



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v9i4.3685>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

Construyendo el conocimiento desde el comienzo: un aplicativo digital para educación inicial

Building knowledge from the beginning: a digital application for initial education

Construindo conhecimento desde o início: um aplicativo digital para formação inicial

María José Merino-Loor^I
mamerino@itsqmet.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-2338-1892>

Camila Borja-Loza^{III}
cborja@itsqmet.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0006-1244-1251>

Teresa Guanoluisa – Morales^{II}
tguanoluisa@itsqmet.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0008-3105-2045>

Juliana Romina Vásquez-Simba^{IV}
jrvasquez@itsqmet.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-2881-1619>

Correspondencia: mamerino@itsqmet.edu.ec

***Recibido:** 30 de septiembre de 2023 ***Aceptado:** 10 de octubre de 2023 * **Publicado:** 26 de octubre de 2023

- I. Instituto Superior Tecnológico Quito Metropolitano, Caran N3-195 Nueva Tola 2, Universidad Internacional Iberoamericana - UNINI México (UNINI-MX), Universidad Estatal de Milagro, Cdla, Universitaria “Dr. Rómulo Minchala Murillo”. Milagro, Guayas, Ecuador.
- II. Instituto Superior Tecnológico Quito Metropolitano, Caran N3-195 Nueva Tola 2. Ecuador.
- III. Instituto Superior Tecnológico Quito Metropolitano, Caran N3-195 Nueva Tola 2. Ecuador.
- IV. Instituto Superior Tecnológico Quito Metropolitano, Caran N3-195 Nueva Tola 2, Ecuador.

Resumen

En la actualidad la tecnología en la educación inicial se ha convertido en un aspecto indispensable, debido a que, en el 2023 los niños de la primera infancia se han visto inmersos dentro de una era donde el conocimiento tecnológico es primordial. Dentro de la era tecnológica la gamificación ha sido considerada como estrategia metodológica que permite potencializar las 4 áreas de desarrollo de los niños a través de juegos interactivos en los diferentes ámbitos expuestos en el currículo educativo. Por ello, el objetivo del presente artículo es diseñar un aplicativo digital enmarcado dentro del ámbito de descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural mediante el software Neobook para favorecer el desarrollo cognitivo de los niños en la adquisición de habilidades, capacidades y destrezas. La metodología contempla tres fases: Fase 1: Recopilación de datos, Fase 2: Diseño de herramienta digital, Fase 3: Lanzamiento de aplicativo. Como resultado obtenido de la creación del aplicativo digital “Mundo Animal” constituido por contenido amplio, cuentos y juegos, ha logrado impactar en los niños de forma significativa, despertando el interés sobre la importancia que tiene la identificación de las principales características que diferencian a los animales domésticos de los silvestres en el ámbito de relaciones con el medio natural y cultural en el Inicial II. En conclusión, el aplicativo digital promueve el aprendizaje de los contenidos del currículo de educación inicial con el uso de esta herramienta tecnológica, logrando que la adquisición del conocimiento sea significativa, práctica y lúdica.

Palabras Claves: Aplicativo digital; Gamificación; Currículo educativo; Educación inicial; Aprendizaje; Tecnología.

Abstract

Currently, technology in early education has become an indispensable aspect, because, in 2023, early childhood children have been immersed in an era where technological knowledge is essential. Within the technological era, gamification has been considered as a methodological strategy that allows the 4 areas of children's development to be potentiated through interactive games in the different areas exposed in the educational curriculum. Therefore, the objective of this article is to design a digital application framed within the scope of discovery and understanding of the natural and cultural environment using the Neobook software to promote the cognitive development of children in the acquisition of skills, abilities and skills. The methodology includes three phases: Phase 1: Data

Construyendo el conocimiento desde el comienzo: un aplicativo digital para educación inicial

collection, Phase 2: Digital tool design, Phase 3: Application launch. As a result obtained from the creation of the digital application “Animal World” consisting of extensive content, stories and games, it has managed to impact children in a significant way, awakening interest in the importance of identifying the main characteristics that differentiate animals. domestic and wild animals in the field of relations with the natural and cultural environment in Initial II. In conclusion, the digital application promotes the learning of the contents of the initial education curriculum with the use of this technological tool, making the acquisition of knowledge meaningful, practical and playful.

