar a la realidad en la que estamos y poder detallar de modo que sea conveniente, poder descubrir entendimientos a partir de que ya lo habíamos alcanzado".

Se analiza y se extrae lo más relevante en nuestro tema, determinando lo fundamental de nuestra indagación, por otro lado, la síntesis es aquella que nos permite poder emplear nuestro conocimiento que se basa mediante la práctica de la enseñanza en el uso de la gamificación en el desarrollo de la creatividad, recopilando los contenidos de manera clara y detallada.

7.4 Técnicas de la investigación

7.4.1 Observación directa

En el presente informe utilizamos la técnica de la observación directa la cual estuvo formulada con diez ítems que nos benefició significativamente, logramos observar y registrar los hechos de manera que se fue desarrollando dentro del trabajo, adquiriendo así un registro con total franqueza por lo cual, se hizo factible lograr información del comportamiento y su destreza por otra parte también se pudo considerar los acontecimientos en su totalidad.

7.4.2 Encuesta

Con la ayuda de la encuesta como una técnica donde se recolectan datos, se encuentran diez preguntas dirigidas a la docente de la Unidad Educativa Verbo Divino del Nivel Inicial II del paralelo "C", con el fin de conocer la influencia que tiene la gamificación en el desarrollo de la creatividad.

7.5 Instrumentos de la investigación

7.5.1 Ficha de observación

La ficha de registro observación, es un instrumento que está diseñado mediante diez ítems para poder identificar una observación de forma directa constatando los aspectos que queremos observar, los mismos que deben ser sencillos y fáciles de poder completar para que el conocedor logre analizarlas de manera que sea específica y mediable.

7.5.2 Cuestionario

El cuestionario es un conjunto que está estructurado con diez preguntas con preguntas que pueden ser abiertas donde dan su punto de opinión por otro lado la mayoría de preguntas son cerradas con el fin de obtener información precisa y concisa para la investigación.

7.6 Universo y muestra

La investigación se realizó con los estudiantes de 4 – 5 años del Inicial II paralelo “C” de la Unidad Educativa Verbo Divino del periodo 2024, contando con un total de 32 niños y niñas y 1 docente.

Tabla 1

Universo y muestra de la Unidad Educativa Verbo Divino.

Docente	Paralelo	Niños	Niñas	Total
1 Lic. Verónica del Pilar Bonilla Alarcón	Inicial II “A”	16	16	33

Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino
Elaborado por: Jeannerith Torres y Antonella Lara

7.7 Procesamiento de la información

Los aspectos a llevar efecto para el procedimiento de la información fueron los siguientes:

Aplicamos una estadística descriptiva en donde seleccionamos las siguientes herramientas, así como: Microsoft Excel, facilitándonos tabular los datos recaudados que se elaboró y adquirió tras la aplicación de los instrumentos de la investigación, dando como resultados los porcentajes de aceptación como de negación de los ítems encuestados y observados simultáneamente, es por ello que estos fueron interpretados mediante gráficos estadísticos como son los pasteles.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

8.1 Resultados de la ficha de observación dirigida a los niños

Por consiguiente, se expone los resultados obtenidos de la ficha de observación que se encuentra en el anexo 1, que esta designada a los niños de 4 a 5 años de edad de nivel inicial II de la Unidad Educativa Verbo Divino.

Ítem 1

Los niños y las niñas desarrollan su creatividad a través de las aplicaciones educativas.

Tabla 2

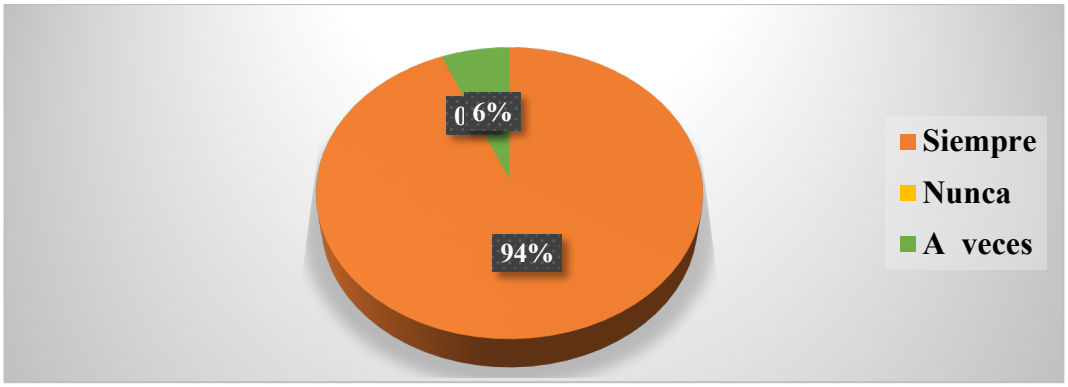
Los niños y las niñas desarrollan su creatividad a través de las aplicaciones educativas.

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	30	94%
Nunca	0	0%
A veces	2	6%
Total	32	100%

Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino
Elaborado por: Jeannerith Torres y Antonella Lara

Gráfico 1

Los niños y las niñas desarrollan su creatividad a través de las aplicaciones educativas.



Fuente: Unidad Educativa verbo Divino
Elaborado por: Jeannerith Torres y Antonella Lara

Análisis: la mayoría de niños interactúan en al aula de clases, llamándole la atención las actividades de gamificación el cual fomenta desarrollo de su creatividad mientras que un leve porcentaje refleja la poca participación por parte de los niños, es por ello que se evidencia que la docente no hace participe a todos sus alumnos.

Ítem 2

Participan activamente en los juegos educativos como Educaplay, Kahoot, Pocoyo o Pictosonidos.

Tabla 3

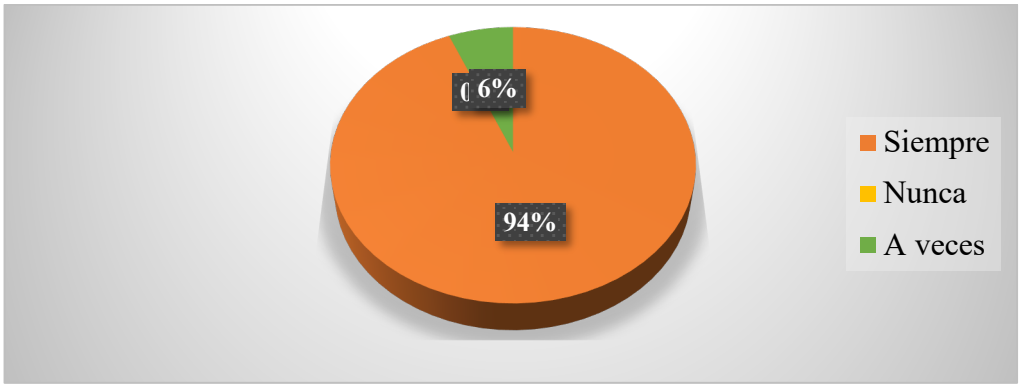
Participan activamente en los juegos educativos como Educaplay, Kahoot, Pocoyo o Pictosonidos.

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	30	94%
Nunca	0	0%
A veces	2	6%
Total	32	100%

Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino
Elaborado: Jeannerith Torres y Antonella Lara

Gráfico 2

Participan activamente en los juegos educativos como Educaplay, Kahoot, Pocoyo o Pictosonidos.



Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino
Elaborado por: Jeannerith Torres y Antonella Lara

Análisis: La mayoría de niños utilizan esas aplicaciones, pero lo que llama la atención es el porcentaje que no lo realizan ya sea porque no alcanzan al computador, o porque la docente no se percata que todos deben transitar por el computador no solo los escogidos.

Ítem 3

Ordena los números del 1 al 10 y colorea cada número a su gusto.

Tabla 4

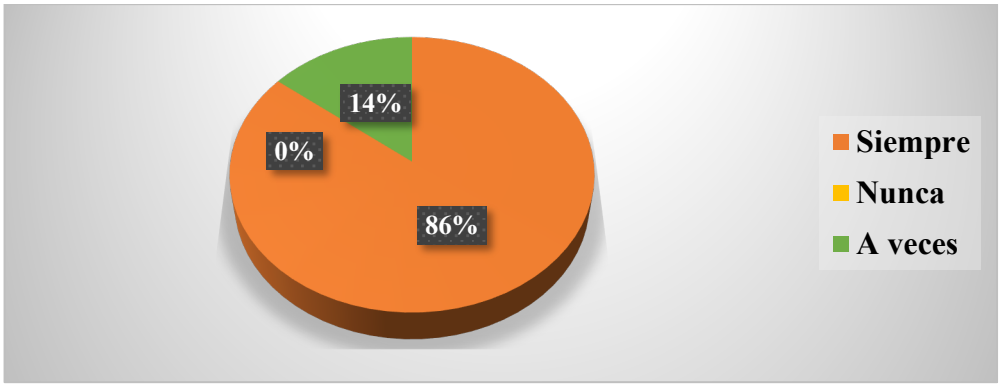
Ordena los números del 1 al 10 y colorea cada número a su gusto.

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	28	86%
Nunca	0	0
A veces	4	14%
Total	32	100%

Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino
Elaborado por: Jeannerith Torres y Antonella Lara

Gráfico 3

Ordena los números del 1 al 10 y colorea cada número a su gusto.



Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino.
Elaborado por: Jeannerith Torres y Antonella Lara

Análisis: Al implementar la herramienta Learning apps los niños y niñas ordenaron lo números del 1 al 10 coloreando cada una ellas a su gusto, mientras que un mínimo porcentaje no lograron desarrollar la actividad debido a la falta de

asistencia a clase, no lograron ordenar correctamente los números por lo que la docente no toma en cuenta estar particularidades y da una clase sin base en otra.

