

# Gamificación educativa como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades artísticas

Leidy Alejandra Álvarez Ibarra<sup>1</sup>

**Cómo citar este artículo:** Álvarez-Ibarra, L. A. (2023). Gamificación educativa como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades artísticas. *Revista Biumar*, 7(1), 56-67. <https://doi.org/10.31948/Biumar7-1-art5>

**Fecha de recepción:** 15 de agosto de 2023

**Fecha de aprobación:** 18 de octubre de 2023

## Resumen

La gamificación educativa se constituye en una estrategia para potenciar las habilidades artísticas para los niños de transición. Teniendo en cuenta que las habilidades artísticas son una parte fundamental en el crecimiento del niño, porque les ayuda a expresar sus sentimientos, emociones, esto desarrolla su pensamiento creativo, les ayuda a resolver problemas y relacionarse mejor con los demás a lo largo de su vida. También, con ayuda de la gamificación educativa se mejoran los procesos de enseñanza-aprendizaje, mediante la motivación que se les da a los niños de la primera infancia, a través de actividades que llamen su atención y potencien su aprendizaje en el ámbito académico.

*Palabras clave:* gamificación educativa, habilidades artísticas, sentimientos, emociones, creatividad, imaginación, procesos de enseñanza- aprendizaje.

Artículo resultado de investigación.

<sup>1</sup> Correo: leialvarez@umariana.edu.co

# Educational gamification as a didactic strategy for the development of artistic skills

## Abstract

Educational Gamification is a strategy to improve the artistic skills of children in transition, considering that it is a fundamental part of their growth, helping them to express their feelings and emotions, develop their creative thinking, solve problems, and relate better to others throughout their lives. With the help of educational gamification, teaching and learning processes are improved by motivating early childhood children through activities that attract their attention and enhance their learning in the academic field.

*Keywords:* educational gamification, artistic skills, feelings, emotions, creativity, imagination, teaching-learning processes.

# Gamificação educacional como uma estratégia didática para o desenvolvimento de habilidades artísticas

## Resumo

A gamificação educacional é uma estratégia para aprimorar as habilidades artísticas das crianças em transição, levando em conta que essa é uma parte fundamental de seu crescimento, ajudando-as a expressar seus sentimentos e emoções, desenvolver seu pensamento criativo, resolver problemas e se relacionar melhor com os outros ao longo da vida. Com a ajuda da gamificação educacional, os processos de ensino e aprendizagem são aprimorados, motivando as crianças da primeira infância por meio de atividades que atraem sua atenção e aperfeiçoam sua aprendizagem no campo acadêmico.

*Palavras-chave:* gamificação educacional, habilidades artísticas, sentimentos, emoções, criatividade, imaginação, processos de ensino-aprendizagem.

## Introducción

La presente investigación se denominó: *La gamificación educativa como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades artísticas en los niños de grado transición de un jardín infantil*. Cabe resaltar que la gamificación educativa aporta de manera significativa en el desarrollo de las habilidades artísticas en los niños del grado de transición, mediante diferentes estrategias didácticas que ayudan en los aspectos cognoscitivo, motriz, socioafectivo, dentro de las experiencias pedagógicas y cotidianas, permitiendo la participación de los niños de primera infancia.

También, para resaltar la importancia de la gamificación educativa, se formularon dos preguntas orientadoras que se enunciaron de la siguiente manera: ¿cuál es el aporte de la gamificación en las habilidades artísticas de los niños?, ¿qué aspectos metodológicos se deben tener en cuenta para incorporar la gamificación en el desarrollo de habilidades artísticas en el grado de transición?

El objetivo general de la investigación fue el siguiente: fortalecer el desarrollo de las habilidades artísticas, mediante una estrategia didáctica basada en la gamificación educativa, en los niños del grado de transición perteneciente a un jardín infantil de la ciudad de Pasto.

Los objetivos específicos: 1. identificar las habilidades artísticas manifiestas en los niños del grado de transición; 2. analizar las habilidades artísticas de los niños del grado transición; 3. proponer una estrategia didáctica de gamificación educativa para el desarrollo de las habilidades artísticas en niños del grado de transición. Dichos objetivos fueron parte fundamental para conseguir resultados concretos y, de esta manera, lograr un buen desarrollo de la investigación.

