

**GAMIFICACIÓN DEL ENTORNO EDUCATIVO: PAISAJES DE APRENDIZAJE PARA
POTENCIAR LA AGENCIA Y LA CREATIVIDAD EN EL APRENDIZAJE INFANTIL**
**GAMIFICATION OF THE EDUCATIONAL ENVIRONMENT: LEARNING LANDSCAPES
TO ENHANCE AGENCY AND CREATIVITY IN CHILDREN'S LEARNING**

Autores: ¹Sara Sabrina Tomalá Tejada, ²Angeles Nahomi Valdospin Alvarez, ³Karen Gisela Aguirre Barbech y ⁴Gerson Alexander Suárez Aguirre.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-9467-8201>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0004-3880-9021>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0008-7004-3694>

⁴ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0009-0028-7666>

¹E-mail de contacto: stomalat3@unemi.edu.ec

²E-mail de contacto: avaldospina@unemi.edu.ec

³E-mail de contacto: karenaguirre2013@gmail.com

⁴E-mail de contacto: gsuarez3@unemi.edu.ec

Afiliación: ^{1*}^{2*}^{4*}Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador). ^{3*}Universidad Técnica Particular de Loja, (Ecuador).

Artículo recibido: 13 de Septiembre del 2025

Artículo revisado: 15 de Septiembre del 2025

Artículo aprobado: 5 de Octubre del 2025

¹Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educadores de Párvulos graduada de la Universidad de Guayaquil, (Ecuador). Maestrante Universitario en Tecnología Educativa y competencia digital por la Universidad Internacional de la Rioja (España). Magíster en Musicoterapia otorgado por la Universidad Nacional de Colombia, (Colombia).

²Ingeniera en Software en formación graduada en la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

³Licenciada en Sistemas de Información graduada de la Escuela Superior Politécnica del Litoral, (Ecuador). Estudiante Universitario de Psicología graduada de la Universidad Técnica Particular de Loja, (Ecuador).

⁴Ingeniero en Software en formación, Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

Resumen

En la actualidad, los estudiantes enfrentan una transición entre la escuela tradicional y la escuela moderna y digital, lo cual representa una oportunidad significativa para potenciar la agencia y la creatividad en el aprendizaje infantil. Esto se logra mediante la incorporación de modelos, estrategias, técnicas y herramientas educativas innovadoras que transforman los entornos de enseñanza-aprendizaje. Con el fin de responder a estas realidades y necesidades académicas, se diseñó una secuencia didáctica dentro de un entorno educativo gamificado en Genially, orientada a facilitar la adquisición de nuevos saberes en las áreas de Matemática y Lenguaje. Para muchos educandos, el aprendizaje tradicional resulta poco motivador e incompleto; en ese sentido, la implementación de paisajes de aprendizaje en contextos gamificados se perfila como una alternativa para promover un aprendizaje más holístico, inclusivo y atento a la diversidad. La presente investigación se enmarca en la metodología de investigación-acción, desarrollada en tres fases: diagnóstica, implementación y cierre. La

propuesta fue aplicada a un grupo de ocho niños de primera y segunda infancia escolarizados en el cantón Yaguachi. La planificación de los paisajes de aprendizaje gamificados se fundamentó en una matriz didáctica basada en las taxonomías de Bloom y las inteligencias múltiples de Gardner. Para una triangulación adecuada de los resultados, se analizaron entrevistas semiestructuradas (pre y post), una matriz de agencia y creatividad infantil, y la producción generada por los niños en los entornos gamificados. Los resultados evidenciaron una mejora en la adquisición de los aprendizajes, acompañada de una mayor motivación, actitud positiva y empoderamiento para resolver problemas.

Palabras clave: Gamificación, Paisajes de aprendizaje, Agencia, Creatividad, Aprendizaje infantil.

Abstract

Today, students face a transition between the traditional school and the modern, digital school, which represents a significant opportunity to enhance agency and creativity in children's learning. This is achieved through the

incorporation of innovative educational models, strategies, techniques and tools that transform teaching-learning environments. In order to respond to these realities and academic needs, a didactic sequence was designed within a gamified educational environment in Genially, aimed at facilitating the acquisition of new knowledge in the areas of Mathematics and Language. For many students, traditional learning is not very motivating and incomplete; in this sense, the implementation of learning landscapes in gamified contexts is emerging as an alternative to promote a more holistic, inclusive and attentive to diversity learning. The present research is framed in the action-research methodology, developed in three phases: diagnosis, implementation and closure. The proposal was applied to a group of eight early childhood and second childhood school children in the Yaguachi canton. The planning of the gamified learning landscapes was based on a didactic matrix based on Bloom's taxonomies and Gardner's multiple intelligences. For an adequate triangulation of the results, semi-structured interviews (pre and post), a didactic matrix based on Bloom's taxonomies and Gardner's multiple intelligences were analyzed.

Keywords: **Gamification, Learning landscapes, Agency, Creativity, Early learning.**

Sumário

Atualmente, os alunos enfrentam uma transição entre a escola tradicional e a escola moderna e digital, o que representa uma oportunidade significativa para aprimorar a agência e a criatividade no aprendizado das crianças. Isso é alcançado por meio da incorporação de modelos, estratégias, técnicas e ferramentas educacionais inovadoras que transformam os ambientes de ensino-aprendizagem. Para atender a essas realidades e necessidades acadêmicas, foi elaborada uma sequência didática dentro de um ambiente educacional gamificado no Genially, com o objetivo de facilitar a aquisição de novos conhecimentos nas áreas de Matemática e Linguagem. Para muitos alunos, a aprendizagem tradicional é

desmotivadora e incompleta; nesse sentido, a implementação de paisagens de aprendizagem em contextos gamificados está surgindo como uma alternativa para promover uma aprendizagem mais holística, inclusiva e atenta à diversidade. Esta pesquisa está enquadrada na metodologia de pesquisa-ação, desenvolvida em três fases: diagnóstico, implementação e encerramento. A proposta foi aplicada a um grupo de oito crianças do ensino fundamental e médio no cantão de Yaguachi. O planejamento dos cenários de aprendizagem gamificados foi baseado em uma matriz didática baseada nas taxonomias de Bloom e nas inteligências múltiplas de Gardner. Para uma triangulação adequada dos resultados, foram analisadas entrevistas semiestruturadas (pré e pós), uma matriz baseada nas taxonomias de Bloom e nas inteligências múltiplas de Gardner.

Palavras-chave: **Gamificação, Paisagens de aprendizagem, Agência, Criatividade, Aprendizagem infantil.**

Introducción

En la actualidad, los cambios que atraviesa la educación evidencian una transformación profunda hacia la era digital. Esta evolución ha acelerado los procesos de aprendizaje y ha exigido, por tanto, una mayor preparación y adaptación por parte del docente. Más que adoptar un modelo pedagógico específico, el reto consiste en asumir los desafíos que plantea el aprendizaje contemporáneo. Las nuevas generaciones requieren modelos y métodos que integren entornos adaptativos y acordes con las demandas del siglo XXI. Los estudiantes necesitan beneficiarse del uso de la tecnología para adquirir conocimientos mediante propuestas gamificadas que respondan a sus diversos estilos de aprendizaje. Siendo la gamificación el proceso que integra elementos del juego, sus mecánicas e ideas en contextos no lúdicos (Shashwat et al., 2024), esta también incorpora insignias, recompensas y retos motivadores, apoyados en narrativas que incentivan los procesos de aprendizaje.