Keywords: Digital application; Gamification; educational curriculum; Initial education; Learning; Technology.

Resumo

Atualmente, a tecnologia na educação infantil tornou-se um aspecto indispensável, pois, em 2023, as crianças da primeira infância estão imersas em uma era onde o conhecimento tecnológico é essencial. Na era tecnológica, a gamificação tem sido considerada uma estratégia metodológica que permite potencializar as 4 áreas do desenvolvimento infantil através de jogos interativos nas diferentes áreas expostas no currículo educacional. Portanto, o objetivo deste artigo é projetar uma aplicação digital enquadrada no âmbito da descoberta e compreensão do ambiente natural e cultural utilizando o software Neobook para promover o desenvolvimento cognitivo de crianças na aquisição de competências, habilidades e competências. A metodologia inclui três fases: Fase 1: Coleta de dados, Fase 2: Design de ferramenta digital, Fase 3: Lançamento de aplicativos. Como resultado obtido com a criação do aplicativo digital “Mundo Animal” composto por extenso conteúdo, histórias e jogos, conseguiu impactar de forma significativa as crianças, despertando o interesse na importância de identificar as principais características que diferenciam os animais domésticos. e animais selvagens no domínio das relações com o ambiente natural e cultural na Inicial II. Conclui-se que o aplicativo digital promove a aprendizagem dos conteúdos do currículo da educação inicial com a utilização desta ferramenta tecnológica, tornando a aquisição de conhecimentos significativa, prática e lúdica.

Palavras-chave: Aplicação digital; Gamificação; currículo educacional; Educação inicial; Aprendizado; Tecnologia.

Introducción

En el 2023, la transformación digital en el sistema educativo resultó primordial para dar un impulso innovador a la enseñanza (Area & Adell, 2021). Por lo que, Arévalo Quiroz et al. (2022) mencionan que los contextos se han venido modificando y adaptando a las necesidades de aprendizaje de los niños, dando una gran importancia a la implementación de la tecnología a nivel educativo (Fajardo & Cervantes, 2020).

Dentro de la transformación digital, se considera que el proceso educativo debe ser estructurado con metodologías innovadoras a partir del uso de tecnología para potenciar el aprendizaje de los niños (Fernández Chávez et al., 2020). Este concepto es afirmado por Carcaño Bringas (2021) quién hace referencia que los programas digitales favorecen al aprendizaje de contenidos de forma didáctica y práctica, logrando captar la atención del niño (Paniagua Centurión, 2023).

Para otros autores como Merino-Loor et al. (2023) cuando se implementan herramientas y programas digitales el proceso de enseñanza aprendizaje se vuelve divertido y motivador. Sin embargo, para Cusme Vélez (2023) “La tecnología educativa ha tenido un impacto significativo en la educación inicial al ofrecer nuevas oportunidades y desafíos tanto para docentes como para estudiantes” (p.532), es decir, lo que ha llevado a las dos partes a actualizarse sobre el manejo de herramientas digitales.

Hoy en día, la adquisición de los aprendizajes en la educación inicial, según Pillajo Tipán et al. (2021) hacen referencia a que el juego es implementado en el proceso de enseñanza-aprendizaje como estrategia metodológica, para mejorar la adquisición de conocimientos con actividades pedagógicas dirigidas por el docente (Andrade Carrión, 2020). Por otro lado, Moreira & Olaya Mayor (2019) afirman que el juego ayuda al desarrollo de los procesos cognitivos, por ello la implementación de la gamificación en el ámbito educativo favorece al aprendizaje de los estudiantes (Liberio, 2019)

Actualmente, Zambrano Solórzano et al. (2022) exponen que la gamificación es una estrategia didáctica que sirve para potencializar la participación activa de los estudiantes a través de juegos educativos interactivos, logrando una interacción con la tecnología y un aprendizaje significativo (Chong-Baque & Marcillo-García, 2020).

