



UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CUENCA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN; Y, DE
ARTES Y HUMANIDADES**

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**LA GAMIFICACIÓN RETO INNOVADOR PARA
DESARROLLAR LA MEMORIA Y LA ATENCIÓN EN
PREESCOLAR**

**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR: DANIELA CRISTINA PATIÑO ORTEGA

DIRECTOR: LCDA. SANDRA KARINA ZABALA ESPÍN. MGS

MACAS - ECUADOR

2023

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN; Y, DE ARTES
Y HUMANIDADES**

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

LA GAMIFICACIÓN RETO INNOVADOR PARA DESARROLLAR LA
MEMORIA Y LA ATENCIÓN EN PREESCOLAR

**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR: DANIELA CRISTINA PATIÑO ORTEGA

DIRECTOR: LCDA. SANDRA KARINA ZABALA ESPÍN. MGS

MACAS - ECUADOR

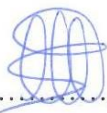
2023

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO

Declaratoria de Autoría y Responsabilidad

Daniela Cristina Patiño Ortega, portadora de la cédula de ciudadanía N° 1400839682, Declaro ser el autor de la obra: **“LA GAMIFICACIÓN RETO INNOVADOR PARA DESARROLLAR LA MEMORIA Y LA ATENCIÓN EN PREESCOLAR”**, sobre la cual me hago responsable sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaro que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximo a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaro finalmente que mi obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también me responsabilizo y eximo a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

Macas, 20 de octubre de 2023



Daniela Cristina Patiño Ortega

C.I. 1400839682

CERTIFICACIÓN

Macas, 05 de octubre del 2023

En mi calidad de Director del Trabajo de Titulación: **“LA GAMIFICACIÓN RETO INNOVADOR PARA DESARROLLAR LA MEMORIA Y LA ATENCIÓN EN PREESCOLAR”** elaborado por **Daniela Cristina Patiño Ortega**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial en la Unidad Académica de Educación;

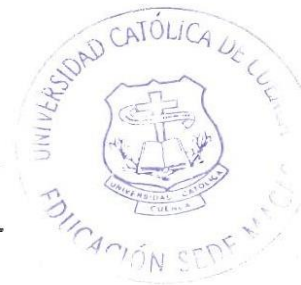
Certifico:

Que, fue dirigido observando los aspectos técnicos y reglamentarios de la norma vigente; además de haber cumplido las correcciones de acuerdo a las observaciones de los lectores.

Por lo tanto, declaro su idoneidad, autorizando su presentación y entrega del empastado final ante los organismos pertinentes; y debido a la calidad del trabajo, sugiero su publicación.


Lic. Sandra Karina Zabala Espín, Mgs.

DIRECTOR



Resumen

El juego es fundamental en el aprendizaje, la educación y la salud de los niños de Educación Inicial, la mejor manera de aprender es el juego, y una de las formas de implementarlo es la gamificación, que propone el uso de elementos de los videojuegos en la educación, permitiéndoles a los niños desarrollar experiencias memorables y únicas, empezando a disfrutar al aprender. El objetivo de esta investigación fue comprobar mediante actividades de gamificación su influencia en el desarrollo de la memoria y atención en los niños de 4-5 años. El estudio empleado fue de tipo descriptivo explicativo, con una revisión bibliográfica de campo y experimental de tipo preexperimental, aplicando una intervención pedagógica de 10 sesiones, monitoreadas a través de una ficha de observación, realizada a una muestra de 17 estudiantes. Además, se realizó un cuestionario a 25 docentes. El cuestionario se validó con el Alfa de Cronbach. Los resultados obtenidos al comparar el pre-test y el post-test demostraron la efectividad de las actividades de gamificación, donde se observa que se logran las destrezas, se retienen conocimientos y se presta atención aprendiendo mejor. En conclusión, la aplicación de metodologías activas como la gamificación favorecen el aprendizaje desde edades tempranas.

Palabras clave: Aprendizaje, gamificación, memoria, atención, preescolar

Abstract

The game is fundamental in the learning, education and health of Early Education children, the best way to learn is the game, and one of the ways to implement it is gamification, which proposes the use of elements of video games in education, allowing children to develop memorable and unique experiences, beginning to enjoy learning. The objective of this research was to verify its influence on the development of memory and attention in children aged 4-5 years through gamification activities. The study used was of a descriptive explanatory type, with a field and experimental bibliographic review of a pre-experimental type, applying a pedagogical intervention of 10 sessions, monitored through an observation sheet, carried out on a sample of 17 students. In addition, a questionnaire was conducted with 25 teachers. The questionnaire was validated with Cronbach's Alpha. The results obtained by comparing the pre-test and the post-test demonstrated the effectiveness of gamification activities, where it is observed that skills are achieved, knowledge is retained and attention is paid while learning better. In conclusion, the application of active methodologies such as gamification favors learning from an early age.

Keywords: Learning, gamification, memory, attention, preschool

Introducción

El presente artículo de investigación se fundamenta en la importancia de implementar la gamificación en la Educación Inicial, con el objetivo de desarrollar diferentes habilidades cognitivas, entre estas la memoria y atención del niño de 4 a 5 años, considerando el diseño del juego, la narrativa, los personajes para motivar a los alumnos, quienes serán los protagonistas del aprendizaje.

Aspectos relacionados con este tema son mencionados por Robert & Brown (2004) mencionan que el ministerio de educación del Ecuador proporciona un currículo para guiar el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, permitiendo la variedad educativa, metodológica y el impulso a la innovación, siendo esta una razón de peso para que se agreguen las TIC a partir de educación inicial para evolucionar dentro del ámbito cognitivo, perceptivo y sensorial dando como resultado un aprendizaje-significativo.

La memoria y la atención son dos capacidades cognitivas fundamentales para el desarrollo personal y profesional. Mantener una memoria aguda y una atención concentrada es esencial para el aprendizaje, la resolución de problemas y el rendimiento en diversas actividades de la vida cotidiana. En la búsqueda de métodos efectivos para mejorar estas habilidades, la gamificación se ha destacado como un enfoque innovador y efectivo. En este artículo, exploraremos cómo la gamificación se ha convertido en un reto valioso para desarrollar la memoria y la atención, respaldado por evidencia científica y ejemplos concretos.

La memoria y la atención son funciones ejecutivas que se encargan de recordar, analizar, retener y procesar una determinada información. Por lo tanto, la atención es un procedimiento que se ve centrado en lo que se aprendió de la misma manera, en esta repercuten factores de motivación y perspectivas del niño.