Para recolectar la información, se realizó una consulta de los antecedentes que existen sobre el tema tratado. A nivel internacional, se encuentran los siguientes antecedentes: Gómez-Díaz y García-Rodríguez (2018), con su trabajo titulado: *Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia de presente con mucho futuro*. Esta investigación aporta claridad sobre el término de gamificación o ludificación; los autores la definen como la inclusión de elementos de juego en contextos ajenos a los tradicionalmente relacionados con el ocio y el entretenimiento. Además, presentan los resultados de cómo ha evolucionado este tema en investigaciones en los últimos años, a partir de informes, artículos, congresos, jornadas, plataformas y software específicos, así como también de la cantidad de experiencias que se han realizado en múltiples entornos. La aplicación

de la gamificación se hace en la biblioteca escolar, generando importantes beneficios para los niños; no obstante, hacen referencia a una serie de requisitos para garantizar su adecuada aplicación y la correcta canalización del juego, que servirá para motivar y cambiar comportamientos de los niños en relación a sus espacios, colecciones, servicios y actividades que se prestan en la biblioteca escolar.

A nivel nacional, se encontró la investigación titulada: *Habilidades de pensamiento creativo a través de la educación artística en los estudiantes de 4to y 5to grado de la I.E. San Gerardo del municipio de Leiva – Nariño*, por Pineda y Orozco (2018). Esta investigación tuvo como objetivo implementar estrategias didácticas en el ámbito artístico, lo cual incide en el desarrollo de la imaginación y de todo el potencial creativo de los estudiantes. Por esto, el resultado de esta investigación es obtenido del uso de estrategias didácticas en la parte artística, las cuales mejoraron el aspecto creativo y de imaginación de los estudiantes, lo cual fortalece sus procesos de enseñanza-aprendizaje.

A nivel regional, se encontró el estudio de Calvache (2020), titulado: *Proyecto pedagógico de aula una herramienta para fortalecer el clima escolar en el grado preescolar del Colegio Nueva Colombia en Llorente Nariño*. El objetivo principal de esta investigación fue aportar actividades de juego en la parte social, las cuales pueden ser llevadas a la parte artística mediante la expresión de sentimientos y emociones; lo anterior genera la mejora de las relaciones interpersonales, además, gracias a la gamificación, habrá un progreso en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los niños de primera infancia. Esta investigación contó con un marco teórico, contextual, legal y ético, a fin de dar aportes conceptuales y pedagógicos. La finalidad de esta investigación era lograr que se aplique en la práctica docente en la normatividad vigente.

Otro aspecto importante de la presente investigación es la metodología y los resultados. Por lo tanto, se utilizó el paradigma cualitativo, con enfoque crítico-social, tipo de investigación acción. La población fueron 13 niños y el docente de transición. Se utilizó la observación como técnica de recolección de información. Según, García et al. (s. f.), la observación puede convertirse en un método científico fundamental, denominada también como metodología observacional. Por consiguiente, es de suma importancia realizar con rigurosidad científica este proceso de observación, para, así, lograr identificar los aspectos más relevantes de la población objeto de estudio y plasmar los elementos más importantes que como investigadores se puedan evidenciar. También, se recurrió a la técnica de revisión documentada en los procesos de investigación. Teniendo en cuenta lo mencionado por Valencia (como se citó en Gutiérrez y Garzón,

2022), una revisión documental tiene como finalidad identificar todo tipo de investigaciones, autorías y discusiones que se hayan realizado con anterioridad sobre el tema en cuestión, lo cual permite elaborar premisas, consolidar autores primarios, definir una base teórica y aclarar procesos metodológicos. Por esto, la importancia de realizar una buena revisión documental radica en la investigación cuenta con un estado del arte amplio y sólido, que permita identificar diferencias y convergencias que fortalezcan o desmientan parte de las premisas teóricas o metodológicas.

En cuanto a los instrumentos, se utilizó el diario de campo, debido a que es fundamental para el desempeño educativo, ya que le permite, al docente, mejorar en sus procesos de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta el desempeño de cada niño.

Para la presentación de los resultados, se procesó la información en una matriz de diario de campo y matriz de revisión documentada, las cuales permitieron hacer el análisis del primer, segundo y tercer objetivo. El estudio permitió concluir que por medio de la técnica de recolección de información, como la observación, se pudo evidenciar que, en el escenario infantil de los niños, estos desarrollaron habilidades artísticas por medio de diferentes recursos didácticos, a saber: pinturas, plastilina, material reciclable, entre otros; que permitieron potenciar su creatividad, imaginación, coordinación, motricidad, esquema corporal, equilibrio, trabajo en equipo, además de potenciar la construcción de conocimiento para la vida.

La revisión documentada como técnica de recolección de información fue significativa porque, al hacer una consulta exhaustiva de diferentes artículos, informes, tesis, entre otros, se pudo acceder a un mayor conocimiento frente a las habilidades artísticas y su importancia en el desarrollo de la personalidad de la primera infancia, que contribuye en sus relaciones interpersonales, sentimientos, emociones, empatía por los demás.