Además, permite premiar las actividades desarrolladas por los estudiantes, generando experiencias significativas de resolución de problemas (Sharma et al., 2024). Los entornos educativos gamificados promueven un aprendizaje activo, respetando los ritmos individuales y centrando el proceso en el discente (Adharsh et al., 2024). Asimismo, favorecen el desarrollo de la autonomía, el autoconcepto, la competencia y la interacción social. Es importante destacar que la gamificación invita al estudiante a sumergirse en un universo alternativo, donde los aprendizajes pueden ser vistos, escuchados, manipulados, jugados y asimilados mediante realidades virtuales, entornos visuales estimulantes y experiencias lúdicas significativas.

Los entornos digitales facilitan la interactividad de manera amigable, personalizando los contenidos y adaptando la metodología para que todos los educandos alcancen los indicadores de logro. Además, permiten que el proceso de evaluación, más allá de emitir un valor numérico, se convierta en una oportunidad de retroalimentación que fortalezca el proceso de enseñanza (Alneyadi et al., 2023). Es relevante señalar que, desde la gamificación, la evaluación incrementa los niveles de seguridad en los estudiantes, al no ser percibida como una instancia temida, sino como una actividad lúdica que conduce al logro de recompensas. Para muchos niños, resulta complejo asimilar lo nuevo desde estructuras de enseñanza lineales, sostenidas por enfoques tradicionales que difícilmente logran abordar el desarrollo integral. En este contexto, la presente investigación busca dar respuesta a la necesidad de potenciar la agencia y la creatividad infantil, proponiendo el uso pedagógico de los paisajes de aprendizaje como estrategia en entornos

virtuales de enseñanza-aprendizaje (Murcia et al., 2024).

Es importante reiterar el papel fundamental que desempeñan los padres de familia al brindar acompañamiento educativo en estas experiencias de aprendizaje (Rissanen et al., 2024). Incluso los más pequeños necesitan descubrir, junto a sus padres, el valor y el disfrute de la enseñanza digital. Más allá de generar angustia frente al entorno digital, es necesario contribuir al desarrollo de una madurez infantil que favorezca el uso adecuado y consciente de la tecnología. La mayoría de los recursos digitales incorporan audios motivadores que presentan los contenidos de manera atractiva, fomentando especialmente el desarrollo del lenguaje, el vocabulario, la comprensión lectora, la concentración y la memoria (Lee y Loo, 2021). Esto favorece que los niños en edad preescolar fortalezcan la interacción verbal y desarrollen habilidades sociales que promuevan una convivencia sana. Según Molina et al. (2024), la gamificación constituye una herramienta poderosa en la educación temprana, ya que permite generar experiencias de aprendizaje únicas, dinámicas y significativas.

Según Borrás (2022), los paisajes de aprendizaje permiten integrar distintos ritmos, estilos y niveles, potenciando la autonomía del estudiante. Los paisajes de aprendizaje ofrecen oportunidades para desarrollar las distintas inteligencias múltiples descritas por Gardner en el siglo XX. A través de una matriz de programación basada en las taxonomías de Bloom, estos entornos permiten fomentar la creatividad y promover la agencia infantil. Los niños se enfrentan a desafíos que estimulan su curiosidad, se motivan por explorar lo desconocido, aprenden mientras juegan, y disfrutan mientras comparten. Los educadores

deben comprender que los paisajes de aprendizaje constituyen recursos didácticos aplicables en entornos virtuales, cuyo propósito es presentar contenidos interconectados que potencien el desarrollo de competencias estudiantiles (Barragán et al., 2025). Una de las formas más eficaces de diseñar estos paisajes es mediante imágenes interactivas en plataformas como Genially, las cuales permiten crear escenarios personalizados en función de las necesidades educativas. Los elementos visuales y auditivos que los componen se planifican tomando como referencia las inteligencias múltiples propuestas por Gardner, las cuales orientan los estilos de aprendizaje del niño. A partir de este fundamento, las actividades se organizan de acuerdo con la Taxonomía de Bloom, que, estructurada como una pirámide de aprendizaje, guía al estudiante en un recorrido gradual desde recordar, comprender y aplicar, hasta analizar, evaluar y crear, todo ello en función de los retos o dinámicas lúdicas definidos por la narrativa diseñada por el docente.

Según Castro y Romero (2023), la creación de paisajes de aprendizaje gamificados, además de constituir recursos didácticos innovadores, se fundamenta en una metodología constructivista basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), en la cual el estudiante asume un rol protagónico en la construcción de sus saberes. El objetivo principal es fomentar un aprendizaje significativo, funcional y transferible a diversos contextos. El uso de Genially como herramienta digital favorece la interactividad y permite la integración de contenidos visuales, auditivos y en realidad aumentada, presentando las unidades didácticas y los contenidos académicos de forma motivadora y atractiva. Diversas investigaciones señalan que Genially fue creada en 2018, aunque su expansión significativa se evidenció a partir de 2020, en el

contexto de la pandemia, cuando los paisajes de aprendizaje y la gamificación educativa se consolidaron como estrategias clave de innovación pedagógica. Esta plataforma integra narrativas, mecánicas lúdicas y sistemas de recompensas digitales en un entorno unificado. De acuerdo con Torres (2024), Genially permite generar contenido educativo interactivo y dinámico, favoreciendo la comprensión del material incluso en estudiantes que aprenden a distancia o de manera asincrónica.

Entre los recursos educativos que se embeben en Genially figuran Wordwall, Educaplay, YouTube, Nearpod, Quizizz, Padlet, Cokitos, entre otras, que permiten responder de manera efectiva a las necesidades educativas en un entorno gamificado, que no solo capta la atención del niño, sino que también lo anima a aprender con entusiasmo. Con base en investigaciones tanto nacionales como internacionales, herramientas digitales como Wordwall y Quizizz contribuyen significativamente a la activación de la motivación, el fomento de la participación y el incremento de las expectativas académicas. En este sentido, el estudio de Yunus y Hua (2021) evidenció que el uso de Quizizz incrementó de forma integral el compromiso estudiantil, mientras que Sinaga (2025) demostró que Wordwall potencia los mecanismos de interacción y motivación, especialmente en contextos de educación en línea y a distancia. De manera complementaria, Dommett (2019) destacó que la incorporación de recursos como foros, videos y Padlet en los Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje (EVEA) favorece su apropiación por parte del estudiante, promoviendo así su autonomía.

En esta producción científica, se diseñaron varios paisajes de aprendizaje dirigidos tanto al área de Lenguaje como a la de Matemática. El

grupo de niños fue dividido en dos subgrupos según su etapa de infancia, de modo que las actividades interactivas se adaptaran a sus saberes previos y necesidades, en concordancia con el currículo ecuatoriano. En la fase diagnóstica, se aplicó una pre entrevista a los padres de familia mediante un formulario de Google, la cual permitió recoger información valiosa sobre el comportamiento de los niños frente a actividades escolares mediadas por la tecnología. Estas actividades facilitaron la identificación de aspectos como la agencia, la creatividad, la iniciativa, la toma de decisiones, la resolución de problemas, los retos asumidos y la expresión de ideas durante la interacción. Según Shepherd y Griffiths (2021), las entrevistas de investigación requieren una preparación previa rigurosa, que incluye evaluaciones clave, decisiones estratégicas y acciones planificadas para garantizar su validez y profundidad. Al concluir la fase diagnóstica, se planificó un calendario de sesiones educativas en el que los niños interactuaron con los paisajes de aprendizaje correspondientes a cada asignatura. Estos paisajes se diseñaron mediante una matriz de programación elaborada en Genially, fundamentada en la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner y en las taxonomías de Bloom, priorizando siempre el ritmo individual del estudiante.