Según, Arias (2006) la atención es un elemento lógico y fundamental, ya que es la habilidad que al inicio ayuda en el ingreso de información a la memoria, también en la actualidad se considera que para que el niño desarrolle una buena atención el docente debe educar con afectividad, ya que se conoce que los niños de educación inicial reaccionan de manera emocional frente a la valoración. Por lo tanto, la relación pedagógica debe ser afectiva más que intelectual, porque la práctica educativa sin sentimientos está fuera de lugar.

La problemática se encontró a raíz de la observación a los niños que presentaban una falta de interés y atención en las clases cotidianas, además de que presentaban poca memorización de conocimientos básicos, desmotivación y desinterés por aprender, partiendo de esto se ha detectado que las posibles causas estarían relacionadas con la enseñanza tradicional de los docentes, la ausencia de metodologías y estrategias para desarrollar la memoria y la atención, además de desconocimiento por parte de los docentes de metodologías activas como la gamificación.

Bernate- Navarro et al. (2009) en su estudio diferencia entre los procesos de atención y memoria, menciona que los niños presentan dificultades en el desarrollo cognitivo en Chile. Las posibles causas del retraso u dificultad que impide la adquisición de habilidades o capacidades escolares, proponiendo que se debe tener en cuenta la estimulación cognitiva como una intervención psicológica y del ambiente escolar, para ayudar a los niños que presentan estas dificultades a que puedan seguir con su vida cotidiana y no tener dificultades en sus siguientes niveles educativos.

Dentro de este marco, el proyecto realizado por Holguin Alvarez et al. (2018) realizado en el país de Perú- Lima, en la revista de investigación Apuntes Universitarios, muestra que la gamificación en el aula se ha convertido en una tendencia actual, ya que su naturaleza plasma

un atractivo único, sobre todo para grupos estudiantiles con dificultades de aprendizaje. El desarrollo de habilidades cognitivas desde la interacción lúdica empodera los procesos autónomos del aprendizaje que permiten que el niño de entre 6 y 10 años, desarrollen otros factores como la felicidad, predisposición atencional y motivaciones intrínsecas. Aplicando diferentes actividades de gamificación que estimulen al niño de manera integral, como resultado, se destacó la necesidad de realizar un manual de actividades sobre el tema de estudio, ya que se evidenció que los niños desarrollan varias habilidades cognitivas con la mejor manera de aprender que es la felicidad.

En Ecuador se realizó un estudio por la estudiante Chimbo (2021) de la Universidad católica de Cuenca, donde afirmó que en las instituciones objeto de su estudio existía falta de interés en el abordaje de las materias y la distracción por parte de los niños es por esto que se planteó como solución implementar la gamificación que tiene actividades dinámicas entretenidas que contrarrestan al aburrimiento y la falta de atención. Implementar estas actividades de gamificación con tecnologías proporcionó resultados positivos en los niños, facilitando el entendimiento, generando una experiencia positiva, ayuda a motivar a los usuarios para realizar misiones incentivando el ánimo de superación. Los niños presentaron resultados positivos puesto que desarrollaron sus habilidades cognitivas y la atención, ya que siempre estaban motivados por aprender.

En la siguiente investigación realizada por Guerrero & Abril (2023) en la Universidad Indoamérica de Ecuador en su trabajo titulado "La gamificación como estrategia para mejorar la memoria y atención en niños con TDAH". El estudio se realizó con 20 niños con TDAH de entre 6 y 12 años. Los niños fueron asignados aleatoriamente a dos grupos: un grupo experimental que recibió una intervención de gamificación y un grupo control que recibió una

intervención tradicional. La intervención de gamificación consistía en un juego educativo que se centraba en el desarrollo de la memoria y la atención. El juego utilizaba una serie de mecánicas de juego para mantener la motivación y el compromiso de los niños, como recompensas, niveles, desafíos y avatares. La intervención tradicional consistía en un conjunto de actividades educativas que se centraban en el desarrollo de la memoria y la atención. Las actividades eran similares a las que se utilizan habitualmente en la escuela. Los resultados del estudio mostraron que los niños que recibieron la intervención de gamificación mejoraron significativamente su rendimiento en tareas de memoria y atención en comparación con los niños que recibieron la intervención tradicional. El artículo concluye que la gamificación es una estrategia eficaz para mejorar la memoria y atención en niños con TDAH.

A nivel internacional en las indagaciones de González et al (2022) titulado "El uso de la gamificación para mejorar la atención en niños de primaria" realizado en España, analiza el uso de la gamificación para mejorar la atención en niños de primaria. El artículo comienza definiendo la gamificación como la aplicación de mecánicas, elementos y técnicas de juego en contextos no lúdicos. Los autores destacan que la gamificación puede utilizarse para motivar, involucrar y comprometer a los participantes en una actividad. Para apoyar sus conclusiones, los autores presentan los resultados de un estudio piloto en el que se utilizó la gamificación para mejorar la atención en un grupo de niños de primaria. Los autores del artículo concluyen que la gamificación es una estrategia eficaz para mejorar la atención en niños de esta edad.

Los mismos autores han realizado este segundo artículo titulado "La gamificación como herramienta para el desarrollo de la atención y la memoria" (2021) realizado en la Universidad de Granada- España. Este artículo destaca que la gamificación puede utilizarse para motivar, involucrar y comprometer a los participantes en una actividad. También la gamificación puede

ayudar a los participantes a desarrollar habilidades de autorregulación, como la capacidad de concentrarse en una tarea durante un período de tiempo prolongado, lo que puede conducir a una mejora en el rendimiento. Para apoyar sus conclusiones, los autores presentan los resultados de varios estudios que han investigado el uso de la gamificación para mejorar la atención y la memoria. Los resultados de estos estudios muestran que la gamificación puede ser eficaz para mejorar estas habilidades cognitivas en adultos, niños y personas con discapacidades. La gamificación tiene el potencial de mejorar estas habilidades cognitivas de varias maneras.

Numerosos estudios respaldan la efectividad de la gamificación en el desarrollo de la memoria y la atención. Un estudio publicado en la revista "Psychological Science" en 2013 encontró que los juegos diseñados específicamente para mejorar la memoria a corto plazo fueron efectivos para aumentar la capacidad de retención de información en adultos jóvenes. Del mismo modo, investigadores de la Universidad de California demostraron que los juegos de acción pueden mejorar la atención visual sostenida.