El aprendizaje a través de herramientas tecnológicas es motivador, debido a que los estudiantes no sienten presión entorno a la adquisición de los contenidos cronológicamente predispuestos según su edad (Chuqui Tandazo et al., 2022).

Las herramientas que están usando los docentes actualmente son canva, genially, educaplay, PowerPoint porque son de fácil manejo para desarrollar la gamificación con los niños, debido a que

Construyendo el conocimiento desde el comienzo: un aplicativo digital para educación inicial

les motiva de forma interactiva a aprender en espacios educativos digitales (Cuba Rondón & Pérez Mallea, 2021). Sin embargo, existen otras herramientas innovadoras como el Neobook que se pueden utilizar en proyectos tecnológicos de aprendizaje para desarrollar aplicaciones interactivas accesibles y de fácil manejo.

Es importante tener en cuenta que los proyectos tecnológicos de aprendizaje siempre deben estar alineados al currículo de Educación Inicial (MinEduc, 2014b), mismo que pone en manifiesto que las experiencias educativas en el desarrollo del niño deben estar alineado al contexto universal, que hoy en día es la era digital.

En el currículo de Educación Inicial II constan los contenidos que los niños deben adquirir para la obtención de su desarrollo integral (MinEduc, 2014), donde uno de los más importantes se basa en el ámbito de relaciones con el medio natural y cultural, donde se destacan los temas: animales domésticos y silvestres. Estas temáticas son importantes debido a que la interacción del niño con el medio natural, ayuda a interiorizar la enseñanza de las ciencias naturales acorde a su edad en el proceso educativo de forma práctica y vivencial, garantizando la adquisición del conocimiento (Mendoza-Mendoza & Looor-Colamarco, 2022).

Por ello, el objetivo del presente artículo es diseñar un aplicativo digital enmarcado dentro del ámbito de descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural mediante el software Neobook para favorecer el desarrollo cognitivo de los niños en la adquisición de habilidades, capacidades y destrezas.

Metodología

Fase 1: Recopilación de Datos.

Para la recopilación de la información se realizó una búsqueda bibliográfica usando palabras claves como: tecnología, educación inicial, proceso enseñanza-aprendizaje, herramientas tecnológicas. Los artículos fueron recopilados de las diferentes bases de datos como Scopus, Google Scholar y Scielo proporcionando información primordial y sustentada para la estructuración del presente artículo.

Fase 2: Diseño del Aplicativo.

Para el diseño de aplicativo se procedió a seguir una serie de pasos que van desde la *planificación* hasta la *implementación*, donde el paso inicial fue la realización del bosquejo del aplicativo.

Luego se diseñó la *interfaz del usuario*, donde se decidió cómo se verá y cómo los usuarios interactuarán con ella. Para ello, se utilizaron las herramientas de diseño de Neobook para crear

Construyendo el conocimiento desde el comienzo: un aplicativo digital para educación inicial

ventanas, botones, menús y otros elementos de la interfaz. Seguido a esto se procedió a la creación del contenido que se mostrará en el aplicativo, esto incluyó texto, imágenes, videos, audio, etc, mismo que fue organizado de manera coherente y estructurada.

Una vez culminada la fase de diseño se procedió a la *programación* donde se utilizó el lenguaje de programación de Neobook para agregar interactividad y programar las acciones que ocurrirán cuando los usuarios interactúen con los elementos de la interfaz.

Finalmente, en el apartado de *pruebas* se aseguró que todas las funcionalidades se ejecuten de forma correcta para concluir con el aplicativo.

Fase 3: Lanzamiento de Aplicativo Digital.

En esta fase se solventaron falencias en cuanto al aplicativo, al verificarse de forma constante tras ensayo- error que el aplicativo sea funcional, pero principalmente que este alineado al contenido de aprendizaje sobre la importancia de adquisición de los temas: animales domésticos y silvestres para la Educación en el Inicial II.

Para el lanzamiento del aplicativo se consideró aplicarlo en entidades educativas con el fin de medir la efectividad de las ventanas programadas y de la adquisición del conocimiento.