Cada paisaje se construyó a partir de una imagen generada en Microsoft Bing, adaptada visualmente con botones interactivos propios de la plataforma Genially. Además, se personalizaron con un capibara, un circuito de aprendizaje diseñado por Tomalá (2025), y se reutilizó y adaptó el proyecto “Super Mario E-School”, creado por Carlos Negrín en 2020 como una propuesta gamificada para garantizar la continuidad del aprendizaje durante el confinamiento por la pandemia. El paisaje de aprendizaje para la primera infancia en el área

de Lenguaje fue planificado a partir de una matriz de programación basada en las taxonomías de Bloom. En la fase de *recordar*, se diseñaron actividades para seguir instrucciones básicas; en *comprender*, se propusieron consignas interactivas; para *aplicar*, se recurrió a contenidos audiovisuales seleccionados de YouTube y Genially. En la categoría de *analizar*, las imágenes utilizadas en Wordwall resultaron efectivas para el reconocimiento de grafemas. La dimensión *evaluar* se abordó mediante la plataforma Cokitos, que permitió recoger respuestas relacionadas con los contenidos asimilados. Finalmente, en la etapa de *crear*, herramientas como Educaplay, Padlet, Book Widgets y Genially facilitaron el fortalecimiento de la lectura y la comprensión de los primeros fonemas. En cuanto al área de Matemática, el paisaje de aprendizaje se estructuró para abordar el conteo del 1 al 10 a través de videos educativos en YouTube (recordar), seguido del análisis del proceso de conteo mediante actividades en hojas interactivas desde la plataforma ABC (analizar). La comprensión del número y su correspondiente grafía se trabajó con ejercicios en Wordwall (comprender), mientras que la aplicación se incentivó a través de un juego de sumas en el que los estudiantes golpeaban topos que sumaban 10. Para evaluar las figuras geométricas, se utilizaron recursos como un videojuego de Nintendo adaptado en Genially, además de cuestionarios en Kahoot y EducaenVivo. En la fase de crear, los niños trazaron de manera creativa los números y figuras geométricas en el entorno virtual “Fondo del mar” de la plataforma Cokitos.

Todas las actividades resultaron altamente lúdicas, atractivas, motivadoras y pertinentes desde el punto de vista pedagógico, respondiendo a la diversidad de estilos de aprendizaje. Como afirman Shrestha et al.

(2023), la gamificación se emplea para impulsar la participación del usuario, mientras que el contenido personalizado, basado en estilos de aprendizaje, tiene como objetivo aumentar la motivación y la satisfacción. Desde esta perspectiva, se comprende con mayor precisión la función esencial de los paisajes de aprendizaje en entornos gamificados: atender la diversidad, personalizar el proceso educativo, motivar a los estudiantes, promover la autonomía y respetar los ritmos individuales de aprendizaje. Para ello, es indispensable que los docentes estén pedagógicamente cualificados y actualizados en tecnologías educativas y competencias digitales, alineados con los enfoques teóricos de Gardner y Bloom. Esta investigación responde a la pregunta: ¿Cómo contribuye el uso de paisajes de aprendizaje gamificados, integrando herramientas digitales, al desarrollo de la comprensión lectora y nociones matemáticas en la primera infancia? Los hallazgos derivados de observaciones directas, capturas de pantalla y sesiones en vivo revelan un progreso destacable en los contenidos implementados. En particular, los niños del grupo del cantón Yaguachi manifestaron interés, actitud positiva y buen desempeño académico. Estos resultados están respaldados por estudios recientes que muestran cómo la gamificación aumenta la motivación, el compromiso activo y el rendimiento en la educación temprana (Lorenzo et al., 2023; Li et al., 2024).

Al iniciar la fase de implementación, todos los participantes hicieron uso de la tecnología dentro del entorno gamificado, a través de paisajes de aprendizaje. El acceso a los recursos digitales se realizó mediante un televisor Android, que sirvió para explicar los distintos momentos del aprendizaje interactivo. Además, se utilizaron audífonos individuales con el fin de evitar distracciones auditivas en el grupo.

Cabe destacar que las actividades gamificadas se complementaron con propuestas manuales, utilizando hojas de trabajo descargadas desde plataformas como Pinterest, Liveworksheets o Imágenes Educativas. Estas actividades estaban alineadas con la comprensión lectora, las instrucciones didácticas y la asociación fonema-grafema en el área de lenguaje, así como con mandalas de sumas, figuras geométricas e identificación de números en el área de matemática. Este tipo de actividades paralelas permite retroalimentar lo aprendido desde lo digital. Como afirma Tsukanova (2024), las hojas de trabajo tradicionales ayudan a organizar el material educativo y a guiar a los estudiantes en las tareas, lo que mejora su comprensión y retención del conocimiento. Por su parte, las hojas de trabajo digitales pueden diseñarse con elementos interactivos que fomentan el aprendizaje activo y el pensamiento crítico (Sudirman et al., 2024).

Finalmente, en la fase de evaluación, los resultados cualitativos obtenidos a partir de la matriz de análisis de la agencia y creatividad infantil en paisajes gamificados y de la matriz de observación de la producción infantil en entornos digitales gamificados, diseñadas por Tomalá, S. (2025), permitieron registrar observaciones positivas en todos los usuarios. A través de la observación directa, las fotografías digitales, la motivación evidenciada, la socialización estable y la interacción activa, los niños y niñas afianzaron sus aprendizajes en las áreas de Lenguaje y Matemática, conforme a la planificación de contenidos establecida en el currículo ecuatoriano. Además, al triangular estos resultados con las entrevistas pre y post realizadas a los padres de familia, las evidencias se inclinan hacia un nivel óptimo de aprendizaje, destacándose el desarrollo de habilidades manuales, digitales, matemáticas, lingüísticas, musicales y visuales, cada una

atendida según el estilo de aprendizaje e inteligencias múltiples predominantes en los estudiantes.

En la actualidad, la gamificación se ha consolidado como un enfoque pedagógico clave para transformar los entornos educativos tradicionales en espacios más atractivos, participativos e innovadores. En el contexto de la educación infantil, su implementación no solo incrementa el interés y la motivación de los estudiantes, sino que también potencia el desarrollo de funciones cognitivas fundamentales. Según (Arroyo y Chiza 2024), la gamificación favorece significativamente las habilidades cognitivas y sociales en la primera infancia, incluyendo la atención, la memoria, la percepción y la motricidad. El papel del juego como catalizador del aprendizaje activo es particularmente importante durante las fases formativas de la educación. En este contexto, la gamificación va más allá de la mera incentivación y abarca la creación de experiencias que estimulen la curiosidad y fomenten la exploración. (Bowen et al., 2022) enfatizan que la gamificación permite a los estudiantes percibir el juego como un mecanismo para trabajar y aprender, lo que facilita una experiencia de aprendizaje dinámica y significativa para los niños.