Después de haber analizado la importancia del adecuado desarrollo de la memoria y la atención en los niños de educación inicial se pretende como alternativa, promover el uso de la gamificación para desarrollar la memoria y atención en las destrezas del conocimiento relacionado con el medio natural y cultural y el razonamiento lógico matemático, puesto que permitirá que el niño interactúe tanto con materiales físicos como tecnológicos, brindándole una experiencia única e innovadora. Por ende, el problema de investigación que se planteo fue:

¿Cómo influye la gamificación para desarrollar la memoria y la atención en los niños de 4 a 5 años?

En las investigaciones revisadas no se han encontrado suficientes experiencias de estudio de intervención educativa donde se haya utilizado la gamificación de manera presencial,

tanto con juegos digitales como aquellos que usan material concreto, además la investigación se centra en niños de 4 a 5 años, mientras que otros estudios se han centrado en niños de mayor edad, por tanto, el trabajo difiere de otros por ese aporte, se ha utilizado la gamificación para trabajar con los niños de 4 a 5 años, en la experiencia desarrollada se evidencia como influye el uso de la gamificación utilizando herramientas digitales como Genially y también actividades gamificadas con material concreto, para desarrollar el aprendizaje, la memoria y la atención en los niños de preescolar. La investigación apoya a los autores anteriores quienes mencionan la efectividad de las actividades de gamificación y sugiere que la gamificación puede ser una estrategia eficaz para mejorar el aprendizaje, la memoria y la atención en niños de preescolar.

Al mismo tiempo se espera que este trabajo sea útil para investigaciones posteriores que se centran en el impacto de la gamificación en el aprendizaje, la memoria y la atención en niños de preescolar, como referente bibliográfico, para aquellas personas que les interesa trabajar con las tecnologías en los niveles de educación inicial, empleando metodologías activas como la gamificación o ludificación. El trabajo podría ser utilizado para desarrollar nuevas actividades gamificadas para niños de preescolar.

A partir de lo anterior el objetivo trazado en esta investigación fue: “Comprobar mediante actividades que utilizan la gamificación su influencia en el desarrollo de la memoria y la atención en los niños de preescolar”

Aspectos teóricos conceptuales

Este trabajo investigativo se sustenta en la teoría constructivista, planteada por los pedagogos Jean Piaget y Lev Vygotsky, quienes se refieren a la idea de que el aprendizaje es un proceso activo en el que los individuos construyen su propio conocimiento a través de la interacción con su entorno y la colaboración con otros. Si bien sus enfoques son distintos, ambos

tienen relevancia en relación con la gamificación, puesto que enfatizan la construcción activa del conocimiento a través de la interacción con el entorno y otros individuos. Al diseñar experiencias gamificadas, es importante considerar estos principios y cómo pueden aplicarse para fomentar un aprendizaje efectivo y significativo a través de la participación activa y la colaboración en un entorno de juego.

Además, otro de los pedagogos es Skinner con la teoría del conductismo, quien le pone énfasis en el uso del refuerzo positivo para moldear el comportamiento. En el contexto de la gamificación, este principio se aplica a menudo mediante la entrega de recompensas, como puntos, medallas o logros, para motivar a los participantes a realizar ciertas acciones o tareas. La gamificación toma prestados estos conceptos de recompensa y refuerzo para motivar y premiar a los jugadores por su participación y progreso, mientras que Bruner en su teoría cognitivista promovió la idea de que el aprendizaje es un proceso activo y constructivo en el que los individuos construyen su propio conocimiento. La gamificación, al involucrar a los jugadores en desafíos y actividades interactivas, fomenta un enfoque de aprendizaje más activo en el que los participantes deben resolver problemas y tomar decisiones.

La memoria emocional es una memoria de largo término con contenido emocional, positivo o negativo en el niño. En conjunto, Ramírez et al., (2017) evidencian que la memoria emocional debe ser analizada teniendo en cuenta los factores individuales y socioambientales que pueden estar involucrados con su desarrollo.

La memoria en el nivel preescolar se refiere a la capacidad de los niños para retener y recuperar información aprendida anteriormente. Esto incluye recordar experiencias pasadas, conceptos aprendidos, reglas y procedimientos. La memoria en los alumnos de preescolar es

fundamental para el proceso de aprendizaje, ya que permite a los niños acumular conocimiento y utilizarlo en situaciones relevantes.

La atención es la capacidad de los niños para concentrarse en una tarea específica, mantenerse enfocados en ella y resistir distracciones. Esta habilidad es esencial para el aprendizaje, ya que permite a los niños participar activamente en actividades de aula, seguir instrucciones y procesar la información de manera efectiva. La atención en preescolar es un precursor importante para el desarrollo cognitivo y académico posterior.

Para desarrollar habilidades cognitivas de manera motivadora y divertida a nivel mundial se está implementando la gamificación en el campo de la Educación, con el objetivo de incentivar el juego placentero, pero desafortunadamente son pocos los establecimientos educativos y docentes que conocen sobre la gamificación y sus beneficios en el desarrollo integral de los niños. Además, el juego es vital en las aulas porque ayuda a que se dé, un aprendizaje significativo a base de disfrutar y por ende retenga los conocimientos adquiridos por más tiempo.

Sánchez Montero (2018) en su proyecto educativo menciona: La gamificación es una metodología que utiliza el juego como recurso para promover la motivación y para el desarrollo de distintas habilidades. Actualmente cientos de docentes la emplean en sus aulas, ya que es un recurso muy motivador para el estudiante y docente. No en vano los dos últimos Premios Nacionales otorgados por el Ministerio de Educación de España han sido para proyectos de gamificación. Además Díaz y García (2018) concuerdan y manifiestan que la gamificación permite aprender de una forma muy divertida debido a su carácter lúdico que facilita el entendimiento generando una experiencia positiva, ayuda a motivar a los usuarios para realizar misiones incentivando al ánimo de superación.

El estudio realizado por Cruzado y Rodríguez (2015) resalta la importancia de la gamificación en la influencia de la conducta psicológica y social de los jugadores. La incorporación de elementos como insignias, puntos, niveles y avatares en los juegos aumenta significativamente el tiempo que los jugadores dedican a ellos. No obstante, es esencial distinguir entre la gamificación y los videojuegos, ya que, aunque comparten algunos elementos, no son términos intercambiables. La gamificación se centra en la creación de experiencias de aprendizaje que fomentan la autonomía y el dominio de conceptos, mientras que los videojuegos buscan principalmente ofrecer experiencias atractivas en un entorno audiovisual (Antoñanzas Lorente, 2018).