Discusión de resultados

Fase 1: Recopilación de Datos.

Para el presente artículo se realizó una búsqueda específica sobre temas que sustentan de manera teórica esta investigación. Por lo que, se utilizó 2 operadores booleanos como: AND y OR que sirvieron para relacionar las diferentes variables entre sí. Esta combinación arrojó como resultado 127 artículos desde el año 2019 para que la información sea actual y precisa.

Tabla 1: *Ecuaciones de Búsqueda en Google Scholar*

Ecuaciones de Búsqueda en Google Académico	
AND	OR
“Aprendizaje”	“Aprendizaje”
AND	OR
“tecnología”	“tecnología”

Construyendo el conocimiento desde el comienzo: un aplicativo digital para educación inicial

“Aprendizaje” AND “educación inicial”	“Aprendizaje” OR “educación inicial”
“Aprendizaje” AND “currículo”	“Aprendizaje” OR “currículo”
“Aprendizaje” AND “aplicativo digital”	“Aprendizaje” OR “aplicativo digital”
“Aplicativo digital” AND “educación inicial”	“Aplicativo digital” OR “educación inicial”
“Tecnología” AND “educación inicial”	“Tecnología” OR “educación inicial”

A través de los resultados obtenidos, se escogió 17 artículos científicos con los que se dio estructura y la realización del diseño y creación del aplicativo digital, sin dejar de lado al currículo de Educación Inicial.

Fase 2: Diseño de aplicativo digital.

Para el diseño del aplicativo se realizó un *bosquejo de inicio*, para previsualizar como sería el resultado del mismo.

Pantalla de inicio: Es la imagen inicial que se observaría en el aplicativo.

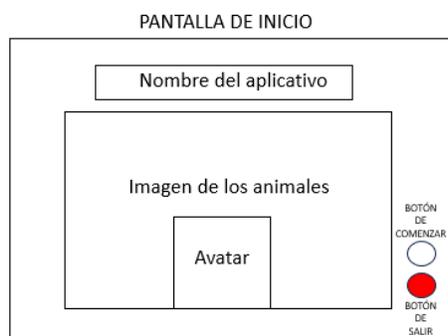


Figura 1. Pantalla de Inicio /Fuente: Elaboración Propia

Pantalla de Menú: Esta pantalla consta de las tres categorías: tipos, cuento y juegos.



Figura 2. Pantalla de Menú /Fuente: Elaboración Propia

Pantalla tipos: Aquí se muestran las dos categorías de animales.

1. Animales Salvajes.
2. Animales Silvestres.

Esta pantalla consta de un botón para regresar al menú principal.

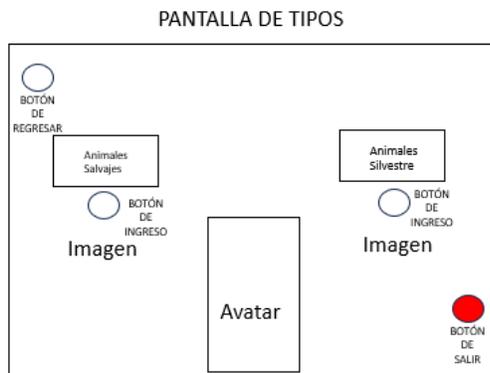


Figura 3. Pantalla de Tipos /Fuente: Elaboración Propia

Cada icono de "tipo de animales" está conformado con la estructura general de botones, concepto y 6 animales para su aprendizaje.