El enfoque pedagógico de los entornos de aprendizaje mejora significativamente cuando las dinámicas lúdicas se integran de manera integral en el plan de estudios. (Molina et al., 2025) han demostrado que la incorporación de elementos gamificados en diversas materias da como resultado avances notables en el pensamiento creativo y la conciencia ambiental, al tiempo que aumenta la motivación y fomenta un sentido de pertenencia dentro del marco educativo. Desde una perspectiva metodológica, la gamificación favorece la

autonomía del niño, dándole voz y participación en su aprendizaje. Este empoderamiento contribuye a lo que se denomina “agencia infantil”, entendida como la capacidad del niño para tomar decisiones dentro del entorno escolar. Según Bowen et al. (2022), este enfoque permite que los estudiantes se pongan más creativos a la hora de interactuar con los demás y así logren adquirir conocimientos más significativos. Asimismo, la incorporación de tecnología educativa y plataformas interactivas ha ampliado las posibilidades de la gamificación, permitiendo su adaptación a las necesidades individuales. Arroyo y Chiza (2024) afirman que los recursos digitales desempeñan un papel crucial permitiendo experiencias de aprendizaje más interactivas y personalizadas, lo que es clave para construir paisajes de aprendizaje flexibles e inclusivos.

Por otra parte, la gamificación transversal también fomenta competencias socioemocionales como la colaboración, la empatía y la creatividad colectiva. En este marco, (Molina Moreno et al., 2025) señalan que los estudiantes manifestaron un incremento en la motivación, una participación más intensa y una sensación de pertenencia al proceso de aprendizaje, lo que refuerza el valor integral de este enfoque. El concepto de paisajes de aprendizaje o también conocido como *landscapes of learning* se origina en Greene (1978), quien lo introduce como una metáfora educativa destinada a despertar la imaginación y la creatividad docente. Posteriormente, Noyes (2004) retoma la idea desde una perspectiva investigativa, analizando cómo los estudiantes interactúan con sus entornos educativos y cómo estas experiencias influyen en su aprendizaje. Décadas más tarde, Hernando (2016) sistematiza este enfoque en un modelo metodológico aplicado, proponiendo paisajes de aprendizaje estructurados que integran

inteligencias múltiples y la taxonomía de Bloom, permitiendo a los estudiantes elegir itinerarios personalizados y fomentando la autonomía, creatividad y motivación dentro de entornos educativos gamificados.

Hernando et al. (2018) amplían esta propuesta al enfatizar la personalización del aprendizaje y la atención a la diversidad mediante itinerarios adaptados a los ritmos y necesidades de los estudiantes. Peñalver et al. (2021) destacan la relevancia de los paisajes de aprendizaje para la inclusión educativa, asegurando equidad en el aula, mientras que Darder (2022) aborda cómo la integración de tecnologías digitales potencia la transformación de las prácticas pedagógicas, adaptándolas a las demandas del siglo XXI y fortaleciendo la motivación y participación de los discentes. La evolución del concepto de paisajes de aprendizaje ha propiciado que numerosos autores profundicen y amplíen la literatura relacionada con esta temática. No obstante, en el marco de esta investigación se centra la atención en el estudio de Hernando (2016), quien fundamenta su trabajo en las inteligencias múltiples propuestas por Gardner en el siglo XX, articulando de manera paralela con las taxonomías de Bloom. Resulta de suma importancia analizar tanto el origen como la finalidad de cada una de estas teorías, a fin de comprender plenamente los fundamentos pedagógicos que sustentan los paisajes de aprendizaje.

Para Howard (2018), la inteligencia se concibe como la capacidad de organizar los pensamientos y coordinarlos con las acciones, de manera que implica, por un lado, la habilidad de resolver problemas que surgen en un contexto cultural determinado y, por otro, la capacidad de generarlos, dando lugar a una competencia creativa (citado en <http://www.arsdidadas.org/documentacion/pilar/4>

0). El autor clasifica las inteligencias en lingüística, musical, lógico-matemática, espacial, corporal-kinestésica, intrapersonal, interpersonal y naturalista-pictórica; cada una se manifiesta en los individuos según la predominancia de su hemisferio cerebral. Para abordar las inteligencias múltiples de Gardner, se introduce el concepto de paletas de inteligencias múltiples propuesto por Hernando (2016), el cual, según la investigación de Barrera y Postigo (2020), compara estas paletas con la paleta de un pintor: cada uno de los ocho colores representa una actividad pedagógica específica para trabajar una inteligencia determinada. De este modo, la paleta de inteligencias múltiples propone ocho actividades orientadas a estimular o desarrollar cada tipo de inteligencia.

El objetivo principal de la paleta de inteligencias múltiples consiste en estimular dichas inteligencias mediante actividades secuenciadas dentro de un itinerario predefinido, sin que el estudiante pueda elegir. Aunque este enfoque resulta adecuado para grupos homogéneos con necesidades educativas mínimas, no aborda plenamente la diversidad del aula. En contraste, los *paisajes de aprendizaje* adoptan el fundamento teórico de Gardner sobre las inteligencias múltiples, articulado por medio de una matriz de programación paralela a la Taxonomía de Bloom (UNIR Ecuador, 2022). Esto permite al docente diseñar un conjunto variable de actividades, por ejemplo, cuatro a doce, clasificadas como obligatorias, optativas o voluntarias, según las necesidades individuales del estudiante. Este enfoque metodológico ha sido reforzado por investigaciones recientes que muestran cómo la integración de estas teorías favorece la diferenciación curricular, fortaleciendo la motivación docente y el rendimiento del alumnado (Reynolds et al.,

2023). Según González del Hierro (2024), los paisajes de aprendizaje facilitan la creación de entornos inmersivos, personalizados e integradores de teorías como las inteligencias múltiples y la taxonomía de Bloom. En este sentido, una de las herramientas digitales más óptimas para diseñar estos entornos es Genially, ya que permite construir contenidos con bases curriculares y presentarlos al estudiante mediante narrativas en forma de historias y aventuras que fomentan un aprendizaje curioso y motivador.

Gracias a su versatilidad, esta herramienta se adapta a diversas metodologías, posibilitando además la integración de recursos como YouTube, Quizizz, Kahoot, Wordwall, Educaplay, Cokitos y muchas otras aplicaciones interactivas, lo que genera experiencias de estudio dinámicas y multidiversas. Dentro de la educación, el docente debe valorar y trabajar con los paisajes de aprendizaje, ya que estos estimulan las capacidades de los discentes y fortalecen sus habilidades para la vida. A través de los itinerarios de aprendizaje, los educandos se entrenan para enfrentar problemas, dificultades o barreras que más adelante deberán superar en su vida profesional y familiar (González, 2024). En el ámbito educativo, la agencia infantil se entiende como la capacidad del niño para actuar con autonomía, tomar decisiones y participar activamente en su proceso de aprendizaje. Este enfoque reconoce al estudiante como sujeto competente, capaz de influir en su entorno escolar desde temprana edad, asumiendo un rol protagónico en lugar de ser un receptor pasivo de información (Fatyass, 2023). Favorecer esta agencia implica ofrecer espacios en los que los niños puedan elegir actividades, explorar libremente materiales y tomar decisiones que afectan su experiencia educativa. Según Adair y Colegrove (2021), estas oportunidades

fortalecen no solo el desarrollo cognitivo, sino también la motivación, la creatividad y la autoconfianza, aspectos clave para una educación integral.