Al plantear una estrategia didáctica sobre la gamificación educativa para fomentar las habilidades artísticas en los niños de primera infancia, se propone actividades para cada una de las dimensiones, de manera libre, para que cada profesora pueda adaptarlas e implementarlas según su contexto.

Asimismo, la recomendación, para las diferentes instituciones educativas, jardines infantiles, centros de desarrollo infantil, es implementar la propuesta denominada: *Estrategia didáctica de gamificación educativa*, con el fin de obtener resultados que servirían de complemento para el estudio actual.

A los estudiantes, tanto de pregrado como de posgrado, esta investigación queda abierta para dar continuidad y reconocer la importancia de las habilidades artísticas en la vida del niño en edad inicial. A los profesores y profesoras que trabajan con niños edad inicial, se recomienda actualizarse en diferentes estrategias didácticas y pedagógicas, que permitan despertar el interés y goce a esta población, y, así, facilitar la construcción de nuevos conocimientos.

## Metodología

Se trabajó con un paradigma cualitativo, a la luz de Kuhn (2006), quien percibe la vida social de los individuos como un hecho compartido que establece una realidad objetiva, viva y comprensible para todos, en función de comprender, analizar, explicar y proponer nuevos recursos para el proceso enseñanza-aprendizaje, mediante la utilización de la gamificación educativa para niños.

El enfoque del estudio fue crítico-social, en palabras de Alvarado y García (2008), surge en espacios donde el niño desarrolla sus potencialidades, en este caso, el aula de clases, lugar de donde brota el problema de investigación. Es por medio del análisis del comportamiento, habilidades y actitudes de los niños que se desarrolla la propuesta de investigación, fundamentada en fortalecer el quehacer educativo al interior del aula de clases.

“La investigación-acción es una forma de práctica reflexiva (Hopkins y Antes, 1990 en Ferraro, 2000), la cual facilita realizar una retroalimentación continua entorno al problema de investigación en un contexto escolar particular” (Espinoza y Ríos, 2017, p. 3).

Por su parte, Fernández (2001) refiere acerca del diario de campo:

Conjunto de procesos sociales de preparación y conformación del sujeto, referido a fines precisos para un posterior desempeño en el ámbito laboral. Además, es el proceso educativo que tiene lugar en las instituciones de educación superior, orientado a que los alumnos obtengan conocimientos, habilidades, actitudes, valores culturales y éticos, contenidos en un perfil profesional y que corresponda a los requerimientos para un determinado ejercicio de una profesión. (p. 28)

De acuerdo con lo dicho anteriormente, el diario de campo es un instrumento fundamental para el desempeño educativo, porque le permite, al docente, mejorar en sus procesos de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta el desempeño que tenga cada niño y niña. En este sentido, García et al. (2010) consideran que la observación puede convertirse en un método científico fundamental, y puede también ser aplicado como una técnica, que

obedecería a técnicas observacionales al servicio de otros métodos de investigación. Por consiguiente, es de suma importancia realizar con rigurosidad científica este proceso de observación, para así lograr identificar los aspectos más relevantes de la población objeto de estudio. En este caso, los sujetos participantes fueron la docente de transición y 13 estudiantes.

En cuanto a la revisión documental, Valencia (2023) refiere que esta técnica tiene como finalidad identificar todo tipo de investigaciones, autorías y discusiones que se hayan realizado con anterioridad sobre el tema en cuestión; lo cual permite elaborar premisas, consolidar autores primarios, definir una base teórica y aclarar procesos metodológicos.

La importancia de realizar una buena revisión documental es que permite que la investigación cuente con un estado del arte amplio y sólido, además de identificar diferencias y convergencias que fortalecen o desmienten parte de las premisas teóricas o metodológicas.

Finalmente, a continuación, se presentan los formatos de las matrices de diario de campo y de revisión documental.

**Tabla 1**

*Matriz diario de campo*

Categoría	D1	D2	D3	D4	D5	Hallazgos parciales
-----------	----	----	----	----	----	---------------------

**Tabla 2**

*Matriz de revisión documental*

Título	Autor o autores año	Aporte	Referencias
--------	---------------------	--------	-------------

## Resultados

Los resultados se obtuvieron de la observación realizada en la respectiva institución, con ayuda del diario de campo y la revisión documental, que permitió hacer el respectivo análisis de resultados (ver Tabla 3).