Construyendo el conocimiento desde el comienzo: un aplicativo digital para educación inicial

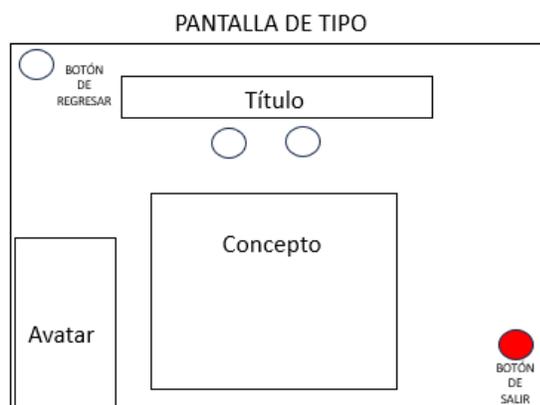


Figura 4. Pantalla de Tipo de Animal / Fuente: Elaboración Propia

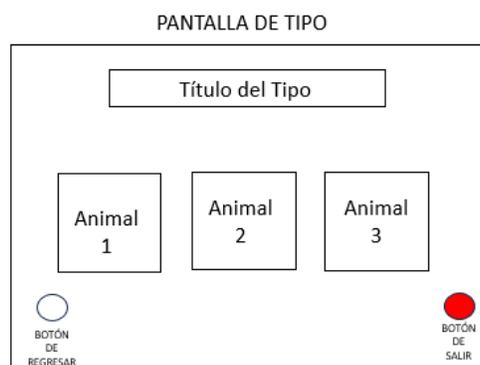


Figura 5. Pantalla de animales/ Fuente: Elaboración Propia

A partir de la Pantalla de Menú, se encuentra la categoría “cuento”, la misma que consta de 10 a 12 páginas con la redacción, imagen y audio del cuento.

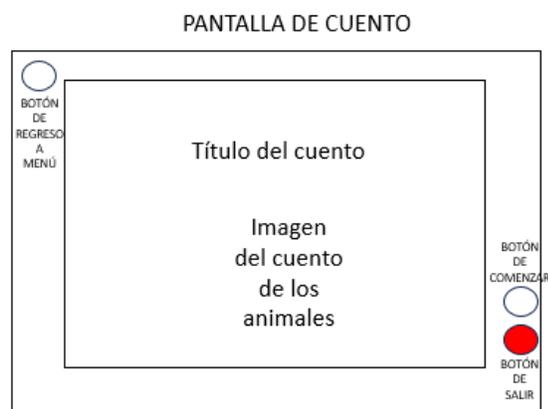


Figura 6. Pantalla del Inicio del Cuento/ Fuente: Elaboración Propia

La estructura de cada una de las páginas del cuento está diseñada de la siguiente manera:

Construyendo el conocimiento desde el comienzo: un aplicativo digital para educación inicial

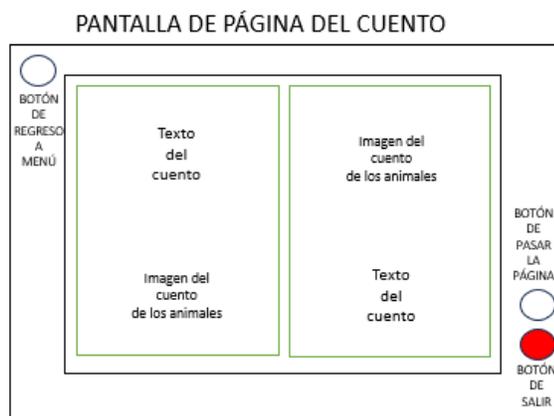


Figura 7. Pantalla del Inicio del Cuento/ Fuente: Elaboración Propia

Finalmente, se realizó un bosquejo para la implementación de dos juegos que sirvan para la interiorización de los contenidos.

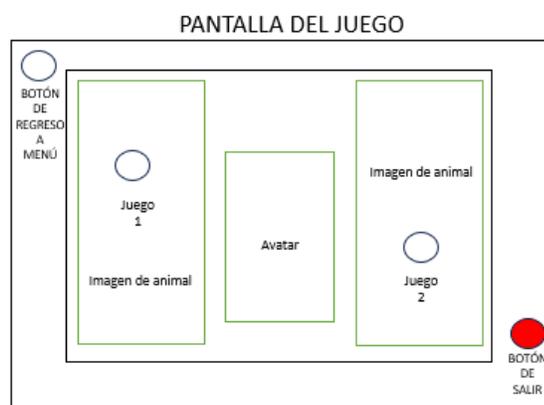


Figura 8. Pantalla de Juegos / Fuente: Elaboración Propia

Una vez, terminado el bosquejo se procede a la realización de todo lo planificado en el Neobook.