Ítem 4

Los niños y las niñas toman decisiones al elegir sus vestuarios, gustos y preferencias al realizar el muñeco mediante la herramienta de gamificación Pocoyo.

Tabla 5

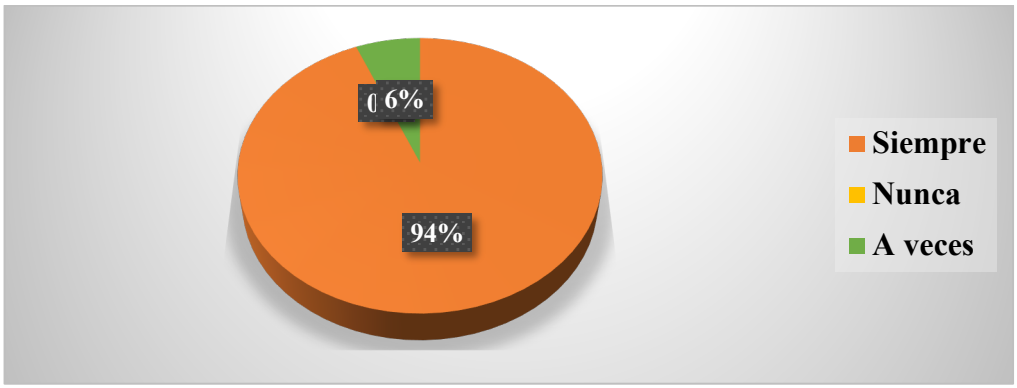
Los niños y las niñas toman decisiones al elegir sus vestuarios, gustos y preferencias al realizar el muñeco mediante la herramienta de gamificación Pocoyo.

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	30	94%
Nunca	0	0%
A veces	2	6%
Total	32	100%

Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino
Elaborado por: Jeannerith Torres y Antonella Lara

Gráfico 4

Los niños y las niñas toman decisiones al elegir sus vestuarios, gustos y preferencias al realizar el muñeco mediante la herramienta de gamificación Pocoyo.



Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino
Elaborado por: Jeannerith Torres y Antonella Lara

Análisis: En el presente indicador la mayoría de niños realizaron la actividad sin novedades, pero se resalta que hay niños que no participan al elegir vestuarios para su muñeco evidenciando la falta del desarrollo creativo en los niños,

es por ello que la docente no toma en cuenta que todos sus alumnos tienen dificultades en su aprendizaje.

Ítem 5

Imitan y relacionan los sonidos onomatopéyicos a través de la herramienta Pictosonidos.

Tabla 6

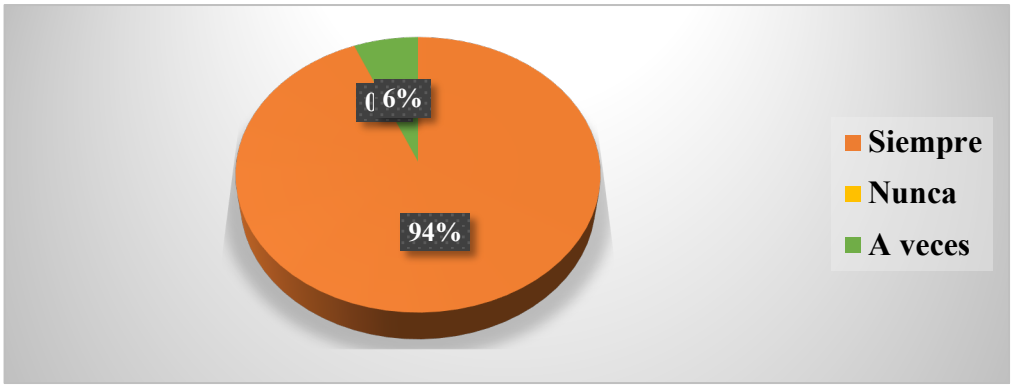
Imitan y relacionan los sonidos onomatopéyicos a través de la herramienta Pictosonidos.

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	94%
No	0	0%
A veces	2	6%
Total	32	100%

Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino
Elaborado por: Jeannerith Torres y Antonella Lara

Gráfico 5

Imitan y relacionan los sonidos onomatopéyicos a través de la herramienta Pictosonidos.



Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino
Elaborado por: Jeannerith Torres y Antonella Lara

Análisis: Se observó que la mayoría de niños trabajaron sin dificultad donde identificaron los animales e imitaron su respectivo sonido onomatopéyico, escogiendo su animal favorito. Mientras que un niño no logró captar la actividad de gamificación para el desarrollo de su creatividad, debido a que falta a clases, lo cual es un llamado de atención para el padre de familia.

Ítem 6

Identifican las vocales a través de pictogramas con la ayuda de la aplicación Canva.

Tabla 7

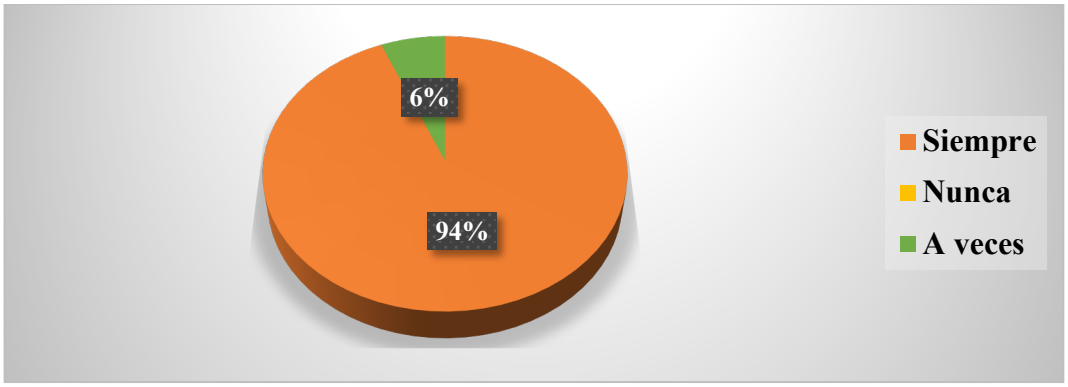
Identifican las vocales a través de pictogramas con la ayuda de la aplicación Canva.

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	30	94%
Nunca	0	0%
A veces	2	6%
Total	32	100%

Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino
Elaborado por: Jeannerith Torres y Antonella Lara

Gráfico 6

Identifican las vocales a través de pictogramas con la ayuda de la aplicación Canva.



Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino
Elaborado por: Jeannerith Torres y Antonella Lara

Análisis: La mayoría de niños realizaron la actividad sin inconveniente alguna con la ayuda de la gamificación donde asociaron pictogramas de las vocales desarrollando su proceso creativo a identificarlas en el bosque encantado. Por otro lado dos niños no lograron realizar la actividad, un niño falta a clases y el otro no participa activamente en clases debido a su comportamiento y falta de motivación por falta de la docente.

Ítem 7

Relacionan el pictograma con la prenda que se les nombra, escuchando y repitiendo lo que se les menciona.

Tabla 8

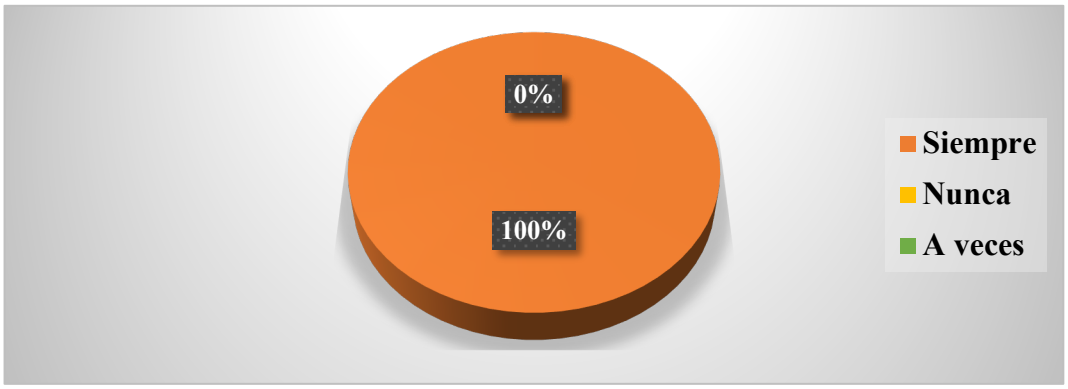
Relacionan el pictograma con la prenda que se les nombra, escuchando y repitiendo lo que se les menciona.

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	32	100%
Nunca	0	0%
A veces	0	0%
Total	32	100%

Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino
Elaborado por: Jeannerith Torres y Antonella Lara

Gráfico 7

Relacionan el pictograma con la prenda que se les nombra, escuchando y repitiendo lo que se les menciona.



Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino
Elaborado por: Jeannerith Torres y Antonella Lara

Análisis: En el presente indicador se reflejó que todos los niños participan en las actividades desarrollando su creatividad a través de la gamificación, en la actividad se les presenta diversas prendas de vestir como bufandas, vestidos, pantalones, camisas, etc., donde hay dos muñecos de género femenino y masculino los cuales deben vestir a su preferencia.

Ítem 8

Reconocen y emparejan los animales domésticos y salvajes a través de la aplicación Genially.