**Tabla 3**

*Matriz diario de campo*

Categoría	D1	D2	D3	D4	D5	Hallazgos parciales
Habilidades artísticas	En la observación del primer día en el grado de transición, la docente hizo su clase con la temática de número cuatro, utilizando diferentes actividades: cuento, video didáctico, canción de los números, dibujar y colorear el número cuatro, Todas estas actividades pertenecen a las habilidades artísticas, por medio de las cuales se mejora los procesos de enseñanza-aprendizaje, pero, sobre todo, su parte de creatividad e imaginación que son parte fundamental en el desarrollo integral de cada niño y niña.	En la observación del segundo día en el grado de transición, la docente realizó su clase con el respectivo refuerzo de las vocales (a, e, i, o, u) y de los números (1, 2, 3, 4, 5), con la ayuda de diferentes actividades didácticas: fichas de las vocales y de los números hechas en foami, las cuales las utilizó para cantar unas rondas de las vocales y de los números. También planteó algunas adivinanzas sobre vocales y números. Por último, solicitó que pintaran y moldearan figuras alusivas a la temática trabajada en plastilina. Las actividades didácticas sirvieron para mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje y a desarrollar más las habilidades artísticas de cada niño.	En la observación del tercer día en el grado de transición, la docente realizó su clase acerca de la vocal o. Para ello utilizó diferentes actividades lúdicas: cantar la ronda de las vocales, utilización de un concéptrese con imágenes de la vocal o, por medio de imágenes mediante las cuales los niños diferencien los objetos o animales que pertenecen a la vocal o. Por último, la docente les leyó un cuento de la vocal o. Todas estas actividades ayudan a su proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando las habilidades artísticas con la literatura, el juego, lo cual es fundamental para el desarrollo de cada niño.	En la observación del cuarto día en el grado de transición, la docente desarrolló su clase con la temática del número seis, por medio de diferentes estrategias didácticas: pintar con temperas el número seis, video didáctico para diferenciar cual es el número seis de los demás números, leer un cuento acerca del número seis. Todas estas estrategias didácticas afianzan el proceso de enseñanza-aprendizaje y se refuerza las habilidades artísticas de los niños de transición.	En la observación del quinto día en el grado de transición, la docente desarrolló su clase sobre el número siete, mediante la realización de diferentes estrategias didácticas: moldear el número siete con plastilina, diferenciar la ficha del número 7 de las demás adivinanzas del número siete, actividades que potencian los procesos de enseñanza-aprendizajes y se refuerza las habilidades artísticas de los niños de transición.	Las habilidades artísticas identificadas en los niños de transición fueron un soporte transversal en los diferentes escenarios de aula, puesto que desarrollan diferentes actividades y experiencias que permitieron fortalecer dichas habilidades. También, la profesora trabaja con diferentes estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que permiten un mejor desarrollo integral del niño.  En las diferentes experiencias observadas en el aula, se evidencia que los niños tuvieron mayor afinidad y participación cuando se implementaron estrategias lúdicas, como en el caso de rondas infantiles; juegos, pintura, plastilina, entre otras. Todo esto permitió ejercitar la motricidad fina y gruesa, expresar sus emociones, sentimientos, a través de la pintura, facilitando un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje, resaltando el desarrollo de las habilidades artísticas.  En el aula de clase, se observa que los niños no tienen dificultad en entender e interpretar el contenido de cuentos, lo cual fortalece su manera de leer. También, se debe tener en cuenta que por el grado en el que se encuentra, es necesario proponer y trabajar actividades que refuercen la concentración de los niños. Lo anterior es de suma importancia para la asimilación del conocimiento, resaltando el desarrollo artístico.  En la observación del grado de transición, los niños demostraron su interés en la actividad de las adivinanzas. Esta actividad permitió sacar a flote toda la creatividad de los niños al recitar las adivinanzas y al tratar de inventar sus propias adivinanzas.