La gamificación ha demostrado ser una estrategia eficaz para promover la agencia infantil, ya que introduce dinámicas que motivan la toma de decisiones, la participación activa y el aprendizaje autónomo. En esta línea, Bowen et al. (2022) afirman que los entornos gamificados permiten al niño percibir el juego como una vía para aprender, explorar y resolver problemas de manera significativa. Además, el uso de tecnologías digitales educativas, como Genially o Educaplay, ha ampliado las posibilidades de personalización del aprendizaje. Estas herramientas permiten a los estudiantes avanzar a su ritmo y elegir rutas de trabajo, lo que refuerza su sentido de control y pertenencia al proceso. Como indican Chu et al. (2024), cuando los niños toman decisiones dentro de juegos digitales, desarrollan una mayor autoeficacia y compromiso. Finalmente, es importante destacar el rol del adulto en el desarrollo de la agencia infantil. Lejos de eliminar la guía, se trata de acompañar de forma sensible, validando las decisiones de los niños y reconociendo su voz en las actividades. Rissanen et al. (2024) demostraron que las interacciones significativas entre adultos y niños, como discutir fotos tomadas por los propios estudiantes, amplían el espacio de agencia y consolidan la participación genuina del niño en su aprendizaje.

La implementación de paisajes de aprendizaje ofrece un marco idóneo para fortalecer la agencia infantil, ya que combina elementos visuales, interactivos y narrativos que sitúan al niño como explorador y constructor de conocimiento. Estos escenarios favorecen la toma de decisiones en cada etapa de la

actividad, permitiendo que los estudiantes definan sus trayectorias y aprendan a partir de la experimentación. Según Martínez-Rodríguez y Pérez (2022), este tipo de entornos promueve un aprendizaje activo, donde la autonomía y la autoevaluación se convierten en componentes centrales del proceso formativo. De manera complementaria, Tomé et al. (2021) destacan que los paisajes de aprendizaje, cuando se diseñan con elementos gamificados y oportunidades de exploración autónoma, facilitan la participación activa de los estudiantes y refuerzan la comprensión a través de la experimentación guiada. Por otra parte, integrar mecanismos de retroalimentación inmediata dentro de estos paisajes de aprendizaje amplifica la motivación y consolida el sentido de logro de los niños. Las recompensas visuales, el avance por niveles y la personalización de tareas no solo aumentan la implicación, sino que también contribuyen a la metacognición y a la autorregulación del aprendizaje. En un estudio reciente, Hernández et al. (2023) señalan que los entornos digitales que ofrecen opciones de retroalimentación y exploración autónoma generan experiencias significativas que potencian creatividad, resiliencia y toma de decisiones en edades tempranas.

La creatividad puede definirse como la capacidad de generar ideas, acciones o soluciones que sean a la vez novedosas y valiosas, y que se adapten de manera significativa al contexto en el que se aplican. Esta habilidad involucra procesos cognitivos, emocionales y motivacionales, permitiendo a los individuos encontrar alternativas originales frente a problemas y desafíos, así como producir resultados que tengan relevancia y utilidad (Runco y Jaeger, 2012). La creatividad infantil no debería verse como un rasgo excepcional ni limitado a las áreas artísticas: es

una competencia transversal fundamental para el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el desarrollo integral. Una revisión sistemática reciente destaca que en los contextos familiares, escolares y culturales se contribuye al desarrollo de la creatividad desde edad temprana (Smare y Elfatihi, 2024). Un estudio en Finlandia encontró que la participación creativa de los niños en actividades escolares, incluyendo el juego simbólico, se relaciona con el desarrollo de competencias del siglo XXI, incluyendo la regulación emocional y la implicación en clase (Nikkola et al., 2024). Un enfoque complementario se centra en el rol del entorno y la experiencia. Según Nurjanah et al. (2024), mediante una revisión exhaustiva de estrategias educativas, se concluye que el uso de métodos lúdicos e innovadores en la educación infantil potencia la capacidad de pensamiento creativo, la adaptabilidad y la autoconfianza en los niños.

Asimismo, Saleem et al. (2024) encontraron que la competencia socioemocional del niño se asocia con su creatividad y su aprendizaje autónomo, lo que sugiere que fomentar la regulación emocional favorece también la construcción creativa del conocimiento. Desde una mirada pedagógica práctica, Akyol (2024) identificó que el uso de libros ilustrados para fomentar la participación en el aula incrementa significativamente la percepción de agencia en los niños, esto quiere decir que les hace sentirse parte activa del proceso educativo, fortaleciendo así su creatividad colectiva. En consecuencia, promover la creatividad en la infancia no solo implica ofrecer espacios y estrategias que estimulen la imaginación y la resolución de problemas, sino también explorar metodologías pedagógicas que integren de manera lúdica estas competencias. Entre ellas, la gamificación se perfila como un enfoque innovador que permite trasladar las capacidades

creativas y de agencia de los niños hacia contextos de aprendizaje motivadores, preparándolos para involucrarse activamente en su propio proceso educativo. La infancia representa una fase de desarrollo crítica para el cultivo de la creatividad, la autonomía y la capacidad de toma de decisiones, que son componentes esenciales del aprendizaje significativo. En este marco, la gamificación se ha convertido en un potente enfoque pedagógico para fomentar la participación activa de los niños mediante la integración de mecánicas de juego que estimulan la motivación intrínseca y el deseo de adquirir conocimientos. Como señalan Lin y Aloe (2021), el aprendizaje basado en juegos ejerce una influencia significativamente beneficiosa en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños durante sus primeros años.

La integración de entornos de aprendizaje lúdicos en entornos cotidianos, como plazas o parques públicos, constituye un método innovador para mejorar la capacidad de acción de los niños más allá de los límites del aula convencional. Iniciativas como Playful Learning Landscapes han demostrado que la modificación de los espacios urbanos con componentes educativos mejora las interacciones entre niños y adultos, lo que aumenta las oportunidades de exploración y aprendizaje relevantes desde el punto de vista del contexto (Hassinger et al., 2020). Este paradigma amplía la comprensión convencional del aula, transformando así las áreas urbanas en entornos diseñados en colaboración por y para los niños. En estos contextos, la creatividad prospera a medida que los niños tienen el poder de tomar decisiones, abordar los desafíos y experimentar con la independencia. Al establecer entornos en los que la curiosidad dirige el proceso de aprendizaje y no únicamente el logro de los objetivos académicos, se

refuerzan las habilidades de los niños para innovar y obtener un significado personal. (The Temple Infant Lab, 2020) afirma que el juego desestructurado en entornos cuidadosamente construidos facilita el surgimiento del aprendizaje de una manera natural y participativa.

Además, la integración de la tecnología en contextos gamificados amplía significativamente las oportunidades de aprendizaje personalizado, lo que permite la adaptación al ritmo y estilo únicos de cada niño. (Torres et al., 2021) afirman que la implementación de tecnologías físico-digitales fomenta la metacognición, la colaboración y la toma de decisiones, que son componentes esenciales de un paradigma educativo centrado en el estudiante. Cuando estas herramientas se integran de manera efectiva, no reemplazan el juego libre, sino que lo aumentan a través de interacciones significativas. Además, las experiencias lúdicas que incorporan desafíos, recompensas y exploración contribuyen a promover un aprendizaje emocionalmente constructivo. Como señalan Ali et al. (2021), la incorporación de agentes sociales en los juegos educativos tiene el potencial de mejorar la creatividad verbal, figurativa y divergente entre los jóvenes estudiantes, al proporcionar comentarios inmediatos y escenarios que estimulan los procesos de pensamiento imaginativos. Estas formas de interacción refuerzan la autoestima y mejoran el compromiso con el camino educativo.