Tabla 9

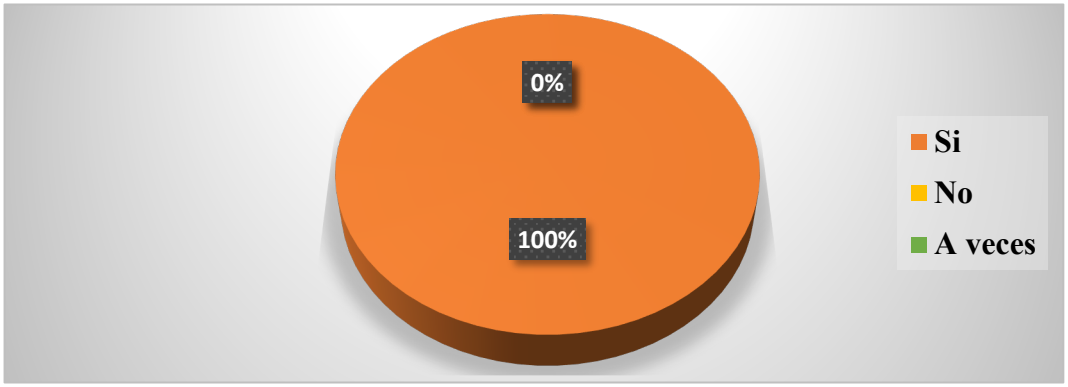
Reconocen y emparejan los animales domésticos y salvajes a través de la aplicación Genially.

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	32	100%
Nunca	0	0%
A veces	0	0%
Total	32	100%

Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino
Elaborado por: Jeannerith Torres y Antonella Lara

Gráfico 8

Reconocen y emparejan los animales domésticos y salvajes a través de la aplicación Genially.



Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino
Elaborado por: Jeannerith Torres y Antonella Lara

Análisis: Los niños participaran con entusiasmo en la actividad, gracias a la gamificación lograron reconocer y emparejar los animales domésticos y salvajes y a su vez colorearlos fluyendo así su capacidad creativa.

Ítem 9

Identifica la bandera del Ecuador y representa a cada color de la bandera con diferentes objetos.

Tabla 10

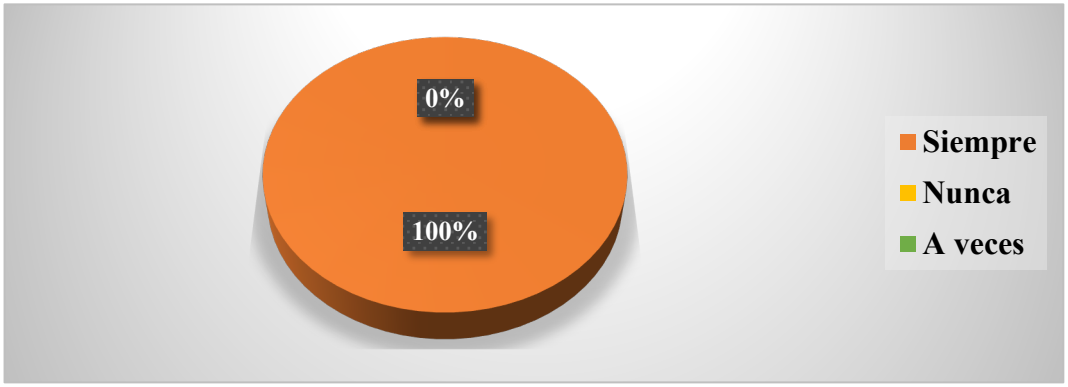
Identifica la bandera del Ecuador y representa a cada color de la bandera con diferentes objetos.

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	32	100%
Nunca	0	0%
A veces	0	0%
Total	32	100%

Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino
Elaborado por: Jeannerith Torres y Antonella Lara

Gráfico 9

Identifica la bandera del Ecuador y representa a cada color de la bandera con diferentes objetos.



Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino
Elaborado por: Jeannerith Torres y Antonella Lara

Análisis: Todos los niños trabajaron con éxito, identificaron la bandera del Ecuador, reconociendo sus colores, así mismo ellos dibujaron una representación de cada color, como amarillo el sol, azul el mar y rojo una manzana. Dejando en claro que si se utilizó correctamente la gamificación en el desarrollo de su creatividad.

Ítem 10

Reconocen los objetos que se les muestra e identifica la vocal que corresponde mediante la aplicación Wordwall.

Tabla 11

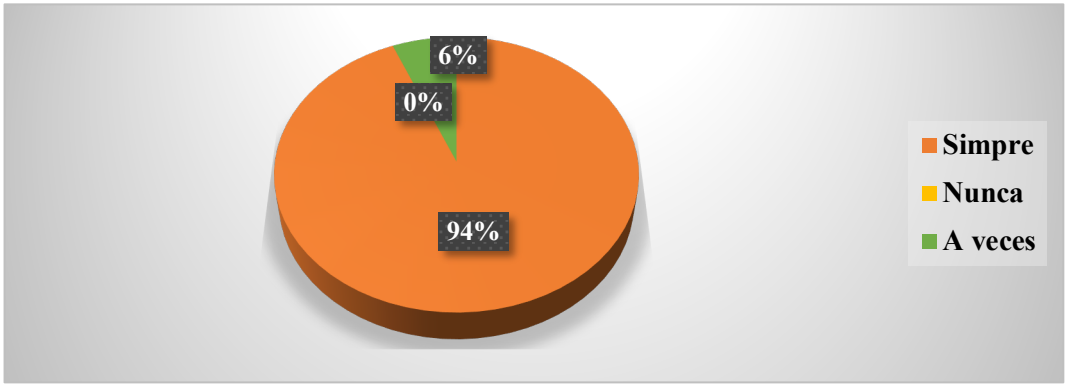
Reconocen los objetos que se les muestra e identifica la vocal que corresponde mediante la aplicación Wordwall.

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	30	94%
Nunca	0	0%
A veces	2	6%
Total	32	100%

Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino
Elaborado por: Jeannerith Torres y Antonella Lara

Gráfico 10

Reconocen los objetos que se les muestra e identifica la vocal que corresponde mediante la aplicación Wordwall.



Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino
Elaborado por: Jeannerith Torres y Antonella Lara

Análisis: La mayoría de niños desarrollaron la actividad con éxito donde pusieron en práctica su creatividad con la ayuda de la gamificación en el cual reconocieron medios de transportes, animales, con las diferentes vocales. Por otro lado un niño no pudo realizar la actividad por inasistencia a clases y otro niño le cuesta trabajar en la hora de clases y falta motivación por parte de la docente para que el niño trabaje en la actividad.

8.2 Interpretación de resultados

Ficha de observación realizado con los niños

Con la ayuda de la ficha de la observación que aplicamos en la Unidad Educativa Verbo Divino con los niños y niñas del Nivel Inicial II del paralelo "C" se pudo evidenciar la falta de aplicación de la gamificación para el desarrollo de la creatividad, en donde el docente no tiene un favorable conocimiento de la gamificación es por ello que no implementa dentro del aula de clases por consiguiente sigue aplicando una educación tradicional.

Mediante la gamificación los niños y niñas se observó que no todos interactúan por la falta de computadoras en el laboratorio y a su vez el desconocimiento por parte el docente para desarrollar la creatividad en los niños y niñas. Los niños tienden a entretenerse dentro del aula de clase y por ello no existe la atención debida al momento de aplicar la gamificación es por ello que no todos los niños tienen el conocimiento al instante en que se usa, por lo cual esto genera la falta de creatividad e interacción de los niños.

Encuesta dirigida a las docentes

La docente no utiliza con frecuencia la gamificación como una herramienta pedagógica innovadora, debido a su falta de información y desconocer que existen varios juegos educativos que se pueden implementar en el aula de clases por lo que los niños no desarrollan al cien por ciento su capacidad creativa.

Es por ello que la falta de tiempo del docente dentro del aula de clase en su planificación a diario que lleva con los niños y niñas, se está manteniendo una educación tradicional como dibujar, pintar, recortar, sin utilizar un material innovador hoy en día existe la gamificación para desarrollar la creatividad en los niños y niñas.

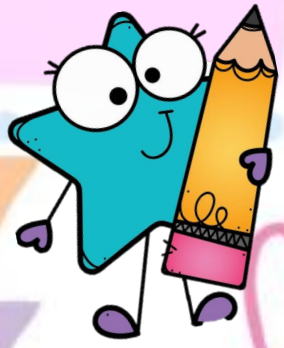
Existe la falta del uso y conocimiento por parte del docente como es la gamificación es por ello que no existe la aplicación de esta estrategia dentro del aula incentivando y motivando a los estudiantes a un aprendizaje innovador en donde puedan desarrollar su creatividad.

9. CONCLUSIONES

Luego de realizar el proyecto de investigación y la aplicación de los diferentes instrumentos que fueron indispensables en la utilización de recolección de datos en el presente estudio, seguidamente se detallan las siguientes conclusiones:

- La gamificación son actividades lúdicas aplicadas con aplicaciones digitales que ayudan a captar la atención de los niños y niñas en donde se trabaja en aspectos educativos, proporcionando ambientes estimulantes, motivadores que les permiten experimentar, innovar, potenciando su imaginación con las opciones de crear su propio elemento o aplicar voluntariamente su criterio y teniendo relación con la creatividad el cual maneja un entorno dinámico y participativo mejorando el aprendizaje, fomentando la curiosidad y creatividad en su máxima expresión..
- Basándose en las necesidades de los niños y las niñas del nivel inicial II Unidad Educativa Verbo Divino Existe en un problema que fue el leve nivel del desarrollo creativo de los niños, es por ello que con la ayuda de la ficha de observación y la encuesta se evidencio la falta del desarrollo de creatividad por falta de los niños y la poca intervención por parte de la docente al implementar la gamificación en el aula de clases.
- Al desarrollar las actividades basándose en el problema de la investigación, se ejecutaron una guía de actividades que desarrollaron la creatividad del niño con la herramienta de gamificación donde los niños fomentaron su creatividad. La docente no aplicaba con frecuencia a la gamificación dentro del aula de clases, reflejando así el poco desarrollo creativo de los niños.