La gamificación tiene como objetivo principal proporcionar un aprendizaje motivador y positivo para los estudiantes, generando compromiso en la integración de actividades pedagógicas y facilitando la relación con los contenidos. Esta estrategia se aplica en diferentes niveles educativos, desde la etapa infantil hasta niveles superiores, con el propósito de lograr un aprendizaje significativo a través de sistemas de puntuación, recompensas y objetivos propios de los juegos. Además, se menciona la importancia de la "técnica mecánica" como una forma de recompensar a los usuarios según sus logros (Arteaga Zambrano, 2022).

La gamificación no solo motiva a los estudiantes, sino que también promueve el desarrollo de diversas habilidades. Los estudiantes se sienten intrínsecamente motivados para alcanzar los objetivos establecidos en el juego, lo que los lleva a explorar en profundidad los contenidos temáticos. Al mismo tiempo, los maestros pueden mejorar su dominio de herramientas avanzadas al diseñar ejercicios gamificados (Alvarado Acero, 2021).

La cita de Mark Twain, "El trabajo consiste en lo que un organismo está obligado a hacer; el juego consiste en lo que un organismo no está obligado a hacer", resalta la diferencia

entre el aprendizaje tradicional y la gamificación, donde la última ofrece una experiencia más atractiva y voluntaria para los estudiantes.

Además, la importancia de la gamificación en la motivación intrínseca de los alumnos, activando su deseo de aprender a través del compromiso, la atención y la interacción que ofrece la dinámica lúdica, incluyendo recompensas, estatus, logros y competencias (Mabel & Ruiz, 2021). También, se menciona un estudio que demuestra cómo la gamificación puede mejorar la implicación y la colaboración de los estudiantes, así como su preferencia por estrategias de juego en el ámbito educativo (Manzano-León et al., 2022).

Se destaca que existen numerosos recursos para gamificar el aula, como videojuegos, páginas web, aplicaciones e incluso juegos tradicionales. Lo esencial es que estos recursos compartan características de juego y se adapten a los contenidos de las materias (Gonzales Alonso, 2017). Algunos de estos recursos de tipo digital son Genially, Árbol ABC, Canva entre otros que sirven para hacer las clases más divertidas y con un objetivo educativo.

Genially es una plataforma en línea que se ha convertido en una herramienta popular para la creación de contenido interactivo y atractivo, lo que la hace especialmente relevante en el contexto de la gamificación. A través de Genially, los educadores y diseñadores pueden desarrollar presentación, esquemas, juegos educativos y otros recursos multimedia que incorporan elementos de gamificación, como recompensas, desafíos y sistemas de puntuación. Esto permite enriquecer la experiencia de aprendizaje, aumentar la motivación de los estudiantes y fomentar la participación activa, convirtiendo el proceso de enseñanza en una experiencia más lúdica y atractiva.

La gamificación se basa en la teoría del juego, que sugiere que el juego es una forma natural de aprendizaje para los niños. Esta teoría argumenta que el juego y la diversión son elementos intrínsecamente motivadores que pueden utilizarse para mejorar el aprendizaje.

Principios de Aprendizaje en Preescolar Relacionados con la Gamificación:

- ✚ Aprendizaje Activo: Los niños preescolares aprenden mejor cuando están activamente involucrados en actividades. La gamificación fomenta la participación al presentar desafíos y juegos que requieren la toma de decisiones y la resolución de problemas.
- ✚ Exploración y Descubrimiento: Los niños preescolares son naturalmente curiosos y disfrutan explorando y descubriendo el mundo que los rodea. La gamificación puede promover la exploración y el descubrimiento al presentar entornos y escenarios interactivos que capturan su interés.
- ✚ Motivación Intrínseca: La gamificación se basa en la motivación intrínseca, que es la motivación que surge de la satisfacción personal de lograr metas y superar desafíos. Los juegos y recompensas en la gamificación pueden aumentar la motivación intrínseca de los niños preescolares para aprender y participar activamente.

Desarrollo de Habilidades Clave en Preescolar a través de la Gamificación:

Desarrollo de Habilidades Sociales: La gamificación puede fomentar la interacción social y el trabajo en equipo, lo que es fundamental para el desarrollo de habilidades sociales en los niños preescolares.

Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático: Los juegos y desafíos en la gamificación pueden promover el desarrollo del pensamiento lógico y las habilidades matemáticas básicas a través de actividades como contar, clasificar y resolver problemas.

Desarrollo de la Memoria y la Atención: La gamificación puede ofrecer actividades que desafíen y mejoren la memoria y la atención de los niños preescolares, como juegos de memoria y rompecabezas.

Metodología

La presente investigación tuvo un enfoque mixto, con un diseño experimental de tipo preexperimental. Se utilizó la investigación documental y de revisión bibliográfica con un alcance descriptivo, además la investigación de campo y experimental. EL tipo de diseño fue experimental- preexperimental, puesto que hacía referencia a la intervención educativa con la aplicación del pre-test, la intervención y el pos-test. Se utilizó el método inductivo- deductivo, ya que partió de un caso particular donde se presentó la problemática en una institución educativa de Morona Santiago para obtener generalizaciones y recomendaciones más amplias que se pueden presentar en otros establecimientos donde se manifieste el mismo problema.

La investigación se dividió en tres etapas. **En la primera etapa se efectuó la revisión bibliográfica y el diagnóstico.** La consulta de fuentes se empleó para la fundamentación teórica y para respaldar la investigación se llevó a cabo una revisión sistemática de artículos científicos consultando las bases de datos a través de la biblioteca virtual de la Universidad Católica de Cuenca, lo que facilitó la elaboración de la encuesta para el diagnóstico, siendo aplicada a los docentes de Educación Inicial de las diferentes instituciones del cantón Morona, la encuesta sirvió como técnica con su respectivo cuestionario como instrumento de recolección de datos, con las preguntas sobre “los hechos o aspectos que interesan sobre la gamificación y el desarrollo de la memoria y la atención, contestadas por los docentes”(Torres, Paz & Salazar, 2016). El nivel de confiabilidad del cuestionario de la encuesta se utilizó la prueba del Alfa de Cronbach primeramente con una prueba piloto de 10 encuestas y luego con toda la muestra,

dando como resultado una estadística de fiabilidad del 0,948 por lo cual se demuestra que existe influencia directa entre la gamificación y el desarrollo de la memoria- atención. La encuesta fue procesada en SPSS mediante tablas cruzadas. Además, se aplicó la ficha de observación a los niños para conocer el estado de sus destrezas en el tema a tratar.