Materiales y Métodos

La presente investigación cualitativa se desarrolló con niños y niñas de la primera y segunda infancia pertenecientes al cantón Yaguachi, Ecuador. El estudio buscó responder a la pregunta central: ¿Cómo contribuye el uso de paisajes de aprendizaje gamificados,

integrando herramientas digitales, al desarrollo de la comprensión lectora y de las nociones matemáticas en la primera y segunda infancia? La elección de esta problemática surgió a partir de la identificación de falencias significativas en los procesos de agencia y creatividad infantil, evidenciadas en la limitada autonomía para tomar decisiones de aprendizaje, la escasa iniciativa para resolver problemas y la dificultad para generar ideas originales en contextos educativos tradicionales. En este sentido, se consideró pertinente la implementación de paisajes de aprendizaje gamificados como alternativa pedagógica, integrando dinámicas digitales interactivas que potenciaran tanto la motivación intrínseca como la participación activa de los infantes en su proceso de aprendizaje. Para la recolección de información se emplearon tres instrumentos principales. En primer lugar, se aplicaron entrevistas semi estructuradas a padres de familia, cuyo objetivo fue recoger sus percepciones sobre la influencia de los paisajes de aprendizaje gamificados en la motivación, participación y creatividad de sus hijos. En segundo lugar, se utilizó la Matriz de análisis de la agencia y creatividad infantil en paisajes gamificados (Tomalá, 2025), diseñada específicamente para registrar indicadores relacionados con la toma de decisiones, la originalidad de las producciones y la capacidad de resolución de problemas en entornos lúdicos. En tercer lugar, se implementó la Matriz de observación de la producción infantil en entornos digitales gamificados (Tomalá, 2025), que permitió valorar la interacción de los niños con herramientas digitales, su nivel de implicación y la calidad de sus producciones en términos de creatividad y expresión personal. El proceso de observación se desarrolló de manera sistemática durante las sesiones de aplicación de los paisajes de aprendizaje. Para garantizar la fiabilidad de los datos, se realizaron registros de

campo con descripciones detalladas de las conductas observadas, acompañados de anotaciones sobre la interacción social, la implicación activa y la motivación evidenciada. Además, se recopilaron evidencias digitales y materiales producidos por los niños, así como registros fotográficos de los momentos clave de la experiencia. Estos insumos permitieron triangular la información obtenida a través de los distintos instrumentos, lo cual fortaleció la validez interna del estudio. En el análisis de la información se aplicó un procedimiento de categorización y codificación inductiva, que posibilitó organizar los datos en torno a categorías emergentes vinculadas con creatividad, agencia, motivación y aprendizaje. Posteriormente, estas categorías se relacionaron con los objetivos de la investigación y con los referentes teóricos sobre gamificación y paisajes de aprendizaje. La sistematización permitió identificar patrones de comportamiento, recurrencias y particularidades en la experiencia de los participantes, lo cual facilitó la construcción de interpretaciones sólidas y coherentes con el marco conceptual del estudio.

Resultados y Discusión

A continuación, se muestran las evidencias de los resultados obtenidos y posteriormente la discusión de cada instrumento en contraste con los antecedentes de los usuarios. En primer lugar, se observa la matriz de comparación cualitativa pre y post entre padres de familia sobre la percepción de paisajes de aprendizaje gamificado, posteriormente, la matriz de análisis de la agencia y creatividad infantil en paisajes de aprendizaje gamificados, así mismo, matriz de observación de la producción infantil en entornos digitales gamificados. Finalmente, se realizó la triangulación de los instrumentos de evaluación.

Tabla 1. Resultados obtenidos de las entrevistas semiestructuradas

USUARIOS	Matriz de comparación cualitativa pre y post entre padres de familia sobre la percepción de paisajes de aprendizaje gamificado											
	CATEGORÍAS											
	Expectativas			Motivación Infantil			Rol familiar			Percepción de avances		
	<i>Expresa interés y claridad sobre lo que su hijo podría aprender con actividades gamificadas</i>			<i>Cree que su hijo se sentirá motivado al usar herramientas digitales lúdicas</i>			<i>Reconoce su papel activo o de acompañamiento en el proceso</i>			<i>Identifica avances en lenguaje o matemática luego de la experiencia</i>		
	PRE	POST	AMB	PRE	POST	AMB	PRE	POST	AMB	PRE	POST	AMB
A.C												
A.A												
J.T												
Y.T												
D.A												
S.T												
F.T												
R.T												

Fuente: elaboración propia

El análisis cualitativo de las entrevistas semiestructuradas que se encuentran en la Tabla 1, representadas en una matriz de comparación pre y post entrevista, reveló una transición notable en las percepciones de los padres de familia sobre los paisajes de aprendizaje gamificados. En la etapa inicial, un número limitado de padres expresó expectativas claras. Sin embargo, se observó un aumento significativo en la incidencia de respuestas afirmativas en las categorías de Expectativas y Percepción de avances luego de la experiencia, lo que sugiere una mayor claridad y un impacto positivo en las percepciones parentales. Específicamente, el número de padres que

identificaron avances en sus hijos se duplicó, lo que indica que la intervención gamificada contribuyó de manera tangible al progreso académico percibido. Además, las percepciones en cuanto a la Motivación Infantil y el Rol Familiar se mantuvieron consistentes a lo largo de ambas fases, con la mayoría de los padres afirmando que la motivación de sus hijos y su propio rol activo se mantuvieron estables durante todo el proceso. En conjunto, los hallazgos cualitativos demuestran que el paisaje de aprendizaje gamificado tuvo un efecto positivo y perceptible en las opiniones de los padres de familia.

Tabla 2. Resultados obtenidos de la matriz de análisis de la agencia y creatividad infantil en paisajes gamificados

USUARIOS	Matriz de análisis de la agencia y creatividad infantil en paisajes de aprendizaje gamificados											
	CATEGORÍAS											
	Agencia				Creatividad				Interacción con gamificación			
	<i>Elige actividad en Wordwall sin guía directa y Propone responder de nuevo o explicar a un compañero</i>				<i>Usa elementos de Cokitos o Educaplay de forma novedosa y Cambia reglas de un juego o propone una nueva versión</i>				<i>Se emociona con retos, recompensas o avanza motivado</i>			
	Poco	A veces	Frecuente	Siempre	Poco	A veces	Frecuente	Siempre	Poco	A veces	Frecuente	Siempre
A.C		X				X				X		
A.A				X				X				X
J.T		X			X						X	
Y.T		X				X					X	
D.A		X				X					X	
S.T				X				X				X
F.T		X				X					X	
R.T				X				X				X

Fuente: elaboración propia

En el análisis realizado en la Tabla 2 se identifican los niveles de agencia, creatividad e interacción con la gamificación evidenciados por los usuarios en los paisajes de aprendizaje. En cuanto a la agencia, se observó que pocos usuarios eligieron las actividades de forma autónoma, proponiendo soluciones o explicaciones a sus compañeros, mientras que la mayoría solo en ocasiones. Respecto a la creatividad, los usuarios mostraron disposición a utilizar elementos lúdicos de manera novedosa, modificar reglas o generar nuevas

versiones de los juegos, destacándose casos donde esta práctica fue recurrente. Además, en la categoría de interacción con la gamificación, se evidenció que la mayoría de los niños manifestaron entusiasmo frente a retos y recompensas, manteniendo un nivel de motivación sostenido a lo largo de la experiencia. Estos hallazgos confirman que los paisajes de aprendizaje gamificados no solo potencian la participación activa, sino que también estimulan la capacidad de creación y el compromiso con el proceso educativo.