10. PROPUESTA

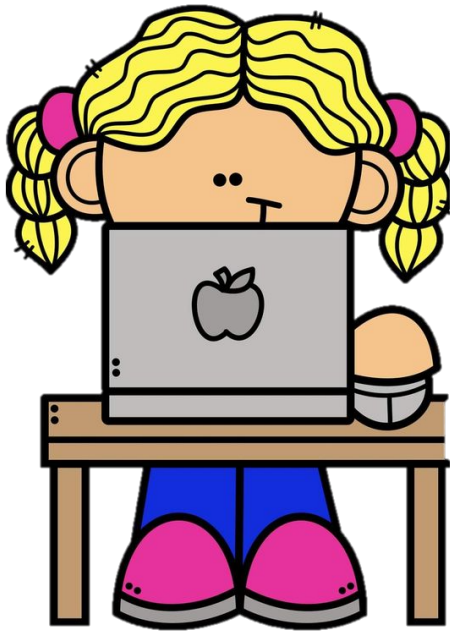






Título: AVENTURAS CREATIVAS EN EL MARAVILLOSO MUNDO DE LOS JUEGOS









Introducción

La gamificación tiene un gran impacto en el desarrollo de la creatividad en niñas y niños de 4 a 5 años de edad, obteniendo estas herramientas tecnológicas en donde les permite participar en actividades creando juegos, desarrollando la creatividad, interactuando con lo demás compañeros de clase y desarrollando su lenguaje.

Mediante las aplicaciones educativas, Canva, Pictosonidos, Pocoyo, Educaplay, entre otros., su desarrollo de creatividad va a ir creciendo por lo cual van fortaleciendo sus conocimientos y además interactuando con los compañeros, creando ideas propias, participando activamente en el avance de las actividades de manera educativa como también divertida, por ende, la implementación de herramientas tecnológicas educativas con diversas funciones les permitirán a las niñas y niños a aprender de manera entretenida.

La guía consta de actividades, en donde cada una de ellas contiene un objetivo y destreza que se desarrolla, por consiguiente, la actividad cuenta con el respectivo material que se va a desarrollar. En la gamificación se utiliza las diferentes aplicaciones tecnológicas educativas que se utilizarán para el desarrollo de la creatividad en donde estas cuentan con varias actividades que les permite interactuar y a su vez identificar varios objetos entre otros, es así como estas aplicaciones llevan a cabo una gran importancia dentro del avance de su creatividad como son; Genially, Canva, Educaplay, Pictosonidos, Wordwall, Pocoyo, Quizizz, Kahoot, Learning apps y Árbol abc.

Objetivo General

Desarrollar la creatividad a través de la gamificación con aplicaciones digitales que pueden implementarse en la vida cotidiana para los niños y las niñas del Nivel Inicial II.







Objetivos específicos

- Determinar las actividades para el desarrollo de la creatividad a través del uso de la gamificación como recurso pedagógico en los niños de 4 a 5 años de edad.
- Seleccionar actividades de acuerdo a la edad para fortalecer el desarrollo de la creatividad a través de las aplicaciones educativas en los niños de 4 a 5 años de edad.
- Incentivar la curiosidad, para mejor su aprendizaje en los niños por medio de la observación, la participación y explicación, potenciando la creatividad y la capacidad de aprender de manera innovadora.

Desarrollo

Por medio de la guía didáctica de actividades de gamificación que fomenten la creatividad se van a representar las posteriores actividades:

- Actividad 1: ÁRBOL ABC (Horneamos un rico pastel con diferentes colores)
- Actividad 2: GENIALLY (Encuentra a mi amiguito)
- Actividad 3: PICTOSONIDOS (Conociendo los sonidos)
- Actividad 4: WORDWALL (Ordenando e identificando las vocales a/o)
- Actividad 5: KAHOOT (Identificando mis prendas)
- Actividad 6: QUIZIZZ: (Aventuras en la tierra del pensamiento)
- Actividad 7: EDUCAPLAY (Saltando voy ganando con mi amigo el sapito voy avanzando)
- Actividad 8: POCOYO (Creo a mi pequeño muñeco)
- Actividad 9: LEARNING APPS (Aprendo ordenando)
- Actividad 10: CANVA (Adivina que vocal Soy y atrapa a la mosca que me voy)





Actividad 1

Tema: Horneamos un rico pastel con diferentes colores.

Aplicación: Árbol ABC.

Objetivo: Seleccionar las diferentes formas de pasteles y organiza a su preferencia, reconociendo los colores primarios y secundarios, desarrollando su creatividad a través de la gamificación.

Destreza: Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno. (Ministerio de Educación, 2016)

Materiales:

- Laptop.
- Internet.
- In focus.
- Link de la actividad.



https://arbolabc.com/juegos-de-colores/decoremos-pasteles-con-don-sapo

Desarrollo:

- Motivamos a los niños a sentarse en sus puestos para comenzar con la actividad.
- Explicamos que tenemos un nuevo amigo que se llama Don Sapo, y quiere que le ayudemos a decorar su rico pastel.
- Invitamos a los niños a participar colaborativamente, identificando el color y seleccionando correctamente.
- Para luego hacerlo de manera individual despertando el interés por fluir su creatividad.



Evaluación:

Selecciona las diferentes formas de pasteles y organiza a su preferencia desarrollando su creatividad.

.

Figura 2

Actividad de Árbol ABC realizada con los niños.



Actividad 2

Tema: Encuentro a mi amiguito.

Aplicación: Genially.

Objetivo: Encontrar el animal gemelo y diferenciar si es una animal doméstico o salvaje desarrollando su creatividad al colorear a su gusto con la ayuda de la gamificación.

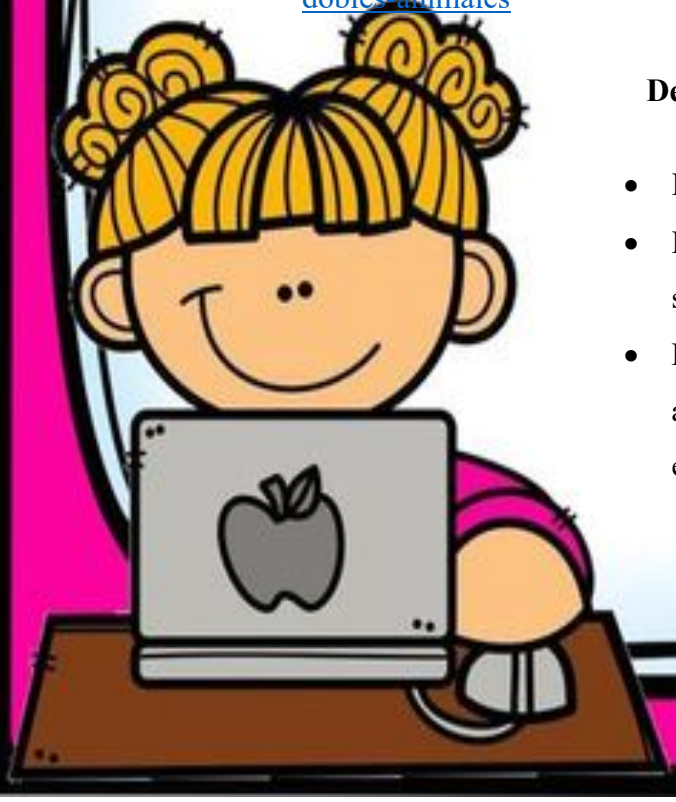
Destreza: Identificar las características de los animales domésticos y silvestres estableciendo diferencias entre ellos. (Ministerio de Educación, 2016)

Materiales:

- Laptop.
- Internet.
- In focus.
- Link de la actividad.



https://view.genially.com/66567905a5fcfd0013154d87/interactive-content-juego-dobles-animales



Desarrollo:

- Invitamos a los niños ir a sus respectivos puestos.
- Les hacemos acuerdo de los animales domésticos y silvestres.
- Presentamos la actividad, y les decimos que hay un animal que anda buscando a su hermano y debemos encontrarlo.



- Comenzamos con el patito, ¿Dónde estará el hermano del pato?, luego de encontrarlo se realizará preguntas: El patito ¿de qué color es?, ¿es un animal silvestre o doméstico?
- Responder los niños, si la respuesta es correcta la pantalla aparecerá un pulgar arriba de color verde, pero si la respuesta es incorrecta aparecerá el pulgar debajo de color rojo.
- Cabe resaltar que los niños tienen la posibilidad de volver a intentarlo para conseguir la estrellita y seguir con los demás animales.

Evaluación:

Encuentra el animal gemelo y diferencia si es una animal doméstico o salvaje desarrollando su creatividad.

Figura 3

Actividad de Genially realizada con los niños.





Actividad 3

Tema: Conociendo los sonidos.

Aplicación: Pictosonidos.

Objetivo: Identificar los sonidos onomatopéyicos y nombrar a que animal doméstico corresponde con la ayuda del material novedoso desarrollando su creatividad.