Tabla 4

## Matriz de revisión documental

Categoría	Título	Autor o autores – año	Aporte	Referencias
Habilidades artísticas de los niños del grado transición	Desarrollo de habilidades artísticas en preescolar, mediante modelo e-Learning, usando un blog.	Yenny Pérez, Anamaría Pinzón y Marcela Porras (2014)	Esta investigación hizo posible diseñar y generar espacios de aprendizaje innovadores para que los niños desarrollen habilidades artísticas que les permiten desenvolverse socialmente con mayor propiedad. Mediante la implementación del modelo e-Learning, se estimuló, en los niños, la sensibilidad, y potenció su pensamiento creativo.	Pérez, Y., Pinzón, A. y Porras, M. (2014). Desarrollo de habilidades artísticas en preescolar, mediante modelo e-learning, usando un blog. <i>Revista Perspectivas Educativas</i> , 7(1), 79-93. <a href="https://revistas.ut.edu.co/index.php/perspectivasedu/article/view/669">https://revistas.ut.edu.co/index.php/perspectivasedu/article/view/669</a>
	El arte en la educación de la primera infancia: una necesidad impostergable		En este ensayo tiene la función de desarrollar capacidades inherentes no solo en los campos vinculados a la creatividad, la imaginación y el desarrollo de la actitud científica, también, aquellas de la parte social que comprenden la construcción de la identidad personal y cultural, que se requieren para la convivencia y un cambio social.	Mendivel, L. (2011). El arte en la educación de la primera infancia: una necesidad impostergable. <i>Educación</i> , 20(39), 23-36. <a href="https://doi.org/10.18800/educacion.201102.002">https://doi.org/10.18800/educacion.201102.002</a>
Arte en preescolar		Beatriz Verónica Gallegos Trejo (2022)	Esta reseña ofrece una visión de la imaginación y el arte en la infancia, donde las experiencias obtenidas por el niño contribuyen a la conformación de la identidad personal y social, es decir, en sentido amplio, posibilita el aprecio y apropiación del patrimonio artístico y cultural, lo cual permite valorar los procesos de apreciación de las artes visuales (la danza, la música y el teatro) por medio del desarrollo de un pensamiento artístico.	Gallegos-Trejo, B. V. (2022). Arte en preescolar. <i>Acervo digital educativo</i> . <a href="https://ade.edugem.gob.mx/handle/acervodigitaledu/65018?show=full">https://ade.edugem.gob.mx/handle/acervodigitaledu/65018?show=full</a>

## Análisis del primer objetivo

### Habilidades artísticas

Son aquellas que desarrolla el ser humano para comunicarse por medio de sentimientos y emociones que experimentan mediante la estética. Según Dewey (como se citó en Jiménez et al., 2015) menciona que: “la habilidad artística es un proceso mental que realiza el niño y la niña dentro de sí y le permite potenciar sus habilidades de pensamiento, logrando con ello desarrollar su capacidad de observación, reflexión, expresión y exploración desde adentro y de su entorno”

En otras palabras, las habilidades artísticas han sido una parte importante en el ser humano, en especial, en la parte social, porque le permite al hombre explorar, indagar y conocer su entorno, y con ello adquirir conocimientos que pondrá en práctica en su vida diaria. Por ello, como se pudo evidenciar en el grado transición, las habilidades artísticas identificadas en los niños son un soporte importante en los diferentes escenarios de aula, ya que desarrolla diferentes experiencias que permitieron fortalecer dichas habilidades, como también, gracias a la técnica de recolección de información denominada observación, se evidencio otras estrategias lúdicas, a saber: arte, literatura, juego, entre otras, que permitieron la construcción de conocimientos en el escenario infantil.

## Análisis del segundo objetivo

### Habilidades artísticas

Para realizar el análisis del segundo objetivo: analizar las habilidades artísticas de los niños de grado transición, se utilizó la técnica de la revisión documental, la cual permitió profundizar más en la temática de las habilidades artística a través de la consulta de artículos, tesis, informes, entre otros.

Para profundizar en las habilidades artísticas en la educación inicial, se identificó la siguiente investigación: Desarrollo de habilidades artísticas en preescolar, mediante modelo e-Learning, usando un blog (Pérez et al., 2014). Esta investigación permitió diseñar y generar espacios de aprendizaje innovadores, para que los niños desarrollen habilidades artísticas que les permiten desenvolverse socialmente con mayor propiedad. Los autores implementaron el modelo e-Learning, que estimuló, en los niños, la sensibilidad, y potenció su pensamiento creativo.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede afirmar que la parte artística es importante en el desarrollo integral del niño de primera infancia, porque permite afianzar su parte creativa y expresar sus sentimientos y emociones mediante actividades artísticas, esto ayuda en su proceso educativo y social.

## Análisis del tercer objetivo

Propuesta didáctica denominada: *Estrategia didáctica de gamificación educativa*.

### Estrategia didáctica de gamificación educativa

**Presentación.** La gamificación es una estrategia didáctica que se implementa en el aula con el fin de adquirir nuevos conocimientos en la primera infancia. Esta permitirá desarrollar la motivación y la creatividad, que aportan en el desarrollo de las habilidades artísticas, las cuales les permiten tener, también, experiencias y aprendizajes significativos para los niños de primera infancia.

Al respecto, Cabrera (2019) refiere:

La gamificación es una estrategia que se basa en aplicar las características y técnicas del juego en el aula de clases, fomentando así aprendizajes significativos en los niños y niñas, que los conducen e involucran de forma motivacional logrando los desarrollos esperados para el fortalecimiento claro y significativo en su proceso de formación y enriquecimiento de conocimientos. (p. 16)

Entonces, la gamificación, en la parte educativa, utiliza diferentes actividades que enfatizan en la parte del juego; también, estas actividades deben tener un aprendizaje virtual que motiven el proceso de aprendizaje de los niños de primera infancia sobre los diferentes temas académicos.