Tabla 3. Resultados obtenidos de la Matriz de observación de la producción infantil en entornos digitales gamificados

USUARIOS	<i>Matriz de observación de la producción infantil en entornos digitales gamificados</i>							
	PLATAFORMA EDUCATIVA							
	Wordwall		Educaplay		YouTube		Cokitos	
	<i>Responde emparejamientos, sopas de letras, etc.</i>		<i>Completa narrativas, roles, juegos lingüísticos</i>		<i>Reacciona o comenta sobre un video educativo</i>		<i>Usa estrategias para resolver ejercicios matemáticos</i>	
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
A.C	X		X			X	X	
A.A	X		X		X		X	
J.T	X		X			X		X
Y.T	X		X		X		X	
D.A	X		X		X		X	
S.T	X		X		X		X	
F.T	X		X			X		X
R.T	X		X		X		X	

Fuente: elaboración propia

Los resultados presentados en la Tabla 3 evidencian que los niños interactuaron de manera diferenciada con las plataformas digitales propuestas. En Wordwall, la mayoría respondió a actividades de emparejamiento y sopas de letras, mientras que en Educaplay algunos lograron completar narrativas y juegos lingüísticos, aunque otros mostraron limitaciones. En el caso de YouTube, se

observó que varios participantes reaccionaron o comentaron sobre los videos educativos, manifestando interés frente a estímulos audiovisuales. Finalmente, en Cokitos la mayoría de los usuarios aplicaron estrategias para resolver ejercicios matemáticos, aunque también se registraron casos en los que estas habilidades aún se encuentran en proceso de consolidación.

Tabla 4. *Triangulación de los instrumentos de evaluación*

Factores Pre y Post Entrevista			Matriz de análisis de la agencia y creatividad infantil en paisajes de aprendizaje gamificados			Matriz de observación de la producción infantil en entornos digitales gamificados		
Factores	Logrado	Proceso	Categorías	Logrado	Proceso	Herramientas	Logrado	Proceso
Expectativas			Agencia			Wordwall		
Motivación infantil			Creatividad			Educaplay		
Rol familiar			Interacción con gamificación			YouTube		
Percepción de avances						Cokitos		

Fuente: elaboración propia

El análisis de la tabla 4 evidencia la triangulación de los instrumentos de evaluación aplicados. En primer lugar, los resultados obtenidos en la pre y post entrevista realizada a los padres de familia muestran que todos los factores considerados, expectativas, motivación infantil, rol familiar y percepción de los avances tecnológicos, alcanzaron un nivel de aprendizaje logrado, lo cual resulta significativo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por los paisajes de aprendizaje. En relación con la matriz de análisis sobre agencia y creatividad, se observa que aproximadamente la mitad del grupo intervenido mantiene en proceso el desarrollo de habilidades vinculadas a la resolución de problemas y a la toma de decisiones, tanto en el uso como en la no utilización de la tecnología en los contenidos académicos. Este hallazgo podría interpretarse como un rasgo propio de la personalidad de los educandos, así como una evidencia de la necesidad de continuar fortaleciendo en el ámbito familiar aspectos clave como la autonomía y el liderazgo. En cuanto a la producción infantil, se constató un desempeño logrado en el uso de herramientas como Wordwall y Educaplay, dado que los estudiantes mostraron facilidad para manejarlas, lo que permite considerarlas como recursos pedagógicos pertinentes para la enseñanza de contenidos integrados en Genially. De igual manera, plataformas como

Cokitos y YouTube contribuyeron al refuerzo de los aprendizajes mediante estímulos visuales y auditivos, favoreciendo la motivación y el compromiso de los discentes en el marco de la gamificación de los contenidos. En síntesis, esta triangulación confirma que los paisajes de aprendizaje gamificados constituyen un recurso efectivo para potenciar la agencia y la creatividad en los procesos de aprendizaje infantil.

Conclusiones

De los resultados mostrados, de su análisis y de su discusión, se concluye que la implementación de paisajes de aprendizaje gamificados constituye una estrategia pedagógica eficaz para potenciar la agencia y la creatividad en la infancia. Los entornos digitales integrados con recursos interactivos demostraron incrementar de manera significativa la motivación, el compromiso y la participación activa de los niños en las áreas de Lenguaje y Matemática, generando aprendizajes significativos y funcionales. El diseño instruccional fundamentado en las inteligencias múltiples de Gardner y en la taxonomía de Bloom, articulado a través de la plataforma Genially, permitió la personalización de itinerarios y el respeto por los ritmos individuales, lo cual favoreció la autonomía y el desarrollo de competencias creativas en edades tempranas. La evidencia

obtenida confirma que la gamificación, al incorporar dinámicas de juego, recompensas y retroalimentación inmediata, estimula tanto la capacidad de decisión como la producción original de los estudiantes. Asimismo, las condiciones de implementación que combinaron recursos tecnológicos y analógicos se mostraron pertinentes y viables, fortaleciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje desde un enfoque integral. La triangulación de entrevistas, matrices de análisis y observaciones directas permitió constatar un progreso cualitativo en la comprensión lectora, en el razonamiento lógico-matemático y en la interacción lúdica con herramientas digitales, reforzando la validez de la propuesta. En síntesis, los hallazgos de esta investigación evidencian que los paisajes de aprendizaje gamificados no solo contribuyen a consolidar aprendizajes curriculares, sino que también promueven la autonomía, la creatividad y el liderazgo infantil, constituyéndose en un recurso innovador y pertinente para responder a las demandas educativas contemporáneas y a la formación de competencias clave del siglo XXI.

Referencias Bibliográficas

- Adair, J. (2021). *Segregation by experience: Agency, racism, and learning in the early grades*. University of Chicago Press.
- Adharsh, C. (2024). Gamification: The effective way for better learning. *IEEE Conference on Electrical, Electronics, Communication, Computer Technologies*, 1–5.
<https://doi.org/10.1109/iceect61758.2024.10739152>
- Akyol, T. (2024). Promoting young children's right to participate in the classroom through picture books. *Child Indicators Research*, 17(3), 1217–1237.
<https://doi.org/10.1007/s12187-024-10117-6>
- Ali, S. (2021). Designing games for enabling co-creation with social agents. *arXiv*.
<https://arxiv.org/abs/2105.00201>
- Alneyadi, S. (2023). The impact of digital environment vs. traditional method on literacy skills; reading and writing of Emirati fourth graders. *Sustainability*, 15(4), 3418.
<https://doi.org/10.3390/su15043418>
- Arroyo, C. (2024). Explorando la eficacia de la gamificación en el proceso de aprendizaje infantil: un enfoque multidisciplinario. *Nexus Research Journal*, 3(2), 5–12.
<https://doi.org/10.62943/nrj.v3n2.2024.98>
- Barragán, R. (2025). *Alternativas sostenibles para una educación de calidad: educación multimodal*. Dykinson.
- Barrena, M. (2020). *Paletas de inteligencias múltiples basada en proyectos de aprendizaje (ABP) de un centro de educación especial (CEE)*. Consejería de Educación y Universidades de la Región de Murcia.
https://www.carm.es/edu/pub/20621_2021/files/ebook_paletas-de-inteligencia-multiples.pdf
- Borrás, O. (2022). *Paisajes de aprendizaje*. Universidad Rey Juan Carlos.
<https://burjcdigital.urjc.es/server/api/core/bitstreams/d13553fe-e2bf-4c2e-a0ee-52f76c1681a9/content>
- Bowen, A. (2022). La gamificación en el desarrollo de la creatividad en los niños de preparatoria. *Polo del Conocimiento*, 7(5), 413–426.
<https://doi.org/10.23857/pc.v7i5.3970>
- Castro, A. (2023). Creación de paisajes de aprendizaje gamificados, para el fomento de la innovación. *Innovación docente e investigación en educación*, 83.
- Chu, C. (2024). Digital play in the early years: A systematic review. *International*