Destreza: Identificar "auditivamente" el fonema (sonido) inicial de las palabras más utilizadas. (Ministerio de Educación, 2016)

Materiales:

- Laptop.
- Internet.
- In focus.
- Parlantes.
- Link de la actividad.

https://www.pictosonidos.com/

Desarrollo:

- Organizamos a los niños y niña a sentarse en sus respectivos puestos.
- Una vez que tenemos la actividad abierta, procedemos a seleccionar con el mouse un casillero en donde escucharemos primero el sonido.
- Luego de una vez haber escuchado las niñas y niños participaran alzando la mano adivinando y reconociendo a cuál animal corresponde el sonido.
- Finalmente, todas las niñas y niños participarán en reconocer el nombre del animal que se está escuchando.

Evaluación:

Identifica los sonidos onomatopéyicos de acuerdo al animal que corresponda.

Figura 4

Actividad en Pictosonidos realizada con los niños.





Actividad 4

Tema: Ordenando e Identificando las vocales A/O

Aplicación: Wordwall

Objetivo: Identificar y ordenar por grupo las vocales mediante el sonido con la ayuda de la gamificación para la mejora del desarrollo creativo del niño.

Destreza: Describir oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que se observa (Ministerio de Educación, 2016)

Materiales:

- Laptop.
- Internet.
- In focus.
- Parlantes.
- Link de la actividad.



https://wordwall.net/es/resource/74252935

Desarrollo:

- Reunimos a los niños de manera ordenada a sentarse en sus respectivos asientos.
- Vamos a practicar repitiendo las vocales.
- Se procede a presentar la actividad, explicando que tenemos dos filas de pictogramas en donde vamos con el mouse a dar clic en un pictograma, escuchamos el nombre del objeto del pictograma y vamos identificando con que vocal comienza.



- Una vez que escuchamos el pictograma identificaremos a que fila pertenece de la vocal que está señalada y con el mouse vamos a dar clic y los niños y niñas identificarán a que vocal corresponde y arrastramos al casillero de la vocal.
- Finalmente acabando de poner los pictogramas en los casilleros que corresponde enviamos las respuestas y nos notificara el puntaje de la actividad que realizamos, tomando en cuenta que podemos volver a intentar la actividad corrigiendo las respuestas.

Evaluación:

Identifica y ordena por grupo las vocales mediante el sonido.

Figura 5

Actividad en Wordwall realizada con los niños.





Actividad 5

Tema: Identificando mis prendas.

Aplicación: Kahoot.

Objetivo: Relacionar la prenda de vestir de vestir de acuerdo el estado climático, escogiendo diversos colores que sean de su preferencia desarrollando su habilidad creativa a través de la gamificación.

Destreza: Seleccionar las prendas de vestir de acuerdo al estado climático (prendas para el frío/ prendas para el calor) (Ministerio de Educación, 2016)

Materiales:

- Laptop.
- Internet.
- In focus.
- Parlantes.
- Link de la actividad.



https://kahoot.it/solo/?quizId=13365dc0-2605-4176-8951-ef6e388b66b5

Desarrollo:



- Organizamos a los niños y niñas en el aula a sentarse en sus asientos.
- Con el link vamos a abrir la actividad, primero observar el paisaje que tenemos y los niños y niñas van a participar nombrando que es lo que ven.
- Observamos las prendas que tenemos ahí preguntando a los niños que prenda es la que observa y si esa prenda es para el frío que utilizamos o para el calor.
- Vamos a ir señalando conjuntamente con ellos la prenda que corresponde al estado climático.



- Por último, vamos a observar el puntaje que obtuvimos por medio de la actividad que realizamos, a su vez podemos intentar nuevamente haciéndolo.

Evaluación:

- Relaciona la prenda de vestir de acuerdo al estado climático.
- Escoge a su gusto los colores para su prensa de vestir.

Figura 6

Actividad en Kahoot realizada con los niños.



Actividad 6

Tema: Aventuras en la tierra del pensamiento.

Aplicación: Quizizz.

Objetivo: Fortalecer el ámbito lógico – matemático en los niños por medio de actividades de gamificación que fomenten su creatividad con la ayuda de la plataforma Quizizz.

Destreza: Identificar características de mañana, tarde y noche. (Ministerio de Educación, 2016)

Materiales:

- Laptop.
- Internet.
- In focus.
- Link de la actividad.

https://quizizz.com/join/quiz/66568c7d454cf594620e04bb/start?studentShare=true

Desarrollo:

- Motivar a los alumnos a prestar atención y a realizar la actividad.
- Se les recordará a los niños las nociones básicas del tiempo de mañana, tarde y noche.
- Ingresarán a la actividad donde se les leerá la pregunta y el niño va a responder dándole clic.
- Todas las respuestas tienen imágenes para que el niño pueda identificar si es mañana, tarde o noche.
- Cada niño tendrá la posibilidad de responder, con libertad, entusiasmo desarrollando su creatividad.

Evaluación:

Reconoce e identifica las actividades que se realiza en el día y la noche.

. **Figura 7**

Actividad con Quizizz realizada con los niños.



Actividad 7

Tema: Saltando voy ganando con mi amigo el sapito voy avanzando.

Aplicación: Educaplay.

Objetivo: Identifica la bandera del Ecuador y representa a cada color con objetos con el fin de desarrollar la creatividad a través de la herramienta de gamificación.

Destreza: Expresarse utilizando oraciones cortas y complejas manteniendo el orden de las palabras. (Ministerio de Educación, 2016)

Materiales:

- Laptop.
- Internet.
- In focus.
- Parlantes.
- Link de la actividad.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19308854-actividades_nivel_inicial.html

Desarrollo:

- Ubicamos a los niños y niñas en sus asientos, posteriormente vamos a proyectar la actividad.
- Vamos a explicar de qué se trata esta actividad, el sapito debe llegar al otro lado del lago saltando sobre las hojas que se encuentran en el agua, tenemos preguntas en donde la respuesta correcta debemos de elegir en las hojas que tenemos par que el sapito avance y no se caiga al momento de elegir la respuesta equivocada.
- Una pregunta ahí nos menciona; ¿Cuál es el rey de la selva?, tenemos 3 opciones en donde preguntamos a los niños cual es el rey de la selva entre estas está; la Cebra; Elefante; León, los niños responderán cual es el rey de la

selva y así poder ayudar al sapito a seguir avanzando al otro lado.

- Finalmente, luego de realizar esta actividad nos mostrara el puntaje que hemos logrado realizando esta actividad, además, podemos repetir nuevamente la actividad, si hemos obtenido un menor puntaje.

Evaluación:

- Identifica la bandera del Educador y reconoce sus colores.
- Nombra y representa objetos de los colores de la bandera del

Figura 8

Actividad con Educaplay realizada con los niños.



Actividad 8

Tema: Creo a mi pequeño muñeco.

Aplicación: Pocoyo.

Objetivo: Fomentar la identidad y autonomía en los niños con la ayuda de la aplicación pocoyo, en donde podrán ser autónomos al elegir su vestuario potenciando su creatividad.

Destreza: Tomar decisiones con respecto a la elección de actividades, vestuario entre otros, en función de sus gustos y preferencias, argumentando las mismas. (Ministerio de Educación, 2016)

Materiales:

- Laptop.
- Internet.
- In focus.
- Link de la actividad.



https://www.pocoyo.com/es/jugar/pocoyize

Desarrollo:

- Incentivamos a los niños a realizar la actividad, pero primero deben poner atención.
- Explicamos a los niños que todos somos diferentes, tenemos diferentes gustos a la hora de vestir, el color de piel, culturas, etc.
- Ingresamos al link de la actividad y observamos que hay un muñeco o avatar que hay que vestir al gusto de ellos.



- Luego de vestirlos el niño explicará la ropa que le diseño, el cabello, el tipo de piel, entre otros aspectos.
- Esta actividad explotará la creatividad e ingenio del niño.

Evaluación:

Selecciona prendas de vestir a su gusto.

Figura 9

Actividad con Pocoyo realizada con los niños.



Actividad 9

Tema: Aprendo Ordenando.

Aplicación: Learning apps.

Objetivo: Ordenar números del 1 al 10 en donde los niños puedan colorear a cada número a gusto a través de la gamificación potenciando el desarrollo creativo del niño.

Destreza: Comunicarse incorporando palabras nuevas a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en las que interactúan. (Ministerio de Educación, 2016)

Materiales:

- Laptop.
- Internet.
- In focus.
- Link de actividades.

https://learningapps.org/10332719

Desarrollo:

- Reunimos a los niños y niñas a colocarse en sus respectivos asientos.
- Repetimos los números de 1 al 10.
- Procedemos a abrir el link en donde observamos que los números están de forma desordenada que tenemos que ir ordenando e identificando conjuntamente con los niños ordenando.
- Finalmente desarrollaremos la actividad en donde los niños pueden colorear a su elección los números.

Evaluación:

- Ordena números.
- Colorea los números a su gusto.

Figura 10

Actividad con Learning Apps realizada con los niños.



Actividad 10

Tema: Adivina la vocal y atrapa a la mosca que se la quiere llevar.

Aplicación: Canva.

Objetivo: Reconocer e identificar las vocales a través de pictogramas con la ayuda de la herramienta de gamificación.

Destreza: Reproducir trabalenguas sencillos, adivinanzas, canciones y poemas cortos, mejorando su pronunciación y potenciando su capacidad imaginativa. (Ministerio de Educación, 2016)

Materiales:

- Laptop.
- Internet.
- In focus.
- Tubo de fomix.
- Link de la actividad.



https://www.canva.com/design/DAGHH6G7_jM/eQHBjXxKRC11t-Ukr86Myg/edit?utm_content=DAGHH6G7_jM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Desarrollo:

- Invitamos a los niños a sentarse en sus puestos.
- Les presentamos las adivinanzas donde los niños leerán a través de pictogramas, para luego adivinar la vocal.
- Les indicamos a los niños que hagan una fila o trencito para que participen todos, donde adivinan la vocal y luego deben atrapar a la mosca para salvar a la vocal.
- Esta actividad además de ser dinámica, hacen que los niños reconozcan las vocales a través de pictogramas y desarrollando su creatividad al responder la adivinanza.