Diseño de la interfaz del usuario

Para el diseño de la interfaz se procedió a la creación del avatar principal del aplicativo, mismo que será considerado como la representación más visual que tendrá el usuario logrando de esta forma que se viva una verdadera experiencia al usar el aplicativo digital. Para su diseño se utilizó la herramienta de Bitmoji, donde se procedió a generar un avatar con características especiales dirigidas a ser interactivo y dinámico, para lograr esos efectos se procedió a generar una configuración de secuencias en imágenes para lograr el movimiento del avatar.

Construyendo el conocimiento desde el comienzo: un aplicativo digital para educación inicial

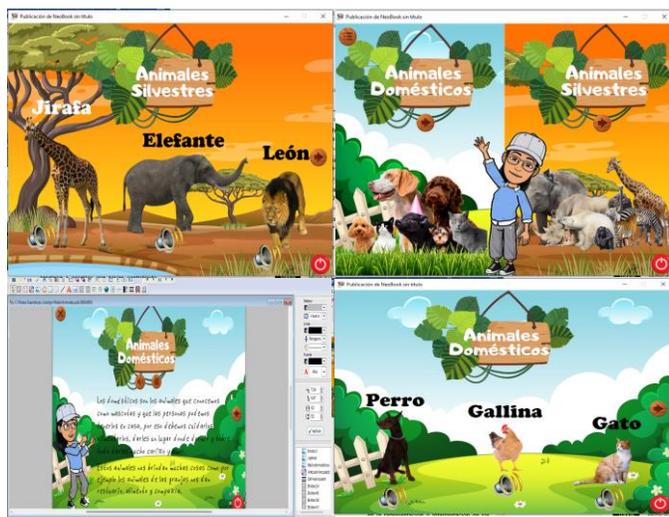


Figura 9. Portada del Cuento de los animales / Fuente: Elaboración Propia



Figura 10. Creación del avatar del aplicativo digital / Fuente: Elaboración Propia.

Una vez finalizada con la creación del avatar, se realizó los apartados con los contenidos expuestos en el currículo acerca de los animales domésticos y silvestres. Comenzando con la composición de los contenidos textuales, menús de acceso a cuentos, juegos, audios y enlaces de video. que complementan el aprendizaje.

La sección de cuentos instaurada dentro del aplicativo digital fue creada con el fin de proporcionar entretenimiento y distracción a los usuarios, logrando ofrecer una pausa agradable de las tareas o actividades rutinarias, lo que puede mejorar la experiencia del usuario y mantenerlos comprometidos con el uso del aplicativo. Mediante esta sección el usuario puede adquirir conocimiento mediante la transmisión de lecciones, valores y conocimientos de manera efectiva a través de historias envolventes.

Construyendo el conocimiento desde el comienzo: un aplicativo digital para educación inicial

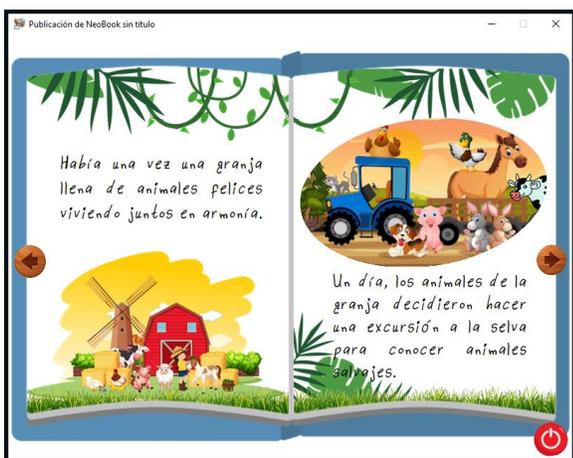


Figura 11. Cuento de los animales / Fuente: Elaboración Propia

Otro apartado que se ha incluido en el aplicativo es la sección de juegos educativos mismos que ayudan a los usuarios a adquirir nuevas habilidades, conocimientos o conceptos de manera lúdica y efectiva. El juego diseñado tiene dos secciones: animales domésticos y silvestres que potencializa la adquisición e interiorización de los contenidos abarcados en todo el aplicativo.