En la **segunda etapa se diseñó la propuesta** a partir de las plataformas educativas como Genially para diseñar actividades de gamificación y trasmitirlas a través de una guía de actividades, con el objetivo de dar solución a las dificultades que presentaron los niños y que se pudieron observar en el pre-test, realizado al inicio en el diagnóstico antes de la intervención educativa. La propuesta fue validada por un grupo de 6 docentes de Educación Inicial con grado académico de Máster, los cuales participaron en el grupo focal realizado con ese propósito. Los docentes indicaron que era muy adecuado la guía didáctica realizada.

En la **tercera etapa se realizó la experiencia pedagógica aplicando la propuesta** con un grupo de niños de 4 a 5 años de un centro infantil. La planificación de la intervención consideró una duración de 3 meses realizándose 2 veces a la semana con una duración de dos horas, donde se fue realizando el seguimiento del progreso de los estudiantes a través de una ficha de observación midiendo 7 indicadores en el ámbito de lógica matemáticas, comprensión y expresión del lenguaje y relaciones con el medio natural y cultura, la intervención educativa fue aplicada a 17 estudiantes en edades de 4-5 años. Además se observó el fenómeno tal y como se dan en su contexto actual, para después analizarlo (Cortes & Iglesias León, 2011). Los resultados obtenidos se valoraron al comparar los datos del diagnóstico inicial con la información obtenida después de aplicadas las actividades de la propuesta. Los datos recolectados de la aplicación de las actividades se analizaron mediante la tabulación en Word y Excel.

La validación de los instrumentos de la investigación se realizó con el criterio de un especialista en educación inicial y 4 docentes que dominaban el tema de investigación.

Resultados

Una vez recopilada la información a través de la técnica de encuesta utilizando la aplicación Forms y respaldada por el cuestionario elaborado, se procedió al análisis e interpretación de las preguntas más relevantes en el marco de este estudio. Para presentar los resultados de manera visual, se crearon diferentes tablas cruzadas realizadas en el SPSS. La tabla 1 presenta la caracterización de la muestra de docentes que fueron encuestados.

Tabla 1
Caracterización de los participantes según el sexo, los años de experiencia y el nivel de titulación

Años de Experiencia		Nivel de Titulación del encuestado				Total	
		Licenciado en Educación y Parvulario	en Educación Inicial	Licenciado en Educación Básica	Cursando estudios en Licenciatura en educación		Postgrado (Maestría o Doctorado)
Entre 1 y 3 años	Mujer	5		0		5	
	Hombre	2		1		3	
Entre 3 y 5 años	Mujer	7				1	8
	Hombre	3				0	3
Más de 5 años	Mujer					2	2
Menos de 1 año	Mujer	2			1		3
	Hombre	1			0		1
Total	Mujer	14		0	1	3	18
	Hombre	6		1	0	0	7
Total		20		1	1	3	25

De los docentes encuestados se obtuvo que el 72% (14) son del sexo femenino, mientras que el 28% (6) son masculinos. El 80% (20) de los docentes son licenciados en educación inicial y parvularia, el 4% (1) son licenciados en educación inicial básica, el 12% (3) tiene el posgrado (Maestría o Doctorado), mientras que el 4% (1) restante son tecnólogos. Con respecto a los años

de experiencia, el 76% (19) de los maestros han trabajado de 1 a 5 años en los Centros Educativos, el 8% (2) respondieron que han trabajado más de 5 años, y el 10% (4) restante respondieron a los docentes que tienen menos de 1 año de experiencia.

La tabla 2, muestra los resultados de la opinión de los docentes en cuanto a su conocimiento sobre gamificación y los beneficios que esta brinda y la posibilidad de implementación en las instituciones.

Tabla 2
Conocimiento y Beneficios de la Gamificación e información sobre los docentes aptos para implementarla en educación Inicial

Conoce que es la Gamificación	¿Conoce los beneficios de la Gamificación?	Cree usted que las instituciones de educación inicial cuentan con docentes aptos para implementar la Gamificación en las aulas.		Total
		Si	No	
Si	Si	10	5	15
No	No	1	9	10
Total	Si	10	5	15
	No	1	9	10
	Total	11	14	25

En la tabla 2, se observa que, mediante la encuesta realizada a 25 docentes, en la cual la mayoría de los docentes 60% (15) coinciden y manifiestan que conocen que es la gamificación y sus beneficios al implementarlos en la educación inicial, mientras que el 40% (10) de los maestros manifestaron que no conocen que es la gamificación y tampoco conocen los beneficios de esta estrategia activa. Además, sobre si ellos consideran que las instituciones tienen maestros preparados para implementar la gamificación, el 56% (14) de los docentes mencionan que los docentes no están preparados para realizar un proyecto de gamificación.

La tabla 3, presenta información sobre la utilización de la gamificación en las escuelas y el hogar.

Tabla 3

Utilización de la gamificación como metodología activa en la escuela y el hogar con la familia.

¿Cree usted que las actividades de gamificación como metodología activa, pudieran ser utilizados en el ámbito familiar para desarrollar el aprendizaje interactivo del niño?	¿Cómo docente que tan frecuente utiliza actividades de Gamificación en sus clases cotidianas con el objetivo de desarrollar la memoria y atención en los niños?					Total
	Siempre	Casi Siempre	Algunas veces	Casi Nunca	Nunca	
Siempre	2	1	2	2	0	7
Casi Siempre	0	1	2	1	0	4
Algunas veces	0	0	3	3	2	8
Casi Nunca	0	0	0	2	3	5
Nunca	0	0	0	0	1	1
Total	2	2	7	8	6	25

Mediante la tabla 3, se observa que el 28% (7) de los docentes manifiestan que las tecnologías pueden ser aplicadas en el ámbito familiar y 32% (8) manifiestan que algunas veces las metodologías activas pueden ser implementadas en el ámbito familiar, mientras que el 4% (1) de los docentes encuestados señalan que no consideran una buena opción utilizar la gamificación en el ámbito familiar. Además, sobre si los docentes utilizan la gamificación en sus clases los resultados más destacados son que el 32% (8) casi nunca han utilizado esta metodología mientras que solo el 2% (2) han intentado utilizarla en sus clases cotidianas.

En la tabla 4 se señalan los datos sobre la opinión de los docentes en cuanto al conocimiento de las teorías de la memoria y la atención.

Tabla 4

Conocimientos de aspectos teóricos del desarrollo de la memoria y atención en niños, poniendo en práctica en actividades de Gamificación.