Evaluación:

Reconoce e identifica a las vocales a través de pictogramas.

Figura 11

Actividad con Canva realizada con los niños.







11. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Educación Inicial 2014*. Obtenido de Gob.ec: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf

Badilla Baltodano, B. (2007). *Creatividad y desarrollo Cognoscitivo*. Obtenido de Revista Educare: https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4781084.pdf

Montessori, M. (1982). *La iniciación de la creatividad intelectual y motriz por los juegos educativos.* Madrid: Librería española.

Parra, M., Garrote Rojas, D., & Sola Reche, J. M. (2015). *La creatividad en la educación infantil de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Bucaramanga (Colombia)*. Obtenido de Journal for Educators, Teachers and Trainers, Vol. 6(1), pp. 225 – 244.: https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/39358/vol6%281%29_013_parra_garrote_sola.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Respecto%20a%20la%20creatividad%20Montessori,Montessori%2C%201982%3A%20285).

Real Academia Española. (2023). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de Rae.es: https://dle.rae.es/creatividad

Unidad Educativa Verbo Divino. (2022). Obtenido de Unidadeducativaverbodivino.com: https://www.unidadeducativaverbodivino.com/

Wallas, G. (1926). *El arte del pensamiento.* Nueva York: Harcourt, Brace and Company.

Pérez Calero, M. (Noviembre de 2011). *Creatividad, Reto de innovación educativa*. Obtenido de Alfaomega Grupo Editor S. A de C. V., México: https://www.google.com.ec/books/edition/Creatividad/wtBzEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=creatividad+en+el+aula&printsec=frontcover

Flores. (2008). *Constructivismo.* Lima: San Marcos.

Pública, M. d. (2017). *Guía básica de Educaplay.* Costa Rica: Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación.

Cemades Ramírez, I. (Septiembre de 2008). *Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil*. Obtenido de Revista Creatividad y Sociedad: https://educrea.cl/wp-content/uploads/2017/05/DOC1-desarrollo-creatividad.pdf

Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido* . Obtenido de Educativa: https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/

Werbach, K., & Dan, H. (2012). *For the win: how game thinking can revolutionize your busi-ness. Wharton Digital Press.* Prensa digital de Wharton .

Ruiz Baena, M. (17 de Diciembre de 2021). *La importancia de la gamificación en la educación*. Obtenido de Gestión de centros formativos: https://www.flup.es/importancia-gamificacion-educacion/

Educación 3.0. (27 de Octubre de 2020). *Qué es Cerebriti y como empezar a usarlo*. Obtenido de Revista digital Educación 3.0: https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/que-es-cerebriti/

Alonso Pobes, A. (2020). *Aplicación del Mobile Learning en el aula: concepto y distintos modelos para introducirlo; aplicación con el alumnado a través de distintas Apps y herramientas.* Obtenido de Mobile Learning II: https://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/CCD/Area_3/B1.3_Mobile_Learning_II/333_cerebriti.html

Ruiz, D. (Febrero de 2019). *Quizizz en el aula: evaluar jugando*. Obtenido de Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado: https://intef.es/wp-content/uploads/2019/02/Quizizz.pdf

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (25 de Mayo de 2018). *Academia Pocoyo*. Obtenido de Pocoyo.com: https://www.pocoyo.com/

Virginia Gaitán. (9 de Julio de 1875). Gamificación. *El aprendizaje divertido*. Santa Fe, Argentina: Educativa. Obtenido de https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/

Naciones Unidas. (2020). *Influencia de las tecnologías digitales*. Obtenido de Naciones Unidas: https://www.un.org/es/un75/impact-digital-technologies

Nuñez Lagos, I. (Mayo de 2006). *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*. Obtenido de VII Convención Ibeoamericana de Estimulación y Psicomotricidad: https://www.unimoron.edu.ar/static/media/doc_f74ee9307e7c11eebeb90242ac170004_o.pdf

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN SUPERIOR. (2 de Agosto de 2018). *LEY ORGANICA DE EDUCACION SUPERIOR*. Obtenido de https://www.ces.gob.ec/documentos/Normativa/LOES.pdf

REGLAMENTO DE RÉGIMEN ACADÉMICO. (2022). *Consejo de Educación Superior*. Obtenido de Reglamento de Régimen Académico: https://www.ces.gob.ec/wp-content/uploads/2022/08/Reglamento-de-Re%CC%81gimen-Acade%CC%81mico-vigente-a-partir-del-16-de-septiembre-de-2022.pdf

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR. (26 de Noviembre de 2021). *REGLAMENTO DE LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN*. Obtenido de REGLAMENTO DE LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN: https://rdigital.ueb.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/4386/1/Reglamento%20Unidad%20de%20Integraci%c3%b3n%20Curricular%20%20UEB%2c%2026-11-2021%2c%20%28so014%29.pdf

Artmann, P. (2020). *Juegos Educativos y didácticos para niños*. Obtenido de ÁrbolABC.com: https://arbolabc.com/#:~:text=%C3%81rbol%20ABC%20es%20un%20mundo,las%20diferentes%20%C3%A1reas%20del%20conocimiento.

Perkins, M., Obrecht, C., & Adams, C. (2021). *Canva: ¿Qué es Canva?* Obtenido de GCFGlobal.org: https://edu.gcfglobal.org/es/canva/que-es-canva/1/

Correa, L. (2013). *Educaplay*. Obtenido de Virtualepn: https://www.mep.go.cr/sites/default/files/media/guia-educaplay.pdf

Palao, S. (2017). *Fundación Pictoaplicaciones*. Obtenido de Pictosonidos: https://www.pictosonidos.com/info#:~:text=Pictosonidos%20es%20un%20proyecto%20de,locuciones%20verbales%20y%20sonidos%20asociados.

Doncel, R. (2013). *La plataforma Kahoot! y sus características*. Obtenido de HSEducacion: https://www.hseducacion.com/que-es-kahoot-y-sus-caracteristicas/

Decroly, O. (1943). *Iniciación general al método. Ensayo y aplicación en la escuela primaria.* Buenos Aires: Losada.

Beltrán, F. (19 de Mayo de 2021). *Pensamiento creativo: Cómo fomentar la creatividad en los niños* . Obtenido de Revista Berlitz: https://www.berlitz.com/es-mx/blog/pensamiento-creativo-como-fomentar-la-creatividad-en-los-ninos

Jadán Guerrero, J. (2019). *Tecnologías disruptivas para gamificar un aula virtual de Moodle*. Obtenido de Centro de investigación en Mecatrónica y Sistemas Interactivos (MIST): https://www.virtualepn.edu.ec/moodleday2019/assets/pdf/13_Janio_Jadan.pdf

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la Investigación Sexta edición*. Obtenido de McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.: https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

Hernández Sampieri, R., & Mendoza, C. (2008). El matrimonio cuantitativo cualitativo: el paradigma mixto. *In J. L. Álvarez Gayou (Presidente), 6º Congreso de Investigación en Sexología*. Villahermosa, México: Congreso efectuado por el Instituto Mexicano de Sexología, A. C. y la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

Valqui, R. (10 de Abril de 2009). *La creatividad: conceptos métodos y aplicaciones*. Obtenido de Revista Iberoamérica de Educación Informatics and Mathematical Modelling: https://rieoei.org/historico/expe/2751Vidal.pdf

Muñoz, C. (2022). *Enfoques, teorías e investigaciones sobre el pensamiento creativo. Unestudio de revisión*. Obtenido de Revista Innova Educación: https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8245624.pdf&ved=2ahUKEwi59v7fpp-HAxUISDABHbK-DVQQFnoECCsQAQ&usg=AOvVaw09fGOYZKCLg4fZWrl9w-lv

Badilla, B. (2007). *Creatividad y Desarrollo Cognoscitivo*. Obtenido de Educare: https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4781084.pdf&ved=2ahUKEwisrJavxqmHAxV8STABHXujBBUQFnoECBQQAw&usg=AOvVaw12Dwy9ZtRko7e3pGvHgDpV

Morales, E. (21 de Marzo de 2013). *Análisis y Síntesis*. Obtenido de https://investigar1.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/05/anc3a1lisis-y-sc3adntesis-y-comprensic3b3n-lectora.pdf

Arias, Jordán, & Gómez. (3 de Abril de 2019). *Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y Game Thinking*. Obtenido de Revista cuatrimestral de divulgación científica: https://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/1576

Romero, Gómez, Rodríguez, & Navas. (2020). *Investigación aplicada en Ciencias de la Educación*. Obtenido de Ediciones Octaedro: https://www.google.com.ec/books/edition/Investigaci%C3%B3n_aplicada_en_Ciencias_de_l/3rkLEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=que+es+genially&pg=PA227&printsec=frontcover

Sánchez, Godoy, & Rodríguez. (Diciembre de 2022). *Reencantando el juego se aprende*. Obtenido de Universidad del Cauca: https://www.google.com.ec/books/edition/Reencantando_el_juego_se_aprende/jXbREAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0

Gonzalo, & Fernández. (2021). *Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué*. Obtenido de Universidad de León: https://www.researchgate.net/profile/David-Hortigueela-Alcala-2/publication/352786490_Modelos_pedagogicos_en_Educacion_Fisica_Que_como_por_que_y_para_que/links/60d98d8a299bf1ea9ec73009/Modelos-pedagogicos-en-Educacion-Fisica-Que-como-por-que-y-para-que.pd