Por otro lado, se puede decir que la gamificación es necesaria para la creación y participación en espacios interactivos, los cuales motivan a los niños, y que, a su vez, generan un ambiente diferente, lúdico, no lúdico y didáctico en todo su proceso de enseñanza-aprendizaje, esto, finalmente, aporta en el desarrollo de habilidades artísticas.

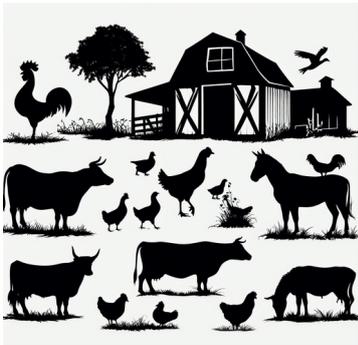
**Objetivo.** Proponer una estrategia didáctica de gamificación educativa para el desarrollo de las habilidades artísticas en niños de primera infancia.

**Población.** Niños de primera infancia.

Tabla 5

## Posibles experiencias para trabajar la dimensión cognitiva

Jardín Infantil	
Profesora	
Grado	
Dimensión	Cognitiva
Propósito	Fortalecer la dimensión cognitiva en los niños mediante diferentes estrategias de gamificación que generen motivación en el aprendizaje.
Actividad 1	Creación artística de los animales
Recursos o materiales	Acuarelas, crayones, colores, lapiceros de colores, papel corrugado, cinta, colbón, video del cuento de los animales, computador. Link del cuento los animales: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2k2IZceeytQ">https://www.youtube.com/watch?v=2k2IZceeytQ</a>
Ambiente de aprendizaje	En el aula de clase, la maestra utilizará el video (cuento) de los animales con los niños de la primera infancia, para mejorar su parte creativa e imaginativa, con el fin de ayudar en su proceso de aprendizaje.
Desarrollo de la actividad	Al comienzo, los niños, junto con la maestra, miran el cuento interactivo de los animales. Después, con ayuda de la profesora, irán recordando los nombres de los animales que aparecen en el video; cada uno dibujará, de manera libre, el personaje que más le llamo la atención. Luego, los niños manipularán diferentes materiales (crayones, pinturas, pinceles, papel seda o papel de azúcar), con el fin de afianzar su imaginación y creatividad en la realización del hábitat de los animales. Por último, socializarán su creación para reconocer la importancia y utilidad que tienen los animales.
Evaluación	La profesora tendrá en cuenta el interés, la motivación y participación de los niños.
Actividad 2	Juego de pistas
Recursos o materiales	Link del video del juego de pistas: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PKGdbW8qbmU">https://www.youtube.com/watch?v=PKGdbW8qbmU</a> Lápiz y varios papeles para cada niño, computador .
Ambiente de aprendizaje	Los niños interactúan en el video de juego de pistas, lo cual permitirá adivinar (objetos, animales, colores, entre otros) para despertar su imaginación e interpretación de lo observado.
Desarrollo de la actividad	La maestra, quien conduce el juego con la ayuda del video interactivo, dará tres pistas referentes a características de algún objeto, animal, fruta, parte del cuerpo, etc., conocido por los niños. Por ejemplo, dirá: Parte del cuerpo Tenemos dos Separados por la nariz Sirven para ver Comienza por "o" Las pistas deben ser muy precisas para que los niños puedan descubrir de qué se trata. Luego de haber escuchado todas las pistas, dibujan, en su papel, el objeto, animal, cosa, parte del cuerpo, personaje que crean que responde a esas características. El primero que logre terminar su dibujo lo mostrará al grupo y dirá el nombre del personaje u objeto en voz alta. En el caso de este ejemplo, dirá: ¡El ojo! El juego continua con tres nuevas pistas de otro objeto, animal, fruta, parte del cuerpo, etc.