¿Conoce como desarrollar la memoria y atención en los niños de inicial?	Para desarrollar la memoria: usa actividades en hojas de trabajo prediseñadas				Total
	Siempre	Casi Siempre	Algunas veces	Casi Nunca	
Si	9	6	9	1	25
Total	9	6	9	1	25

En la tabla 4 podemos observar mediante una encuesta realizada a un grupo de docentes, el cual la primera pregunta se refiere a si conoce el desarrollo de la memoria y atención, en el cual los 25 docentes que sería el 100% (25) afirman que si conocen como desarrollar la memoria y atención en los niños de preescolar. La segunda pregunta hace mención de que medios utilizan para desarrollar la memoria y la atención, donde el 36% (9) menciona que siempre y algunas veces utilizan hojas prediseñadas para desarrollar la memoria y atención, el 24% (6) casi siempre y finalmente el 4% (1) casi nunca han utilizado hojas de trabajo para desarrollar la memoria y atención, pero puede deberse a que utilizan material físico como rompecabezas o dominós.

Tabla 5
Escala del nivel de utilización de la gamificación para desarrollar la memoria y atención.

Para desarrollar la memoria: utiliza actividades digitales en Genially u otra herramienta digital.	Las actividades para desarrollar la memoria tienen secuencia con alguna temática o historia: ejemplo los piratas y todo lo que se trabaje en el día es sobre ese tema.					Total
	Siempre	Casi Siempre	Algunas veces	Casi Nunca	Nunca	
Siempre	1	1	0	0	0	2
Casi Siempre	2	1	0	0	0	3
Algunas veces	1	1	4	2	0	8
Casi Nunca	0	2	0	5	0	7
Nunca	0	0	0	2	3	5
Total	4	5	4	9	3	25

En la tabla 5, se observa que 8% (2) de los docentes encuestados siempre utilizan actividades digitales en Genially para realizar actividades con la memoria y la atención, mientras que el 32% (8) manifiestan que algunas veces han utilizado estas herramientas probablemente en pandemia o como trabajos de refuerzo para el hogar, mas no lo han implementado en el aula de clases. En la segunda pregunta el 12% (3) y el 36% (9) mencionan que nunca o casi nunca han

utilizado actividades que tengan que ver con elementos de juegos, mientras que el 16% (5) de la población encuestada afirman que han realizado actividades que se asemejan a los juegos digitales de gamificación y que cumplían los elementos de videojuegos.

Los resultados de la aplicación de la ficha de observación a los niños en el diagnóstico inicial o pre-test se muestran más adelante en las figuras 4, 5, 6 y 7 donde se comparan los datos con los obtenidos en el pos-test después de aplicar la propuesta.

En la segunda fase de la investigación, que se centró en el diseño y evaluación de la propuesta de intervención, se desarrolló una guía didáctica compuesta por 15 actividades. Esta guía fue estructurada considerando las destrezas clave que se abordarían en la intervención educativa. Las actividades fueron diseñadas con el propósito específico de desarrollar las habilidades cognitivas de memoria y atención en niños preescolar a través de la gamificación. Esta guía didáctica se confeccionó a partir de una exhaustiva revisión bibliográfica, con el objetivo de proporcionar a los docentes un conocimiento previo sobre cómo llevar a cabo las actividades para desarrollar memoria y atención en el proceso de aprendizaje. Su finalidad principal es despertar la curiosidad del niño y fomentar un aprendizaje significativo mediante diversos juegos interactivos que involucren la motivación y el deseo de aprender. A continuación, se detallan algunas características de la propuesta y se presenta un ejemplo de una actividad diseñada con este propósito. La figura 1, 2 y 3 muestran aspectos de la guía propuesta.

Figura 1
Imagen de la portada de la guía didáctica



DESTREZAS APLICADAS

- Clasifica objetos con dos atributos (Tamaño, color y forma)
- Reconoce la ubicación de objetos en relación con sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales.
- Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo con su tamaño.
- Identifica audiovisualmente el fonema (sonido) inicial de las palabras más utilizadas.

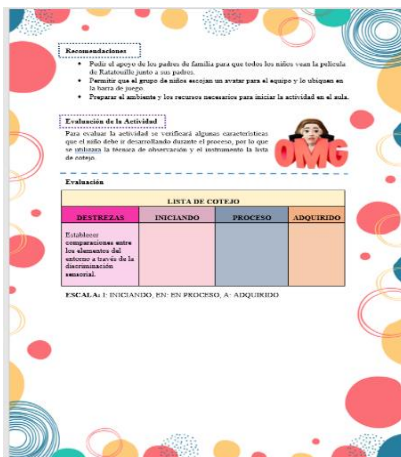
Figura 2
Imagen de la actividad diseñada

TIEMPO DE DURACIÓN DE LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA

La duración del programa educativo abarcó tres meses, con una frecuencia de dos horas para cada sesión. Las sesiones se llevaron a cabo los lunes y viernes, de 08:00 a.m. a 10:00 a.m..



Figura 3
Estructura de la actividad diseñada



PLANIFICACIÓN

La actividad propuesta se estructura en tres momentos fundamentales:

- Inicio
- Desarrollo
- Cierre

Además, la guía didáctica incluyó la evaluación correspondiente para cada actividad.

La validación de la propuesta se realizó a través de un grupo focal con la participación de 6 docentes, con titulación en el área de licenciados en educación inicial, los cuales constan también con su maestría. Los docentes indicaron que era muy adecuada la guía didáctica realizada para aplicar la gamificación con vistas a fortalecer la memoria y la atención de los niños.

La tercera fase de la investigación corresponde a los resultados de la aplicación de la propuesta. Las figuras que a continuación se muestran presentan los resultados que se obtuvieron al realizar la comparación del pre-test y pos-test en cada una de las destrezas analizadas.

Los resultados fueron obtenidos a través de un proceso estadístico de la ficha de pre-test y pos-test donde se indican los diferentes porcentajes que se obtuvieron antes de la aplicación y después de la implementación de la gamificación con niños de infantil. Las figuras 4, 5, 6 y 7 muestran el análisis de los resultados teniendo en cuenta el diagnóstico inicial o pre-test comparado con el resultado final o pos-test en las destrezas más relevantes de las 7 destrezas analizadas para conocer el desempeño alcanzado por los niños de acuerdo con el subnivel 2.

Figura 4

Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo con su tamaño

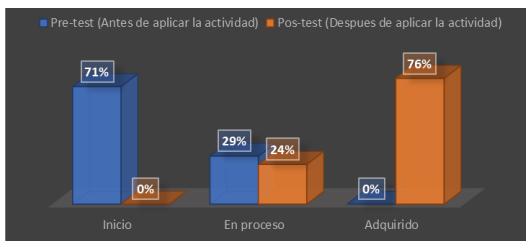


Figura 5

Reconoce la ubicación de objetos en relación con sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales.