Zambrano, Vélez, & Zambrano Acosta. (2022). *Gamificación como estrategia para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de educación inicial.* Obtenido de Revista multidisciplinaria arbitrada de investigación

científica: https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/60

Díaz Sánchez, D. (1991). *Flow, Creatividad, Felicidad y Biodanza.* Obtenido de Neuronilla: https://www.biodanzamadridcentro.com/wp-content/uploads/Biodanza_Flow_Creatividad_Felicidad_David_Diez.pdf

Gervilla Castillo, A., & Cervantina Prado, R. (2003). *Creatividad Aplicada una apuesta al futuro*. Obtenido de Dykinson Madrid: https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=574932

González, A. (03 de Febrero de 2016). *Atributos pedagógicos que debe tener una app educativa.* Obtenido de Artículos: https://100articulos.com/atributos-pedagogicos-que-debe-tener-una-app-educativa/

Romero Alvarado, E. L. (2016). *La creatividad en niños de 5 años*. Obtenido de Universidad Nacional de Huancavelica: https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/db10f1aa-3462-4b22-a900-5d69f46983ca/content

Alvarez Cervera, L. (8 de Octubre de 2018). *Kids Clouds*. Obtenido de Kids Clouds: https://www.kidsnclouds.es/apps-para-colorear/

Pineda, L. M. (20 de Marzo de 2015). *Palabra Maestra*. Obtenido de Palabra Maestra: https://www.compartirpalabramaestra.org/recursos/herramientas-tic/creappcuentos-la-aplicacion-que-fomenta-la-creatividad

Valda Sanchez, F., & Arteaga Rivero, C. (Marzo de 2015). *Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación*.

Obtenido de Fides et Ratio - Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia, 9(9: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2071-081X2015000100006&script=sci_arttext

Martínez Navarro, G. (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot.* Obtenido de Revista de Ciencias Humanas y Sociales: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338

Marín Díaz, V. (2015). *La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa*. Obtenido de Digital Education Review: https://raco.cat/index.php/DER/article/view/299726/389188

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR. (25 de Enero de 2021). *Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf

Tigse Caiza, J. A. (2022). *Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de La Gamificación en el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años: https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35025/1/TRABAJO%20FINAL%20TIGSE%20CAIZA%20%20JOSELYN%20ABIGAIL%20%20%281%29-signed.pdf

Herrera, L. (2022). *Universidad Técnica de Cotopaxi*. Obtenido de El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de primer grado de la

Unidad Educativa cerit, en el año lectivo 2021-2022: http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/8888/1/MUTC-001267.pdf

Universidad Estatal de Bolívar. (14 de Diciembre de 2021). *Guía metodológica para el desarrollo del trabajo de integración curricular*. Obtenido de Universidad Estatal de Bolívar: https://evea.ueb.edu.ec/pluginfile.php/139979/mod_resource/content/1/GUIA%20DEL%20TRABAJO%20DE%20INTEGRACI%C3%93N%20CURRICULAR.pdf

Ríos, W., Aguilera Castillo, A., & Fuquene, C. (Julio de 2014). *Aprende jugando: el uso de las técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje*. Obtenido de ResearchGate: https://www.researchgate.net/profile/William-Rios-2/publication/317083719_Aprende_jugando_el_uso_de_tecnicas_de_gamificacion_en_entornos_de_aprendizaje/links/592497ffaca27295a8c0f1f4/Aprende-jugando-el-uso-de-tecnicas-de-gamificacion-en-entor

Universidad Internacional de La Rioja. (13 de Abril de 2023). *Gamificación en el aula*. Obtenido de Unir La Universidad en Internet: https://mexico.unir.net/noticias/educacion/gamificacion-en-el-aula/

Silva, T. (21 de Abril de 2015). *Educaplay*. Obtenido de Revisión de Software: https://issuu.com/elsoftwarevolandero/docs/76-educaplay

Ministerio de Educación. (2014). *Curriculo Educación Inicial*. Obtenido de educacion.gob.ec: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf

Quispilema Balladares, L. (2022). *Gamificación en el aula: ventajas y desventajas*. Obtenido de Universidad del Azuay: https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/13218/1/18744.pdf

Giraldo Granados, P. (2018). *Learning Apps*. Obtenido de Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del profesorado: https://intef.es/observatorio_tecno/learningapps/#:~:text=Learningapps%20es%20una%20web%20que,con%20solo%20un%20correo%20electr%C3%B3nico.

Gaitán Sánchez, J., Guzmán Vega, M. A., Herrera Cerdas, C. N., Barboza Ávila, E., Vargas Barrantes, M., & Mora Robles, P. (2017). *Guía básica de Educaplay*. Obtenido de Ministerio de Educación Pública: https://www.mep.go.cr/sites/default/files/media/guia-educaplay.pdf

Madi, I. (Agosto de 2012). *La creatividad y el niño*. Obtenido de Palibrio: https://www.google.com.ec/books/edition/La_Creatividad_y_el_Ni%C3%B1o/fGiZZl-pM58C?hl=es&gbpv=1&dq=creatividad+infantil&pg=PA11&printsec=frontcover

Cárdenas Martínez, L. D. (Diciembre de 2019). *La creatividad y la educación en el siglo XXI*. Obtenido de Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía: https://www.redalyc.org/journal/5610/561068684008/561068684008.pdf

Arranz, A. B. (2013). *Estudio sobre la creatividad infantil*. Obtenido de Universidad de Valladolid:

https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/3955/TFG-G327.pdf;jsessionid=5DF703F13781A7D8F56BB9C96DC456A6?sequence=1

12. ANEXOS

Anexo 1. Ficha de observación dirigida a los niños.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO

Objetivo: Conocer cómo influye el uso de la gamificación en el desarrollo de la creatividad en niños de la Unidad Educativa Verbo Divino.

N0	INDICADORES A OBSERVAR	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	Los niños y las niñas desarrollan su creatividad a través de las aplicaciones educativas.			
2	Participan activamente en los juegos educativos como Educaplay, Kahoot, Pocoyo o Pictosonidos.			
3	Ordena los números del 1 al 10 y colorea cada número a su gusto.			
4	Los niños y las niñas toman decisiones al elegir sus vestuarios, gustos y preferencias al realizar el muñeco mediante la herramienta de gamificación Pocoyo.			
5	Imitan y relacionan los sonidos onomatopéyicos a través de la herramienta Pictosonidos.			
6	Identifican a las vocales a través de pictogramas con la ayuda de la aplicación Canva.			

7	Relacionan el pictograma con la prenda que se les nombra, escuchando y repitiendo lo que se les menciona.			
8	Reconocen y emparejan los animales domésticos y salvajes a través de la aplicación Genially.			
9	Identifica la bandera del Ecuador y representa a cada color de la bandera con diferentes objetos.			
10	Reconoce los objetos que se les muestra e identifican la vocal que corresponde mediante la aplicación Wordwall.			

N°	Estudiantes	Los ninos y las nina desarrollan su creatividad a través d			Participan activame			Ordena los número			Los niños y las niñas			Imitan y relacionan			Identifican las voca			Relacionan el picto			Reconocen y empa			Identifica la bander			Reconocen los obje		
		S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N
1	ARBOLEDA SILVA GABRIEL EMILIANO	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
2	BARRIONUEVO CAMPANA ZAITH GAEL	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
3	BARRIONUEVO RODRIGUEZ AMIRA VALENTINA	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
4	CALUÑA ARMIJO MARIA ISABEL	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
5	CARDENAS ALBAN NICOLAS ALEJANDRO	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
6	CARVAJAL NARANJO THIAGO SEBASTIAN	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
7	CUENCA NARANJO ISAMAR ANTONELLA	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
8	CULQUI DAVILA SAMARA MILAGROS	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
9	DAHIK RAMOS MARGARETH GABRIELA	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
10	DEL POZO ESPIN GERARDO ALEXANDER	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
11	ESCOBAR ESPIN RAPHAELA VICTORIA	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
12	GUAMAN ARCOS JATNIEL ISAAC		X			X			X			X			X			X			X			X			X				x	
13	GUIZADO GUZMAN KAYRA NATANIEL	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
14	LLANOS CASTILLO BENJAMÍN RAPHAEL	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
15	LLUMIGUANO REMACHE ERICK DAMIAN	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
16	LOPEZ MEJIA BENJAMIN EMILIANO	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
17	LÓPEZ RAMIREZ NICOLÁS SEBASTIAN	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
18	NARANJO ORDONEZ CRISTOPHER ADRIAN	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
19	PATIÑO LARA ELENA CECILIA	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
20	PEREZ PRADO VALESKA AILYN	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
21	SALTOS ARGUELLO SAMANTHA NICOLE	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
22	SAMANIEGO CALERO ZOE DAMARIS	X			X				X		X			X			X			X			X			X			x		
23	SOLIS GARCIA LESLIE NAHOMY	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
24	TENE NINA ADRIEL NICOLAS	X			X				X		X			X			X			X			X			X			x		
25	TUGLIMA ZARUMA KATHERYN ZARAHIT	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
26	UTRERAS LLANOS ANA SOFIA	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
27	VASCONEZ SALAS RAFAEL EMILIANO	X			X			X			X			X			X			X			X			X			x		
28	VEGA MORA ERICK JAVIER		X			X			X			X			X			X			X			X			X				X	
29	VERDEZOTO NARANJO PAULA ALEJANDRA	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
30	VILLAFUERTE BORJA NICOLAS EZEQUIEL	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
31	YANEZ LLUMIGUANO RENATO MAXIMILIANO	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
32	ZARUMA ZAMBRANO NASYA ISABELLA	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		

Anexo 2. Encuesta dirigida a las docentes.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA EDUCACIÓN INICIAL

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES

Objetivo: Identificar el uso de la gamificación que tiene la docente para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de Educación Inicial del Nivel Inicial II de la Unidad Educativa Verbo Divino.