Evaluación	La maestra tendrá en cuenta la concentración, la participación y la interacción de los niños.
Actividad 3	Arte con los animales de la granja
Recursos o materiales	<p>Link del video interactivo de animales de la granja: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=O5aibKRLz0o">https://www.youtube.com/watch?v=O5aibKRLz0o</a></p> <p>Cartulina negra, siluetas de los diferentes animales de la granja, cortinas oscuras, palillos, imágenes de los animales de la granja, tijeras, marcadores, cinta, computador.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Fuente: Microsoft(2023).</p>
Ambiente de aprendizaje	La maestra lleva a los niños a la sala de informática a explorar un video interactivo sobre los animales de la granja.
Desarrollo de la actividad	<p>Para iniciar, la maestra motiva a los niños mediante la realización de onomatopeyas (sonidos y movimientos). Después, cada niño elegirá el animal que más le llame la atención para que lo puedan moldear en plastilina, con el fin de ayudar en su motricidad gruesa.</p> <p>Luego, con las indicaciones de la profesora, los niños elaborarán sombras chinescas de los animales de la granja y empezarán a explorar y realizar diálogos cortos acerca de lo experimentado. Para finalizar, los niños tendrán que pegar los nombres de los animales de la granja en las diferentes imágenes que se pegaran en el tablero. Esta actividad se la realiza con el fin afianzar el conocimiento de los niños.</p>
Evaluación	La maestra tendrá en cuenta la participación en las actividades propuestas, de acuerdo con el video interactivo de los animales de la granja.
Actividad 4	Aprendiendo las figuras geométricas
Recursos o materiales	<p>Link del video interactivo de las figuras geométricas: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5rT9-HmeNyl">https://www.youtube.com/watch?v=5rT9-HmeNyl</a></p> <p>Hojas en blanco, tijeras, colbón o pegastic, revistas, imágenes de figuras geométricas , computador.</p>
Ambiente de aprendizaje	La maestra emplea diferentes actividades significativas de las figuras geométricas.
Desarrollo de la actividad	<p>Para iniciar, la maestra realizará diferentes ejercicios corporales para adentrarse en la temática. Después, empezarán a identificar las figuras geométricas con su propio cuerpo; finalmente, observarán e identificarán estas figuras en el video interactivo.</p> <p>Después, los niños, con la ayuda de la maestra, harán un collage de las figuras geométricas, para ello, recortarán formas y las pegarán en una hoja de blog. Por último, los niños socializarán su collage a sus compañeros.</p>
Evaluación	La maestra tendrá en cuenta el proceso de enseñanza-aprendizaje y la participación en el desarrollo de las diferentes actividades.

## Conclusiones

Por medio de la técnica de recolección de información, como la observación, se pudo evidenciar que, en el escenario infantil de los niños, estos desarrollaron las habilidades artísticas a través de diferentes recursos didácticos, a saber: pinturas, plastilina, material reciclable, entre otros, que permitieron potenciar su creatividad, imaginación, coordinación, motricidad, esquema corporal, equilibrio, trabajo en equipo, y, así, potenciar la construcción de conocimiento no para el momento si no para la vida.

La revisión documental como técnica de recolección de información fue significativa porque, al hacer una consulta exhaustiva de diferentes artículos, informes, tesis, entre otros, permitió tener un mayor conocimiento frente a la temática abordada sobre las habilidades artísticas y su importancia en el desarrollo de la personalidad de la primera infancia, que contribuye en sus relaciones interpersonales, sentimientos, emociones, además de sentir empatía por los demás.

Al plantear una estrategia didáctica sobre la gamificación educativa para fomentar las habilidades artísticas en los niños de primera infancia, se propone actividades para cada una de las dimensiones de manera libre para que cada profesor pueda adaptarlas e implementarlas según su contexto.

## Conflicto de interés

La investigadora responsable de esta investigación no tiene ningún conflicto económico, personal, político, intelectual, racista, religioso, etc., por lo cual no hay ningún impedimento para la publicación de esta información.

## Responsabilidades éticas

Se debe tener en cuenta que la enseñanza basada en los principios de la bioética es una necesidad en las instituciones educativas, para alcanzar objetivos de calidad de sus estudiantes, como los objetivos de la educación colombiana. Un cambio que amerita la sociedad actual, que está marcada por el desarrollo de las ciencias y la tecnología. Entre los principios que se tuvieron en cuenta en este estudio se encuentran el respeto por la persona del docente y estudiantes, principio de confidencialidad (en el Estado colombiano, Ley 1090/2006 y Ley 949/2005) y principio de justicia. Cabe señalar que, no se tendrá que hacer ninguna erogación económica por la participación en esta investigación.

Por consiguiente, la docente y los estudiantes permanecen como participantes en la investigación durante un año, tiempo comprendido entre febrero hasta diciembre de 2023. Esta investigación se considera de "riesgo mínimo", según art. 11 de la Resolución 008430/1993, porque en el objeto de estudio no se interviene directamente con la salud del participante. Los participantes serán visitados en las actividades de aula, siempre y cuando, los padres de familia hayan firmado el consentimiento informado. Por otra parte, la participación de los docentes tiene un beneficio adicional, ya que serán capacitados en gamificación educativa.