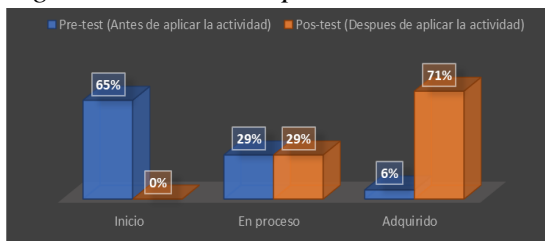


Figura 6

Clasifica objetos con dos atributos (Tamaño, color y forma)

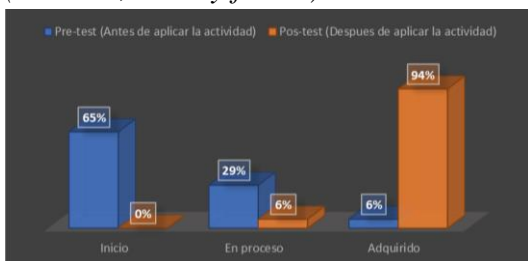
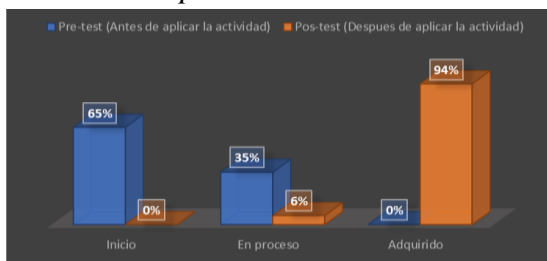


Figura 7

Identifica audiovisualmente el fonema (sonido) inicial de las palabras más utilizadas.



A continuación, se detallan las destrezas con resultados más relevantes con relación a los obtenidos teniendo en cuenta la escala: en inicio, en proceso, y adquiridos.

Primera destreza

Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo con su tamaño.

De acuerdo con la primera destreza se observa que, el pre-test, solo el 71% de los niños había iniciado, mientras que el 29% estaba en proceso. Sin embargo, después de aplicar las actividades, el 76% de los niños alcanzaron la escala de los conocimientos adquiridos en esta destreza. Los resultados muestran un avance positivo en relación con el diagnóstico pre-test, puesto a que alcanzan los objetivos planteados en la destreza. Los niños con estas destrezas lograron las habilidades que implica la memoria de trabajo al recordar el tamaño de los objetos y la atención para compararlos y organizarlos adecuadamente. También se fomentó la atención selectiva al enfocarse en una característica específica (en este caso, el tamaño) para realizar la comparación y secuenciación.

Segunda destreza

Identifica audiovisualmente el fonema (sonido) inicial de las palabras más utilizadas.

De acuerdo con la segunda destreza se ha podido visualizar que, en el pre-test, el 65% de los niños habían iniciado la destreza, mientras que el 35% estaba en proceso. Tras aplicar las

actividades, se pudo evidenciar que el 94% de los niños adquirieron esta destreza. Esto sugiere una mejora notable en la capacidad de los niños para identificar fonemas o el sonido inicial de cada palabra. La gran mayoría de los niños desarrollo la habilidad de memoria auditiva al recordar los sonidos iniciales y la atención para identificarlos correctamente, ayudando en el desarrollo de la atención auditiva y la memoria de trabajo al procesar información auditiva y relacionarla con el significado de las palabras.

Tercera destreza

Clasifica objetos con dos atributos (Tamaño, color y forma).

De acuerdo con la destreza se ha podido observar que, en el pre-test, el 65% de los niños había iniciado la destreza, mientras que el 29% de los niños restantes estaban en proceso. Después de las actividades propuestas, el 94% de los niños alcanzaron la escala de conocimientos adquirido. Este resultado refleja un aumento sustancial en el razonamiento y atención al momento de clasificar objetos con dos atributos o más. Esta destreza logro una mayor atención a los detalles y la memoria para recordar múltiples características de un objeto. Además de lograrse promover la atención selectiva y la memoria de trabajo al requerir que los niños presten atención tanto a las características individuales de los objetos como a las reglas de clasificación.

Cuarta destreza

Reconoce la ubicación de objetos en relación con sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos.

En el pre-test, el 65% de los niños estaba en inicio, y el 29% estaba en proceso. Tras las actividades, el 71% continuó demostrando esta destreza ya adquirida, mientras que solo el 29% de los niños se quedó en proceso. Los niños lograron reconocer la ubicación de objetos en

relación con sí mismos y con diferentes puntos de referencia, lo que implica la memoria espacial y la atención a la ubicación relativa de los objetos. Esta habilidad contribuye al desarrollo de la atención sostenida, ya que los niños deben prestar atención a la posición de los objetos en el espacio durante un período de tiempo.

El desarrollo de la memoria y la atención en niños de educación inicial está estrechamente relacionado con la adquisición de habilidades cognitivas y perceptuales específicas, como la clasificación, el reconocimiento espacial, la comparación y la identificación de fonemas iniciales. Estas habilidades se desarrollaron gradualmente a medida que los niños interactúan con su entorno y participan en actividades de aprendizaje dirigidas utilizando la propuesta elaborada para el uso de la gamificación.

Discusión

Este estudio se trazó como objetivo general proponer el uso de la gamificación mediante una guía de actividades y su influencia en el desarrollo de habilidades de memoria y atención. Para el cumplimiento de este objetivo se presentan los principales hallazgos.

Los resultados de la encuesta reflejan que los docentes conocen que es la gamificación, pero no la implementan, por múltiples razones entre estas, poco tiempo para diseñar los juegos y la falta de apoyo por los padres, pero existe una minoría de docentes que desconoce el uso de las tecnologías y manifiestan que no son necesarias en educación inicial. Esto discrepa de los resultados obtenidos por Moreno (2021) quien en su proyecto refleja el impacto significativo cuando se elimina el temor de los maestros y los padres hacia las tecnologías educativas. Es evidente que cuando los maestros y padres no están familiarizados con la tecnología puede resultar difícil implementarlas y motivar a los estudiantes.

Por otra parte, en la intervención educativa con los alumnos se encontró que muchas de las destrezas planteadas tuvieron buenos resultados, donde la mayoría de los niños desarrollaron una mejor atención y concentración en la clase, llegando por ende a retener conocimientos en la memoria por más tiempo, estos hallazgos concuerdan con los obtenidos en el proyecto de Pérez et al., (2022) quienes han generado una mayor participación e interés por parte de sus estudiantes, siendo uno de los proyectos interesantes e innovadores en la escuela. La posibilidad de ganar puntos por sus esfuerzos ha resultado ser una experiencia altamente beneficiosa, donde el total de los niños del aula han logrado obtener los aprendizajes fácilmente.