Instrucción: Lea detenidamente cada pregunta y marque con una X la respuesta que usted considere correcta.

Preguntas

1. ¿Con qué frecuencia utiliza la tecnología para enseñar es sus clases?
   - ☐ Siempre
   - ☐ A veces
   - ☐ Nunca
2. ¿Conoce o ha escuchado sobre la técnica de juego llamada Gamificación?
   - ☐ Siempre
   - ☐ A veces
   - ☐ Nunca
3. ¿Cree usted que la gamificación es una técnica innovadora para el desarrollo de la creatividad en los niños?
   - ☐ Siempre
   - ☐ A veces
   - ☐ Nunca

4. ¿En sus clases ha empleado actividades con la ayuda de la técnica de gamificación?
    - Siempre
    - A veces
    - Nunca
5. De las siguientes aplicaciones educativas, Señale ¿Cuáles ha utilizado en el aula de clases?
    - Educaplay
    - Kahoot
    - Pocoyo
    - Pictosonidos
    - Árbol Abc
6. ¿Considera usted que la creatividad es esencial en las primeras edades?
    - Si
    - No
    - Tal vez
7. ¿Crea o aplica actividades que despierte el interés creativo de los niños?
    - Siempre
    - A veces
    - Nunca
8. ¿Cree que al trabajar de forma colaborativa entre los niños puede ser beneficioso para el desarrollo de la creatividad?
    - Si
    - No
    - Tal vez
9. ¿Considera usted que el uso de la gamificación fomenta el desarrollo de la creatividad en los niños?
    - Si
    - No
    - Tal vez

10. Al usar los juegos educativos ¿cree usted que es un recurso motivador para que los niños aprendan de una manera divertida y diferente?

    - Si
    - No
    - Tal vez

Anexo 3. Resolución del tema

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 4 de junio de 2024
RCD-FCESFH-UEB-0293.17 – 2024

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (08), realizada el 3 de junio de 2024.

EN RELACIÓN AL VIGÉSIMO CUARTO PUNTO. - Análisis y resolución del Informe de presentación de temas revisados por los señores Tutores de los estudiantes inscritos en la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, periodo académico abril - agosto 2024.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

a.- Recepta, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020), literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.
El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de Unidad de Integración curricular			Créditos para desarrollo de Unidad de Integración curricular		
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240		384	5		8

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

Guaranda, 4 de junio de 2024
RCD-FCESFH-UEB-0293.17 – 2024

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (08), realizada el 3 de junio de 2024.

EN RELACIÓN AL VIGÉSIMO CUARTO PUNTO. - Análisis y resolución del Informe de presentación de temas revisados por los señores Tutores de los estudiantes inscritos en la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, periodo académico abril - agosto 2024.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

a.- Recepta, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020), literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.
El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de Unidad de Integración curricular			Créditos para desarrollo de Unidad de Integración curricular		
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240		384	5		8

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

Anexo 4. Evidencias fotográficas













UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Facultad: Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas			
Carrera: Educación Inicial.			
Modalidad de Titulación: Proyecto de titulación.	**Opción:** Trabajo de titulación.		
Título del proyecto: **"GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DEL NIVEL II EN LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO LECTIVO 2024."**			
Estudiantes:	**Cédula:**	**Teléfono:**	**E-mail:**
LARA GARCÍA ANTONELLA MARIBEL	0202560496	093 937 2080	antlara@mailes.ueb.edu.ec
TORRES PORRAS JEANNERITH SOLANGE	1721721148	096 326 7893	jeatorres@mailes.ueb.edu.ec
Docente Tutor:	**Cédula:**	**Teléfono:**	**E-mail:**
LIC. MAYRA CECILIA COELLO VILLA MSC.	0603038969	098 038 7067	mcoello@ueb.edu.ec

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Anexo 5. Reunión de tutorías

UNIVERSIDAD ESTATAL DEBOLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a	Observaciones
1	23/05/2024	Planteamiento del problema para la formulación del tema.	2		
2	28/05/2024	Revisión y aprobación del tema para el proyecto de investigación.	2		
3	04/06/2024	Elaboración de la justificación.	2		
4	05/06/2024	Planteamiento del objetivo general y objetivos específicos.	2		
5	11/06/2024	Elaboración de las teorías a utilizarse en el marco teórico.	2		
6	12/06/2024	Diseño del marco metodológico para el proyecto de investigación.	2		
7	18/06/2024	Elaboración del instrumento de recolección de datos.	2		
8	19/06/2024	Revisión de los instrumentos de la investigación.	2		
9	25/06/2024	Corrección de los instrumentos.	2		
10	26/06/2024	Aprobación de los instrumentos.	2		
11	02/07/2024	Ejecución del análisis e interpretación de resultados de los instrumentos.	2		

12	03/07/2024	Elaboración de la propuesta con las actividades.	2		
13	09/07/2024	Revisión de la propuesta	2		
14	16/07/2024	Elaboración de conclusiones.	2		
15	23/07/2024	Revisión propuesta ya finalizada.	2		
16	30/07/2024	Revisión total de proyecto de investigación	2		

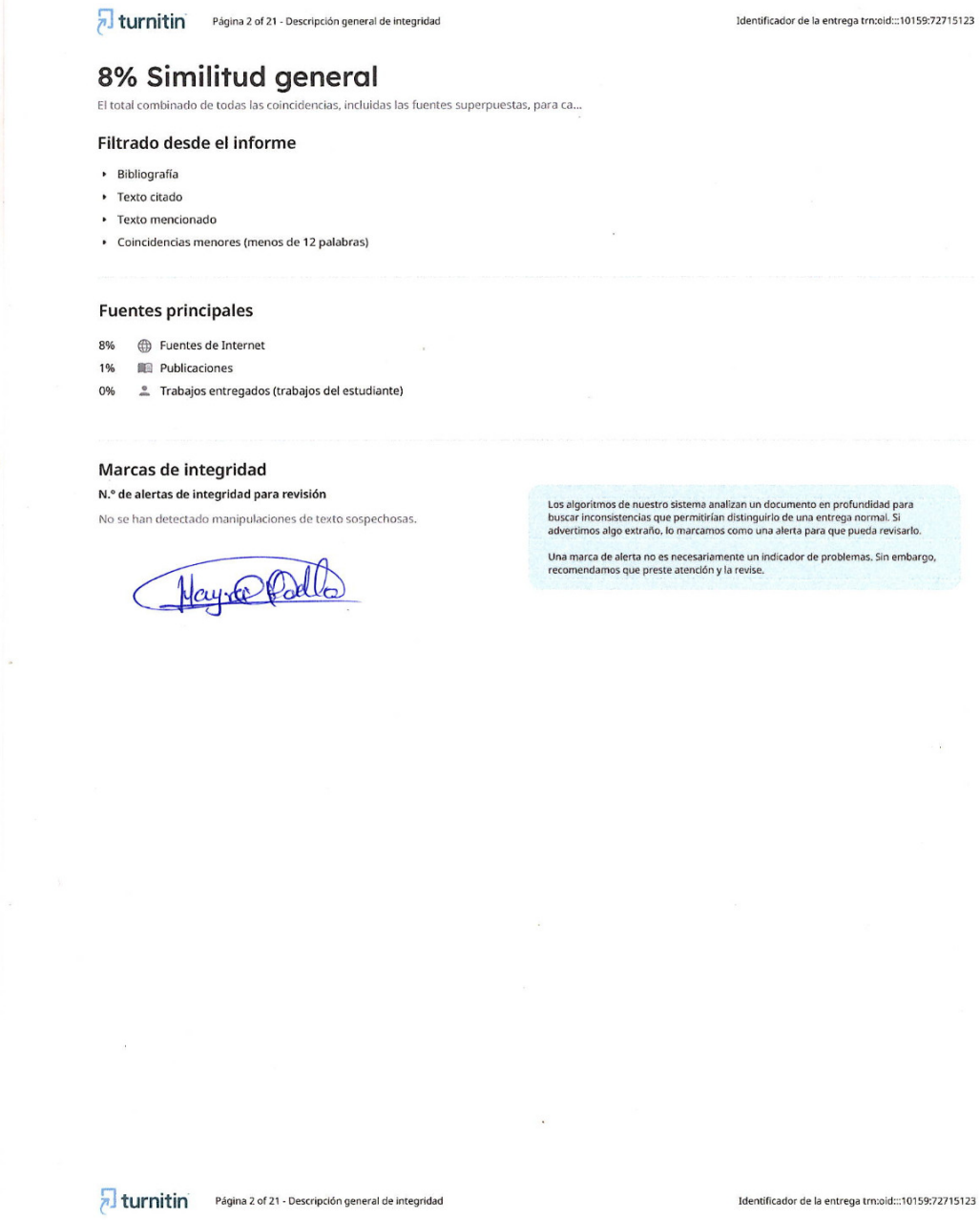
Docente tutora

Lic. Mayra Cecilia Coello Villa MsC.

Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular

Lic. Dora Marcela Lligüisupa Pastor

Anexo 6. Certificado del Turnitin



turnitin Página 2 of 21 - Descripción general de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::10159:72715123

8% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 12 palabras)

Fuentes principales

8% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
0% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.° de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

turnitin Página 2 of 21 - Descripción general de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::10159:72715123