También, la identidad de los participantes estará protegida durante todo el estudio; solo se utilizará un código numérico que lo diferenciará de los otros participantes en la investigación (Ley 1090/2006, art. 14, y Ley 949/2005). La información obtenida será guardada hasta el tiempo de análisis e interpretación de la información; no se publicarán los datos de manera personalizada ni referida a la institución. Los datos individuales sólo serán conocidos por los investigadores mientras dura el estudio, quienes, en todo caso, se comprometen a no divulgarlos. Los participantes en el estudio no recibirán información particular porque los datos corresponden a la institución que permitió el trabajo de campo.

Asimismo, la investigadora se dirigió a la institución educativa para dialogar con la directora, quien accedió a dar el respectivo consentimiento para la implementación de los instrumentos de la investigación denominada: *La gamificación educativa como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades artísticas en los niños del grado de transición de un jardín infantil de la ciudad de Pasto*.

## Referencias

- Alvarado, L. y García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Revista Universitaria de Investigación*, 9(2), 187-202. <https://www.redalyc.org/pdf/410/41011837011.pdf>
- Cabrera, M. F. (2019). *Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del inglés en el grado transición del Colegio Nuestra Señora del Carmen en Villavicencio, (Meta)* [Tesis de pregrado, Corporación Universitaria Iberoamericana]. Ibero. <https://repositorio.ibero.edu.co/entities/publication/52c6e565-fe14-4dc3-bbe1-3e473c26f38c>

- Calvache, D. M. (2020). *Proyecto pedagógico de aula una herramienta para fortalecer el clima escolar en el grado de preescolar del colegio Nueva Colombia en Llorente Nariño* [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás]. CRAiusTA. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/29351>
- Espinoza, R. y Ríos, S. (2017). El diario de campo como instrumento para lograr una práctica reflexiva [Memoria]. *XIV Congreso Nacional de Investigación – COMIE*, San Luis Potosí.
- Fernández, J. (2001). Elementos que consolidan el concepto de profesión. Notas para su reflexión. *REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 3(2), 23-39. <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/40>
- Gallegos-Trejo, B. V. (2022). Arte en preescolar. *Acervo digital educativo*. <https://ade.edugem.gob.mx/handle/acervodigitaledu/65018?show=full>
- García, J., Pacheco, D., Díez, M. y García, E. (2010). La metodología observacional como desarrollo de competencias en el aprendizaje. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, (3), 211-218.
- Gómez-Díaz, R. y García-Rodríguez, A. (2018). Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia de presente con mucho futuro. *Anuario ThinkEPI*, 12, 125-135. <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2018.13>
- Gutiérrez, J. y Garzón, N. (2022). *Sistematización de una experiencia de innovación para animar la oraliteratura entre infantes y familias* [Tesis de pregrado, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. RIUD. <https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/30678>
- Jiménez, A., Rivera, J. y Valencia, M. (2015). *El arte una estrategia para descubrir el mundo interior del niño*. [Tesis de pregrado, Universidad del Tolima] RIUT. <https://repository.ut.edu.co/entities/publication/81d2e850-1cd5-4178-b6ca-e32f4b347a4a>
- Kuhn, T. (2006). *La estructura de las revoluciones científicas*. Fondo de Cultura Económica.
- Ley 115 de 1994. (1994, 8 de febrero). Congreso de Colombia. [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)
- Ley 1804 de 2016. (2016, 2 de agosto). Congreso de Colombia. Diario oficial No. 49.953. <https://www.suin-juriscal.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/30021778>
- Mendivel, L. (2011). El arte en la educación de la primera infancia: una necesidad impostergable. *Educación*, 20(39), 23-36. <https://doi.org/10.18800/educacion.201102.002>
- Microsoft. (2023). *Bing* (versión 11 diciembre). [Animales de granja]. <https://acortar.link/uLiMIX>
- Microsoft. (2023). *designer* (versión 11 diciembre). [Animales de granja]. <https://designer.microsoft.com/image-creator>
- Pérez, Y., Pinzón, A. y Porras, M. (2014). Desarrollo de habilidades artísticas en preescolar, mediante modelo e-learning, usando un blog. *Revista Perspectivas Educativas*, 7(1), 79-93. <https://revistas.ut.edu.co/index.php/perspectivasedu/article/view/669>
- Pineda, M. E. y Orozco P. A. (2018). *Habilidades de pensamiento creativo a través de la educación artística en los estudiantes de 4to y 5to grado de la I.E. San Gerardo del municipio de Leiva – Nariño* [Tesis de maestría no publicada]. Universidad Mariana.

### Contribución

**Alejandra Álvarez Ibarra:** investigador principal. Procesamiento de los datos, escritura métodos y obtención de los resultados.