- Journal of Child-Computer Interaction*, 40, 100652.
<https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100652>
- Darder, J. (2022). *Paisajes de aprendizaje: Enfrentando desafíos con tecnologías digitales*. Dykinson.
- Dommett, E. (2019). Understanding the use of online tools embedded within a virtual learning environment. *International Journal of Virtual and Personal Learning Environments*, 9(1), 39–55.
<https://doi.org/10.4018/IJVPLE.2019010103>
- Fatyass, R. (2023). Agencias infantiles en la escuela. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 20(3), 111–139.
<https://doi.org/10.11600/rlcsnj.20.3.4734>
- González, M. (2024). Paisajes de aprendizaje: una potente herramienta educativa. *Blog Genially*. <https://blog.genially.com/paisajes-de-aprendizaje/>
- Greene, M. (1978). *Landscapes of learning*. Teachers College Press.
- Hassinger, B. (2020). Learning landscapes: Playing the way to learning and engagement in public spaces. *Temple Infant Lab*.
https://templeinfantlab.com/wp-content/uploads/sites/2/2020/10/Learning_Landscapes_Playing_the-way-to-learning-and-engagement-in-public-spaces.pdf
- Hernando, A. (2016). *Viaje a la escuela del siglo XXI: Así trabajan los colegios más innovadores del mundo*. Fundación Telefónica.
- Hernando, A. (2018). Los paisajes de aprendizaje como una herramienta para atender a la diversidad: Análisis cualitativo de propuestas didácticas. *Revista de Educación Inclusiva*, 11(1), 45–62.
- Lee, H. (2021). Gamification of learning in early age education. *Journal of Learning and Educational Sciences*, 2(2), 44–50.
<https://doi.org/10.37899/JOURNALLAEDUSCI.V2I2.380>
- Li, L. (2024). The mobile gamification for early literacy: An analysis of learning outcomes and engagement. *Journal of Advances in Humanities Research*, 3(4), 1–17.
<https://doi.org/10.56868/jadhur.v3i4.234>
- Lin, Y. (2021). Game-based learning in early childhood: A meta-analysis. *PMC*.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC11018941/>
- Lorenzo, A. (2023). Application of gamification in early childhood education and primary education: Thematic analysis. *Retos*, 50, 858–875.
<https://doi.org/10.47197/retos.v50.97366>
- Molina, D. (2024). La gamificación y sus beneficios para el desarrollo del vocabulario en inglés en niños en edad preescolar. *Reincisol*, 3(6), 5787–5802.
[https://doi.org/10.59282/reincisol.v3\(6\)5787-5802](https://doi.org/10.59282/reincisol.v3(6)5787-5802)
- Molina, S. (2025). Gamificación transversal en el currículo escolar: un estudio de su efecto en el desarrollo de habilidades sobre el medio ambiente y creatividad en estudiantes. *ASCE Magazine*, 4(3), 454–477.
<https://doi.org/10.70577/ASCE/454.477/2025>
- Murcia, K. (2024). Children’s agency within digital play and learning: Exploring the impact of shared play experiences on parent–child negotiations. *Children & Society*.
<https://doi.org/10.1111/chso.12905>
- Nikkola, T. (2024). Children’s creative participation as a precursor of 21st century skills in Finnish early childhood education and care context. *Learning and Individual Differences*, 111, 102437.
<https://doi.org/10.1016/j.lindif.2024.102437>
- Noyes, A. (2004). *Learning landscapes: Exploring the role of the physical environment in education*. Routledge.

- Nurjanah, N. (2024). Developing creative thinking in preschool children: A comprehensive review of innovative approaches and strategies. *European Journal of Educational Research*, 13(3), 1303–1319. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.13.3.1303>
- Peñalver, M. (2021). Los paisajes de aprendizaje como herramienta para la inclusión educativa: Un estudio de caso. *Revista de Investigación Educativa*, 39(2), 345–360.
- Reynolds, L. (2023). Integrating multiple intelligences and Bloom’s taxonomy: A contemporary approach to differentiated learning. *Journal of Innovative Education*, 15(2), 145–162. <https://doi.org/10.1234/jie.v15i2.5678>
- Rissanen, M. (2024). Interactional space for agency: Discussing photography with preschoolers. *Contemporary Issues in Early Childhood*. <https://doi.org/10.1177/14639491241288863>
- Runco, M. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Saleem, S. (2024). Exploring the relationship between child socio-emotional competence and self-directed learning: Implications for creativity. *Learning and Individual Differences*. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2024.102569>
- Sharma, W. (2024). Game on! A state-of-the-art overview of doing business with gamification. *Technological Forecasting and Social Change*. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2023.122988>
- Shashwat, K. (2024). *Gamification techniques* (pp. 243–258). IGI Global.
- <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-4042-4.ch016>
- Shepherd, E. (2021). Antes de la entrevista: Evaluaciones clave, toma de decisiones y acciones. *Entrevistas de investigación*. <https://doi.org/10.1093/oso/9780192843692.003.0008>
- Shrestha, S. (2023). Integración de elementos gamificados y datos de estilos de aprendizaje en un sistema de aprendizaje en línea. *Revista de Sistemas de Tecnología Educativa*, 52(2), 227–244. <https://doi.org/10.1177/00472395231202004>
- Sinaga, A. (2025). La integración de Wordwall en la educación a distancia: un análisis de su impacto en la participación estudiantil. *Revista Limit Multidisciplinaria*, 2(1), 1–8.
- Smare, Z. (2024). A systematic review on factors influencing the development of children’s creativity. *Journal of Childhood, Education & Society*. https://www.researchgate.net/publication/382253736_A_systematic_review_on_factors_influencing_the_development_of_children%27s_creativity
- Sudirman, S. (2024). Hoja de trabajo electrónica para mejorar el pensamiento crítico y las habilidades de argumentación científica: una revisión sistemática de la literatura. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(6), 277–283. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.7327>
- Temple Infant Lab. (2020). *Playful learning landscapes: Playbook*. <https://playfullearninglandscapes.com/wp-content/uploads/sites/7/2022/02/PLLAN-Playbook.pdf>
- Tomé, L. (2021). Descubriendo la presión a través de un paisaje de aprendizaje. En C. López (Ed.), *Innovación en la formación de los futuros educadores de educación secundaria para el desarrollo sostenible y*

ciudadanía mundial (pp. 311–322). UMA Editorial. <https://bit.ly/3EMrotT>

Torres, P. (2021). Systematic review of physical-digital play technology. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/2105.10731>

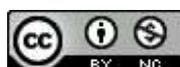
Torres, O. (2024). Evaluación de Genially como herramienta didáctica en la práctica docente de la educación a distancia. *Journal of Economic and Social Science Research*, 4(1), 1–18. <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v4/n1/82>

Tsukanova, N. (2024). La hoja de trabajo como método moderno en el proceso educativo. *Being Conference Proceedings*, 104–107. https://doi.org/10.58168/being2024_104-107

UNIR. (2022, diciembre 7). ¿Qué es la taxonomía de Bloom y cuáles son sus

objetivos? UNIR Ecuador. <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/taxonomia-bloom/>

Yunus, M. (2021). Exploring a gamified learning tool in the ESL classroom: The case of Quizizz. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(1), 103–108. <https://doi.org/10.20448/journal.509.2021.81.103.108>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Sara Sabrina Tomalá Tejada, Angeles Nahomi Valdospin Alvarez, Karen Gisela Aguirre Barbech y Gerson Alexander Suárez Aguirre.