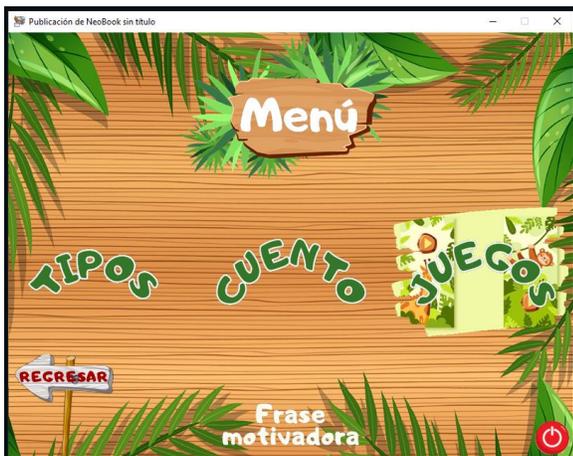


Figura 12. Ingreso a los juegos / Fuente: Elaboración Propia



Construyendo el conocimiento desde el comienzo: un aplicativo digital para educación inicial

Figura 13. Juegos de animales /Fuente: Elaboración Propia



Figura 14. Juego 1 de animales/ Fuente: Elaboración Propia

Fase 2: Lanzamiento del Aplicativo Digital.

El lanzamiento del aplicativo se lo realizó a partir de ensayo – error para evidenciar las falencias en el diseño y la creación del aplicativo verificando su funcionalidad.

Esto ayuda al aprendizaje de los niños al tomar en cuenta todos los aspectos de contenidos del currículo que deben adquirir. Para poder verificar la funcionalidad del aplicativo se optó por medir el grado de satisfacción en la institución aplicada dando los siguientes resultados:



Figura 15. Medición del impacto del diseño del aplicativo/ Fuente: Elaboración Propia

En la Figura 15 se puede observar que del total de encuestados el 95% indica que el aplicativo tiene una interfaz amigable con el usuario, fácil de manejar y al ser un aplicativo sin internet no genera problema alguno de conexión facilitando su uso en cualquier nivel académico.

Construyendo el conocimiento desde el comienzo: un aplicativo digital para educación inicial

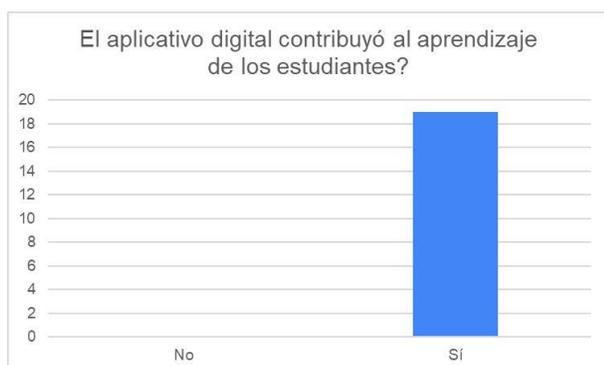


Figura 16. Medición de la contribución del aplicativo para le aprendizaje/ Fuente: Elaboración Propia

En la Figura 16 se puede analizar que el aplicativo contribuyó de forma significativa a la adquisición del aprendizaje de los estudiantes a los que fue dirigida la aplicación. Este aplicativo digital logró superar barreras geográficas y de acceso a la educación, permitiendo a los estudiantes acceder a recursos educativos de alta calidad desde cualquier lugar sin conexión a internet, lo que es especialmente beneficioso para aquellos que viven en áreas remotas o con acceso limitado a instituciones educativas físicas.

Conclusiones

El uso del aplicativo digital garantiza que los niños puedan aprender los contenidos de Inicial II debido a que los aprendizajes y conocimientos están alineados al currículo de Educación Inicial. Con este artículo se logró demostrar que la tecnología en el aprendizaje de los niños es una herramienta significativa, ya que los contenidos son adquiridos de forma lúdica y práctica, por lo que, las estrategias metodológicas deben ser actualizadas de manera constante.