Otra de las investigaciones que complementa lo anterior es Gozávez (2021) quien afirma que implementar actividades de gamificación ha demostrado ser altamente efectiva y motivadora. Además, en la investigación se pudo observar que se ha generado una explosión de entusiasmo y aprendizaje entre los estudiantes, aumentando significativamente su motivación y el valor de los aprendizajes obtenidos en relación con diferentes destrezas y habilidades. Por tanto, esta investigación demuestra que el uso de las Tecnologías como la gamificación abre un abanico considerable de oportunidades, ya que motivan por su naturaleza interactiva y su capacidad para inspirar, aspectos que no suelen estar presentes en las tradicionales fichas, hojas o libros infantiles.

Conclusiones

La investigación reveló que la implementación de actividades de gamificación como metodología activa tuvo un impacto significativo en el desarrollo de la memoria y atención en preescolar. Este avance se constató a través de una intervención pedagógica llevada a cabo en la Escuela de Purísima de Macas, donde se aplicaron estrategias didácticas en distintas secciones de aprendizaje, los resultados arrojados fueron positivos ya que, a través de actividades creativas

y lúdicas, los niños aprendieron a estar más concentrados, a jugar aprendiendo y disfrutar del aprendizaje al mismo tiempo retenían información en la memoria a largo plazo.

Asimismo, posibilitaron la recopilación y registro de datos relevantes para comparar los resultados entre el diagnóstico inicial (pre-test) y el resultado final (pos-test). Esto evidenció el impacto positivo de la gamificación, cumpliendo así con el objetivo general de la investigación.

La gamificación ha demostrado ser un reto innovador y efectivo para desarrollar la memoria y la atención. A través de juegos y desafíos diseñados específicamente, las personas pueden mejorar estas habilidades vitales de una manera motivadora y atractiva. Con la creciente cantidad de evidencia científica respaldando su eficacia y la aparición de numerosas aplicaciones y plataformas gamificadas, queda claro que la gamificación tiene un papel importante que desempeñar en la mejora de nuestras capacidades cognitivas esenciales.

Las limitaciones que tuvo la investigación fue la falta de artículos que fundamenten las dificultades con relación a la memoria y la atención en el nivel preescolar, la información fue limitada y se enfocaba a aspectos de salud y nutrición, antes que en educación.

Futuras investigaciones deberían apuntar hacia el desarrollo de las metodologías activas como la Gamificación o ludificación, pero enfocadas a procesos del desarrollo del lenguaje, habla y reconocimiento de fonemas de los niños de preescolar, puesto que en estas destrezas aún se presentan dificultades y son habilidades complejas que el niño tiene que adquirir para empezar con el proceso de lectoescritura.

Referencias Bibliográficas

- Alvarado Acero, I. V. (2021). *La gamificación como secuencia didáctica basada en un modelo inductivo para el aprendizaje de la biología en sexto grado de la Unidad Educativa Bahía Solano.*
- Antoñanzas Lorente, S. C. (2018). *Estudio sobre los aspectos más relevantes de la Gamificación, mediante su incorporación a una Programación Anual.*
- Arteaga Zambrano, R. A. (2022). *Estrategia de gamificación para fortalecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes del subnivel inicial 1 y 2 del centro de educación inicial "Matilde Hidalgo de Procel."*
- Bernate- Navarro, M., Baquero- Vargas, M. P., & Soto Pérez, F. (2009). Diferencias en los Procesos de Atención y Memoria en Niños con y sin Estrés Postraumático. *Cuadernos de Neuropsicología*, 3(1), 104–115.
- Chimbo Yunga, C. C. (2021). *La gamificación como estrategia en la comprensión y expresión del lenguaje en educación inicial.*
- Cortes, M., & Iglesias León, M. (2011). *Diseño y Desarrollo del Porceso de Investigación.* 174 p. http://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf
- Díaz, Jesus Cruzado; Troyano, Y. R. (2015). *El potencial de la Gamificacion aplicado al ambito Educativo.*
- Diaz Muñoz, D. J. (2018). *Innovacion educativa: gamificacion del proceso educativo en niños de 3-5 años mediante un aplicativo web que mide las destrezas. Modulo ambito comprension u expresion de lenguaje, expresion artistica, expresion corporal: caso CDTI-ITSCO.*
- Gonzales Alonso, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria.*
- Gozálvez Landete, E. (2021). *Un mundo mejor. Proyecto de gamificación en Ed. Infantil.* https://doi.org/10.4438/2695-4184_EEI_2019_847-19-120-X
- Holguin Alvarez, J., Villa Córdova, G., Tafur Medrano, L., & Chávez Álvarez, Y. (2018). *La gamificación. Revisión del concepto y análisis de proyectos y experiencias.* 1–45.

https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/152574/Valero_Martinez_Javier.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Mabel, I., & Ruiz, D. B. (2021). *Una propuesta educativa gamificada para fomentar la motivación del alumnado en educación infantil.*
- Manzano-León, A., Aguilar-Parra, J., Rodríguez-Moreno, J., & Ortiz-Colón, A. M. (2022). Gamification in Initial Teacher Training to Promote Inclusive Practices: A Qualitative Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(13). <https://doi.org/10.3390/ijerph19138000>
- Moreno Moure, S. (2021). *Mi amigo el policía. El aula invertida en Infantil.* https://doi.org/10.4438/2695-4184_EEI_2019_847-19-120-X
- Pérez, C., Navarro, C., & Calvo, C. (2022). *Las aventuras de Amalí. Un proyecto de gamificación y aprendizaje-servicio en Infantil.* https://doi.org/10.4438/2695-4184_EEI_2019_847-19-120-X
- Ramírez, V. A., Jaume, L., Justel, N., & Ruetti, E. (2017). Papel de la motivación sobre la memoria emocional durante la etapa preescolar: Un análisis preliminar. *Anuario de Investigaciones*, 24, 295–300.
- Robert, B., & Brown, E. B. (2022). *Explorador Digital. 1*, 1–14.
- Sanchez Montero, M. (2018). *Proyecto de gamificación “Cazadores de Monstruos.”*
- Santabárbara Bayo, D. (2019). *Valdespartera es Cultura: 3D y Realidad Aumentada en Educacion Infantil.* <https://intef.es>
- Torres, Mariela; Paz, karim; Salazar, F. (2016). Metodo de recoleccion de datos para una investigacion. *Indian Journal of Dental Research*, 27(3), 283–287. <https://doi.org/10.4103/0970-9290.186230>