El aplicativo al ser realizado por personas especializadas en el tema, cubre las necesidades de aprendizaje de los niños desde el manejo de la herramienta hasta los contenidos plasmados en el mismo.

Referencias

- Andrade Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en Educación Inicial. *JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH*, 5(2).
- Area, M., & Adell, J. (2021). Tecnologías Digitales y Cambio Educativo. Una Aproximación Crítica. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educación*, 19(4). <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.005>

- Arévalo Quiroz, V. M., Veliz Briones, V. F., & Mendoza Bravo, K. L. (2022). TECNOPEDAGOGÍA, UNA REVOLUCIÓN INCLUSIVA E INNOVADORA CON APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS PARA ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE. . *Journal Scientific MQRinvestigar*, 6, 291–302.
- Carcaño Bringas, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Vinculando*.
- Chong-Baque, P. G., & Marcillo-García, C. E. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje . *Dominio de Las Ciencias*, 6(3), 56–77.
- Chuqui Tandazo, R. M., García Herrera, D. G., & Erazo Álvarez, J. C. (2022). Gamificación para fortalecer la lectura comprensiva en niños de diez años. *Ciencia Digital*, 6(4), 155–172. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2341>
- Cuba Rondón, E. B., & Pérez Mallea, I. (2021). Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la Educación a Distancia. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 15, 366–380.
- Cusme Vélez, L. F. (2023). La tecnología educativa y su impacto en la educación inicial. *FIPCAEC* , 8, 531–545.
- Fajardo Pascagaza, E., & Cervantes Estrada, L. C. (2020). Modernización de la educación virtual y su incidencia en el contexto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). *Academia y Virtualidad*, 13(2), 103–116. <https://doi.org/10.18359/ravi.4724>
- Fernández Chávez, C. D. C., Fuentes Riffo, K. A., & Salcedo Lagos, P. (2020). Implementación de Modelo pedagógico para integrar TIC en el tercer nivel de Educación Parvularia. *Revista Iberoamericana de Tecnología En Educación y Educación En Tecnología*, 25, e4. <https://doi.org/10.24215/18509959.25.e4>
- Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). EL USO DE LAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL. *Revista Pedagógica de La Universidad de Cienfuegos* , 15.
- Mendoza-Mendoza, R. A., & Loor-Colamarco, I. W. (2022). Estrategias Didácticas para la Enseñanza de las Ciencias Naturales y Desarrollo del Pensamiento Científico . *Dominio de Las Ciencias*, 8(1), 859–875.

Construyendo el conocimiento desde el comienzo: un aplicativo digital para educación inicial

- Merino-Loor, M. J., Males-Rodriguez, A., Borja-Loza, C., & Loza-Criollo, M. (2023). Manejo de herramientas tecnológicas: rincón tecnológico en la educación inicial. *Polo Del Conocimiento*, 8(4), 1378–1399.
- MinEduc. (2014a). Currículo de Educación Inicial.
- MinEduc. (2014b). Lineamientos y acciones emprendidas para la implementación del currículo de Educación Inicial.
- Moreira, Y. A., & Olaya Mayor, R. D. (2019). EL JUEGO Y SU CONCEPCIÓN RENOVADORA E INCLUSIVA EN LA EDUCACIÓN INICIAL. *Revista Pedagógica de La Universidad de Cienfuegos*, 74–80.
- Paniagua Centurión, E. C. (2023). Competencias tecnológicas en los docentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 7628–7654. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6751
- Pillajo Tipán, E. G., Villarroel Dávila, P. C., Quezada Loaiza, E. E., & Guijarro Vincés, J. S. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Revista Vínculos*, 6(3), 69. <https://doi.org/10.24133/vinculosespe.v6i3.1811>
- Zambrano Solórzano, L. E., Vélez Loor, J. M., & Zambrano Acosta, J. M. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de educación inicial. *MQRInvestigar*, 6(4), 24–45. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.24-45>

©2023 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).